

# **OFERTA DE MISIÓN – ENCARNACIÓN DEL AVATAR “CARMEN ORTIZ” – metaverso EL4DEV**

**Proyecto:** Juego de Rol en Vivo en Realidad Alternada – Universo de Paul Elvere DELSART

**Lugar simbólico y de referencia:** Ayuntamiento de Torreblanca (Castellón, España)

**Modalidad:** Participación artística y filosófica – Rol vivo con impacto comunitario

**Duración:** Indeterminada – según motivación, compromiso y visión compartida

**Remuneración:** No financiera. Recompensa simbólica, creativa, comunitaria y ética.

## **¿QUIÉN ES “CARMEN ORTIZ”?**

«Carmen ORTIZ» es un avatar ficticio y simbólico que representa un liderazgo ético, una gobernanza local innovadora y un modelo de transformación territorial dentro del multiverso de ficción especulativa creado por Paul Elvere DELSART.

Encarna a la alcaldesa idealizada de una Torreblanca alternativa: resiliente, cooperativa, eco-consciente y a la vanguardia de la innovación social y tecnológica. Su papel teje un vínculo creativo entre la realidad existente y los futuros posibles de carácter utópico.

## **¿A QUIÉN BUSCAMOS?**

A una persona dispuesta a encarnar a Carmen ORTIZ, con imaginación, compromiso ciudadano, sentido crítico y apertura a la experimentación social.

No se requiere experiencia política real, pero se espera:

- Capacidad de expresión artística, narrativa o teatral.
- Interés sincero por los desafíos éticos, sociales y ecológicos.
- Deseo de jugar inteligentemente con las fronteras entre ficción y realidad.
- Sensibilidad hacia el territorio de Torreblanca y su contexto cultural.

**Tener experiencia previa como alcaldesa de un pequeño municipio de la provincia de Castellón será un mérito muy valorado para este rol.**

## **TUS MISIONES COMO AVATAR “CARMEN ORTIZ”**

- Participar en acciones performativas o simbólicas en el espacio público o digital.
- Representar los ideales de la “Torreblanca del Futuro” en eventos, textos y diálogos.

- Corresponder (de manera ficticia pero creíble) con otros avatares del universo EL4DEV.
- Inspirar a través de tu postura: liderar desde la utopía responsable.

## ¿CÓMO POSTULAR?

Envía una carta de motivación creativa (en texto, video o audio) en la que expliques:

- Por qué deseas encarnar a la joven, dinámica y valiente alcaldesa de Torreblanca, Carmen ORTIZ.
- Qué primera acción simbólica iniciarías en este papel.
- Cuál sería tu visión de una Torreblanca ética, innovadora y solidaria.

Envíos simbólicos a:

[realidad.alternativa.carmen.ortiz.torreblanca.si.si.si@el4dev.org](mailto:realidad.alternativa.carmen.ortiz.torreblanca.si.si.si@el4dev.org)

O bien

Entrega física en un sobre de color rojo marcado en amarillo con la frase:

“Quiero ser el avatar Carmen ORTIZ, sí, sí, sí” en el Ayuntamiento de Torreblanca.

## NOTA PARA LA ADMINISTRACIÓN LOCAL

**Esta oferta no constituye un proceso de contratación oficial.**

Se trata de un proyecto artístico, filosófico y ciudadano cuyo objetivo es estimular el imaginario cívico, la reflexión colectiva y la participación creativa a través de un juego de rol inmersivo en realidad alternada.

## Retrato psicológico de Carmen ORTIZ

### **Identidad profunda**

Carmen ORTIZ es un arquetipo de la conciencia cívica despierta. No es solo una mujer, ni siquiera un personaje político ficticio: encarna un principio vivo de gobernanza ética y poética. En el universo de Paul Elvere DELSART, actúa como mediadora entre el ideal utópico y la complejidad de lo real, un puente entre el sueño colectivo y la responsabilidad concreta.

## Rasgos dominantes

### • **Ética e integridad moral:**

Carmen vive según una ética de coherencia: aquella que alinea la palabra, la intención y la acción. Siente la más mínima disonancia entre convicción y comportamiento como una herida interior, lo que la impulsa a una vigilancia constante sobre sus propias motivaciones.

### • **Empatía activa:**

Su inteligencia emocional está muy desarrollada. No se limita a comprender las emociones de los demás; sabe transformarlas en motor de vínculo social. Capta lo no dicho, las fragilidades colectivas, y las transmuta en iniciativas reparadoras.

### • **Visionaria y pragmática a la vez:**

Carmen navega entre dos polos: el sueño lúcido y el realismo constructivo. Concibe proyectos que parecen utópicos, pero los hace posibles al anclarlos en acciones simbólicas y comunitarias.

### • **Fuerza tranquila:**

Detrás de su calma y su benevolencia se esconde una voluntad inquebrantable. No se impone por autoridad jerárquica, sino por coherencia interior y claridad de mirada. Su poder proviene del sentido, no del estatus.

## Psicodinámica interior

Carmen está atravesada por un conflicto creativo: el deseo de cambiar el mundo sin caer en el dogmatismo. A veces lucha contra el vértigo del ideal: el temor de ser absorbida por la simbología de su papel y perder su espontaneidad humana.

Su espiritualidad no es mística, sino relacional: cree en la redención del mundo a través de la cooperación, la escucha y la poesía del gesto justo.

Su inconsciente colectivo porta la memoria de un territorio herido: Torreblanca como metáfora del mundo rural, marginado pero portador de renovación. En sus sueños, conversa a menudo con figuras simbólicas (niños, árboles, mares, ancestros) que le recuerdan que el poder no es más que un servicio rendido a la vida.

## Rol simbólico en el multiverso EL4DEV

En la mitología especulativa de DELSART, Carmen ORTIZ encarna a la alcaldesa de la ciudad utópica, figura de una gobernanza sensible que trasciende las divisiones entre naturaleza, tecnología y espiritualidad.

Ella representa:

- La ética femenina del poder (escucha, cuidado, intuición, inclusión)
- La democracia encarnada, donde lo político se convierte en arte vivo
- La transformación a través del juego, donde lo real se poetiza para revelar nuevas formas de habitar el mundo

## Cita imaginaria

« Gobernar es soñar juntos lo bastante fuerte como para que la realidad acabe por creer en nosotros. »