

DOMBATE

Celia Parra

PANTALLAS

GUÍA DE LECTURA

ÍNDICE

1. CLICK ■	Introducción	3
2. PAUSE 	Antes de ler	4
3. PLAY ►	Dentro libro	6
4. REWIND ◀◀	Actividades	12
5. CRÉDITOS ▶▶ 	Sobre min	17

I. CLICK ■ Introducción

Lector, lectora (ou máis ben espectador, espectadora?):

Grazas por te asomar a estas ***Pantallas***. Agardo que sintonices coas palabras e píxeles que percorren o poemario e que esta poesía híbrida conecte contigo.

Cando escribín *Pantallas*, argallei todo un universo poético arredor daquilo que quería contar. Agora encantaríame compartir contigo como fun construíndo os seus alicerces, falarche do meu proceso creativo e do que quería transmitir con estes poemas que son reflexos. Tamén me gustaría tecer contigo un diálogo virtual para desenobelar o que che suxiren a ti estas palabras. Porque, aínda que eu escribise cada poema cun sentido en mente, teño claro que a lectura máis interesante é a que farás ti.

Cando lemos, mesturamos na nosa cabeza as cores do que lemos coas cores das nosas propias experiencias, e iso dá lugar a tonalidades riquísimas, únicas para cada lector ou lectora. Por iso a túa interpretación é a máis importante. Quizais descubras novas cores ou novos significados que seguro enriquecen o meu traballo.

O que tes entre as mans son apenas pinceladas de suxestións e actividades para mergullarte no universo de *Pantallas*. Síntete libre de facer *zapping* por elas, escolle os circuítos que che transmitan máis enerxía para explorar o libro e enchóupate da colaxe de formatos artísticos que entran en xogo.

Se queres contarme as túas impresións despois da lectura, podes facelo a través das redes que verás no apartado ***Créditos*** ►► desta guía. Oxalá estas pantallas te animen a descubrir máis poesía (ou, aínda mellor, a ser ti quen a escriba!).

Celia Parra

2. PAUSE II Antes de ler

TÍTULO

- Pantallas. En plural. Que che suxire?
- Cantas pantallas usas a diario? Entre todas as pantallas que hai na túa casa, cantas suman?
- Realizas algunha actividade totalmente libre de pantallas?



BOOKTRAILERS

Como sabes, o obxectivo dun *booktrailer* é presentar nuns poucos minutos o contido principal da obra que representa, de maneira atractiva, no formato audiovisual. Coma o tráiler dunha película.

En *Pantallas* a linguaxe poética e a audiovisual complementáanse. Para min, a poesía non só está impresa no libro, senón que se desprega cara a outros formatos, mestúrase coa música, co vídeo, coa fotografía... Non só escribo con moitas referencias ao mundo da imaxe, senón que adoito trasladar os meus poemas ao formato audiovisual.

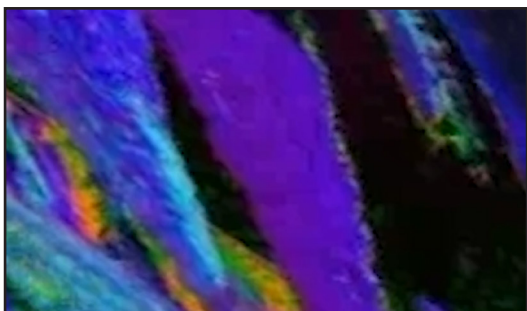
Cando me convidan a presentar *Pantallas* fago sempre un recital audiovisual: recito varios poemas acompañada dunha serie de pezas de videocreación cuxas imaxes e música axudan a mergullarse na atmosfera do libro.

Para min era importante que *Pantallas*, sendo un poemario artellado arredor da imaxe, tivese varias ramificacións audiovisuais. Por iso fixen tamén tres *booktrailers*, a modo de videopoemas. Son unha porta de entrada ao universo que se desprega no libro, e un petisco dos temas que o percorren.

Imos velos:

▶ BOOKTRAILER 1: [GLITCH](#)

Remite ao primeiro poema do libro, o que describe un dos fenómenos máis particulares do mundo *Pantallas*: as actualizacións.

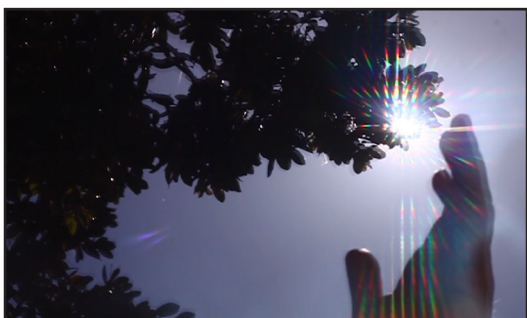


- A que cres que alude “a interferencia”?
- Coñeces o concepto “glitch”? Investiga. Paréceche algo precioso ou horroroso?
- Que sensacións che transmiten esas cores cortantes, a voz en off, a voz distorsionada, e os sons?



▶ BOOKTRAILER 2: [ESPELLOS](#)

Remite ao poema que atoparás na páxina 35

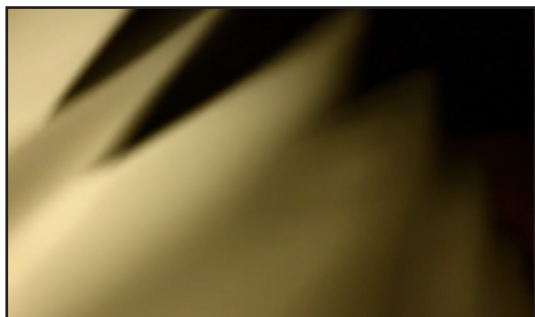


- Algunha vez reparaches no que pasa cando miras a pantalla do móbil nos días de sol? Sobre todo cando ten o brillo baixiño. Que é o que ves?
- Fíxate no vídeo: estás vendo a realidade ou un reflexo dela?
- Que che transmite?



▶ BOOKTRAILER 3: [PAPEL](#)

Remite ao poema que atoparás na páxina 23



- Este é un videopoema de corte máis conceptual. Adiviñas que é o obxecto que se grava? Que ten de particular, e que conexión cres que iso establece co poema e o propio libro?
- Que sensacións che esperta a paisaxe sonora?



- Cal che parece máis doado de interpretar? Cal cres que é máis enigmático?
- Cal dos tres che gusta máis e por que?



Poderás volver sobre estas preguntas despois de leres o poemario.

3. PLAY ▶ Dentro libro

PANTALLAS

Pantallas é unha fiestra a un mundo distópico, situado nun futuro moi distante, pero que en realidade é espello do momento presente. Un mundo dominado polos dispositivos dixitais, que sofre actualizacións coma un sistema operativo, onde a realidade está mediada sempre pola imaxe. Un mundo en que as persoas, movidas polo desexo e satisfacción inmediatas, se relacionan a través de pantallas.

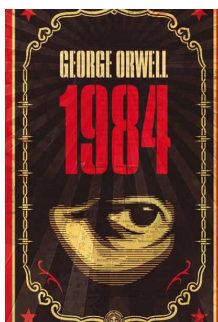
A RAG define “distopía” como “un mundo imaxinario que se considera como fortemente negativo”. Trátase dun xénero moi cultivado no cine e na literatura.

As distopías principais que inspiraron os poemas de *Pantallas* son: a novela [1984](#) de George Orwell e a serie [Black Mirror](#). A primeira é unha das novelas fundacionais do xénero, publicada en 1948. A segunda é unha famosa serie de televisión británica creada por Charlie Brooker en 2011.

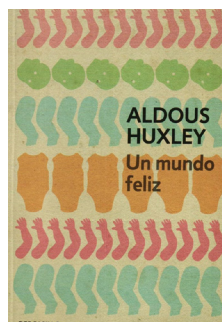
- Coñeces algunha outra novela, serie ou película distópica? Cal é a túa favorita? Que é o que che gusta máis dela? ✓✓

Se desexas mergullarte neste xénero, aquí tes varias suxestións:

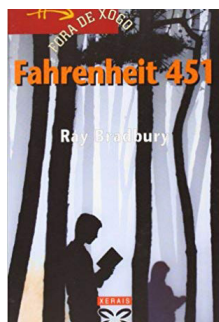
LIBROS



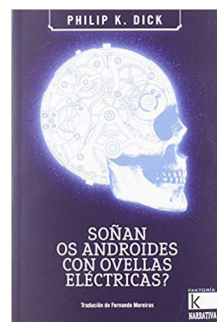
1984
George Orwell, 1948



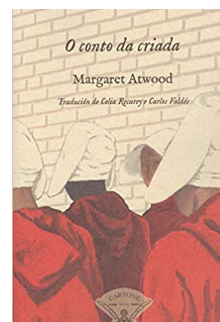
Un mundo feliz
Aldous Huxley, 1932



Fahrenheit 451
Ray Bradbury, 1953



Soñan os androides
con ovellas eléctricas?
Philip K. Dick, 1968



O conto da criada
Margaret Atwood,
1985

SERIES



Black Mirror
Charlie Brooker,
2011-



The Man in the High Castle
Frank Spotnitz,
2015-2019



The Handmaid's Tale
Bruce Miller, 2017-



Westworld
Jonathan Nolan and
Lisa Joy, 2016-

PELÍCULAS



Metropolis
Fritz Lang, 1927



Clockwork Orange
Stanley Kubrik,
1971



Blade Runner
Ridley Scott, 1982



Matrix
Irmás Wachowski,
1999



Minority Report
Steven Spielberg,
2002



V for Vendetta
James McTeigue,
2005



Hunger Games
Gary Ross, 2012



Her
Spike Jonze, 2013



The Lobster
Yorgos Lanthimos,
2015



Isle of Dogs
Wes Anderson,
2018

Nas citas que introducen o libro incorpóranse varios dos temas e símbolos que se tratarán no poemario: espello, imaxe, aparencia...

- Escolle a cita que che resulte máis significativa e investiga acerca do autor/autora (a súa procedencia, obra...)
- Como interpretas as súas palabras?



Podes volver aquí unha vez que leas os poemas para corroborar ou non a túa impresión inicial.

Pantallas reúne un total de 40 poemas estruturados en tres partes:

- 1. Mundo.** Cartografía do reflexo
- 2. Os Antigos.** Fragmentos de diario atopado
- 3. Desexo.** Saciar a luz.

A **parte primeira** imaxina como é ese mundo distópico dominado polas pantallas: como funciona a realidade, como se chegou ata aí, como son as persoas habitantes e como se relacionan entre elas. Preséntanse elementos claves dese mundo: a Actualización, o LED, as pantallas, “os antigos”...

Un exemplo diso é o poema da páxina 31

- Que é un LED? Que cres que representa neste poema?
- Imaxinas a que alude ese “tránsito”?



A **parte segunda** explora como puido ser o pasado dese mundo. Preséntase esa civilización anterior como “os antigos” (en realidade, unha alusión a nós e ao noso presente). Emprégase o recurso do diario atopado: cada texto é coma unha peza de “found footage”, unha destas cintas caseiras de vídeo de hai tantos anos que descubrimos agora, perdidas en arquivos ou na rede. Cada poema é un vestixio que “os antigos” deixaron sobre a súa existencia.

Fíxate no poema da páxina 47, que reflicte a nosa necesidade de compartir fotografías de cada momento que vivimos:

- Sabes que son eses números que encabezan cada poema?
- Coñeces o código binario? Investiga na rede como traducir eses números e descifra o sistema de clasificación empregado para ordenar os poemas de “os antigos”.
- A que cres que remite esa “vitrina de intimidades”?
- Identificaste co que transmite?



A **parte terceira** examina como o desexo nos move e nos constrúe, e como é claramente o motor dese universo dominado pola imaxe. Afóndase na descrición da realidade distópica de *Pantallas*. Bosquexase un cuestionamento da nosa maneira de estar no mundo.

Bota unha ollada ao poema da páxina 81, que sinala como buscamos a aprobación allea para sentirmos mellor.

- A que cres que fai referencia este poema?
- Recoñéceste nel?



FIGURAS RETÓRICAS

Pantallas constrúese a partir dun conxunto de termos entre os que se establecen continuas relacións semánticas. Trátase de varias palabras recorrentes que nos trasladan (mediante as metáforas e símbolos que entretécen) á realidade dese mundo distópico. Estes son os principais símbolos:

- **A Actualización:** O mundo descrito en *Pantallas* orixinouse tras a primeira “Actualización”. É dicir: o universo actualizouse, coma se fose un sistema operativo, e isto trouxo consigo unha serie de melloras e eliminacións. Ese momento supuxo unha fronteira entre “os antigos” e “a nova estirpe hexadecimal”, coma a explosión dunha supernova. O mundo volveuse dixital, o papel desterrouse (salvo polo “Canto”, a historia do pasado e o presente contada en forma de poema escrito en papel) o LED ocupou o lugar do Sol, o aire está formado por píxeles cortantes, os dispositivos electrónicos e pantallas dominan a vida e as interaccións sociais, a memoria volveuse código binario e a luz abrasiva das pantallas esténdese sen límite. A partir desa primeira Actualización, o mundo sofre actualizacións periódicas, mediante as que se renova constantemente.

- **O glitch:** normalmente entendido como erro inesperado causado por arquivos danados ou mal codificados na imaxe dixital, en *Pantallas* o [glitch](#) é beleza. Marca visualmente o estado de tránsito inmediatamente antes e despois de cada actualización, durante o cal o mundo se descompón en arestas movedizas multicolores.

- **Os antigos:** “Os antigos” fai referencia aos anteriores habitantes do mundo de *Pantallas*, unha civilización anterior con raíces no analóxico. A través dos seus poemas expostos a modo de diario, observamos como a súa vida estaba xa angustiosa e fortemente mediatizada polas redes sociais.

- **As pantallas:** Son o elemento omnipresente que caracteriza a ese mundo distópico. Elementos de vixilancia e control a modo de panóptico dixital, pero tamén instrumentos de interacción entre habitantes e depositarios das identidades construídas especificamente para ese medio virtual. As pantallas veñen substituír de maneira dixital calquera forma anterior de interacción baseada no contacto persoal.



Amplía información: O [panóptico](#) é un tipo de arquitectura carceraria ideada polo filósofo Jeremy Bentham cara a finais do século XVIII. O seu obxectivo era permitir ao gardián vixiar todos os prisioneiros á vez, sen que estesoubesen se estaban sendo vixiados ou non, creando pois unha sensación de permanente exposición nos presos.

- **O píxel:** O píxel é a unidade de medida dese mundo distópico dominado polas pantallas. Os seus bordos cortantes, a súa dureza, a súa frialdade, e o seu “corpo” dixital son á súa vez o que define ese mundo. Despois de cada actualización hai unha chuvia de píxeles que fertiliza a terra. A rectitude do píxel, que compón o mundo dixital, contraponse á realidade “analóxica”, onde todo é fluído. O píxel intenta distraer da realidade.

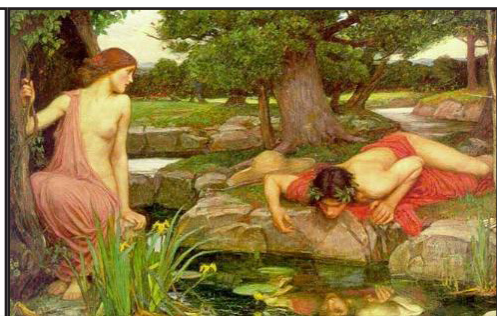
- **A luz:** A luz é a materia prima de todo o dixital, aquela da que emerge o mundo de *Pantallas*, da que nace a nova civilización. Remite á enerxía, á electricidade, pero tamén á luz abrasiva das pantallas que asolaga todo, danando a pel dos habitantes dese novo mundo. O seu contrapunto é a sombra, espazo que, antes da Actualización, permitía o encontro entre os corpos, o tacto e o coñecemento

- **O espello e o reflexo:** entendido como fiestra en que mirarse e recoñecerse (ou non). Tamén, como maneira de observar a realidade. En *Pantallas* os espellos son símbolo de cuestionamento, de dúbida (o seu reflexo nunca é “verdadeiro”). O reflexo é esa imaxe, carente de corporeidade e peso por si mesma, que nos devolve un espello ou unha pantalla. Como imaxe, tamén unha copia enganosa, e moitas veces alterada, da realidade.

⊕ *Amplía información:* En *Alicia no País das Marabillas* (Lewis Carroll), Alicia cae a través do espello nun mundo fantástico que parece un reflexo disparatado da realidade. Segundo a mitoloxía clásica, Narciso namórase do seu propio reflexo no río. En *Vertixe* (Alfred Hitchcock) e *Persoa* (Ingmar Bergman) a identidade de dúas mulleres parece fundirse nunha soa, nun xogo de dobres e reflexos.



Alicia no País das Marabillas (Lewis Carroll)
Ilustración de John Tenniel



Eco e Narciso
Pintura de John William Waterhouse



Persoa (Ingmar Bergman, 1966)



Vertice (Alfred Hitchcock, 1958)

PALABRAS

Tendo en conta a temática deste poemario, predominan nel os termos específicos do mundo audiovisual, informático e dixital: píxel, códec, metadatos, *glitch*, led, píxel, hexadecimal, *bot*, frecuencia, interferencia, holograma, fotograma, código, actualización, memoria externa, etc.

- Consulta o significado das palabras que non coñezas.
- Clasifica estas palabras en cadanseu ámbito de procedencia: audiovisual, informática, creación dixital.
- Localiza algún poema que as conteña e analiza a pertinencia das mesmas. ✓✓

Tamén abundan as referencias sonoras, musicais, táctiles, cromáticas e lumínicas, nalgúns casos en combinacións sinestésicas (“silencio branco”, “frío azul”, “textura líquida”...), antíteses (“luminoso escuro”, “claraboia e penumbra”...)

- Busca exemplos nos poemas das páxinas 21, 33, 49, 53... ✓✓

Como podes comprobar, os poemas de *Pantallas* están escritos en verso libre, que é unha forma de expresión poética que se afasta intencionadamente das pautas da rima e metro (e que, para min, traslada de maneira máis natural as emocións). A falta de rima, o ritmo conséguese mediante a combinación de versos de distinta medida e o emprego de recursos como a aliteración, a anáfora ou o paralelismo.

- Localiza exemplos nos poemas das páxinas 21, 25, 39, 51, 55, 69, 71, 79, 93. ✓✓

TEMAS

Velaquí tes os principais temas de *Pantallas*, que seguro xa fuches intuindo:

- O peso das aparencias fronte á realidade. Páxina 79.
- O impacto das redes sociais na construción da identidade e nas interaccións entre as persoas. Páxina 51.
- A influencia da publicidade nas aspiracións e desexos. Páxina 83.
- A influencia da tecnoloxía no día a día. Páxina 17.
- A comunicación e incomunicación na sociedade actual. Páxina 57.
- A memoria. Páxina 15.
- O desexo. Páxina 67.
- O papel da fotografía. Páxina 47.
- O papel da poesía. Páxina 87.

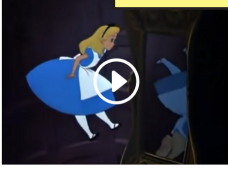
- Busca outros poemas que aborden estes temas. ✓✓

4. REWIND ◀ Actividades

UNIVERSO PANTALLAS

Explora o “Universo Pantallas”, un espazo web que deseñei especificamente para compartir contigo as miñas referencias á hora de escribir *Pantallas*.

<https://celiaparra.com/universo-pantallas/>

		
"Apres le feu" (Jacques Perconte, 2010) ” O uso que Jacques Perconte fai do cromatismo e do glitch inspiraron directamente o	Black Mirror T2 E4 "Be right back" ” Black Mirror foi unha grande inspiración para Pantallas. Neste episodio,	Alicia no País das Marabillas ” Os espellos percorren Pantallas. Durante



Dedica uns minutos a ver o vídeo de Jacques Perconte.

- Cal é o teu ou a túa artista favorita? (de calquera disciplina: plástica, audiovisual, escultura, música...)
- Cres que influenciou dalgún xeito a túa forma de ser ou de pensar?

A publicidade adoita xerar necesidades para vender produtos que as satisfagan. O anuncio de *Nutrispoon* é proba diso (ademais dun bo exemplo de distopía levada ao presente).

- Lembras algún anuncio que te sorprendese, por disparatado, ofensivo ou impactante? Describe o recordo que che quedou.

Tanto os anuncios coma o imaxinario popular acaban retroalimentándose e configurando os nosos desexos como sociedade.

- O poema da páxina 83 pon a atención en soños e aspiracións típicas asociadas á muller. Identificas cales?
- Seguro que lembras algún anuncio ou publicidade impresa que incide en estereotipos femininos (ou que, directamente, obxectualiza a muller). Recompila uns cantos exemplos e comenta a túa opinión sobre eles.

O FILTRO E A REALIDADE

Apenas concibimos publicar unha fotografía en Instagram (ou en calquera rede social) sen antes poñerlle un filtro: para embelecelas, para facela máis envexable, para resaltar o seu dramatismo, ou para agochar os seus defectos. O que facemos con iso é enmascarar a realidade e modificala ao noso antollo para obter dos outros a reacción que buscamos. Así se expresa no poema da páxina 79.

- De maneira individual, ou en parellas, elabora un proxecto fotográfico que explore como un filtro pode enmascarar ou alterar a realidade.

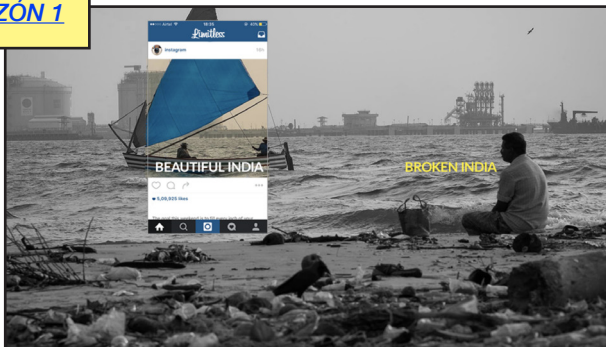
1. Podes interpretar o concepto “filtro” de dúas maneiras: ou ben tomalo como filtro de Instagram, ou ben enténdelo en sentido amplo, por exemplo como un encadramento determinado de parte da realidade ou un ángulo intencionado (cuxo obxectivo é “filtrar” a realidade e amosar só o que interesa).

2. Terás que presentar dúas fotografías, acompañadas dun título de corte poético. Unha delas representará a “realidade” e a outra o “filtro”.

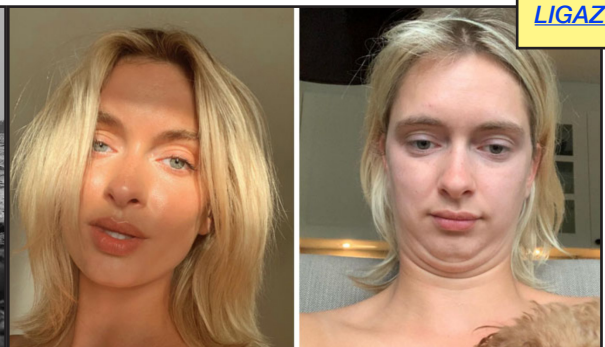
3. Podes crear unha conta de Instagram para subir as fotos. Cada *post* contería dúas fotos: a do “filtro” e a da “realidade”, xunto co título poético e o teu nome.

Para inspirarte, aquí van algunhas ligazóns con distintos exemplos dunha tendencia denominada “Instagram vs reality”. Preme nos cadros amarelos para descubrir máis. ✓

[LIGAZÓN 1](#)



[LIGAZÓN 2](#)



[LIGAZÓN 3](#)



[LIGAZÓN 4](#)



Son varios os poemas de *Pantallas* que fan referencia a redes sociais.

- Localiza algún poema sobre redes e analiza o seu significado. Nalgún caso comprobarás que alude a varias á vez, explica a razón. ✓

- Reflexiona sobre que é o que che gusta, encanta, anoxa, entristece, divirte ou sorprende, do uso que fas das redes e do uso que fai delas a xente ao teu arredor, e crea a partir diso un poema colectivo.

1. En grupos, preparade seis caixiñas grandes. Poñede na parte frontal de cada unha, ben visible, un dos seis *emojis* que representan as reaccións de Facebook. Podedes “customizar” as caixas forrándoas con imaxes alusivas aos *emojis* ou pintándoas da cor representativa de cada un.

2. Individualmente: divide un folio en 6 franxas e recórtaas. Se queres, podes darlles forma de globo de texto ou “comentario”. Escribe un verso en cada un elaborando de forma poética algunha das reflexións comentadas anteriormente. Podes asinalo ou escribilo de maneira anónima. Deposítao na súa caixiña correspondente, segundo a emoción que describa.

3. En grupos: escollede seis voluntarios ou voluntarias, un para cada caixiña, e preparádevos para escoitar un poema colectivo, case un cadáver exquisito. A idea é que cada voluntario escolla un comentario ao azar da caixa que se lle asignou e o lea en alto, por orde. Facede as roldas que sexan precisas ata acabar cos comentarios. ✓



- Empregando o recurso da anáfora ou do paralelismo, escribe un poema inspirado nas redes sociais en si mesmas (ou incluso sobre calquera outro tema), mediante a repetición dalgún destes encabezados tomados das reaccións de Facebook. Podes empregar tamén unha combinación de varios deles:

- Gústame (...)
- Encántame (...)
- Anóxame (...)
- Entristéceme (...)
- Faime rir (...)
- Sorpréndeme (...)

- Intenta trasladar un poema a *emojis*. Os poemas das páxinas 1, 17, 41, 55 e 93 quizais che resulten máis sinxelos para comezar. A túa tradución a *emojis* pode basearse nas palabras literais que o poema expón, ou no concepto/tema que transmite. Por exemplo:

*Espello negro,
espello negro,
cando veña o futuro
tamén ha queimar?*

=



Podería afirmarse que os *memes* son depositarios da herdanza da poesía visual, e que os *GIF* están xa establecidos como parte importante da linguaxe na comunicación actual.

- Proba a complementar algún poema con *GIFs* ou con *memes*. Intenta que acheguen ou ben un reforzo da intención do poema, ou ben unha contraposición coa mesma, de maneira que se cree un novo sentido. Xoga tamén co humor.

Na web [IMGFLIP](#) atoparás os *memes* máis populares da rede, podes usalos como modelo e engadir o teu texto. [Meme Generator](#) axudarache a construír o teu propio *meme* subindo ti a imaxe e mais o texto. E con [Animated GIF Maker](#) serás quen de facer o teu *GIF* particular. Anímate a experimentar!

En Twitter os cancelos (*hashtags*) serven para marcar temas ou palabras clave, arredor das que xiran as conversacións. Hai moitos que apelan á mobilización (#metoo, #yositecreo, #blacklivesmatter, etc.). Abre debate:

- Identifica outros similares, investiga e explica a orixe e a historia de cada un.
- Que opinas do valor de amosar apoio na rede? Cres que pode suplir á mobilización real?

POESÍA E DISTOPÍA

Como dixemos, *Pantallas* pode considerarse un poemario distópico.

- Tomando como referencia os símbolos que artellan o poemario, imaxina e constrúe o teu propio mundo distópico:

1. Pensa no tipo de sociedade que habita nel, como se organiza, que a caracteriza, como se relacionan os seus integrantes entre si... Pensa en como é o hábitat natural (ou dixital) dese mundo, se ten algún fenómeno meteorolóxico propio. Pensa no concepto ou característica que o fai especial. Pensa nos símbolos que o constrúen. Pensa nunha frase que o defina.

2. Toma nota de todo isto e elabora un texto descritivo. Se o prefires, escribe un poema que evoque algún dos seus trazos.

Para crear ese mundo, podes inspirarte nalgúns exemplos de *Universo Pantallas*. Tamén, nos libros, series e películas que vimos no apartado **PLAY ► Dentro libro**.

Un videopoema é un vídeo que recrea a esencia do texto poético en que se basea mediante a linguaxe audiovisual, a través da combinación creativa de imaxe, son e palabra (recitada ou sobreimpresa en imaxe).

- Elabora un videopoema sobre algún dos poemas de *Pantallas*. Quizais che resulten sinxelos para comezar os poemas das páxinas 15, 21, 51, 55, 75. Tan só precisas o teu teléfono móbil (ou unha cámara), un programa de edición e moita imaxinación! Estes son os pasos que debes seguir:

1. Analizar: asegúrate de comprender o que quere dicir o poema e explora o que che suxire.

2. Imaxinar: fai unha chuvia de ideas: pensa que imaxes porías, que sons ou efectos empregarías, que tipo de música escollerías e que efectos de imaxe axudarían ao conxunto.

3. Guionizar: Anota as túas ideas ao lado de cada verso ou de cada estrofa

4. Gravar: Colle a cámara ou o móbil e lánzate a gravar o que anotaches. Carga ben a batería (e a paciencia!) Grava tamén en audio a túa voz recitando o poema.

5. Editar: Hai moitos programas de edición de vídeo gratuítos para móbil e ordenador. Escolle un e verte nel: as imaxes, a música e efectos que escolliches, o audio do poema. En lugar de reproducir o poema recitado, tamén o podes escribir como texto sobre a imaxe. Experimenta coa montaxe. Lembra que, se colliches imaxes ou música de Internet, deberás citar a fonte (e asegurarte de que teñan licenza de dereitos que permita o seu uso). Anota nos créditos quen realizou cada parte do traballo.

6. Exportar: Unha vez que revises que todo está ao teu gusto, exporta o vídeo e xa podes ensinalo ou compartilo nas redes.



Amplía información: se queres aprender máis sobre videopoésía, recoméndoche as seguintes ligazóns:

PALABRA AUDIOVISUAL

Artellada pola Asociación de Escritoras-es en Lingua Galega, é unha fantástica escolma de videopoemas, videocreación, *book-trailers*...



VERSOGRAMAS

Documental galego sobre o panorama internacional da videopoésía. Na sección “Videopoema da semana” atoparás unha selección de videopoemas comentados. Podes ver o documental completo na plataforma [GaliciaLe](#) ou mercando o libroDVD [Versogramas](#) (Editorial Galaxia)

5. CRÉDITOS ▶▶ Sobre min



Dedícome á produción audiovisual e á poesía. En 2018 publiquei [*Pantallas*](#) (Editorial Galaxia). Co meu primeiro poemario, [*No berce das mareas*](#) (Ed. Fervenza, 2009) acadei o Premio Avelina Valladares, ao que seguiron diversos recoñecementos. Neste tempo, tamén publiquei poemas en revistas como *Dorna*, *Luzes*, *Sèrie Alfa*, *Oculto Lit*, *HeadStuff* e xornais como *O Salto Galiza*.

Formo parte das antoloxías [*No seu despregar*](#) (Ed. Apiario, 2016), [*13. Antoloxía da poesía galega próxima*](#) (en edición bilingüe galego-castelán por parte de Ed. Chan da Pólvara e Papeles Mínimos, 2017) e [*Calpurnias, mulleres poetas ourensás*](#) (Ed. Cuestión de Belleza, 2019). Poemas meus foron traducidos ao inglés, castelán, catalán, francés e finés.

Interésame a hibridación da poesía con outros formatos, sobre todo a videopoesía. Co videopoema [*Adondar a lingua*](#) gañei festivais internacionais como Versi di Luce (Italia) e Light Up Poole Poetry Film Competition (Reino Unido) e acadei o 2º premio compartido de videocreación Xuventude Crea (Galicia). Algúns dos meus videopoemas foron seleccionados por festivais de EUA, Irlanda, Italia, Portugal, Grecia, España ou Ucraína.

Tamén tiveron a sorte de que o grupo [*A Banda da Loba*](#) musicase varios dos meus poemas: [*“Tres segundos”*](#) e [*“Coma un blues”*](#) no seu primeiro disco (*Bailando as rúas*) e [*“Adondar a lingua”*](#) no seu segundo disco (*Fábrica de luz*).

Fun creadora da idea orixinal e produtora executiva de [*Versogramas*](#) (Belén Montero e Juan Lesta, 2018), considerado o primeiro documental arredor do panorama internacional da videopoesía. Actualmente traballo como asistente de produción executiva en Setembro Cine e como coordinadora da Asociación Sindical Galega de Guionistas.

Podes atoparme en:



<https://celiaparra.com>



[@celiaparradiáz](https://twitter.com/celiaparradiáz)



<https://www.instagram.com/celiaparradiáz>



<https://www.facebook.com/celia.parradiáz>