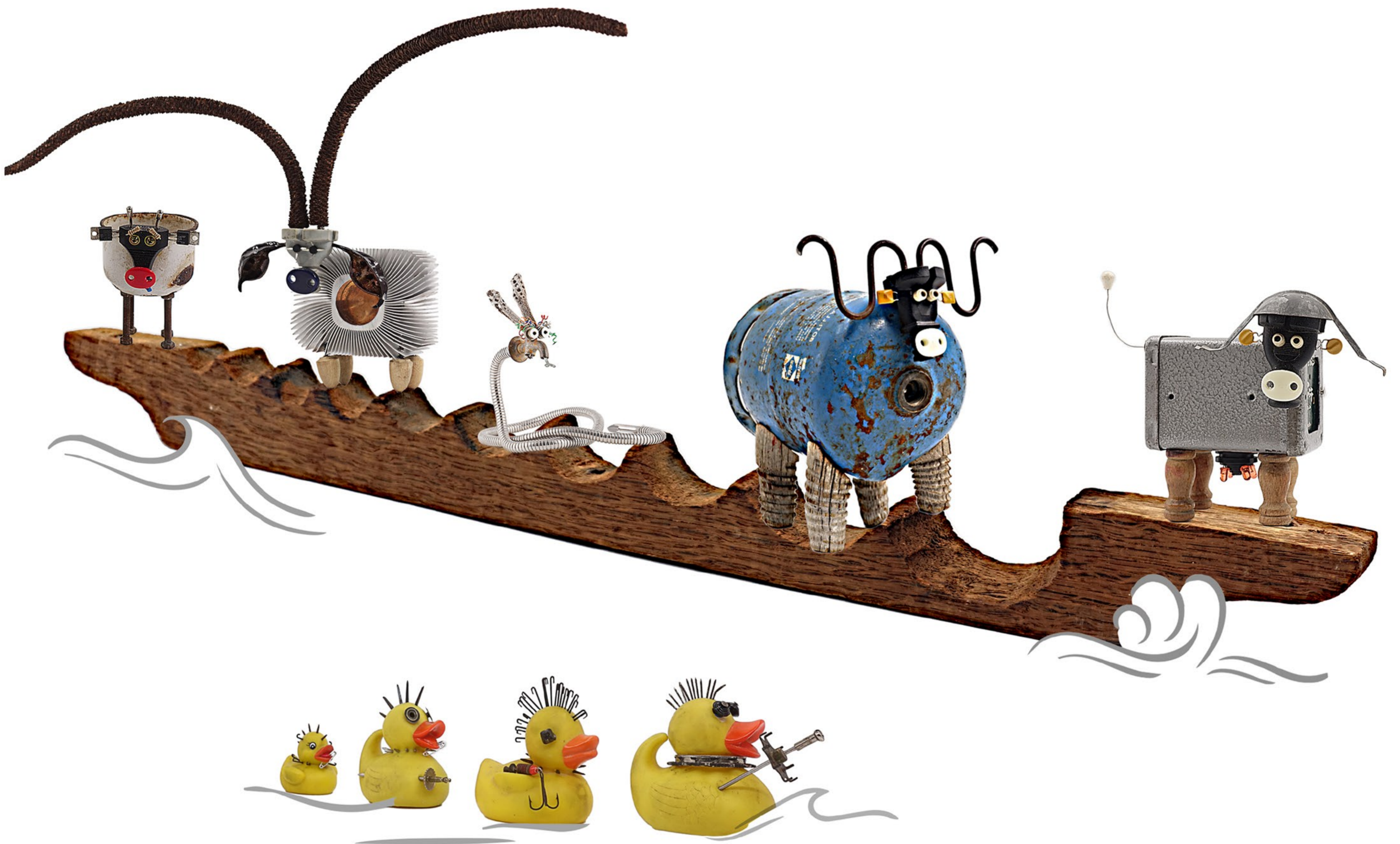


# EL ARCA de NOÉ

MIREMOS LA REALIDAD CON NUEVOS OJOS



**Didier Maes**

EXPOSICIÓN de UPCYCLING  
arte & reciclaje

**PREMIO FETÉN 2025**  
**MEJOR ESPECTÁCULO EXPOSITIVO**



# INTRODUCCIÓN

¿Y si hubiera un futuro mejor que reinventar?

El proyecto **El Arca de Neo** surge del deseo de cambiar nuestra visión de la realidad, reinventándola para quizás generar un futuro mejor. A través de la creatividad y el humor, esta propuesta pretende ofrecer una narrativa, imaginaria y surrealista, que propone alternativas de futuros deseables.

En este proyecto multidisciplinar, la Exposición se presenta como un viaje poético y estimulante donde las palabras son generadoras de una colección de piezas esculturales que componen, entre todas, un **bestiario poético**. Una **utopía** compuesta de criaturas mutantes imaginarias, resultantes del encuentro inesperado, absurdo y divertido entre palabras y objetos deshechos.

Combinando **poesía** y **upcycling**, invita, a través de la imaginación, del lenguaje y las artes plásticas, al visitante a zambullirse en un universo que obedece a sus propias leyes. Una inmersión en un mar de palabras-maletas inventadas donde reina el temible **Cangreloj**. Una oportunidad de descubrir los curiosos hábitos de la **Ovieja** y aprender porque la **Ranaconda**, desde su nacimiento, está condenada a la extinción.



## Palabra-Maleta y Upcycling

- Las **Palabras-Maletas** consisten en una figura poética popularizada por Lewis Carroll, autor de "Alicia en el país de las Maravillas". Son palabras inventadas a partir del encuentro entre dos o más palabras reales que se juntan para formar una palabra nueva. El vocablo así creado cobra un significado directamente relacionado con el significado de las palabras que lo han originado.

- El **Upcycling** (suprarreciclaje en español): técnica o procedimiento que consiste en transformar un desecho en un producto de mayor calidad y valor ecológico y/o artístico.

Como un ejemplo vale más que mil palabras: la obra titulada "**Air-Cow**" (véase ilustración abajo):

- nace del encuentro entre la abreviatura "Airco" y la palabra inglesa "Cow" (Vaca)
- se compone, entre otros, de elementos reciclados de una bicicleta (radio > cola), una tostadora (enchufe > cabeza), un ordenador (disipador > cuerpo) o un almendro (cáscara > oreja).



# CONTENIDO DE LA EXPOSICIÓN

En su recorrido a lo largo de la exposición, el visitante atraviesa varias secciones, varios espacios.

## La Antesala y el Portal

- La **Antesala**, separada de la parte central de la exposición por una cortina de terciopelo, consiste en un gabinete de curiosidades que invita al visitante a adentrarse en el proceso creativo del mundo del Arca de Neo.

- Luego el visitante está invitado a ponerse gafas para ver la realidad con nuevos ojos y atravesar el **Portal**: un marco dorado que representa la entrada en el mundo del Arca de Neo donde los desechos se convierten en arte y en poesía.





## El Arca de Neo - La Parte central

Una vez cruzado este umbral, el visitante se adentra en la sección central de la exposición: un conjunto de más de 100 criaturas mutantes en el que cada cual, con sus gafas de “ver la realidad con nuevos ojos”, está invitado a deambular a su antojo. Las obras están diversamente expuestas, en vitrinas, en peanas, en el suelo o colgadas de la pared o del techo, según las posibilidades del espacio.

Algunas criaturas se agrupan por especie (los **Cespeces**), por familia (las Medioambientales: **Mantarralla, Brocavante, Cangreloj**, etc.) o se presentan individualmente. Cada criatura viene acompañada por su nombre y una cartela que la presenta de manera detallada.

### Elefímera

*Paquidermo hembra, fruto de los amores entre un elefante africano y una elefanta asiática, que nace, vive y muere a lo largo de un solo día. Resulta asombroso observar como la cría de 90 kilos se convierte en pocas horas en la anciana del grupo, no sin haber dado luz, a las 15 horas de vida, a un bebé elefímera.*

*Al no crecer con tanta rapidez, sus colmillos tan codiciados no interesan a los cazadores furtivos que no les pueden utilizar ni como palillos para los dientes.*





Antes



Después



Junto a las esculturas, la exposición ofrece piezas de otras disciplinas artísticas.

- La **Fotografía** con ilustraciones realizadas mediante la técnica de la cianotipia.

- El **Arte digital** con páginas de Enciclopedia Antigua “manipuladas” por Photoshop y con la creación de criaturas mutantes mediante programas digitales.

Cierbosque  
[Cianotipia]



Enciclopedia Plaza & Janes



Salamudra



## El Espacio Interactivo

La última sección de la exposición consta de un **espacio interactivo** para invitar al visitante a convertirse a su vez en creador. Estas son algunas de las actividades que se ofrecen:

- Un **juego de Electro** personalizado que invita al visitante a asociar las imágenes con los respectivos nombres de las criaturas y a poner a prueba sus conocimientos sobre el Arca de Neo.
- Un **juego de puzzle** que permite a los visitantes crear su propia criatura híbrida a partir de partes recortadas de animales reales, invitándolos a ponerle nombre y compartir su creación.
- En este espacio también se exhibe una **obra colectiva** creada el día de la inauguración a partir de residuos plásticos encontrados en las playas. Este es un gran banco de peces mutantes.





## Espacio Sonoro

Una creación sonora original acompaña al visitante. Además de realzar su experiencia, este espacio sonoro crea sorpresas, ya que consiste en una mezcla de sonidos de la naturaleza (grabaciones de diversos ambientes: bosque, playa, mundo submarino, etc.) y gritos de animales dispuestos al azar, sin correspondencia entre ellos. Así se puede escuchar un tigre bajo el agua, o un delfín en un bosque, etc.

## Espacio Audiovisual

En la entrada de la exposición, una pantalla emite en bucle unas cápsulas de vídeo que proponen de manera alterna vídeos presentando algunas criaturas del Arca de Neo y extractos de documentales.



# PREMIO FETÉN 2025 MEJOR ESPECTÁCULO EXPOSITIVO



## ESPECTÁCULO EXPOSITIVO

Paralelamente a la visita en sí y a la experiencia individual de cada visitante, existe una propuesta teatral para grupos, Un recorrido imprevisible y delirante en el mundo del Arca de Neo, de la mano del mismísimo Neo Darwin, tata tataranieta de Charles. A medio camino entre una performance teatral y una visita guiada improvisada, esta propuesta escénica – premiada en **Fetén 2025 como Mejor Espectáculo Expositivo** – ofrece un viaje irrepetible que transcurre en la exposición misma. Una oportunidad única de ponerse gafas para ver el mundo con nuevos ojos y conocer criaturas mutantes tan curiosas como el Cangreloj, el Tiraburón, la Ovieja o el extraño Camaneón.

Un recorrido divertido y surrealista para todos los públicos desde los 5 hasta los 107 años.

**Duración:** ± 45 minutos

**Aforo:** Máximo 30 (para grupos escolares) y 40 personas

**Público:** Escuelas, Institutos, Familias, Centros de Mayores

Vídeo



# FICHA ARTÍSTICA

## IDEACIÓN - CREACIÓN - REALIZACIÓN

Didier Maes

## CREACIÓN DE LAS ESCULTURAS

Didier Maes

## ESCRITURA - TEXTOS

Didier Maes

## INTÉRPRETE

Didier Maes

## FOTOGRAFÍA

Fer Lobolopez - Didier Maes

## INFOGRAFÍA - DISEÑO - COMUNICACIÓN - WEB

Raquel Consentini - creaT comunicación gráfica

## REALIZACIÓN VÍDEO TRAILER

Marta Mancusi

## ESPACIO SONORO

Didier Maes

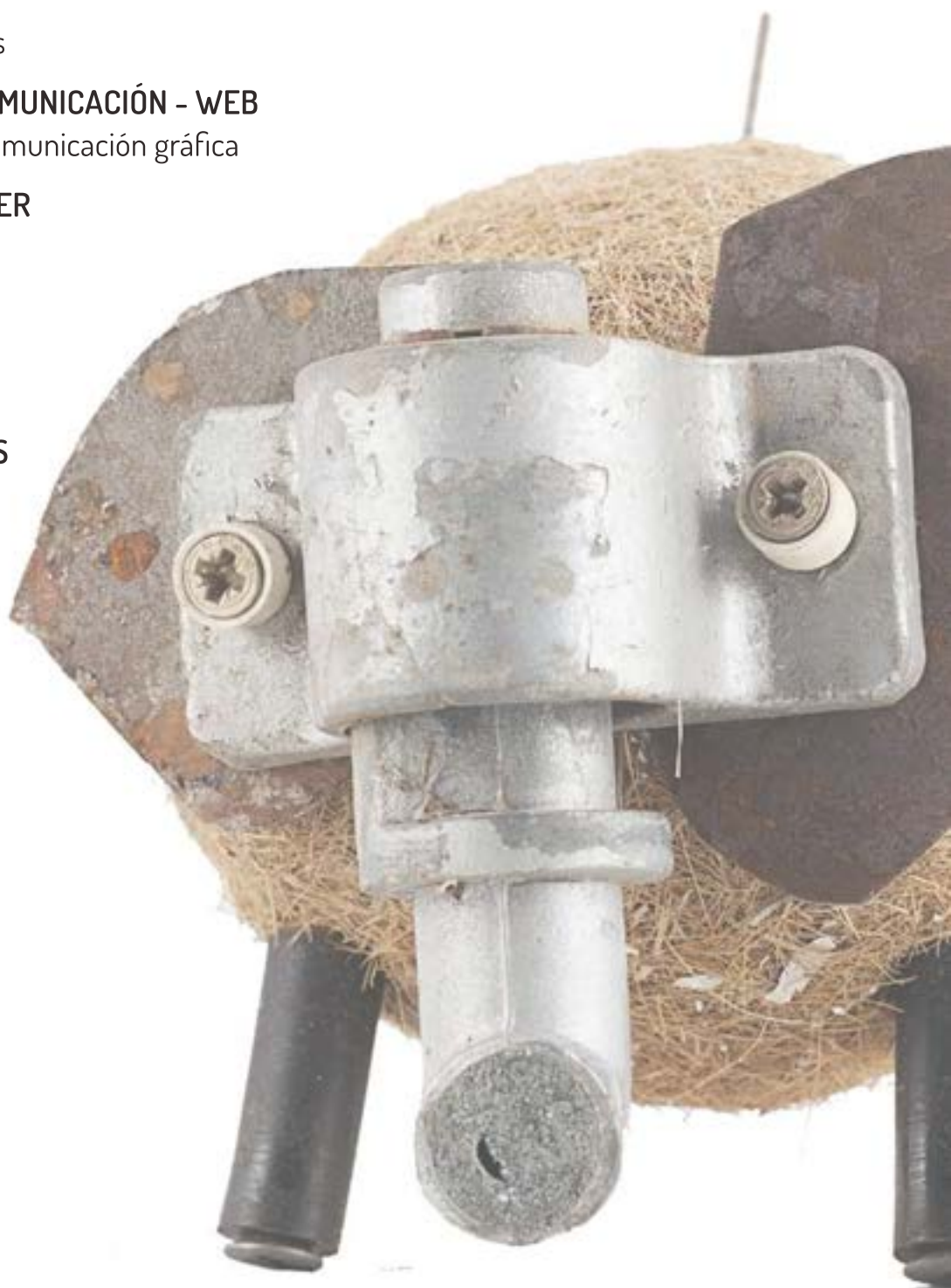
Pablo Sánchez

## CÁPSULAS AUDIOVISUALES

Didier Maes

## PRODUCCIÓN

Théâtre de l'Alambre



# FICHA TÉCNICA

## CONDICIONES GENERALES

Dimensiones del espacio [Ver tabla ]

La exposición se adapta a todo tipo de espacio.

## TAMAÑO DE LAS PIEZAS

Las más pequeñas miden entre 5 x 5 x 5 cm.

Las más grandes miden 2 m x 1m 20 x 1m20

## NECESIDADES TÉCNICAS

Se necesita:

- Soportes, peanas, vitrinas para piezas [Ver tabla]
- Mesas para zona interactiva, antesala [Ver tabla]
- Posibilidad de colgar de las paredes
- Equipo de sonido con entrada USB y altavoces
- Televisión con entrada USB
- Escalera para el montaje
- Tomas de corriente

## TIEMPOS Y NECESIDADES DE MONTAJE/DESMONTAJE

- Tiempo de montaje: 2 jornadas
- Tiempo de desmontaje: 1 jornada
- Duración de la visita guiada: 50 min.
- Tiempo mínimo entre visita: 20 min.

## EDADES PÚBLICO

Todos públicos a partir de 6 años.

## PERSONAL

Se requieren:

- 2 personas para la carga y la descarga.
- 1 persona para el montaje
- 2 personas para el desmontaje.

## SEGUROS

Se requiere:

- la contratación de un seguro



La exposición se puede plantear para espacios y presupuestos varios.

Tabla orientativa de necesidades:

Presupuesto	Versión Completa	Versión Mediana	Versión Reducida
Número de piezas			
Piezas pequeñas	100,00 %	75,00 %	50,00 %
Piezas grandes	100,00 %	50,00 %	Los Céspedes + Pez Glóbulo
Cuadros	100,00 %	75,00 %	50,00 %
Piezas colgando del techo	100,00 %	50,00 %	Ninguna
Juegos + Zona Interactiva	100,00 %	75,00 %	50,00 %
Superficie mínima de sala	100 m <sup>2</sup>	60 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
Superficie mínima de soportes	8 - 12 m <sup>2</sup>	6 > < 10 m <sup>2</sup>	4 - 5 m <sup>2</sup>
Número de mesas	4 - 6	3 - 5	1 - 2

## Ejemplo de montajes anteriores



Centro Cultural de La Cabrera (Madrid)



Antiguo Instituto de Gijón



## Espectáculo

Al ser el Arca de Neo un proyecto multidisciplinar, el Théâtre de l'Alambre propone actividades anexas que pueden venir complementar la exposición o preverse independientemente unas de otras.

### El Arca de Neo - Teatro de objetos poéticos

Espectáculo de teatro de objetos poéticos para todos los públicos a partir de 7 años.

#### Sinopsis:

Neo Darwin, tata-tata-tata nieto de Charles, quiere compartir con el mundo sus últimos descubrimientos: ¡los animales están encontrando soluciones ingeniosas para salvar el medio ambiente! Y de paso, nos invita a seguir el ejemplo de la naturaleza. ¿Cómo? Mutando.

El Arca de Neo es un viaje científico-poético donde descubriremos las respuestas del Cierbosque a la deforestación, de la Ovieja al sobreconsumo de su carne o de la Luciérvaga al agudo problema de la contaminación lumínica, entre otras curiosas criaturas. Un mundo donde las serpientes (Hervíbora) se han hecho vegetarianas, los crustáceos (Brocavante) mecánicos, y las avestruces (Avestrucha) anfibias para salvar el planeta.



Vídeo



## Taller de Reciclaje creativo

Este taller es una inspiradora invitación para niñas/os y familias a crear su propia criatura mutante. El desarrollo del taller tiene como recursos metodológicos la imaginación, el juego, el lenguaje y las artes plásticas.

La primera parte es una presentación en el que las personas participantes observan, se aproximan y reconocen el sorprendente mundo de los seres híbridos mitológicos y reales. A partir de esta presentación se propone a cada participante que de forma verbal combinen palabras para empezar a dar vida a sus "bichos", utilizando la técnica de la "Palabra Maleta". Una vez soñados y nombrados, se ofrecen objetos, materiales y desechos para construir de forma tridimensional y plástica sus criaturas que formarán parte de "El Arca de Neo" y que les facilitará "mirar la realidad con nuevos ojos". de residuos plásticos encontrados en las playas. Este es un gran banco de peces mutantes.

Vídeo







# DIDIER MAES

Si hay algo que le gusta a Didier Maes es cacharrear y trastear con todo tipo de chismes, cachivaches y objetos. Reconoce que son su debilidad. En sus manos, se borran las fronteras entre lo orgánico y lo inerte, lo aprovechable y lo inservible, lo real y la fantasía. Y lo realmente sorprendente es que todo acaba formando parte de un universo propio, paralelo y divertido.

Lo que plantea no es exactamente reciclaje, ni realmente magia, ni son solo juegos para criaturas, tampoco obras teatrales al uso, pero las propuestas de este artista belga, afincado desde hace veinte años en España, son, a la vez, todo eso y mucho más. Didier Maes demuestra que el arte sigue teniendo mucho que decir. Porque no olvidemos que las y los artistas son exploradores, activistas, visionarios y curanderos.

Para definirle, tendríamos que echar mano de una acepción más habitual y extendida, y hablar de una mente creativa multidisciplinar. Pero aquí es cuando huye de etiquetas y elige ser un artista "touche-à-tout", algo que podríamos traducir como un artista «toca todo».

En ese camino de no quedarse con una única manera de ser y hacer, ha recorrido Europa formándose en teatro, clown, teatro de máscaras, teatro gestual, de objetos o Commedia dell'Arte.

Al frente de su compañía, Théâtre de l'Alambre, -creada en 2012 junto a Herminio Campillo y Alex Torregrosa-, gana el premio al mejor espectáculo por su ópera prima [Aral](#) en la edición de 2013 del reconocido festival Jeunes Rencontres de Huy (Bélgica). A través de un lenguaje teatral sin texto, en la frontera entre el clown, la poesía, el teatro de objetos y de títeres, esta fábula reinventa, en una atmósfera de fin del mundo, un mar que ya no existe.



[Aral](#) marcó un antes y un después en la trayectoria profesional de Didier Maes. Creció sin parar su afán por crear su propio teatro, con un lenguaje muy particular, mezclando distintas disciplinas como las artes plásticas, la videocreación y la transformación artesanal de objetos cotidianos y de la Naturaleza que nos invitan a mirar la realidad con otros ojos.

La crisis medioambiental es el punto de partida de [El arca de Neo](#).

También en gira, en [Los Domadores de Vientos](#), Didier Maes nos lleva, de la mano vientos y contravientos, a un mundo imaginario con cuatro propuestas artísticas complementarias e independientes entre sí: un [espectáculo de teatro de objetos](#), marionetas y cacharrería poética, una [exposición de esculturas](#), grabados, instalaciones interactivas y fotografías, una conferencia científico-histórica surrealista para conocer la historia de la humanidad y una sesión de cuentacuentos donde disfrutar con las aventuras de [Edgar Tramontana](#), [Papy Corriente de Aire](#), [Mammy Borrasca](#), [Aristides Rascafría](#), [Alfredo Sirocco](#), [Eduardo Brisa](#), [Sidonie Mistral](#).



Cierbosque

## CONTACTO

DIDIER MAES

[www.theatredelalambre.com](http://www.theatredelalambre.com)

[contacto@theatredelalambre.com](mailto:contacto@theatredelalambre.com)

+34 617 63 13 60

Théâtre  
de  
L'ALAMBRE