

CandelaXy

*On la imaginació pren  
forma a través de la  
tecnologia...*



# Què és



## CandelaXy?

CandelaXy és un univers creatiu on la **creativitat humana** i les **noves tecnologies** convergeixen per potenciar-se mútuament, sense substituir-se. Neix amb la voluntat d'explorar una relació més orgànica, accessible i inspiradora entre les persones i les eines tecnològiques.

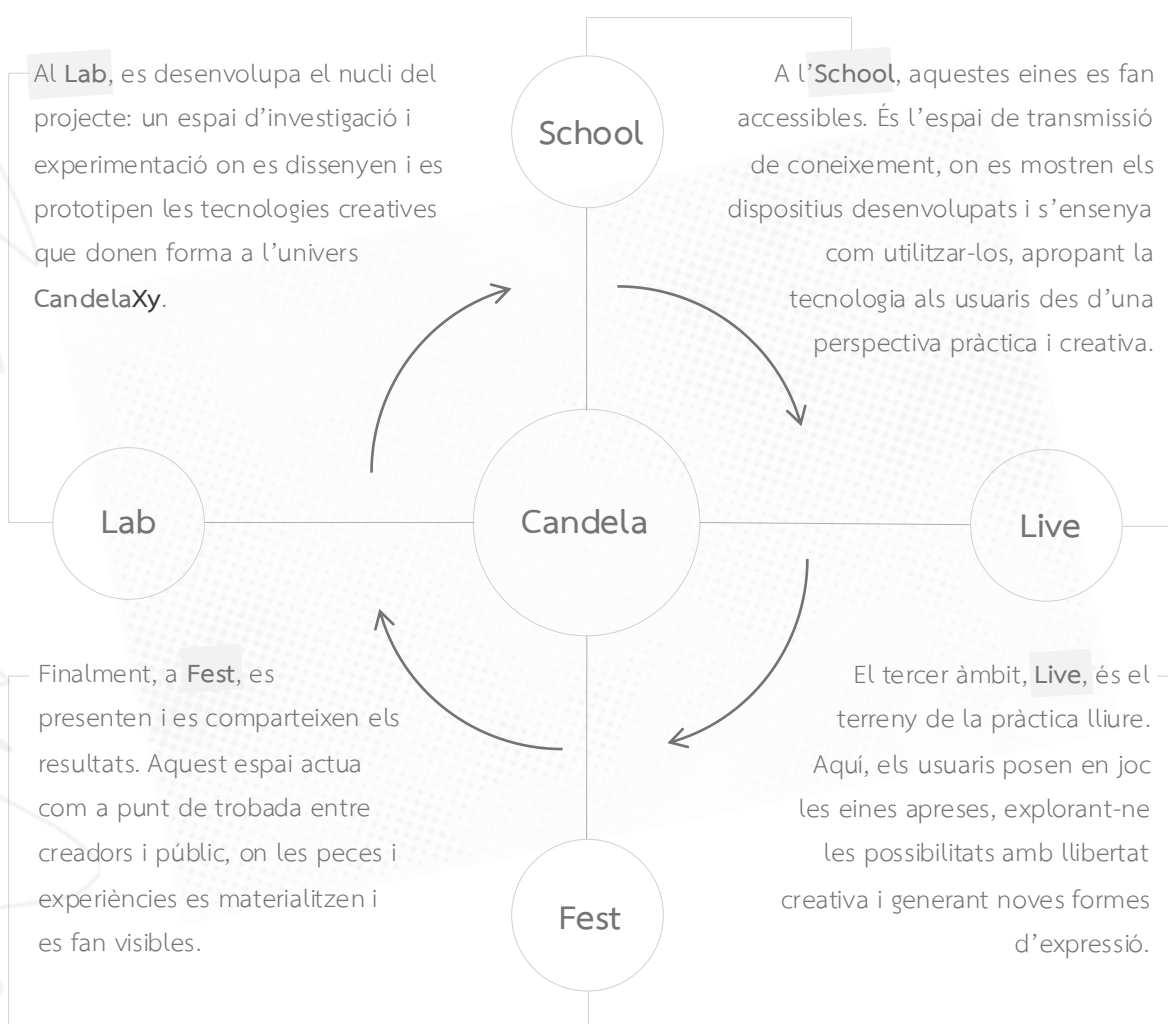
L'eix central d'aquest univers és Candela, un conjunt de **prototips tecnològics** que aspiren a evolucionar cap a productes aplicables i accessibles per al públic general. Aquests dispositius es conceben com a eines d'interacció **humà-màquina** que busquen optimitzar, facilitar i enriquir els processos creatius.

CandelaXy es configura així com un **ecosistema viu**: un espai on la creativitat s'activa, es desenvolupa amb el suport de tecnologies pròpies i es materialitza en resultats que es comparteixen i es difonen. Més enllà de la innovació tecnològica, el projecte posa el focus en l'experiència humana, promovent una relació conscient, expressiva i empoderadora amb la tecnologia.

# L'univers CandelaXy



L'univers **CandelaXy** es configura com un ecosistema dinàmic i cíclic, format per quatre àmbits interconnectats: **Lab, School, Live i Fest**. Cada un d'aquests espais respon a una fase del procés creatiu i tecnològic, generant un flux continu d'experimentació, aprenentatge, creació i exhibició.



Aquest procés no és lineal, sinó **cíclic**. Després del **Fest**, s'analitza tant l'ús performatiu de la tecnologia com la resposta del públic. Aquestes observacions retornen al **Lab**, on serveixen per millorar els sistemes existents i impulsar-ne de nous, alimentant així un cicle constant d'evolució i innovació.

# Candela



**Candela** és el nucli de l'univers **CandelaXy**. És el sistema que integra i dona sentit a totes les eines desenvolupades: un **ecosistema unificat d'interfícies i tecnologies** dissenyades per a la creació i la manipulació digital i híbrida.

Més que un conjunt de dispositius, **Candela** es concep com un **sistema viu**: una xarxa d'eines interconnectades que evolucionen amb l'ús, amb els creadors i amb el context. Un **llenguatge propi** que permet traduir el gest, la intuïció i la imaginació en acció, forma i experiència.

L'ambició de **Candela** és esdevenir un **estàndard creatiu** contemporani. Un sistema reconeixible i integrable en espais, escenaris i contextos diversos: des de sales de creació i centres culturals fins a espectacles en directe i instal·lacions immersives. Espais i experiències que puguin ser identificats com a “powered by Candela”, on la tecnologia no és un fi, sinó un mitjà per expandir la capacitat expressiva humana.

**Candela** aspira a acompanyar cada **ésser creatiu** —és a dir, totes les persones— en el seu procés d'expressió. Parteix de la idea que la creativitat és una qualitat intrínseca de l'ésser humà, i que, quan es facilita i s'activa, esdevé una font de **benestar, connexió i transformació**.

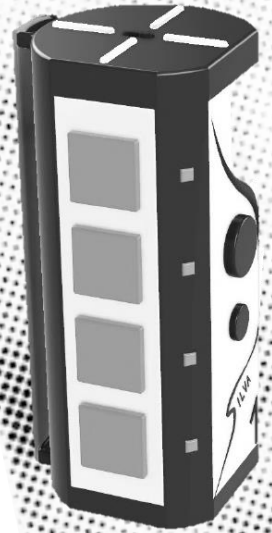
A mesura que el sistema es desplega, el seu potencial es fa més visible i accessible. **Candela** vol esdevenir una eina quotidiana, **essencial**, capaç d'acostar la creació a la vida diària i de donar suport a noves formes d'expressió, tant individuals com col·lectives.

**Crear és donar forma a allò invisible**. És donar vida. **Candela** existeix per fer possible aquest gest: per **canalitzar la imaginació, amplificar-la i compartir-la**.

Dins de l'univers **CandelaXy**, cada idea pot trobar el seu camí cap a la matèria, el so, la llum o el moviment. I en aquest procés, **Candela** no només facilita la creació —la celebra, l'expandeix i la connecta amb el món.

## SILVA Wand – Prototip Candela Desenvolupat al Lab

**SILVA Wand** és un controlador inalàmbic i ergonòmic que permet als creadors interactuar amb entorns digitals i híbrids a través del moviment i el tacte. Integrant diversos sensors i sistemes de feedback, possibilita la manipulació en temps real de so, visuals o altres paràmetres digitals d'una manera intuïtiva, expressiva i sense cables. Dissenyat per esdevenir una extensió natural del cos, el SILVA Wand facilita una connexió directa entre gest i resultat, reduint la barrera tècnica i potenciant una experiència creativa més fluida, immersiva i performativa.



## Oracle – Prototip Candela Desenvolupat al Lab

**Oracle** és un sistema d'interacció que permet al creador comunicar-se amb una intel·ligència artificial capaç d'observar i interpretar el moviment corporal per assistir-lo creativament en temps real. Mitjançant visió per computador, l'usuari activa i modula sistemes reactius prèviament dissenyats per ell mateix, definint el significat i la funció de cada gest. Així, el cos esdevé interfície directa de control sobre elements digitals i físics —com llums, so o dispositius escènics— generant una relació fluida, intuïtiva i expressiva entre acció i resposta. L'**Oracle** no només executa ordres, sinó que acompanya el procés creatiu com un agent sensible, ampliant les possibilitats performatives i la capacitat d'improvisació.

# Lab



El **Lab** és l'espai d'**investigació** i **desenvolupament** de l'univers **CandelaXy**, on s'exploren noves formes de creativitat i s'analitza com la tecnologia pot expandir-les, transformar-les i fer-les més accessibles.

En aquest àmbit es dissenyen i desenvolupen prototips tecnològics orientats a **assistir**, **optimitzar** i **enriquir** els processos creatius, facilitant una interacció més intuïtiva, expressiva i fluida entre l'humà i la màquina. L'objectiu no és automatitzar la creativitat, sinó **amplificar-la**.

El **Lab** transcendeix la concepció tradicional de creativitat artística i abraça les noves pràctiques contemporànies: des dels espectacles en directe i les arts performatives, fins a la creació digital, el gaming, la realitat virtual i augmentada, i les noves formes d'interacció amb entorns híbrids físic-digitals. Es tracta d'un espai obert a l'experimentació amb llenguatges emergents i a la redefinició constant del que significa crear.

Un dels pilars fonamentals del Lab és la **intersecció de disciplines**. Es promou la col·laboració entre professionals de diversos àmbits: enginyeria de software aplicada a experiències interactives, desenvolupament de videojocs, disseny de sistemes interactius, UX centrada en l'usuari, artistes del moviment, performers, creadors digitals i investigadors en interfícies humanes. Aquesta transversalitat permet generar solucions més riques, híbrides i adaptades a les necessitats reals dels creadors.

El **Lab** també actua com a espai d'**observació i anàlisi**. No només crea tecnologia, sinó que estudia com aquesta és utilitzada, percebuda i reinterpretada pels usuaris. Aquest feedback —provinent especialment de les fases Live i Fest— és clau per iterar, refinar i evolucionar els prototips.

Els resultats del **Lab** es materialitzen en **prototips creatiu-tecnològics escalables**, amb un nivell de maduresa suficient per ser utilitzats de manera autònoma dins de l'àmbit School. Aquests prototips es conceben com a eines vives, en constant evolució, preparades per ser testejadades, reinterpretades i portades a nous contextos creatius. En aquest sentit, el **Lab** és el **motor de l'univers CandelaXy**: el punt d'origen on neixen les eines, però també el lloc on tot retorna per ser repensat.

# School



L'School és l'espai **d'aprenentatge, experimentació i oportunitats** de l'univers **CandelaXy**. Té com a objectiu apropar les noves tecnologies creatives a persones de totes les edats i bagatges socioculturals, generant un entorn accessible, inclusiu i estimulant on qualsevol persona pugui explorar el seu potencial creatiu.

Aquest àmbit es materialitza a través d'un conjunt d'**activacions** com tallers, masterclasses, campus creatius, xerrades i exhibicions interactives. Més enllà de la transmissió de coneixement, l'**School** promou una experiència pràctica i vivencial, on els participants no només aprenen com funcionen les eines, sinó que les integren en el seu propi procés creatiu.

L'**School** actua com a pont entre el desenvolupament tecnològic del **Lab** i la seva aplicació real en contextos creatius. És l'espai on els prototips es fan accessibles, es posen a prova amb usuaris reals i es tradueixen en llenguatges comprensibles i utilitzables. Alhora, és un lloc de **detecció de talent emergent** i de **generació de comunitat**, fomentant la connexió entre creadors, tecnòlegs i públic.

L'impacte de l'**School** és doble: d'una banda, contribueix a democratitzar l'accés a tecnologies creatives avançades; de l'altra, impulsa noves formes d'expressió i perfils híbrids capaços d'habitar la **intersecció entre art i tecnologia**.

Dins del cicle **Lab-School-Live-Fest**, l'**School** és el moment d'activació i transmissió: on el coneixement es comparteix, s'expandeix i es prepara per ser portat a la pràctica. Els usuaris que es formen a l'**School** esdevenen els agents actius del **Live**, i les seves pràctiques i necessitats retornen al **Lab**, alimentant així un ecosistema viu, participatiu i en constant evolució.

# Live

El **Live** és l'espai on les eines **Candela** es posen en pràctica en **contextos reals de creació**, més enllà de l'aprenentatge. És el moment de la llibertat creativa i de la mestria: on els creadors integren les tecnologies en les seves pràctiques i exploren fins on poden portar-ne el potencial.

En aquest àmbit, les eines deixen de ser objecte d'estudi per convertir-se en **instruments vius**. Els artistes i creadors les utilitzen de manera autònoma per desenvolupar peces, performances i experiències, experimentant amb nous llenguatges i formes d'expressió.

El **Live** inclou demostracions, showcases, enregistraments de so i vídeo, live sessions — tant en format íntim com amb públic reduït— així com entrevistes i documentació dels processos creatius. Aquest component no només **visibilitza els resultats**, sinó que posa en valor el recorregut de cada creador, compartint metodologies, intuïcions i formes d'interacció amb la tecnologia.

També es contempla la **producció i promoció** de concerts, performances i esdeveniments on la tecnologia **Candela** sigui part central de l'experiència artística, generant espais híbrids entre l'escena, el laboratori i la comunitat.

El **Live** actua com a banc de proves en context real: és on emergeixen usos inesperats, noves necessitats i formes d'interacció no previstes. Aquesta informació és essencial per a l'evolució del projecte, ja que retorna directament al **Lab** en forma de feedback aplicat.

Dins del cicle **Lab-School-Live-Fest**, el **Live** és l'espai de **materialització i expansió**. És on el coneixement adquirit a l'**School** es transforma en pràctica real, i on les eines es tensionen, es reinventen i es porten al límit. Alhora, prepara el terreny per al **Fest**, on aquestes creacions es comparteixen amb un públic més ampli.

El **Live** consolida així una **comunitat activa de creadors** que no només utilitzen la tecnologia, sinó que la redefeixen amb cada ús, convertint **CandelaXy** en un ecosistema viu, en constant transformació.

# Fest



El **Fest** és la culminació viva de l'univers **CandelaXy**: el moment en què tot convergeix i es manifesta davant del públic. És més que una exhibició; és una **experiència immersiva** on tecnologia, cos i creativitat es troben en un mateix espai compartit.

Al **Fest**, els assistents entren a l'univers **CandelaXy** per endinsar-se en un viatge interactiu on esdevenen **protagonistes**, conjuntament amb els artistes que actuen. El públic deixa de ser espectador passiu per formar part activa de l'experiència, transitant per entorns on la interacció, la sorpresa i l'emoció són centrals.

El **Fest** es configura com un espai híbrid entre festival, instal·lació i ritual contemporani. Pot incloure espectacles en directe, instal·lacions interactives, recorreguts immersius i moments de **participació activa**, on les eines de CandelaXy es fan tangibles des d'una dimensió sensorial i col·lectiva.

És també un **punt de trobada** per a les ments creatives: un espai on creadors, tecnòlegs i públic connecten, comparteixen i s'inspiren mútuament, generant noves idees i possibles col·laboracions.

Aquí, les peces i exploracions desenvolupades al llarg del cicle prenen forma i es despleguen en tota la seva intensitat. Però el **Fest** no és un final tancat, sinó un punt de retorn. És en aquest context viu on es **recull la resposta del públic**, les emocions generades i les formes d'interacció espontànies.

Aquesta energia retorna al **Lab**, alimentant noves línies d'investigació i evolució tecnològica. Dins del cicle **Lab-School-Live-Fest**, el **Fest** és la culminació emocional i col·lectiva: el moment en què el procés es fa visible, compartit i significatiu.

És aquí on **CandelaXy** esdevé experiència. I és des d'aquí que torna a començar.

# KM 0



**CandelaXy** neix des del territori, esdevenint una plataforma de creixement per a una gran diversitat d'artistes i **creadors de proximitat**, a Catalunya. Aposta per talent local de qualitat, sovint emergent o en vies de consolidació, oferint-li eines, context i visibilitat per desenvolupar-se plenament.

A través de l'ús de **Candela** i del recorregut complet de l'univers **Lab-School-Live-Fest**, aquests creadors no només accedeixen a tecnologia avançada, sinó que participen en un ecosistema que **potencia el seu desenvolupament** artístic, tècnic i professional. Aquest procés els permet expandir el seu llenguatge, diferenciar-se i posicionar-se amb una proposta contemporània i competitiva en **l'escena internacional**.

**CandelaXy** planteja així un model que connecta l'arrel amb la **projecció global**: allò que es crea aquí pot dialogar amb el món. El territori deixa de ser un límit per esdevenir un punt d'origen amb identitat pròpia, capaç de generar referents en l'àmbit de la creativitat tecnològica.

A més, aquest enfocament **reforça el teixit cultural local**, generant oportunitats reals, fomentant la col·laboració entre disciplines i activant una comunitat creativa viva i interconnectada. Es tracta no només de produir obra, sinó de construir context, escena i continuïtat.

El valor diferencial de **CandelaXy** rau en aquesta doble mirada: **impulsar des de la proximitat amb eines de futur**. Una aposta que pot posicionar la cultura del nostre entorn com a referent en la intersecció entre art, tecnologia i experiència.

KM 0 no és només un punt de partida —és una declaració d'intencions: **créixer des d'aquí per impactar arreu**.

# Projecció

**CandelaXy** es planteja com una iniciativa amb una projecció transversal, capaç de generar **transformacions significatives** en múltiples àmbits: les persones, l'educació, les formes de crear, el territori i la connexió amb l'escena global.

- A **nivell individual**, facilita l'accés a noves eines d'expressió, activant la creativitat com a motor de benestar, empoderament i desenvolupament personal. **CandelaXy** entén la creativitat no com una habilitat reservada a uns pocs, sinó com una capacitat inherent a tothom, que pot ser estimulada i expandida amb les eines adequades.
- En l'**àmbit educatiu**, introdueix noves metodologies basades en l'experimentació, la pràctica i la interacció, apropant les tecnologies creatives des d'una perspectiva accessible i aplicada. Això contribueix a generar perfils híbrids, capaços de moure's entre disciplines i d'adaptar-se a un context en constant transformació.
- Pel que fa a les **formes de fer**, **CandelaXy** impulsa nous llenguatges i processos creatius, fomentant una relació més intuïtiva, oberta i col·laborativa amb la tecnologia. Afavoreix entorns on la innovació emergeix de la intersecció entre disciplines i de la pràctica compartida.
- A **nivell territorial**, reforça el teixit cultural i creatiu, generant oportunitats, visibilitat i connexió entre agents locals. Alhora, projecta aquesta activitat cap a fora, posicionant el territori com un pol de referència en la creativitat tecnològica contemporània.
- En un **context global**, **CandelaXy** contribueix a repensar la relació entre humans i tecnologia, posant la creativitat al centre i proposant models més sostenibles, sensibles i orientats a l'experiència.

La seva projecció no es limita a resultats concrets, sinó que es manifesta en processos, connexions i possibilitats que s'obren: **una manera diferent de crear, d'aprendre i de relacionar-se amb el món.**

# Visió



La visió de **CandelaXy** és clara: posar la tecnologia al servei de la creativitat humana perquè cada persona se senti capaç de donar forma a allò que imagina.

**CandelaXy** parteix de la idea que tots els **éssers humans són intrínsecament creatius**. El seu propòsit és facilitar les eines, els espais i els contextos necessaris perquè aquesta creativitat pugui emergir, desenvolupar-se i compartir-se sense barreres. La tecnologia, en aquest sentit, esdevé una gran aliada: no com a substitut de l'humà, sinó com a **amplificadora** del seu potencial.

L'objectiu és contribuir a la construcció d'**un món més inclusiu**, on la creació sigui accessible, on les oportunitats estiguin a l'abast de tothom i on cada persona pugui sentir-se realitzada a través del seu propi llenguatge expressiu. Un món on la tecnologia no limita, sinó que **obre camins**.

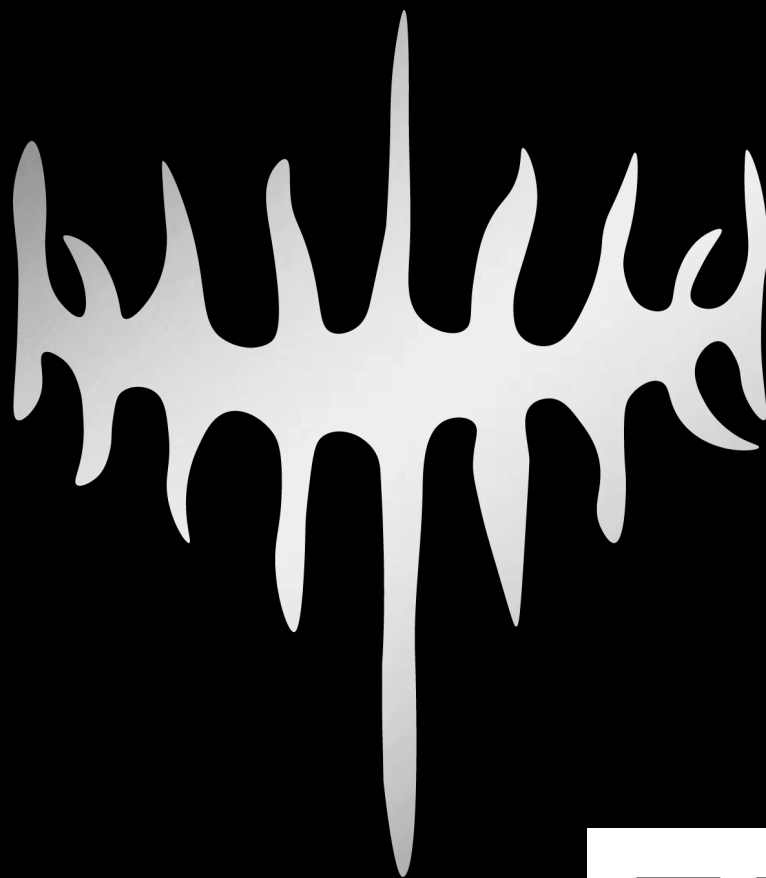
**CandelaXy** aspira a **trencar barreres** —tècniques, econòmiques, culturals i conceptuals— i a redefinir els límits del que és possible crear. Ho fa configurant un univers obert, viu i en expansió constant: **un espai on la imaginació no troba fronteres**.

Perquè quan crear és accessible, el potencial humà es desplega. I quan el potencial es desplega, **el món canvia**.



*Descobreix CandelaXy.*

*Imagina. Crea. Transforma.*



*www.candelaxy.com*  
*info@candelaxy.com*