

Falla Immaterial de la Universitat de València planta un monument que la ciutadania pot tocar per a construir la seua València desitjada

València, 29 de febrer de 2024. El projecte **Falla Immaterial**, impulsat des de l'Escola Tècnica Superior d'Enginyeria de la Universitat de València (ETSE-UV), ha presentat la proposta per a la seua huitena edició al **claustre del Centre Cultural La Nau**, on ubica la instal·lació física d'enguany anomenada **[In]Tocable**, la qual consisteix en un monument que la ciutadania pot tocar per a construir la València que desitja habitar.

En concret, aquesta falla experimental ofereix un espai de 8 metres per 8 metres dividit en quatre dimensions (*Tocable, Intocable, Possible i Impossible*). Les persones visitants trobaran ací vora **30 peces a escala humana**, amb diferents formes geomètriques i inspirades en la **pedagogia Montessori**, que representen diversos **elements estructurals que conformen les ciutats** (el turisme, els éssers vius, la igualtat, etcètera); de manera que poden apilar-les, adossar-les i organitzar-les segons les seues preferències com a ciutadans i ciutadanes.

“La idea és que reflexionem sobre quines qüestions volem i podem intervenir com a ciutadania, per això parlem de tocable i intocable; però també pensem fins a quin punt podem aconseguir els canvis que volem o no, per això oferim les dimensions possible i impossible. Tot plegat, la Falla Immaterial de 2024 implica que **el monument serà diferent per a cada persona que el visite**”, ha explicat Fran Grimaldo, director de Falla Immaterial, en la presentació que ha tingut lloc aquest matí.

L'acte també ha comptat amb les intervencions d'Ester Alba, vicerectora de Cultura i Societat de la Universitat de València; Juan Carlos Caballero, regidor de Transparència, Informació i Defensa de la Ciutadania de l'Ajuntament de València; i **Reyes Pe**, l'artista tèxtil que ha col·laborat amb l'equip científic i artístic de l'ETSE-UV per a desenvolupar aquesta proposta tàctil i interactiva, la qual romandrà **oberta al públic** al claustre del Centre Cultural La Nau **fins al 24 de març**.

FALLAIMMATERIAL.COM, LA PIONERA EN INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL

Com sempre, Falla Immaterial es completa amb el seu vessant digital en l'espai web oficial fallaimmaterial.com, on enguany es podrà jugar a construir un monument similar a la instal·lació física *[In]Tocable*. En aquest cas, les dades seran recollides per a analitzar les preferències de la ciutadania sobre València. A més a més, també serà possible fer-se una foto “fallera i immaterial” des dels dispositius mòbils amb l'ajuda d'una Intel·ligència Artificial.

Falla Immaterial pretén augmentar la cultura científica de la societat mitjançant la festa local més popular i emblemàtica de la ciutat de València. El 2017, la Universitat de València, a través de l'ETSE, tot coincidint amb la declaració de les Falles com a patrimoni cultural immaterial de la humanitat per la UNESCO, va construir **la primera falla immaterial de la història**; un projecte d'art digital i alfabetització científica que es renova cada any, creant diferents monuments de manera col·laborativa amb la ciutadania.

Falla Immaterial de la Universitat de València planta un monumento que la ciudadanía puede tocar para construir su València deseada

València, 29 de febrero de 2024. El proyecto **Falla Immaterial**, impulsado desde la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de la Universitat de València (ETSE-UV), ha presentado la propuesta para su octava edición en el **claustro del Centre Cultural La Nau**, donde se ubica la instalación física de este año llamada **[In]Tocable**, la cual consiste en un monumento que la ciudadanía puede tocar para construir la València que desea habitar.

En concreto, esta falla experimental ofrece un espacio de 8 metros por 8 metros dividido en cuatro dimensiones (*Tocable, Intocable, Possible e Impossible*). Las personas visitantes encontrarán aquí **cerca de 30 piezas a escala humana**, con diferentes formas geométricas e inspiradas en la **pedagogía Montessori**, que representan varios **elementos estructurales que conforman las ciudades** (el turismo, los seres vivos, la igualdad, etcétera); de manera que pueden apilarlas, adosarlas y organizarlas según sus preferencias como ciudadanos y ciudadanas.

“La idea es que reflexionemos sobre qué cuestiones queremos y podemos intervenir como ciudadanía, por eso hablamos de tocable e intocable; pero también pensemos hasta qué punto podemos conseguir los cambios que queremos o no, por eso ofrecemos las dimensiones posible e imposible. Con todo, la Falla Immaterial de 2024 implica que **el monumento será diferente para cada persona que lo visite**”, ha explicado Fran Grimaldo, director de Falla Immaterial, en la presentación que ha tenido lugar esta mañana.

El acto también ha contado con las intervenciones d’Ester Alba, vicerrectora de Cultura y Sociedad de la Universitat de València; Juan Carlos Caballero, regidor de Transparencia, Información y Defensa de la Ciudadanía del Ayuntamiento de València; y **Reyes Pe**, la artista textil que ha colaborado con el equipo científico y artístico de la ETSE-UV para desarrollar esta propuesta táctil e interactiva, la cual permanecerá **abierta al público** en el claustro del Centro Cultural La Nave **hasta el 24 de marzo**.

FALLAIMMATERIAL.COM, LA PIONERA EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Como siempre, Falla Immaterial se completa con su vertiente digital en el espacio web oficial fallaimmaterial.com, donde este año se podrá jugar a construir un monumento similar a la instalación física *[In]Tocable*. En este caso, los datos serán recogidos para analizar las

preferencias de la ciudadanía sobre València. Además, también será posible hacerse una foto “fallera e inmaterial” desde los dispositivos móviles con la ayuda de una Inteligencia Artificial.

Falla Inmaterial pretende aumentar la cultura científica de la sociedad mediante la fiesta local más popular y emblemática de la ciudad de València. En 2017, la Universitat de València, a través de la ETSE, coincidiendo con la declaración de las Fallas como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad por la UNESCO, construyó la **primera falla inmaterial de la historia**; un proyecto de arte digital y alfabetización científica que se renueva cada año, creando diferentes monumentos de manera colaborativa con la ciudadanía.