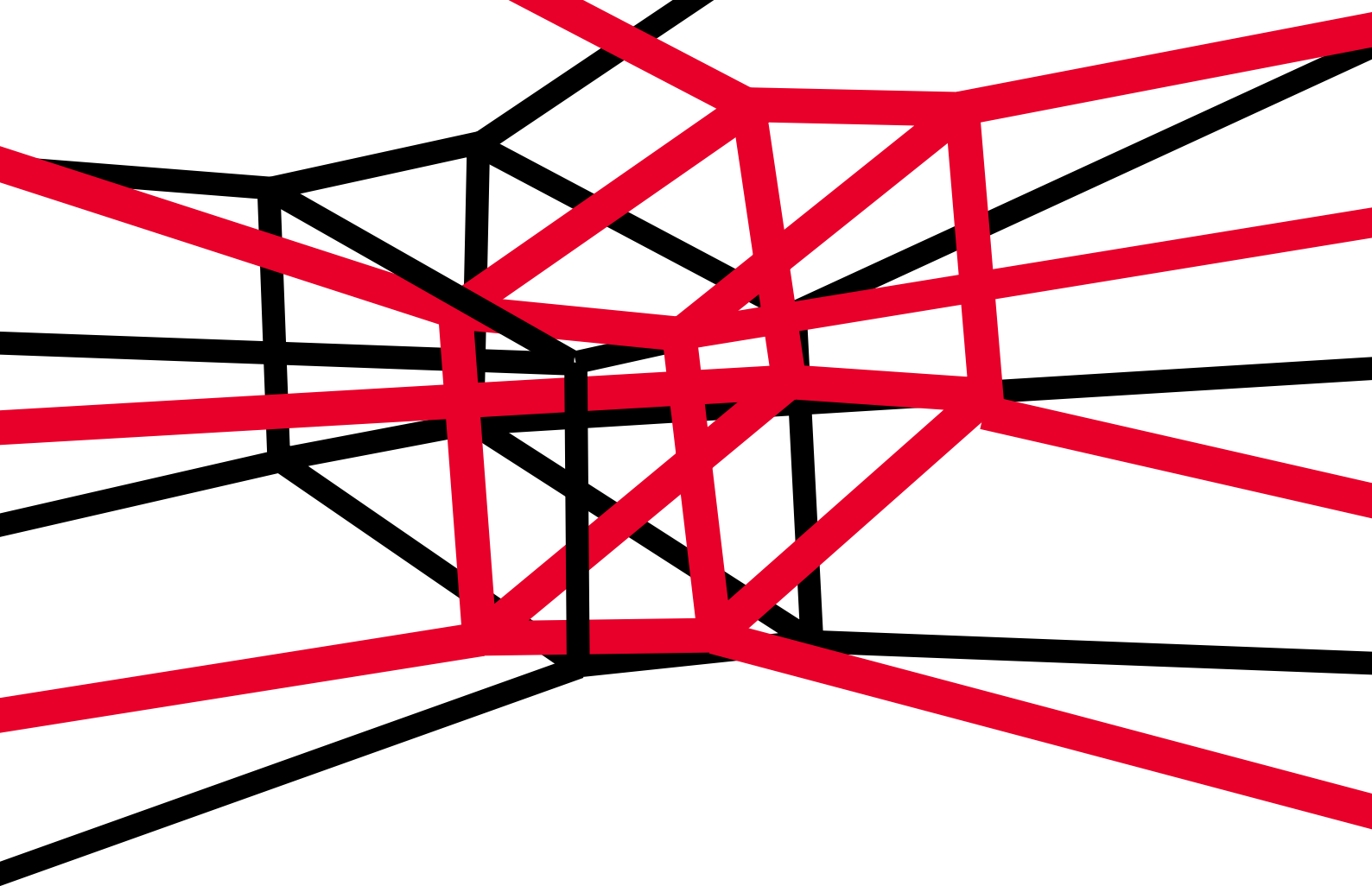




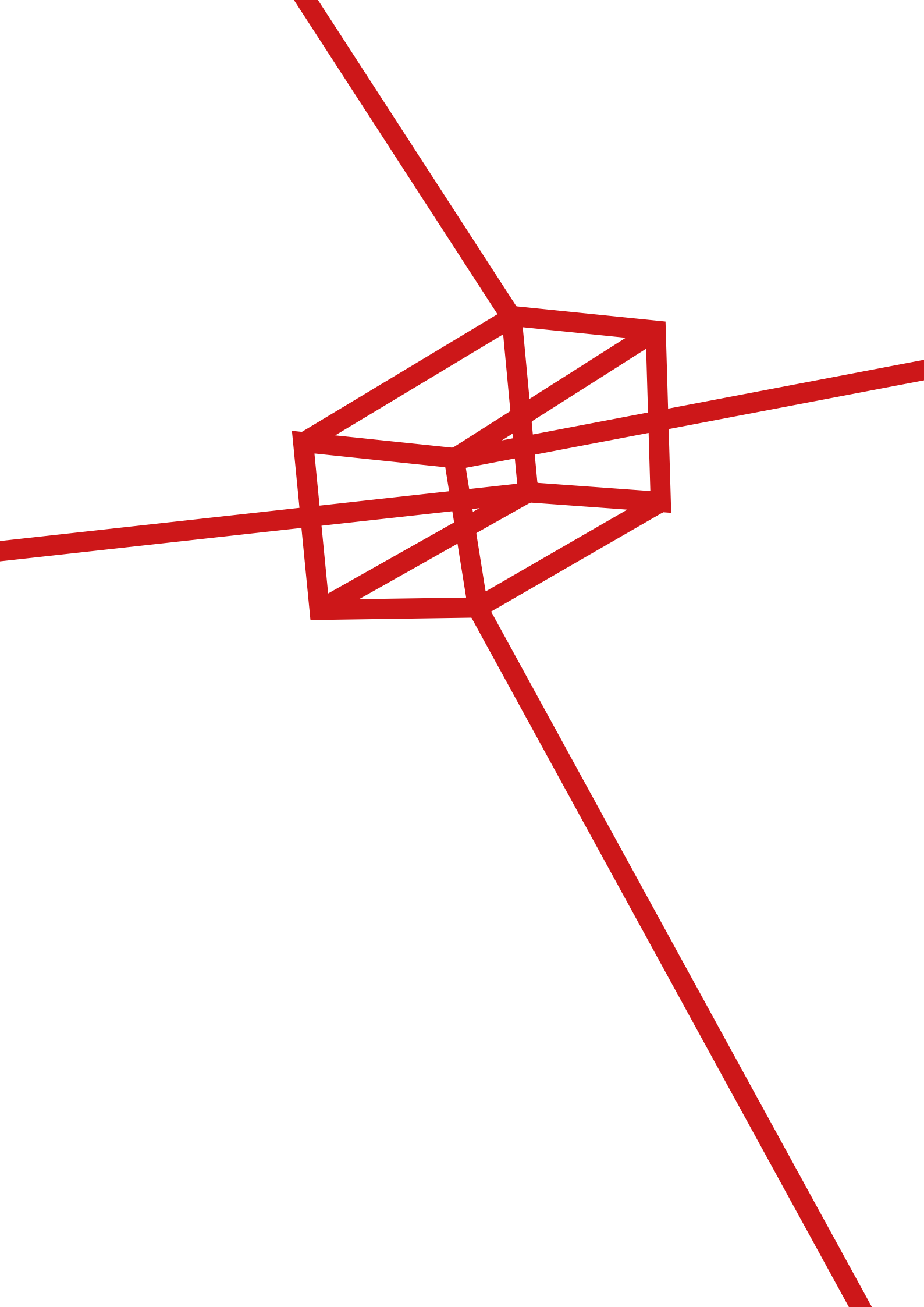
INMERSIONES XVIII

2025 • Azaroak 29 Noviembre • ZAS Kultur

ACTIS

ARTEA ARTE
ZIENTZIA CIENCIA
TEKNOLOGIA TECNOLOGÍA
GIZARTEA SOCIEDAD

Euskal Herriko artista berrien biltzarra
Congreso de artistas emergentes de Euskal Herria



INMERSIONES XVIII

2025 • Azaroak 29 Noviembre • ZAS Kultur

ACTS

ARTEA ARTE
ZIENTZIA CIENCIA
TEKNOLOGIA TECNOLOGÍA
GIZARTEA SOCIEDAD

Euskal Herriko artista berrien biltzarra
Congreso de artistas emergentes de Euskal Herria



EKOIZPENA / CRÉDITOS

► INMERSIONES 2025

ACTS / AZTG

► EDIZIOA / EDICIÓN

Asociación Cultural INMERSIONES Kultur Elkartea

► KOMISARIOTZA / COMISARIADO

Andrea Estankona Loroño & Natxo Rodríguez Arkaute
Red ACTS sarea & AKMEKA ikerketa taldea IT 1638-22, (UPV/EHU)

► PRODUKZIOA / PRODUCCIÓN

Cristina Arrazola-Oñate

► LAGUNTZAILEA / AYUDANTE

Jon Mikel Rodríguez & Garazi Díaz

► EDUCACCIONES • TAILLERAK / TALLERES

Jaime de los Ríos

► EUSKARRI TEKNIKOA / SOPORTE TÉCNICO

Eneka Aranzabal

► SARE SOZIALAK / RRSS

Marieta Vargas

► KATALOGOAREN EDIZIOA / EDICIÓN DEL CATÁLOGO

Cristina Arrazola-Oñate, Andrea Estankona Loroño & Natxo Rodríguez Arkaute

► TESTUAK / TEXTOS

Autoreak / Lxs autorxs

► ARGAZKIAK / FOTOGRAFÍAS

Maider Jiménez

► ILUSTRAZIOAK / ILUSTRACIONES

The Zuzenders (www.zuzenders.com)

► ITZULPENAK / TRADUCCIONES

Juan Luis Zabala Artetxe

► MAKETAZIOA / MAQUETACIÓN

Ibon Sáenz de Olazagoitia

► INPRENTA / IMPRENTA

Gertu Inprimategia

► ISBN

978-84-09-83585-0

► LEGE GORDAILUA / DEPÓSITO LEGAL

LG G 00094-2026

► LIZENTZIA / LICENCIA • CREATIVE COMMONS

Aitortu-EzKomertziala-PartekatuBerdin 4.0 Espainia
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 España

AURKIBIDEA / ÍNDICE

▶ CRISTINA ARRAZOLA-OÑATE	04
Inmersiones XVIII	
▶ ANDREA ESTANKONA LOROÑO + NATXO RODRÍGUEZ ARKAUTE	06
Artea, Zientzia, Teknologia, Gizartea / Arte, Ciencia, Tecnología, Sociedad	
▶ EDUCACCIONES	08
Jaime de los Ríos	
▶ JORGE ISLA	12
Landare guztiek dituzte izurriteak / Todas las plantas tienen plagas	
▶ CECILIA HERNÁNDEZ	14
1,2,3, Play: edo nola artikulatu zinema espazio berriak bideojokoen mundutik 1,2,3, Play: o cómo articular nuevos espacios cinematográficos desde el mundo del videojuego	
▶ VICTORIA LLORENTE	16
Deabruaren oinatza / La pisada del diablo	
▶ COLECTIVA FEMIAS	18
AA bat hezteak: praktika feministak haien iruditeriak hackeatzeko / Educar una IA: prácticas feministas para hackear sus imaginarios	
▶ DANEL GARAY	20
Big White Noise: sormenaren homogeneizazioa / Big White Noise: la homogeneización de la creatividad	
▶ GHEADÁ	22
Kymatic, Taupada eta ikusizko kimikoak estudioan / Kymatic, Taupada y visuales químicos en el estudio	
▶ ANE RUFO MARTÍN	24
The End of Argamasa: giza osagarritasunaren proiektua / The End of Argamasa: el proyecto de complementación humana	
▶ ASIER AGUAYO (SOKORRO)	26
Hizkiak eskuekaz landu / Trabajar las letras con las manos	
▶ IRENE ERGUETA ELORZA	28
Casi lo potxito	
▶ MIGUEL ÁNGEL PARDO	30
Bioarte birikoa / Bioarte vírico	
▶ JUDITH VOET	32
Buklea: gorputzaren, teknologiaren eta AA-ren arteko harremanaz artegintzan Bucle: sobre la relación entre el cuerpo, la tecnología y la IA en la práctica artística	
▶ JOAN FIERRO	34
Karen Baraden obratik nire oin-oharrera. Birtualtasuna, tximistak, migratzaileak eta beste munstro batzuk De la obra de Karen Barad a mi nota al pie. Virtualidad, relámpagos, migrantes y otros monstruos	
▶ HYBRIDOA	36
Iraultza tierno-zorrotza: amabilidad bruta en transiciones violentas / Iraultza tierno-zorrotza: adeitasun gordina trantsizio bortitzetan	
▶ LEIRE OLALDE	38
Ukitu, apurtu eta jolastu. Kontzertua mutaturako jostailuekin / Tocar, romper y jugar. Concierto con juguetes mutados	
▶ FERNANDO RODRÍGUEZ BORNAETXEA	40
Gelditasunaren jolasa sormen-ekintza gisa / El juego de la quietud como acto creativo	
▶ ARRATE GAINZARAIN PÉREZ DE ARENAZA	42
Point of View	
▶ IZARO IEREGI GONZÁLEZ	44
Anga	
▶ GIROA / AMBIENTE	46
Topaketak, bazkaria, erakusketak, eztabaidak / Encuentros, comida, exposiciones, discusiones	
▶ INMERSIONES 2008-2025	52
2008tik 2025ra arteko parte-hartzaileen zerrenda / Listado de participantes desde 2008 a 2025	

INMERSIONES XVIII

Cristina Arrazola-Oñate

Inmersiones Kultur Elkarte

Inmersiones ekimenaren hemezortzigarren ediziora iritsi gara, eta bereziki zaila izan da aurrera ateratzea. Beti da zaila, haizearen eta marearen kontra egin behar izaten dugu beti, han-hemenka aurrekontuari zukua atereaz, baina oraingoan elkarte gisa tentsio bat jasan dugu, eta tentsio horrekin lan egitea oso zaila da, eta beharrezkoa ikusten dut hori zuekin partekatzea.

Arte plastikoak sustatzeko formulak gero eta gehiago hondatzen ari dira, batez ere, oinarritzko arteari, sorkuntza askearen humusari eta begirada dibergenteei dagozkienak. Horrekin guztiarekin, zaila egiten da begirada berriak eskaintzea garenari eta bizi garen munduari buruz, aurrez ezarritako formulak gailentzen diren bitartean, eta audientzia-estatistikak, rankingak, sariak, arrakasta... nagusitzen.

Horrelako jardueretarako aurrekontu instituzionalak pixkanaka murrizteak eta laguntzak emateko atzerapenak itsumandoka lan egitera behartzen gaitu, hutsean jauzi bat ematera, egiten dugunari aurrekontuen aldetik nola aurre egin jakin gabe. Ezegonkortasun, ziurgabetasun eta babesgabetasun egoera dela eta, benetan horrela jarraitzea posible ote den pentsatzen ari gara.

Gure proiektuan konfiantza izan duen eta egiten duguna benetan baloratzen duen jendeari esker gaude aurten hemen. Batez ere, ACTS Sarea, EHUko AKMEKA ikerketa taldea, BARAKA INTEGRAL, ZAS Kultur Espazioa eta baita urte osoan zehar artearen esparruan boluntaris-motik lan egiten duen beste jende asko ere. ESKERRIK ASKO

2025. urte honetako azken hilabeteetan, hainbat kolektiboren bilera batzuetan parte hartu ahal izan dut; arteari beste ikuspegi bat emateko borrokan ari diren ekimen txiki horiek guztiak ordezkatzeko ahots komun bat jaso nahi duten kolektiboen bileretan, ekoizpenerako, hedapenerako eta ezagutza trukatzeko beste formula batzuk bilatzen dituzten kolektiboen bileretan. Testu hau, INMERSIONESen edizio hau, batasunerako deia ere bada, kolektiboaren indarra gauzak aldatzeko gai delako oraindik.

Horregatik jo nahi nuen zuengana, sormen eta praktika artistikoa-
rekiko konpromisoa ezin baita bere egiten dituen kultur politiketatik aldentu, eta, horretarako, beharrezkoa da nor garen eta nola gauden jakitea, elkar zaintzea eta gure garaiko kulturarekin konprometitutako herri-
tar gisa dagozkigun arazoei erantzun bateratua eman ahal izatea.

Llegamos a la edición décimo octava de Inmersiones, y ha sido especialmente complicado sacarla adelante. Siempre lo es, lo hacemos siempre contra viento y marea, rascando presupuesto aquí y allá, pero en esta ocasión hemos sufrido como asociación una tensión con la que se hace muy difícil trabajar y que veo necesario compartir con vosotras.

Cada vez es mayor el deterioro de las fórmulas de fomento de las artes plásticas, especialmente las que atienden al arte de base, al humus del que surge la libre creación y las miradas divergentes. Con todo ello, se hace difícil ofrecer nuevas miradas sobre lo que somos y sobre el mundo en que vivimos, mientras ganan terreno las fórmulas preestablecidas, imponiéndose las estadísticas de audiencia, los rankings, los premios, el éxito...

El recorte progresivo de presupuestos institucionales para este tipo de actividades, así como el retraso en la concesión de las ayudas nos obliga a trabajar a ciegas, a dar un salto en el vacío sin saber cómo afrontar presupuestariamente lo que hacemos. La situación de inestabilidad, de incertidumbre y de indefensión hace que nos planteemos si realmente es posible seguir así.

Si estamos aquí es gracias a la gente que este año ha confiado en nuestro proyecto y que valora realmente lo que hacemos. Me refiero sobre todo a la Red ACTS, al grupo de investigación AKMEKA de la EHU, a BARAKA INTEGRAL, a ZAS Kultur Espazioa y también a otra mucha gente que trabaja desde el voluntarismo todo el año en el campo de arte. ESKERRIK ASKO

En los últimos meses de este año 2025 he podido tomar parte en varias reuniones de diferentes colectivos que tratan de alzar una voz común para representar a todo ese cúmulo de pequeñas iniciativas que pelean por dar otra perspectiva al arte, que buscan otra fórmulas de producción, de difusión y de intercambio de conocimiento. Este texto, esta edición de INMERSIONES, es también una llamada a la unidad, porque la fuerza de lo colectivo es todavía capaz de cambiar las cosas.

Por eso quería dirigirme a vosotras, porque el compromiso con la creación y con la práctica artística no puede inhibirse de las políticas culturales en las que se inscribe, y para ello es preciso que sepamos quiénes somos, cómo estamos, que nos cuidemos unas a otras y que podamos dar respuesta unitaria a los problemas que nos atañen como ciudadanas comprometidas con la cultura de nuestro tiempo.



ARTE, CIENCIA, TECNOLOGÍA, SOCIEDAD ARTEA, ZIENTZIA, TEKNOLOGIA, GIZARTEA

Andrea Estankona Loroño + Natxo Rodríguez Arkaute

Red ACTS sarea & AKMEKA ikerketa taldea IT 1638-22, (UPV/EHU)

INMERSIONES ekimenaren XVIII. edizioaren proposamenak Artearen, Zientziaren, Teknologiaren eta Gizartearen arteko harremana ezartzen du premisa gisa, baina bizi dugun uneaz erabat jabetuta egin du hori. Ezagutza sortzeko sistema horiek gizateriaren bilakaera historikoan izan dituzten interkonexioek gaur egun zentzu berria hartzen duten ikerketa-lerro ugari sortu dituzte. Gure imaginarioak eta errealtatea sozialki eraikitzeke mekanismoak birdefinitzera behartzen gaituen garai historiko batean gaude, gure mundu eratua ezegonkortzen ari den dimentsio anitzeko krisiaren testuinguru batean.

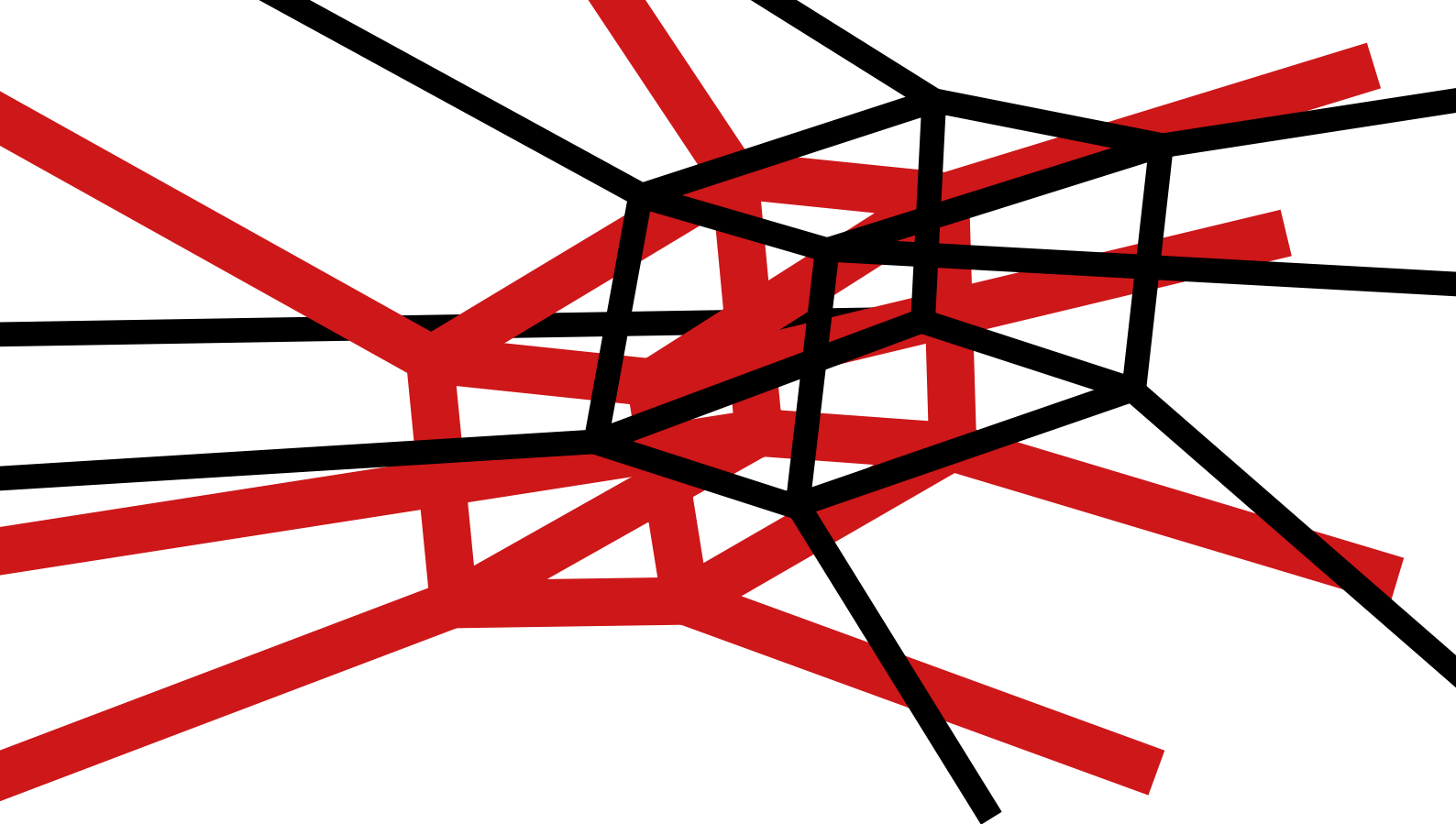
Edizio honek artea ezagutza modu espezifiko bat dela aldarrikatzen du. Arteak pentsatu egiten du, eta berezko gaitasuna du inplikazio etiko, estetiko eta, azken batean, politikoekin adierazteko eta komunikatzeko. Errotik teknifikatutako mundu honetan, non gure bizitza gero eta gehiago teknologia disruptiboek baldintzatzen duten, praktika artistikoek lotura bat dute gizakiarekin, gorputz gisa ulertuta. Hautematen duen gorputza, zentzu-emailea eta forma sentikor, hautemangarri bihurtutako ideia aktibatzen duena. Oraindik diskurtsiboa ez den ideia, baina esperientziari esanahia eta balioa ematen diona eta partekatzeke modukoa egiten duena. Alde batetik, praktika artistikoak berezkoak dituen dimentsio zientifiko, teknologiko eta soziala aldarrikatuz, eta, bestetik, arteak beste ekintza-eremu eta ezagutza zientifiko, teknologiko edo sozialekin duen elkarriketa saihestezin eta etengabea kontuan hartuz.

Gorputz batek lekua nozioa, kokaturik egotearena, espazio zehatz eta identifikagarri bat okupatzearena, etengabe eraikitzen ari den geografia baten eta identitate baten nozioa ere inplikatzeko du. Kokaturik, une honetaz ere mintzo da, hemen eta orain bati buruz. Aldaketa etengabe eta bizkorren garai bati buruz, gure ustez finkatuak zeuden egiturak ezegonkortzen dituen eta jada ebatzita zeuden galderei erantzun berriak bilatzera behartzen gaituen garaia. Edizio honek baieztatzen du krisi-garaietan arteak duen balioa ez dela erantzun horiek proposatzeko mekanismoa izatea, baizik eta pertzepzioa aldatu eta aurrea hartzen duten eta gizarte-sentsibiltate berri bat eratzen duten galdera berriak planteatzeko mekanismoa izatea, eta gai izatea oraindik ere hitzik ez duena iruditatzeko eta

La propuesta de la XVIII edición de INMERSIONES establece como premisa una relación entre Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad, pero lo ha hecho siendo plenamente consciente del momento que estamos viviendo. Las interconexiones que han mantenido, en el devenir histórico de la humanidad, estos sistemas de creación de conocimiento han dado lugar a múltiples líneas de investigación que hoy adquieren un nuevo sentido. Nos encontramos en un tiempo histórico que nos está obligando a redefinir nuestros imaginarios y los mecanismos de construcción social de la realidad, en un contexto de crisis multidimensional que está desestabilizando nuestro mundo instituido.

Esta edición reivindica que el arte es una forma específica de conocimiento. El arte piensa y tiene una capacidad propia para expresar y comunicar con implicaciones éticas, estéticas y, en definitiva, políticas. En un mundo radicalmente tecnificado en el que nuestra vida está mediatizada cada vez más por tecnologías disruptivas, las prácticas artísticas mantienen un vínculo con el ser humano entendido como cuerpo. Un cuerpo que percibe, que es donador de sentido y que activa la idea convertida en forma sensible, percible. Una idea que no es aún discursiva pero que da significado y valor a la experiencia y la hace compartible. Reivindicando, por un lado, la dimensión científica, tecnológica y social propias de la práctica artística, y por otro, teniendo en cuenta la inevitable e incesante conversación del arte con otros campos de acción y conocimiento científicos, tecnológicos o sociales.

Un cuerpo implica también la noción de lugar, de estar situado, de ocupar un espacio concreto e identificable, una geografía y una identidad en continuo proceso de construcción. Situado habla también de este momento, de un aquí y ahora. De un tiempo de cambios continuos y acelerados que desestabiliza las estructuras que considerábamos asentadas y que obliga a buscar nuevas respuestas a las preguntas que creíamos ya resueltas. Esta edición afirma que el valor del arte en los momentos de crisis es ser un mecanismo no tanto para proponer estas respuestas sino para plantear nuevas preguntas que modifican la percepción y anticipan y conforman una nueva sensibilidad social, siendo capaz de representar y expresar -de hacernos presente- lo que aún no tiene palabras. En un momento



adierazteko -guri hor dagoela erakutsiz-. Subjektibotasuna birdefinitzen ari den une honetan, non gure imaginarioa berreraikitzen ari den martxa behartuetan, sinbolikoan diharduten eragileen eremuaren berrantolaketaren erdian. Non pentsamendua eta edukiak sortzeko egitura klasikoak behin betiko biratu diren subjektuaren beraren produkzioz, duela hamarkada batzuk hasitako baina gaur egun izugarri bizkortutako prozesu batean.

Marko gisa, murgiltzeak fluido batean murgiltzeko ideari egiten dio erreferentzia, eta, aldi berean, eremu erreal edo irudizko batean sartzeko ekintza eta efektu gisa ere uler daiteke. Baina, bi kasuetan, konplexutasun eta ziurgabetasun handiko ingurune alternatibo batekin harreman berriak ezarri nahi dira. Edizio hau ahalegin kontzientea izan da pentsamendu estetiko ezinbesteko dimentsio gisa proposatzeko, alderdi etikoa eta politikoa gizarte-ordena berri batean eratzeko.

Gaur egun, teknokapitalismoa gure existentziaren markoa den honetan, giza osteko errealtate berri bat aurreratzen denean, AA generatiboaren agerpena inflexio puntu bat da. Beste kontzientzia potentzial bat duen entitate makiniko berri bat agertu izanak aurrez aurre jartzen gaitu sormenezko kode artifizial berriei batera bizi behar izatearekin; kode horiek gizateriak ezagutu duen eragile sinboliko indartsuena bihurtzen ari dira.

AAren garapen berriek sorkuntzaren zentzua zalantzan jartzen duten une honetan, eta mekanika kuantikoaren oinarriak errearen gure nozioa ezegonkortzen ari diren honetan, edizio honen proposamena izan da ikerketak, praktika kritikoak eta espekulazioak partekatze gune bat sortzea, edozein jakintza-arlotatik abiatuta, praktika artistikoen, ezagutza zientifikoaren, gizartearen eta teknologiaren arteko lurralde hibrido hau esploratzeko, betiere, arlo analogikoenetik digitalera, eta maila goreneko teknologiatik herriarrenean ulertuta. Begiradak elkarri lotzeko espazio bat, erreala eta imaginarioa bata bestearen gainean jartzeko, ikusezina ikusgarri egiteko, itzaropenerako eta ekintzarako.

INMERSIONESeK, aurtan ere, irudimen militanterako gunea izaten jarraitzen du.

de redefinición de la subjetividad, donde se está reconstruyendo a marchas forzadas nuestro imaginario en medio de una reorganización del campo de agentes que operan en lo simbólico. Donde las estructuras clásicas de producción de pensamiento y contenidos han virado definitivamente hacia la producción del sujeto mismo, en un proceso iniciado hace décadas, pero acelerado hoy vertiginosamente.

La inmersión como marco remite a la idea de sumergirse en un fluido y, al mismo tiempo, puede entenderse también como la acción y el efecto de introducirse en un ámbito real o imaginario. Pero en ambos casos se trata de establecer nuevas relaciones con un entorno alternativo de complejidad e incertidumbre. Esta edición ha sido una tentativa consciente de proponer el pensamiento estético como una dimensión imprescindible para configurar lo ético y lo político en un nuevo orden social.

Hoy que el tecnocapitalismo es el marco de nuestra existencia, cuando se anticipa una nueva realidad posthumana, la irrupción de la IA generativa supone un punto de inflexión. La aparición de una nueva entidad maquina con una potencial conciencia otra nos enfrenta al hecho de tener que convivir con nuevos códigos artificiales de creación que se están convirtiendo en el más potente operador simbólico que la humanidad ha conocido.

En un momento en el que los nuevos desarrollos de la IA cuestionan el sentido de la creación, y los presupuestos de la mecánica cuántica desestabilizan nuestra noción de lo real, la propuesta de esta edición ha sido generar un espacio para compartir investigaciones, prácticas críticas y especulaciones, desde cualquier campo de conocimiento, que exploraran este territorio híbrido entre las prácticas artísticas, el conocimiento científico, la sociedad y la tecnología, entendida desde lo más analógico a lo más digital, y desde la más alta tecnología a la más popular. Un espacio para el entrelazamiento de las miradas, la superposición de lo real y lo imaginario, para hacer visible lo invisible, para la esperanza y la acción.

INMERSIONES, un año más, sigue siendo un espacio de imaginación militante.

EDUCACIONES 2025

Jaime de Los Ríos

Arte Garaikideko Tailerrak Gazteentzat Talleres de Arte Contemporáneo para Jóvenes

Parte hartzen duten ikastetxeak / Centros participantes:

Egibide
IES Ekialdea BHI
IES Federico Baraibar BHI
Urkide

Zenbat denbora behar du WhatsAppko mezu batek iristeko? Galdera horrekin abiatuko dugu artelan askotan azaleratzen den norabide anitzeko ikasketa bidea. Gure egunerokotasunean gertatzen den bezala, sare sozialen bidez komunikatzen garen bakoitzean, Interneten bilaketa bat egiten dugun bakoitzean edo webgune bat bisitatzen dugun bakoitzean, gizakiak eraikitako azpiegitura handiena aktibatzen da: milisegundo gutxi batzuetan lan egiten duen argi-sare global bat.

Jasotzen dugun mezua ez doa zuzenean gure gailura. Bidali zenetik, 20.000 km baino gehiago egin ditu: mugikorretik atera, lurpeko antena eta kableetatik igaro, Atlantikoa zeharkatu eta Estatu Batuetara iritsi da, WhatsApp, Facebook eta Instagramen jabe den Meta enpresaren instalazioak dauden tokira. Han gordetzen da aldika, eta berriro ekiten dio itzulerako antzeko bidaiari, lur eta itsaso azpian milaka kilometro ikusezin zeharkatuz, zure poltsikora itzuli arte. Segundo erdi baino gutxiagoan gertatzen da dena.

Ibilbide horietako bakoitza zuntz optikozko zirkuitu bat da, argi bitarrean kodetua, eta egunean ehunka aldiz aktibatzen dugu. Segundo milarenetan, kableen eskultura erraldoi bat argizatzen da une txiki batez. Seguru asko, inoiz sortutako eskulturarik handiena. Eta guk geuk egiten dugu. Eta argiz egina dago: gure hezkuntza-ekintzetan Interneten materialtasuna ukitu, sentitu eta, azkenik, zizelkatzeko erabiltzen dugun material bera.

¿Cuánto tarda un mensaje de WhatsApp en llegar? Con esta pregunta iniciamos un camino de aprendizaje multidireccional que emerge en muchas obras de arte. Igual que ocurre en nuestro día a día, cada vez que nos comunicamos por redes sociales, realizamos una búsqueda en Internet o visitamos una página web, se activa la mayor infraestructura construida por el ser humano: una red global de luz que trabaja durante unos pocos milisegundos.

El mensaje que recibimos no viaja en línea recta hacia nuestro dispositivo. Desde su envío, recorre más de 20.000 km: sale de tu móvil, pasa por antenas y cables subterráneos, cruza el Atlántico y llega a Estados Unidos, donde se encuentran las instalaciones de Meta, propietaria de WhatsApp, Facebook e Instagram. Allí se almacena por instantes y emprende de nuevo un viaje similar de vuelta, atravesando miles de kilómetros invisibles bajo tierra y mar hasta regresar a tu bolsillo. Todo ocurre en menos de medio segundo.

Cada uno de estos trayectos es un circuito de fibra óptica, luz codificada en binario que activamos cientos de veces al día. Durante milésimas de segundo, una gigantesca escultura de cables se ilumina fugazmente. Probablemente, la mayor escultura jamás creada. Y la hacemos todos nosotros. Y está hecha de luz: el mismo material con el que trabajamos en nuestras acciones educativas para tocar, sentir y, finalmente, esculpir la materialidad de Internet.





MMI' a
latu
nult
XQJh
dABA
Nm

BILTZARRA / CONGRESO



Todas las plantas tienen plagas Landare guztiek dituzte izurriteak

Jorge Isla

Landare guztiek dituzte izurriteak proiektuaren abiapuntua planta fotovoltaikoek populazio-dentsitate txikiko landa-eremuetan izandako hedapena da. Zehatzago esanda, Aragoi, Andaluzian eta Extremaduran; azken hori da nazioaren lurraldean eguzki-plaka gehien duena -guztizkoaren % 27-, eta, gainera, Europako eguzki-parke handiena ere badauka. Justiziak desegin egin behar izan du parke horren zati bat, lursailak legez kanpo desjabetu zirelako.

Proiektua gure garaikidetasuna definitzen duten paradoxa, kontraesan eta konplexutasunen inguruan hausnartzeko gonbidapena da. Monolaborantza masiboaren, ehun urtetik gorako mahasti eta olibondoen suntsiketaren eta ziklo naturala kontuan hartu gabe urtero laboratzearen ondoren, gizakiak lurra zaintzeari utzi dio, gain-produkzioa sustatuz, atsedetik gabe, lugorririk gabe. Testuinguru horretan, proiektuak aztertzen du nola esku hartzen dugun paisaia, beste behin ere, normalean ondorio negatiboak eraginez, kasu honetan, berotze globalaz eta aurretik sortu dugun ozono-geruzaren suntsiketaz baliatuta, eta eguzki-baratzeak eraikiz "planeta konpon-tzen" saiatuz, nahiz eta lehen urratsa lurraldea okupatzen eta higatzen jarraitzea izan, landare berri horiek lehengo bizitza sostengatzen duen energia berera bideratzeko, lurraldearen ustiatze-ziklo bat errepikatuz, egindako lehen kaltea konpondu beharrean paisaia are gehiago higatzen duena.

Todas las plantas tienen plagas toma como punto de partida la expansión de las plantas fotovoltaicas en zonas rurales de baja densidad de población. Más en concreto en Aragón, Andalucía o Extremadura que, en esta última, se concentra el mayor número de placas solares del territorio nacional -un 27% del total- donde, además, se encuentra el parque solar más grande de Europa, parte del cual la justicia ha obligado a dismantelar debido a que los terrenos fueron expropiados de forma ilegal.

El proyecto es una invitación para reflexionar sobre las paradojas, contradicciones y complejidades que definen nuestra contemporaneidad. Tras el monocultivo masivo, la destrucción de viñedos y olivos centenarios y el cultivo anual sin considerar el ciclo natural, el ser humano ha dejado de cuidar la tierra fomentando la sobreproducción sin descanso, sin barbecho. En este contexto, el proyecto examina cómo, una vez más, intervenimos el paisaje con unas consecuencias, habitualmente negativas, aprovechando, en este caso, el calentamiento global y la destrucción de la capa de ozono que hemos originado previamente, insistiendo en "arreglar el planeta" con la construcción de huertos solares aunque, el primer paso sea seguir ocupando y erosionando el territorio con la finalidad de orientar estas nuevas plantas hacia la misma energía que sustenta la vida de las primeras, repitiendo un ciclo de explotación del territorio que, en lugar de reparar ese primer daño causado, lo perpetúa erosionando aún más el paisaje.



1,2,3, Play: o cómo articular nuevos espacios cinematográficos desde el mundo del videojuego

1,2,3, Play: edo nola artikulatu zinema espazio berriak bideojokoen mundutik

Cecilia Hernández

Ingelesezko "play" hitza polisemikoa da: "jolas" substantibo gisa irakur daiteke (edo "jokatu" aditz gisa); "antzezlan" gisa ere itzul daiteke; eta ikus-entzunezko edukia erreproduzitu nahi dugunean sakatzen dugun etengailua izendatzen duen hitza ere bada.

La palabra "play" en inglés es polisémica: puede ser leída como el sustantivo "juego" (o verbo "jugar"); traducirse como "obra teatral"; así como también es la palabra que designa el interruptor que pulsamos cuando queremos reproducir contenido audiovisual.

Polisemia hori da ponentzia hau egituratzen duen ezaugarri bat.

1,2,3, PLAY-n bideojokoen motor grafikoa erabiliz egindako *matxinimetan* zehar ibili ginen, bideoa den bitartekoa espazio profilmiko bihurtuz eta haren agertokiratzeko baldintzak esploratuz prozesuan. Laurogeita hamarrek hamarkadan sortu ziren *matxinimak*, eta urte hauetan guztietan garatu dira, gure garaikidetasunaren ezaugarri diren paradigma-aldaketek eta pentsamendu-korronteek eraginda. Bitartekaritzako proposamen konplexuak dira, diziplina ezberdinen uztarketatik eta begirada bifurkatuetatik eraikiak.

Bada beste termino bat, jolas erretoriko bat oraingoan, esku-har-tzea gidatu zuten kezkak ere batzen dituen. Hori "hendiadysa" da, ideia bakar bat adierazteko bi kontzeptu erabiltzea, bat biren bidez: "hezur-haragitan" presentzia azpimarratzeko.

Baina, jolasten, antzeztan, erreproduzitzen jarrai daiteke? Fenomeno hori guztia testuinguruan kokatu ondoren, *Grand Theft Hamlet* (2024) aztertzean zentratu gara. Sam Cranek eta Pinny Gryllsek zuzendutako film dokumentala. Hemen, galdera hau da: bideragarria al da Hamleten irudikapen bat gauzatzea GTAn?

Badirudi baietz: oihartzun batzuk lekualdatzen dira eta forma birtualak hartzen dituzte. Une batez Hamleten hirugarren ekitaldia gogoratzen badugu, non printzeak aktore batzuei eskatzen baitie bere osaba Claudiok hil zueneko antzezteko, oihartzun hori nabaritzen da dokumentalaren bateratzean: Shakespeariar "sagutegia", antzerkia antzerkiaren barruan, filma bideojokoaren barruan. Horren aurrean, geure buruari galdetzen diogu nola den posible narratiba hau (des)eraikitzea, nola kontzentratzen eta bikoizten diren bitartekoak, tiroen agertokia kontua "izan ala ez izan" den leku bihurtuz.

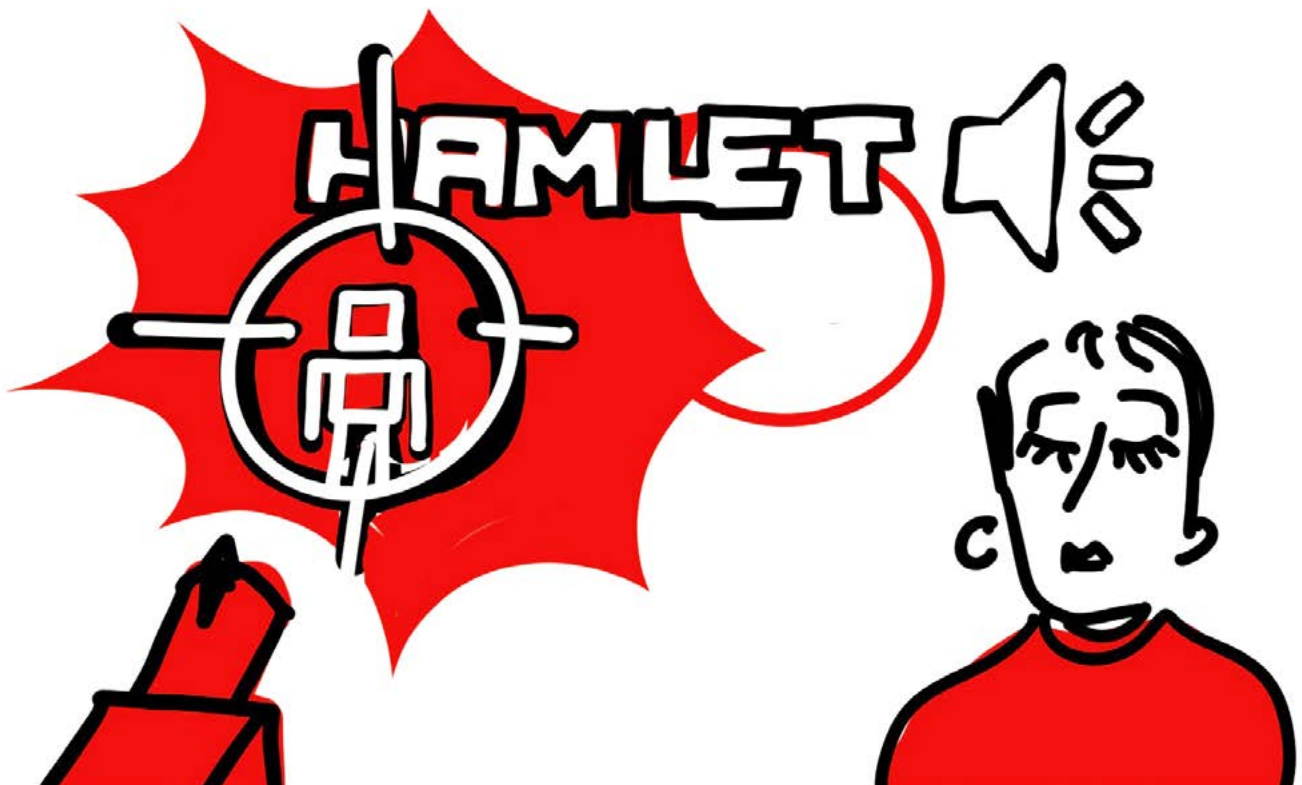
Esa polisemia es un rasgo que vertebrata esta ponencia.

En 1,2,3, PLAY recorrimos las *machinimas*, películas realizadas utilizando el motor gráfico de videojuegos, haciendo del medio videolúdico un espacio profilmico y explorando sus condiciones de puesta en escena en el proceso. Las *machinimas* nacen en los años noventa y han ido desarrollándose a lo largo de todos estos años, viéndose afectadas por los cambios de paradigma y las corrientes de pensamiento que caracterizan nuestra contemporaneidad. Son propuestas intermediales complejas, construidas a partir de la conjunción de diferentes disciplinas y de miradas bifurcadas.

Hay otro término, esta vez un juego retórico, que también aúna las preocupaciones que guiaron la intervención. Este es la "hendiadys", consistente en el uso de dos conceptos para expresar una única idea, uno mediante dos: "en carne y hueso" para remarcar la presencia.

Ahora bien, ¿es posible seguir jugando, representando, reproduciendo? Tras una contextualización de todo este fenómeno, nos centramos en analizar *Grand Theft Hamlet* (2024), película documental dirigida por Sam Crane y Pinny Grylls. Aquí, la pregunta es: ¿es viable llevar a cabo una representación de Hamlet en GTA?

Parece ser que sí: hay ecos que se trasladan y toman formas virtuales. Si recordamos durante un momento el tercer acto de *Hamlet*, en el cual el príncipe les pide a unos actores que representen la muerte de su padre a manos de su tío Claudio, este resuena en la conjugación del documental: la "ratonera" shakespeariana, el teatro dentro del teatro, la película dentro del videojuego. Ante esto, nos preguntamos cómo es posible (de)construir esta narrativa, cómo los medios se concentran y duplican, haciendo de un escenario de disparos un lugar en el que "ser o no ser" es la cuestión.



Deabruaren oinatza La pisada del diablo

Victoria Llorente

Kondairek espazioak eraldatu eta hesi mistiko batean biltzen dituzte. *Deabruaren Oinatzak*, batez ere ahoz transmititua, San Lorenzo de El Escorialeko lurraldearen sakralizazio-prozesua eragin du, non oraindik Felipe II.aren etorrerarekin lotzen den, nahiz eta bere jatorria herri betoietan egon. Elkarlaneko pieza hau arkeologia esperimentalaren printzipioetan oinarritzen da, eta hainbat kulturatatik jasotako irudiak zeharkatzen dituen eta ikus-entzunezko esperimenzioaren bidez lurraldeko ezkutuko narrazioak ezagutarazten dituen prozesu atemporal baterako hurbilketa proposatzen du.

Deabruaren Oinatza bideoinstalazioak soinua, bideoa eta 3Dko animazioa uztartzen ditu, kondaira esploratzeko eta esanahi berria emateko. Soinuaren diseinua, Alexis Mariano eta Victoria Llorentek egin, saio bakar batean biniloekin nahastutako landa-grabazioetatik sortu zen. Bideoak eta kontzeptuak, Victoria Llorentek garatuak, kondairaren ibilbidea, paisaia eta seinaleak erregistratzen dituzte. Miquel Pérezek sortutako 3D animazioak AArekin sortutako *renderrak* eta mugimenduak konbinatzen ditu, eta elementu birtualak erregistro errealekin integratzen.

Proiektuak aurrera egiten du elkartrukearen eta lankidetzaren bidez, arkeologia esperimentalaren lan metodologiaren parte gisa ulertuta. Prozesu ireki gisa ulertzen da, pieza berriak sortzen dituen jakin gabe egitetik, ikerketak norabidea markatu dezan utziz. Parte hartu nahi dutenak ongi etorriak izango dira, bereziki hurrengo obraren baitan, *Infernuko Ateak*, etorkizuneko imajinarioak zabaltzen lagunduz.

Las leyendas transforman los espacios y los envuelven en una barrera mística. *La Pisada del Diablo*, transmitida principalmente de forma oral, ha propiciado un proceso de sacralización del territorio en San Lorenzo de El Escorial, donde aún se vincula a la llegada de Felipe II, aunque sus orígenes se remontan a los pueblos vetones. Esta pieza colaborativa, basada en principios de arqueología experimental, propone una aproximación a un proceso atemporal que atraviesa imágenes heredadas de distintas culturas y revela narrativas ocultas del territorio mediante la experimentación audiovisual.

La Pisada del Diablo es una videoinstalación que integra sonido, vídeo y animación 3D para explorar y resignificar la leyenda. El diseño sonoro, realizado por Alexis Mariano y Victoria Llorente, surge de grabaciones de campo mezcladas con vinilos en una única sesión. El vídeo y el concepto, desarrollados por Victoria Llorente, registran la ruta de la leyenda, su paisaje y sus señales. La animación 3D, creada por Miquel Pérez, combina *renders* y movimientos generados con IA, integrando elementos virtuales con el registro real.

El proyecto avanza mediante el intercambio y la colaboración, entendidos como parte de la metodología de trabajo de la arqueología experimental. Se concibe como un proceso abierto que genera nuevas piezas desde el hacer sin saber, dejando que la investigación marque el rumbo. Quienes deseen participar serán bienvenidos, especialmente en el marco de la próxima obra *Las Puertas del Infierno*, contribuyendo a ampliar los imaginarios futuros.



AA bat heztea: praktika feministak haien iruditeriak hackeatzeko

Educar una IA: prácticas feministas para hackear sus imaginarios

Colectiva Femias

Feminista izan daiteke AA? Galdera horrek gidatzen du gure ikerketa, eta AAek munduari begiratzen nola ikasten duten eta prozesu horretan zenbateraino esku har daitekeen ikertzeraz garamatza.

Hortik aurrera beste kontu bat sortzen da: zer gertatzen da AA bat gure irudiekin elikatzen dugunean? Eta bi ikuspuntutatik probatu nahi izan dugu: Midjourney bezalako AA masibo batean esku hartuz eta gure sistema propioa eraikiz. Bi lanek ikasteko gune gisa funtzionatzen dute, eta bertan entseatzeko dugu ea posible den haien begirada eraldatzea eta zer inplikazio politiko eta estetiko azaleratzen diren saiakera horretan. Gure helburua ez da alborapenak ezabatzea, baizik eta horiek ikusaraztea eta gauza arruntetatik ikasteko beste modu batzuk aztertzea.

Artxibo Xenomorfikoa lanak AA afinatu bat proposatzen du, pertsona *queer*, trans, ez-cis-en eta eredu generatiboek normalean ikusezin bihurtzen dituzten gorputzen mila erretraturekin. "Mundu postapokaliptiko batean..." *prompt*-aren bidez, partaide bakoitzak esaldia osatu eta irudi bat sortzen du, hedatzen ari den fitxategi baten parte izatera pasatzen dena.

Bestalde, -p-k herritarrek gonbidatzen ditu beren eguneroko irudiak bidaltzera, Midjourney barruan estilo bat eraikitzeko. Prozesu horretatik edozein erabiltzailek erabil dezakeen kode bat sortzen da (-pxx2hix3). AAren begirada hegemonikoa hackeatu eta, kokatutako ekarpenetatik abiatuta, kolektiboki berridaztea posible ote den ikertzen du piezak.

Elkarrekin, bi lanek keinu partekatuta horretatik sor daitezkeen iruditeria berriei buruzko galderak aktibatzen dituzte.

¿Puede la IA ser feminista? Esta es la pregunta que guía nuestra investigación, y que nos lleva a indagar en cómo las IAs aprenden a mirar el mundo y hasta qué punto es posible intervenir en ese proceso.

A partir de aquí surge otra cuestión: ¿qué ocurre cuando alimentamos a una IA con nuestras propias imágenes? Hemos querido ponerlo a prueba desde dos perspectivas: interviniendo una IA masiva como Midjourney y construyendo nuestro propio sistema. Ambas obras funcionan como espacios de aprendizaje donde ensayamos si es posible transformar su mirada y qué implicaciones políticas y estéticas emergen en el intento. No buscamos borrar los sesgos, sino visibilizarlos y explorar otras formas de aprender desde lo común.

La obra *Archivo Xenomórfico* propone una IA afinada con mil retratos de personas *queer*, trans, no cis y cuerpos habitualmente invisibilizados por los modelos generativos. Mediante el *prompt* "En un mundo postapocalíptico...", cada participante completa la frase y genera una imagen que pasa a formar parte de un archivo en expansión.

Por su parte, -p invita a la ciudadanía a enviar sus imágenes cotidianas para construir un estilo dentro de Midjourney. De este proceso surge un código (-pxx2hix3) disponible para cualquier usuaria. La pieza investiga si es posible hackear la mirada hegemónica de la IA y reescribirla colectivamente a partir de aportaciones situadas.

Juntas, ambas obras activan preguntas sobre qué nuevos imaginarios pueden surgir de ese gesto compartido.

Big White Noise: sormenaren homogeneizazioa

Big White Noise: la homogeneización de la creatividad

Danel Garay

Sormenaren esparruan adimen artifizial generatiboak egindako sarrerak aurrez inoiz iritsi gabeko neurrietaraino demokratizatu du adierazpen-baliabideetarako sarbidea. Irisgarritasun globalizatu horrek, ordea, arrisku bat dakar: sormenaren homogeneizazioa. Haien eskuragarritasunaren ondorioz, GAK baliabide hau hartu dugu: AA berehalako ekintza gisa erabiltzea sormen-dilemari aurre egiteko. Dena berdin adierazten den espazio batean sartuko gara, *Big White Noise*.

Fikziotik eta *branding*etik harago, AA probabilitate algoritmo bat da. Zer gertatzen da, hortaz, jende askok AA erabiltzen duenean sormenezko artefaktu bat eraikitzeke? Izan ere, ereduak behin eta berriz errepikatzen dira, eta iterazio berri bakoitzean problema logiko hori ebazteko aurrez ezarritako bideak indartzen dira. Ondorioa: Denok amaitzen dugu iterazio pixka bat desberdinen emaitza berdintsuekin.

Orduan, eta perspektiba alboratuak ez badira akatsak soilik? Agian gertatzen dena da orain, inoiz baino ageriago arrisku handiagoen menpe, beldurra ematen digula desberdin pentsatzeak, arraro pentsatzeak. AA agertokiratu aurretik jada giza bekatua zen zarata zuri kultural baten menpe jartzen gara. Ikuspuntu horretatik begirata, AA ispilu bilakatuko litzateke, Mayaren beloak zabaltzeko behar duen denboran.

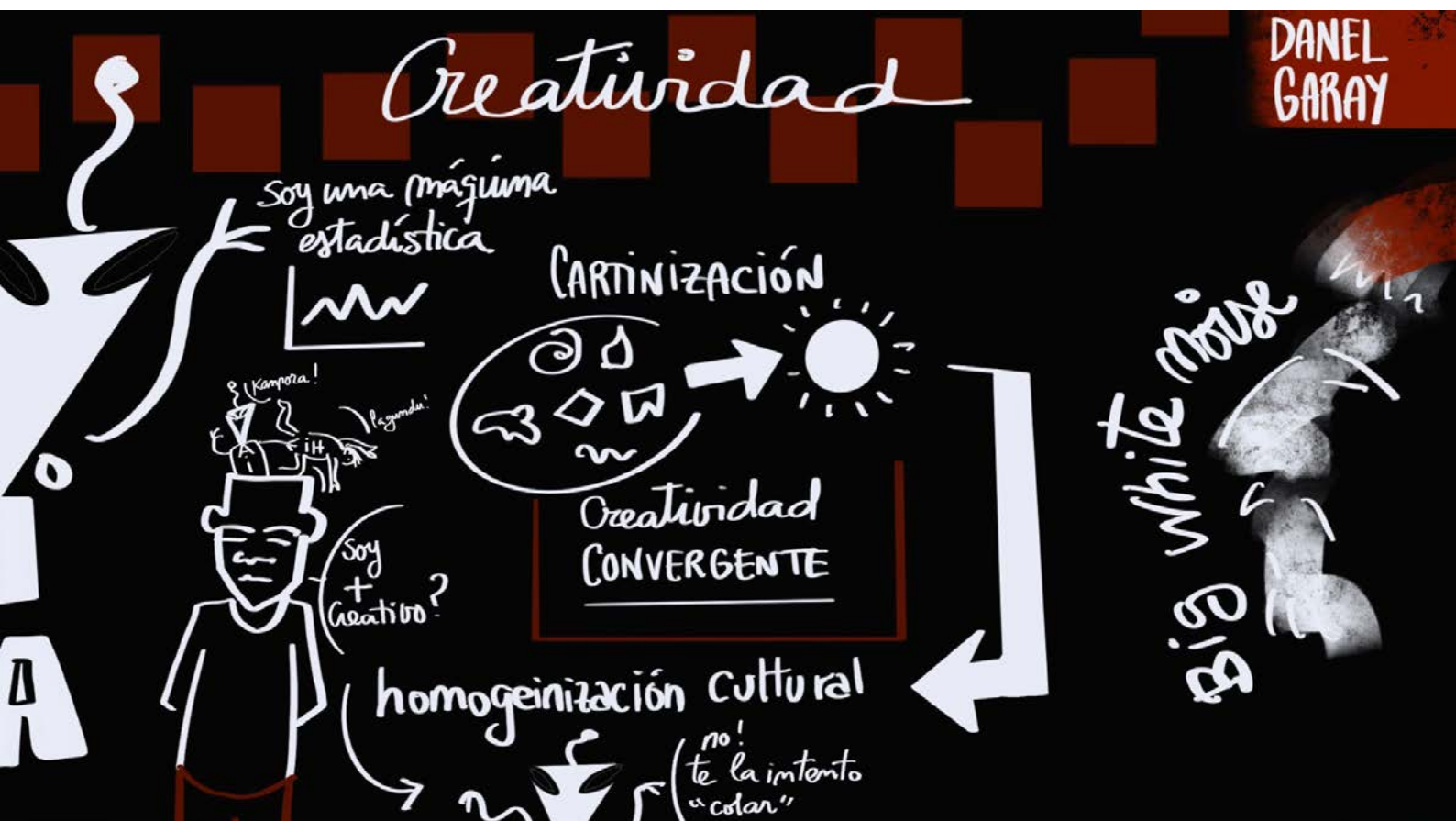
Nire ustez, *Big White Noise*ri eman beharreko erantzuna ez da AA ukatzea, baizik eta gure begirada harengan delegatzeko tentaziotik aldentzea eta, aldiz, hura kritikoki ber-eskuratzea.

La irrupción de las inteligencias artificiales generativas en el ámbito creativo ha democratizado el acceso a recursos expresivos de una forma sin precedentes. Sin embargo, esta accesibilidad globalizada, plantea un riesgo: la homogeneización de la creatividad. Consecuencia de su accesibilidad, las IAs hemos adoptado este recurso de utilizar la IA como acción inmediata a la hora de afrontar el dilema creativo. Entramos en un espacio donde todo se expresa igual, el *Big White Noise*.

Más allá de la ficción y del *branding*, La IA es un algoritmo de probabilidad. ¿Qué sucede entonces cuando mucha gente utiliza la IA para construir un artefacto creativo? Pues que se genera una reiteración colosal de patrones, que a cada nueva iteración fortalece las sendas preestablecidas para solucionar ese problema lógico. Consecuencia: Todos terminamos con resultados similares de iteraciones ligeramente diferentes.

Entonces, ¿y si las perspectivas sesgadas no son solo errores? Quizás lo que pasa es que ahora, más expuestos que nunca, nos da miedo pensar diferente, pensar raro. Nos sometemos a un ruido blanco cultural que ya era pecado humano antes de que la IA apareciese en escena. En este sentido, la IA se convertiría en espejo, en lo que corre el velo de Maya.

Creo que la respuesta al *Big White Noise* no pasa por negar la IA, sino por alejarnos de la tentación de delegar nuestra mirada en ella y, en cambio, re-apropiarnos críticamente de la misma.



Kymatic, Taupada eta ikusizko kimikoak estudioan

Kymatic, Taupada y visuales químicos en el estudio

Gheada

"Une batean dena gelditzen da.

Bihotza isildu, birikak mututu egiten dira.

Esku batzuk bular gainean pausatu eta berriro ere beren antzina-ko erritmoa markatzera itzultzen direnean, minutuko 100 konpresio, eraberritzea hasten da.

Bizitzako ekintza horretan zerbait sakona gertatzen da.

Erreanimatzen duena, jakin gabe, bestearekin sinkronizatzen da.

Beren taupadak gurutzatu egiten dira, eta beren arnasak ere konpas berean egokitzen dira.

Fenomeno hori ez da larrialdian bakarrik gertatzen.

Pertsonok emozio biziak partekatzen ditugunean, hala nola beldurra, itxaropena edo poza, bihotzek sinkronizatzeko joera izaten dute.

Batzuk besteekin lotzen gaituen oihartzun bat balego bezala da.

Giza gorputzetik harago, Lurra berak badu taupada bat.

Bibrazio konstante eta hautemanezinez durundatzen du, Schumann Erresonantzia deritzonarekin.

Pultsu naturala da, bidelagun ere baduguna."

Gheadak artearen, zientziaren eta teknologiaren arteko elkar-gunea esploratzen du, pertsonak konektatuko dituzten eta komunitate-bizitarako funtsezko balioak zabalduko dituzten esperientziak sortzeko. Hausnarketa kritikoa eta parte-hartze aktiboa bultzatzen duten narratibak sorreran oinarritzen gara.

Taupada/Latido Bilboko Udaleko Osasun Sailak planteatutako erronkari erantzuteko sortutako instalazio interaktibo eta parte-hartzailea da: bihotz-biriketako bizkortzea (BBB) egiteak duen garrantziaz buruz kontzientziaztea eta larrialdi batean jarduteko beldurraren galera sustatzea.

Gure taupada ez da soilik bizitzaren seinale, konexio eta erantzukizun kolektiboko ekintza ere bada. *Taupada/Latido*k audientziaren pultsua bizi- eta konpromiso-ekintza sinboliko bihurtzen du.

Kymatic esperientzia interaktibo bat da, eta berarekin ikusleek zientzia zimatikoa esperimendu dezakete zuzeneko irudiak sortzen dituzten tresnen bidez.

Soinuaren bisualizazioaren teoria zimatikoan oinarritzen da *Kymatic*. Teknika horren bidez, soinu-uhina irudi analogiko bihurtzen da, eta irudi analogiko horiek naturan askotan aurkitutako patroiz geometrikoak jarraitzen dituzte.

"Hay un instante en que todo se detiene.

El corazón calla, los pulmones enmudecen.

Cuando unas manos se posan sobre el pecho y vuelven a marcar su ritmo antiguo, 100 compresiones por minuto, la regeneración comienza.

En ese acto de vida, algo profundo ocurre.

Quien reanima, sin saberlo, se sincroniza con el otro.

Sus latidos se entrelazan y sus respiraciones se acomodan en el mismo compás.

Este fenómeno no es exclusivo de la emergencia.

Cuando las personas compartimos emociones intensas, como el miedo, la esperanza o la alegría, los corazones tienden a sincronizarse.

Es como si existiera un eco que nos conecta unos con otros.

Más allá del cuerpo humano, la Tierra misma tiene un latido.

Resuena con una vibración constante, imperceptible, conocida como la Resonancia Schumann.

Es un pulso natural que también nos acompaña."

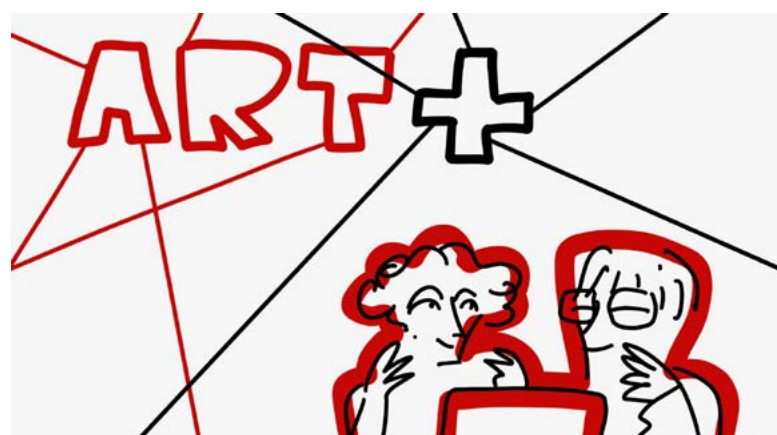
Gheada explora la intersección entre el arte, la ciencia y la tecnología para generar experiencias que conecten a las personas y amplifiquen valores esenciales para la vida en comunidad. Nos basamos en la creación de narrativas que invitan a la reflexión crítica y a la participación activa.

Taupada/Latido es una instalación interactiva y participativa creada en respuesta al reto planteado por el Área de Salud del Ayuntamiento de Bilbao: concienciar sobre la importancia vital de realizar la reanimación cardiopulmonar (RCP) y fomentar la pérdida del miedo a actuar ante una emergencia.

Nuestro latido no solo es señal de vida, sino también es un acto de conexión y responsabilidad colectiva. *Taupada/Latido* convierte el pulso de la audiencia en una acción simbólica de vida y compromiso.

Kymatic es una experiencia interactiva en la que el público pueden experimentar la ciencia cimática a través de artilugios que generan imágenes en directo.

Kymatic se basa en la teoría cimática de la visualización del sonido, por la cual mediante el uso de ciertos artilugios se transforma la onda de sonido en imágenes analógicas que siguen patrones geométricos encontrados a menudo en la naturaleza.



***The End of Argamasa:* Giza Osagarritasunaren Proiektua *The End of Argamasa:* Proyecto de Complementación Humana**

Ane Rufo Martín

The End of Argamasak Neon Genesis Evangelionen amaieraren eta Argamasa kolektibo artistikoaren desagitearen arteko paralelismo bat proposatzen du. Bi kasuetan, erabateko batzearen bilaketak —kontzientzien eta gorputzen fusioa, niaren desagertzea lan kolektiboan— bere ifrentzua azaleratzen du azkenean: norberaren gorputza berreskuratzeko beharra. Horrela, paralelismoak patroia estrapolagarri bat azaltzen du, kolektibo egitean giza tresna baten gisa.

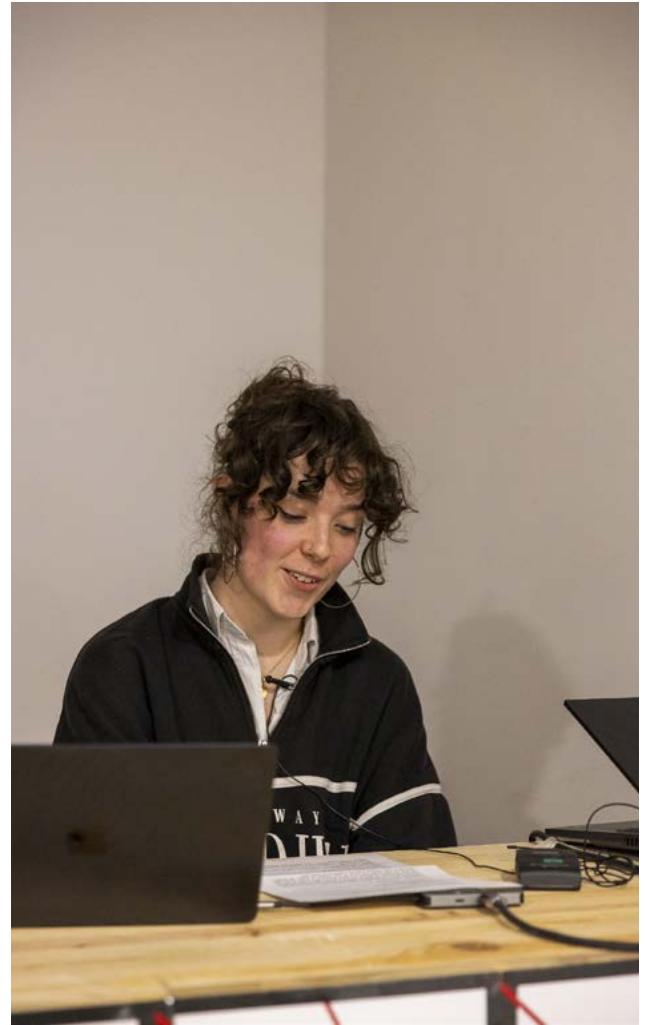
Giza Osagarritasunaren Proiektuan bezala, Argamasak hiru fase igaro zituen: Indibidualismo absolutua, Kolektibitate likidoa eta Kolektibitate bahetua. Lehen faseak bultzada ia biologiko bat du abiapuntu: gerturatzeko nahia. Taldekide bakoitza, bere A.T. ezkutuaren atzean babestuta, besteengana hurbildu zen indar magnetiko batek erakarrita. Bere momenturik bizienean, bigarren fasean, afektuak, erabakiak, igurtziak eta makinak nahasten zituen zopa bizi batean urtu zen taldea. Baina gorputz komun bati eusteak ere nekatu egiten du, hirugarren fasean sartuz; izan ere, erabateko fusioak amore ematea eskatzen du, larruazala disolbatzea, “ni” izateari utzi eta “gu” izatea.

*Shinji fusio kolektiboan arbuizatzeko keinu ispilu bihurtzen da: ulertzea era honetako batzuek —existentziala, haragizkoa—, lehenago edo geroago, pitzadurak behar dituela arnasa hartzeko. *The End of Argamasa* sorkuntza partekatuari, haren mugei eta haren potentziari buruzko hausnarketa da, baita elkarrekin orbitatzen jarraitzeko moduari buruzkoa ere, are distantzia zaintza modu posible bakar bihurtzen denean ere.*

The End of Argamasa propone un paralelismo entre el final de *Neon Genesis Evangelion* y la disolución del colectivo artístico Argamasa. En ambos casos, la búsqueda de unión total —la fusión de las conciencias y cuerpos, la desaparición del yo en el trabajo colectivo— acaba revelando su reverso: la necesidad de recuperar el cuerpo propio. Así, el paralelismo expone un patrón extrapolable al hacer colectivo como una herramienta humana.

Como en el *Proyecto de Complementación Humana*, Argamasa transitó por tres fases: Individualismo absoluto, Colectividad líquida y Colectividad tamizada. La primera fase parte de un impulso casi biológico: el deseo de acercarse. Cada integrante, protegida tras su propio escudo A.T., se acercó a las demás atraída por una fuerza magnética. En su momento más intenso, segunda fase, el grupo se fundió en una sopa viva que mezclaba afectos, decisiones, roces y máquinas. Pero sostener un cuerpo común también cansa, entrando en la tercera fase; y es que la fusión total exige ceder, disolver la piel, dejar de ser “yo” para ser “nosotras”.

El rechazo de Shinji a la fusión colectiva se convierte en gesto espejo: la comprensión de que este tipo de unión —existencial, carnal—, tarde o temprano necesita grietas para respirar. *The End of Argamasa* es una reflexión sobre la creación compartida, sus límites y su potencia, sobre cómo seguir orbitando juntas incluso cuando la distancia se convierte en la única forma posible de cuidado.



Hizkiak eskuekaz landu

Trabajar las letras con las manos

Asier Aguayo / Sokorro

Letrak objektu kulturalak dira, baina, oro har, ukitu ezin diren objektuak. Pantailak eta paperak uki ditzakegu, baina ez letren formak. Pantailetak argia eta tinta paperaren gainean inprimatuta ikus ditzakegu, baina ez letra bakoitza osatzen duten bektoreak.

Egia esan, letrek liluratu egiten naute, baina arkatza eskuan hartuta hazi den batentzat desengainu handia da diseinu grafikoan aritzean arkatza ordez teklatura erabiltzea. Ez diot teknologiaren aurrerapenari muzin egiten, baina uko egiten diot umea nintzenetik aldean izan dudana arkatza uzteari.

Nire aitona Pepek, goian bego, beti animatzen ninduen marrazten jarraitzera. Ezin izan zuen ikusi nola sartu nintzen Arte Ederren Fakultatean, baina bere lanbideko material guztiari esker garatu ahal izan dut nik neure bidea. Eskerrik asko, aitonatxo.

Topografoa zen eta planoak eta mapak marraztetik bizi zen. Bere lanetan letra transferigarrien orriak erabiltzen zituen testuak osatzeko. Letra horiek nire eskuetara iritsi ziren nire dohain artistikoak eta diseinatzeako ofizioa uztartzeko gai ez nintzen une batean, eta zubi bat osatu dute niretzat bateraezin bihurtzen ari ziren bi mundu horien artean.

Orri horiei esker, eskuan neukan arkatza bidez esperimentatu dut tipografiaren mundua, eta, orain, letrek harramazkatzeko eta paperaren gainean transferitzeko erabiltzen dut mundu hori. Letrak mundu materialean nire eskuekin manipulatzeko bide grafiko eta sortzaileetan aritzeko bidea ireki dit; inoiz ez nintzen horietara hurbilduko teklatuari eta pantailari lotuta jarraitu banu. Horrekin aldarrikatu nahi dut mundu errealerako diseinatzen badugu mundu errealetik lan egiten hasi behar dugula.

Las letras son objetos culturales, pero en general objetos que no se pueden tocar. Podemos tocar pantallas y papeles, pero no las formas de las letras. Podemos ver la luz de las pantallas y la tinta impresa sobre el papel, pero no los vectores que componen cada letra.

Lo cierto es que me fascinan las letras, pero para alguien que ha crecido con un lápiz en la mano es un desengaño fuerte el que al tratar de dedicarse al diseño gráfico le cambien el lápiz por el teclado. No reniego del avance de la tecnología, pero sí me niego a soltar el lápiz que traigo conmigo desde que era niño.

Mi abuelo Pepe, que en paz descanse, siempre me animó a seguir dibujando. Él no pudo ver cómo ingresé en la facultad de Bellas Artes, pero ha sido gracias a todo el material de su oficio que me dejó en herencia el que yo haya podido desarrollar mi propio camino. Gracias abuelito.

Él era topógrafo y vivía de dibujar planos y mapas. En sus trabajos empleaba láminas de letras transferibles para componer los textos. Estas letras cayeron en mis manos en un momento en el que no era capaz de conjugar mis dotes artísticas con el oficio de diseñar, y han tendido un puente entre esos dos mundos que para mí se estaban volviendo irreconciliables.

Estas láminas me han permitido experimentar el mundo de la tipografía mediante el lápiz que traía en la mano y que ahora empleo para rascar y transferir las letras sobre el papel. Manipular las letras en el mundo material mediante mis manos me ha abierto el camino a transitar derroteros gráficos y creativos a los que nunca me hubiera acercado siquiera si me hubiese mantenido atado al teclado y la pantalla. Quiero con ello hacer un alegato en pro de que si diseñamos para el mundo real comencemos trabajando desde el mundo real.



Casi lo potxito

Irene Ergueta Elorza

Aurkitu ezaren ibilbide bat irudikatzea. Erabat desegokia eta, horrenbestez, lehen begiratuan hutsala izango litzatekeenari gure arreta bideratzeko aukera eskaintzea. Desbideratze iragankorrak tailatzea, jada ezarrita dagoena, goldatuta dagoena, markatu beharrean; deskuidu eta desbideratzeekin lepokoa osatu arte. Kantu infinitesimal bat, argitu egiten duena.

Gora izan ez zenaren hautemanezintasun handia. Bitartekoarekin geratzea helbururik gabe. Estropezuz, aharrausiz, betetako Frankenstein bat, baina batez ere atzerako kontaketa moztortzen duten prestakizunez betea. Ordu komun bilakaeran mamirik gordinena azaleratzen dela. Lizun anakronikoa. Makurtu gorputza eta jabetu untxiak azenarioa jateko bakarrik asmatzen dituen trikimailu guztiez. Trostan ibili 20km versus hiru haginkada.

Birtuosismoaren kopa isuri eta bere hauskortasunean zehar begiratu. Artefaktu artifizial bat dela ohartarazi, aldaroka gainezka egitean. Urban horrek bor-bor egiten du, eta mahai-zapi bustia blaitzen du arautu gabeko edertasuna duen basamortu batean aurrera doan laku mutante bihurtzeraino.

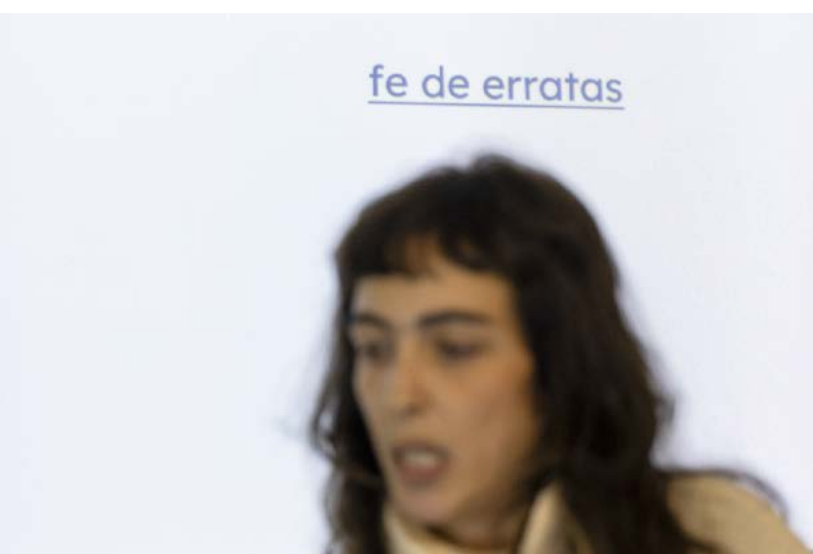
Emandakoa alde batera utzi eta eragiten, sortzen, isiltzen, edo amaitzen ez den horretan arakatzea, gure subjektibotasunaren barne-muinetarako lasterbide gisa. Ilunpetan dagoen hutsunea noraino eraman daitekeen ulertzea. Itzal hori ez da jada iluna, baizik eta beti fokutik kanpo egon zen. Horrela, bada, biratu dezagun linterna eta argitu ditzagun izkinak. Hauts izpiak, hara eta hona dabiltzan dirdirak. Senaren bazka. Bedeinkatua, lohi. Ezinbestean zentzua irensten duten keinu/zizakadura/interferentzia bedeinkatuak.

Plasmar una ruta del no hallazgo. Ofrecer la posibilidad de dirigir nuestra atención a lo que hubiera resultado incompletamente des-
acertado, y por tanto, insignificante a primera vista. Tallar los desvíos efímeros en vez de marcar lo ya establecido, lo ya arado; hasta formar un collar con los descuidos y extravíos. Un canto a lo infinitesimal que alumbra.

Que viva la gran imperceptibilidad de lo que no fue. Quedarse con el medio sin el fin. Un Frankenstein de tropiezos, bostezos, aunque sobre todo de preparativos que enmascaran la cuenta atrás. Que en el devenir de las horas comunes se desvela la esencia más cruda. Moho anacrónico. Inclinar el cuerpo y percatarse de todas las triquiñuelas que el conejo ingenia solo para comerse la zanahoria. Trotar 20km versus tres mordiscos.

Derramar la copa del virtuosismo y mirar a través de su fragilidad. Advertir de que se trata de un artefacto artificial tambaleándose al desbordarse. Esa mancha gorgotea empapando el mantel impoluto hasta convertirse en un lago mutante, que avanza por un páramo no regladamente bello.

Prescindir de lo ya dado para indagar en aquello que acciona, brota, calla, o no termina, como atajo a las entrañas de nuestra subjetividad. Entender hasta qué lugares puede conducir el hueco en la sombra que ya no parece oscura, sino que siempre había permanecido fuera del foco. Así que, giremos la linterna y alumbremos las esquinas. Motas de polvo, destellos que pululan. Pasto para el instinto. Impuro lo bendecido. Benditos gesto/baluceo/interferencia que inevitablemente membranan sentido.



Bioarte birikoa

Bioarte vírico

Miguel Ángel Pardo

Bioartea tresna ahaltsua izan daiteke zientzia komunikatzeko, elkarriketa soziala sortzeko eta bioteknologiaren inguruko pertzepzioak eta emozioak arakatzeko. Gizarte-zientzien eta humanitateen ikerketaren parte gisa integra daiteke, zientziaren, artearen eta gizartearen arteko elkarrekintza modu berriak esploratuz.

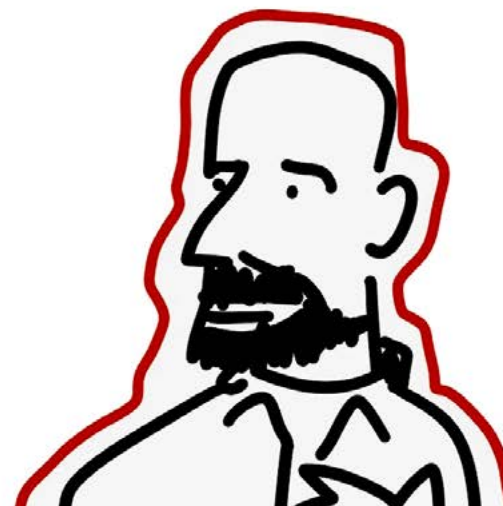
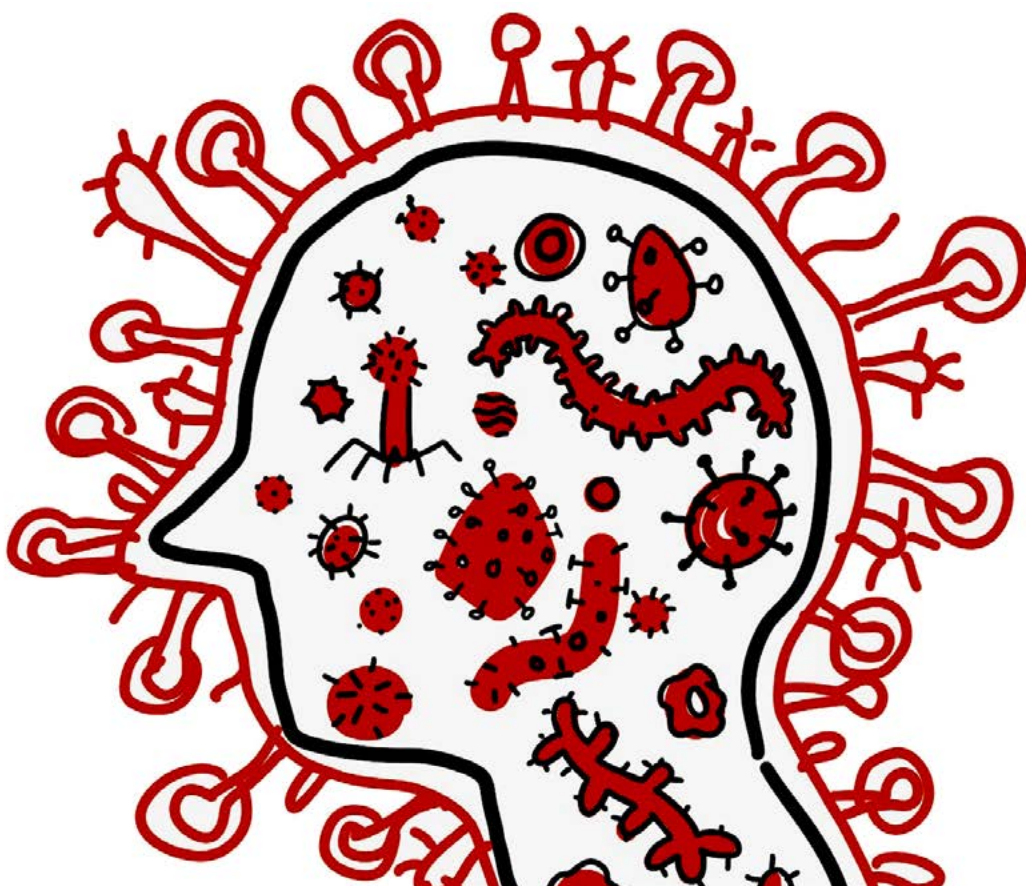
Birus bat proteina-kapside baten barruko informazio genetiko gisa definitzen da, eta gaixotasunak eragin ditzake zelulak inbaditzean eta bere makineria erabiltzean bere burua erreplikatzeko/ugaltzeko. Definizio horri, eta birusa denaren esentzia biologikoari, jarraituz, gaur egun komunitate zientifikoan ez dago erabateko adostasunik birusak izaki bizidunak ote diren ala ez. Giza birusak esanahi kultural, emozional eta politikoz beteta daude (pandemiak, gaixotasunak, bioterrorismoa), eta horrek erakargarri egiten ditu arte kontzeptualerako. Baina birus guztiak ez dira "gaiztoak".

Fagoak bakterioak baino infektatzen ez dituzten birusak dira, eta horrek bakterio patogenoei aurre egiteko, prozesu genetikoak aztertzeko eta diagnostikorako eta tratamendurako tresnak garatzeko aliatu ikusezin bihurtzen ditu. Hala ere, fagoak, zientifikoki liluragarriak izan arren, publiko orokorrak ez ditu hain ezagunak, eta ez dute hain emozio edo narratiba indartsurik ekartzen gogora. Proposamen honen helburua da diziplina arteko lankidetzaz ezartzea, artearen eta zientziaren, mikrobiologiaren eta gizarte-berrikuntzaren arloko praktikak uztartuko dituen, fagoek EU mailan bizimodu jasangarrietan eraldaketa-eragile biologiko gisa duten zeregina esploratzeko.

El bioarte puede ser una herramienta poderosa para comunicar ciencia, generar diálogo social y explorar percepciones y emociones en torno a la biotecnología. Puede integrarse como parte de la investigación en ciencias sociales y humanidades, explorando nuevas formas de interacción entre ciencia, arte y sociedad.

Un virus se define como información genética dentro de una cápside de proteínas que puede causar enfermedades al invadir células y utilizar su maquinaria para replicarse/reproducirse. Siguiendo esta definición, y la esencia biológica de lo que es un virus, en la actualidad no hay un consenso absoluto en la comunidad científica sobre si los virus son seres vivos o no. Los virus humanos están cargados de significado cultural, emocional y político (pandemias, enfermedades, bioterrorismo), lo que los hace atractivos para el arte conceptual. Pero no todos los virus son "malos".

Los fagos son un tipo de virus que infecta exclusivamente bacterias lo que los convierte en aliados invisibles para combatir bacterias patógenas, estudiar procesos genéticos y desarrollar herramientas de diagnóstico y tratamiento. Sin embargo, los fagos, aunque fascinantes científicamente, son menos conocidos por el público general y no evocan emociones o narrativas tan potentes. El objetivo de esta propuesta es establecer una colaboración interdisciplinar que combine prácticas de arte y ciencia, microbiología e innovación social, con el fin de explorar el papel de los fagos como agentes biológicos de cambio en modos de vida sostenibles a nivel EU.



Buklea: gorputzaren, teknologiaren eta AA-ren arteko harremanaz artegintzan

Bucle: sobre la relación entre el cuerpo, la tecnología y la IA en la práctica artística

Judith Voet

Arte-arkitekturaren ikuspegitik, hainbat prozesu finkatu ditut, non prozesu analitikoaren bidez sortutako iruditeriak tentsionatu egiten diren AAren erabileraren bidez, nolabaiteko deserosotasuna eragiten duten distorsioak sortzeko. Horrela, errealtàtearen eta subkontzientearen gure pertzepzioaz interpelatzen du, bere pitzadurak bilatuz diskurtso alternatibo bat sortzeko.

AAk eta bere alborapenek gizarte kapitalista eta produktibista baten funtzionamendua islatzen dute. Mark Fisherrek dioen bezala, kapitalismoa berez disfuncionala da, eta funtzionala izateko itxura izan dezan ordaintzen dugun kostua altua da. Hito Steyerlek termodinamikaren eremuan kokatzen du irudien sorkuntza, eta informazioz, zaintzaz eta abiaduraz gainezka dagoen esfera digitala *gainberotuta* dagoela planteatzen du, gizarte-ehunaren eta sare ekologikoaren narriadura eraginez. Mugimendu horri buelta emateak ekoizpen-antsietatea murriztea, prozesuak moteltzea, gorpuztasunera eta materialera itzultzea dakar.

Ponentziak AAren erabilera zalantzan jartzea proposatzen du intuiziotik abiatuta. Batetik, saturazio digitalak zeharkatu dezan uzten du, prozesuaren parte natural gisa; bestetik, beste leku batetik sortzeko beharra loratzen uzten du, modu eksklusiboan lan egin gabe. Ambigüetasun eta hibridotasun hori buklearen, korapiloaren, konplexutasunaren eta errepikapenaren iruditerian agertzen da, zeinak aurre egin nahi dion arazoarekiko etengabeko konfrontazioaren bidez.

Desde la práctica artística establezco distintos procesos, en los que los imaginarios producidos por medio de procesos analógicos se tensionan a través del uso de la IA para generar distorsiones que provocan cierta incomodidad. De esta forma, interpela sobre nuestra percepción de la realidad y el subconsciente, buscando sus fisuras para generar un discurso alternativo.

La IA y sus sesgos reflejan el funcionamiento de una sociedad capitalista y productivista. Como señala Mark Fisher, el capitalismo es inherentemente disfuncional, y el costo que pagamos para que parezca funcional es en efecto alto. Hito Steyerl ubica la generación de imágenes en el ámbito de la termodinámica y plantea que la esfera digital, saturada de datos, vigilancia y velocidad está *sobrecalentada*, afectando así al deterioro del tejido social y ecológico. Revertir este movimiento implica reducir la ansiedad productiva, desacelerar los procesos, volver a lo corpóreo y material.

La ponencia propone un cuestionamiento del uso de la IA desde la intuición. Por un lado, se deja atravesar por la saturación digital como parte natural del proceso, por otra parte deja florecer la necesidad de crear desde otro lugar, sin trabajar de manera exclusiva. Esa ambigüedad y hibridez se manifiestan en el imaginario del bucle, del nudo, de la complejidad y la repetición, que busca resistir a través de la confrontación continua con el problema.



De la obra de Karen Barad a mi nota al pie. Virtualidad, relámpagos, migrantes y otros monstruos

Karen Baraden obratik nire oin-oharrera. Birtualtasuna, tximistak, migratzaileak eta beste munstro batzuk

Joan Fierro

Karen Baradek, fisika kuantikoan eta *queer* teorian aditua den fisikari teorikoak, bi eremu horien arteko zubi berritzaile eta aberatsa ekarri du Errealismo Agentzialaren teoriarekin. Bere testuak, gaztelaniaz oraindik eskuragaitzak, duela gutxi hasi dira itzultzen. Horien artean, *Cuestión de materia* liburua (Materia kontua), "Trans/Materia/Realidades virtuales e imaginarios políticos queer" ("Trans/Materia/Errealitate birtualak eta iruditeria politiko queerrak") saiakera biltzen duena. Testu horretan, Baradek naturaren *queertasuna* azaltzen du, eta birtuala garatzen du, hutsune kuantikoarekin eta tximistarekin, irudi poetikoarekin zein fenomeno fisikoarekin, ahaidetutako egoera ontologiko gisa. Hutsaren —materiaren jatorri iraunkor—, energia elektrikoaren, bioelektrizitatearen eta Frankensteinen *queertasunaren* arteko erlazioak trazatzen ditu.

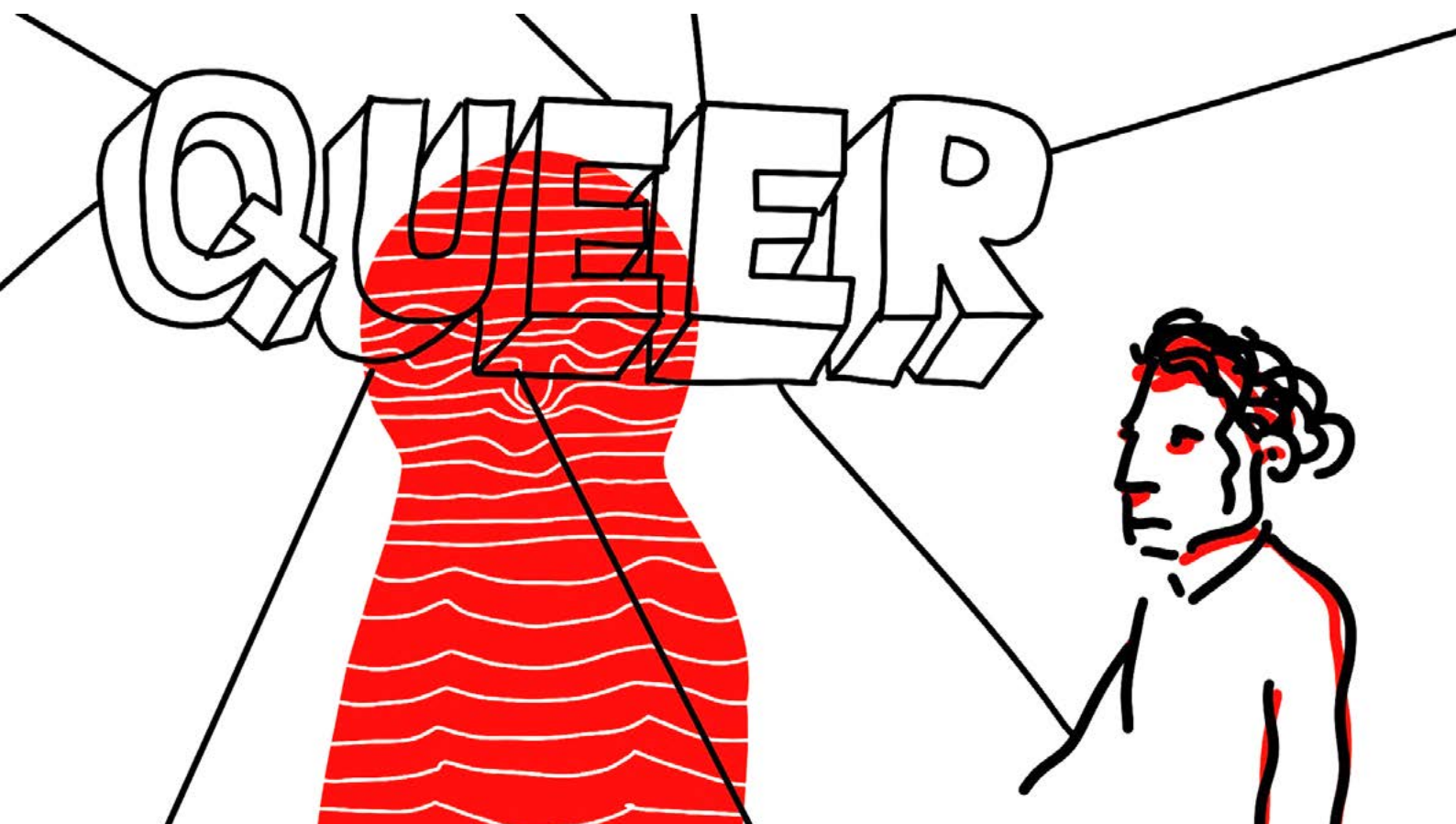
Trazu horiek inspiratzen dute *Quien no está aún* (Oraindik ez dagoena); bideo-instalazio horretan, egiletzaren beste proiektu batzuen estrategiak erreformatzen ditut, eta Baradek proposatutako irudiekin solasean aritzen naiz. Lanaren muina bakarrizketa poetiko gisa idatzitako testua da, tximista birtualaren figura gisa erakusten duten bi aipuk zedarritua. Horien artean nire Frankenstein propioa garatzen dut, nire esperientzia migratzaileak eta *queer* esperientziak ehundua eta adiskideak eta lagunek partekatutako kontakizunez osatua. Testua adimen artifizial generatiboekin ekoiztutako pertsonaia hibrido batek enuntziatzen du: Emmek, *Uncanny valley* izenez ezagutzen den fenomenoaren barruan jarduten duen figura anizkoitzak, zazpi zati deklamatzen ditu bere buruaren bariazioetan, komunikazio-mugak hausteko sortutako hizkuntza artifizialean —lojban, esperanto eta interlingua— mintzatuz.

Hala, *Quien no está aún* (Oraindik ez dagoena) *datasetarekin* erlazionatzen da, irudi- algoritmo, irudi ez-ikusgarri, haren posibleen eta eguneratzeen bidez irisgarri zaizkigun datu-multzoak osatua. Posiblea erabiltzaile otzanak egindako egikaritzea da; eguneratzea, berriz, erabilera kritiko eta poetikoa da, akatsa eta aberrantea dena goraiatzeko duena. Lanak Baradek proposatutako energia eremu identitariora bideratzen du, eta birtuala bilakaera, problematika eta gertaera gisa hedatzen du: *status quoaren* haustura, birtualizazio berrietara bultzatzen gaituen zero maila.

Karen Barad, física teórica experta en física cuántica y teoría *queer*, aporta con su teoría del Realismo Agencial un puente innovador y rico entre ambos campos. Sus textos, aún poco accesibles en castellano, empiezan a traducirse recientemente. Entre ellos, *Cuestión de materia*, que incluye el ensayo "Trans/Materia/Realidades virtuales e imaginarios políticos queer". En este texto, Barad expone la *queeridad* de la naturaleza y desarrolla lo virtual como estado ontológico emparentado con el vacío cuántico y con el relámpago, imagen poética y fenómeno físico. Traza relaciones entre el vacío —origen permanente de la materia—, la energía eléctrica, la bioelectricidad y la *queeridad* de Frankenstein.

Dichos trazos inspiran *Quien no está aún*, vídeo-instalación en la que reformulo estrategias de otros proyectos de mi autoría y converso con las imágenes propuestas por Barad. El centro de la obra es un texto en clave de monólogo poético, enmarcado por dos citas sobre el relámpago como figura de lo virtual. Entre ellas desarrollo mi propio Frankenstein, tejido con mi experiencia migrante y *queer* y con relatos compartidos por amigos y compañeros. El texto es enunciado por un personaje híbrido, producido con inteligencias artificiales generativas: Emme, figura múltiple que opera dentro del fenómeno conocido como *Uncanny valley*. Declama siete fragmentos en variaciones de sí misma, hablando en lenguas artificiales —lojban, esperanto e interlingua— creadas para fracturar las fronteras comunicacionales.

Así, *Quien no está aún* se relaciona con el *dataset*, imagen-algoritmo, imagen no-visible, hecha de cúmulos de datos a los que accedemos desde sus posibles y sus actualizaciones. Lo posible es la ejecución hecha por el usuario dócil; por su parte, la actualización es el uso crítico y poético, que ensalza el error y lo aberrante. La obra conduce la energía propuesta por Barad hacia el campo identitario y despliega lo virtual como devenir, problemática y acontecimiento: un quiebre del *status quo*, un grado cero que nos impulsa hacia nuevas virtualizaciones.



Iraultza tierno-zorrotza: amabilidad bruta en transiciones violentas

Iraultza tierno-zorrotza: adeitasun gordina trantsizio bortitzetan

Hybridoa

Iraultza tierno-zorrotza hibridoen, entzute kuantikoaren eta *hope-punk*aren artean kokatutako praktika ekotranshackfeminista batetik jaio zen, gizatiar-baino-gehiago diren munduak pentsatzeko betebeharrak etiko gisa ulertuta. Egia osteak, polarizazioak eta larrialdi ekologikoak markatutako Europan, arteak laborategi gisa jarduten du, teknozientziaren eta datu-kapitalismoaren egiturazko indarkeriari aurre egiteko harremanak birkonfiguratzeko. Krisi-garaian, ekosistema kaltetuak habitatzen dituzten hibrido berriak sortzen dira, eta mapa ontologiko berri batera behartzen gaituzte, non bizikidetzaren printzipio politiko bat den. Adeitasun gordinak epistemologia afektiboak eta espezie arteko ekintza ez-bortitzak proposatzen ditu diplomaziak huts egin duenean.

Larrialdi hori agerian geratzen da bortizkeria zerutik erortzen den tokian. Gazan droneen burrunba —*zanana*— eraldatu zuen Ahmed Abu Amshak *Gaza Birds Singing*en, izuaren makina hegalaria dimentsio arrunt bat itzuliz. Ukrainan, mehatxu nuklearraren aurrean, milaka gazte umorez eta elkartzarekin erantzun zuten Telegramen bidezko *rave-orgia* bat antolatuz, heriotzaren aukeraren aurrean bizitza ospatzeko.

Aaren agerpenak egiturazko beste indarkeria bat ekarri zuen, sotilagoa baina modelatzailea. Sam Altmanek ereduak “efizientzia” erabiltzea proposatzen duenean, are “mesedez” edo “eskerrik asko” ere alde batera utzita, disiplina afektibo berri bat proposatzen da, non adeitasuna alferrikako gastu bihurtzen den. Baina enpatia gure bizitza soziala sostengatzen du: “eskerrik asko” esaten irakasten dugu sentibiltasuna lantzeko, ez efizientzia. Hizkuntza hotz bat normalizatzeak gizarte bortitzago bat sortzea dakar. Horregatik amaierako *adeitasun gordin*eko keinua desobediencia afektiboko ekintza da: Aari samurtasunez hitz egitea kontrakoa eskatzen zaigunean.

Iraultza tierno-zorrotza nace de una práctica ecotranshackfeminista situada entre lxs híbridxs, la escucha cuántica y el *hope-punk*, entendidos como obligación ética para pensar mundos más-que-humanxs. En una Europa marcada por la posverdad, la polarización y la emergencia ecológica, el arte opera como laboratorio para reconfigurar relaciones frente a la violencia estructural de la tecnociencia y del capitalismo de datos. En tiempos de crisis surgen nuevxs híbridxs que habitan ecosistemas dañados y nos obligan a un nuevo mapa ontológico donde la cohabitación es un principio político. La amabilidad bruta propone epistemologías afectivas e intra-acciones interespecie no violentas cuando la diplomacia ha fallado.

Esta urgencia se evidencia donde la violencia cae desde el cielo. En Gaza, el zumbido de los drones —la *zanana*— fue transformado por Ahmed Abu Amsha en *Gaza Birds Singing*, devolviendo a la máquina voladora del terror una dimensión común. En Ucrania, ante la amenaza nuclear, miles de jóvenes respondieron con humor y solidaridad organizando una *rave-orgia* por Telegram para celebrar la vida frente a la posibilidad de muerte.

La irrupción de la IA introduce otra violencia estructural, más sutil pero modeladora. Cuando Sam Altman sugiere usar los modelos “eficientemente”, incluso evitando “por favor” o “gracias”, se propone un nuevo disciplinamiento afectivo donde la amabilidad deviene gasto inútil. Pero la empatía sostiene nuestra vida social: enseñamos a decir “gracias” para cultivar sensibilidad, no eficiencia. Normalizar un lenguaje frío implica producir una sociedad más violenta. Por eso el gesto final de *amabilidad bruta* es un acto de desobediencia afectiva: hablar a la IA con ternura cuando se nos pide lo contrario.



Tocar, romper y jugar. Concierto con juguetes mutados

Ukitu, apurtu eta jolastu. Kontzertua mutatatutako jostailuekin

Leire Olalde

la zaburik ez zuen kautxuzko zoruzko zabalgunen batean eseri nintzen, lekua etenez mutatatutako bi jostailuren zarata karrankariarekin eta bibote makillatu baten absurdukeria deliberatuarekin. Bi jostailu, aldi berean etxalde baten eta mugikor arrosa baten itxura duten zarata kaxak direnak.

Haien karkasak zeharkatzen dituen zaratak objektu horiei jarduteko modu bat ematen die, haien funtzioa gainditzen duena eratu diren merkatuaren mugatik kanpo. Horrela, haurren estetika zurrinak talka egiten du zarataren munstrokeria aldakorrekin. Horrek zalantzan jartzen ditu objektuaren mugak, eta aukera ematen du erakusteko nola irits gaitezkeen birkonfiguratzera eta soinuak sortzera adituak izan beharrik gabe.

Jostailuekin eta bozgorailuarekin parke batean kokatzea ez da soilik erabaki estetikoa, ludikoaz jabetzea da, eta hori ez da ekintza inozoa kulturaren merkantilizazioa aisialdia gero eta gehiago pribatizatzen ari den testuinguru batean. Kontsumismotik kanpo espazio komunak habitatzea denbora librearen pribatizazioaren aurka egiteko modu bat da.

Baina jolastea ere ez da ekintza lañoa. Jolasteak porrot egiten du bizitzako alderdi guztiei ahalik eta etekinik handiena atera behar izatearen presioan. Defentsa bat da, elkarrekin egoten eta ondo pasatzen saiatzea denez. Jolasean zarata egiten da eta oraingoan zaratak jolasteko aukera ematen dit. Jolastea inprobisatzea da, inprobisatzea jolastea da.

Jolasean egiten dugun zarataren defentsan inprobisatzen dut, elkarren arteko errespetua beste ezer espero gabe kontaktuan egotean. Bat-batean botoiak sakatzuz, biratuz eta estutuz inprobisatzen dut, jakinik ez dela inoiz aurrekoan bezala errepikatuko.

En una explanada de suelo de caucho con apenas columpios, me senté, interrumpiendo el lugar con el ruido estridente proveniente de dos juguetes mutados y la absurdez decidida de un bigote maquillado. Dos juguetes que son a la vez cajas de ruido con formas de una granja y un móvil rosa.

El ruido que atraviesa sus carcasas les da a estos objetos una forma de actuar que desborda su función fuera de la lógica del mercado en el que han sido instituidos. Así, la estética infantil rígida choca con la monstruosidad variable del ruido. Esto pone en cuestión los límites del objeto y permite mostrar la posibilidad de cómo podemos llegar a reconfigurarlo y a generar sonidos sin tener que ser expertos.

Situarse con los juguetes y el altavoz en un parque, no es tan solo una decisión estética, es reapropiarse de lo lúdico y este no es un acto ingenuo en un contexto donde la mercantilización de la cultura está privatizando cada vez más el ocio. Habitar espacios comunes fuera del consumismo es una manera de ejercer en contra de la privatización del tiempo libre.

Pero jugar tampoco es un acto inocente. Jugar fracasa a la presión de tener que sacar el máximo beneficio a todos los aspectos de la vida. Es una defensa al hacer por estar juntas e intentar pasarlo bien. Jugando se hace ruido y esta vez el ruido me permite poder jugar. Jugar es improvisar, improvisar es jugar.

Improviso en defensa del ruido que hacemos al jugar, al estar en contacto sin esperar nada a cambio más que el respeto mutuo. Improviso pulsando, girando y apretando botones, consciente de que ninguna vez se va a repetir como la anterior.



El juego de la quietud como acto creativo

Gelditasunaren jolasa sormen-ekintza gisa

Fernando Rodríguez Bornaetxea

Sormen-ekintzaren jatorritzat 'ez egitea' aipatzen duten filosofo eta artistak antzeratuz, jolas bat proposatzen da, non auditorioaren zati batek geldirik egon behar duen, eta gainerakoek gelditasuna ebaluatzen duten.

Jolasa amaitzean, esperientziari buruzko galdera batzuk proposatzen dira. Gelditasunaren esperientzia nagusiki eroso eta gutxieneko batean mingarria izan zen. Geldirik zegoen taldearen erdiak kontzentrazioa nabaritu zuen eta beste erdiak dispersioa. Gelditasunak kontzientzia sensoriala areagotu zuen, barne-aginduen bidez ahalegina eskatu eta behatua izatearen sentsazioa areagotu.

Oso gutxiak aukeratu zuten ebaluatzaile autoebaluatuaren rola. Behatzaile gehienek ez zuten beren burua ebaluatu nahi izan, baina ebaluatu zuten. Haien autoebaluazioan gaitasun eskasa dago nork bere burua behatzeko, baita geldirik daudenen lekuan jartzeko ere.

Gelditasunak errutinen haustura gisa funtzionatzen du, eta nork bere burua behatzea eta emozioak kudeatzeko estrategiak bilatzea bultzatzen du; ebaluatzailearen zeregina, berriz, ez da oso generatiboa. Ez da ikusten atazaren berezko trebetasunen garapenik, ezta bere funtzioak besteari eskain diezaikeenarekiko erantzukizunik ere. Funtzio horri buruzko hausnarketa jolasaren parte ez balitz bezala da.

Sormen-ekintzaren jatorrian 'ez egitea' dagoela dioen ideia ingurune zaratatsu bateko gelditasun-esperientzia txiki batek berrets dezake. Zalapartatik aldentzeko eta lasai egoten saiatzeko keinu soilak intimitate-esperientzia bat ematen du, eta esperientzia horretatik ideia oso onuragarriak sortzen dira edo intimitaterako zenbait oztupo jartzen dizkigu aurrean, autoezagutzako soluzioetarantz bultzatzen gaituztenak.

Edonola ere, jolasa gizakiok harremanak izateko eta komunikatzeko moduak ikasteko eta probatzeko dugun modu gisa agertzen da. Ezer ez egitera jolastea dirudien baino konplexuagoa eta sortzaileagoa izan daiteke. Jolastuko zara?

Emulando a filósofos y artistas que señalan el 'no hacer' como origen del acto creativo, se propone un juego en el que una parte del auditorio tiene que permanecer inmóvil mientras que el resto evalúa la inmovilidad.

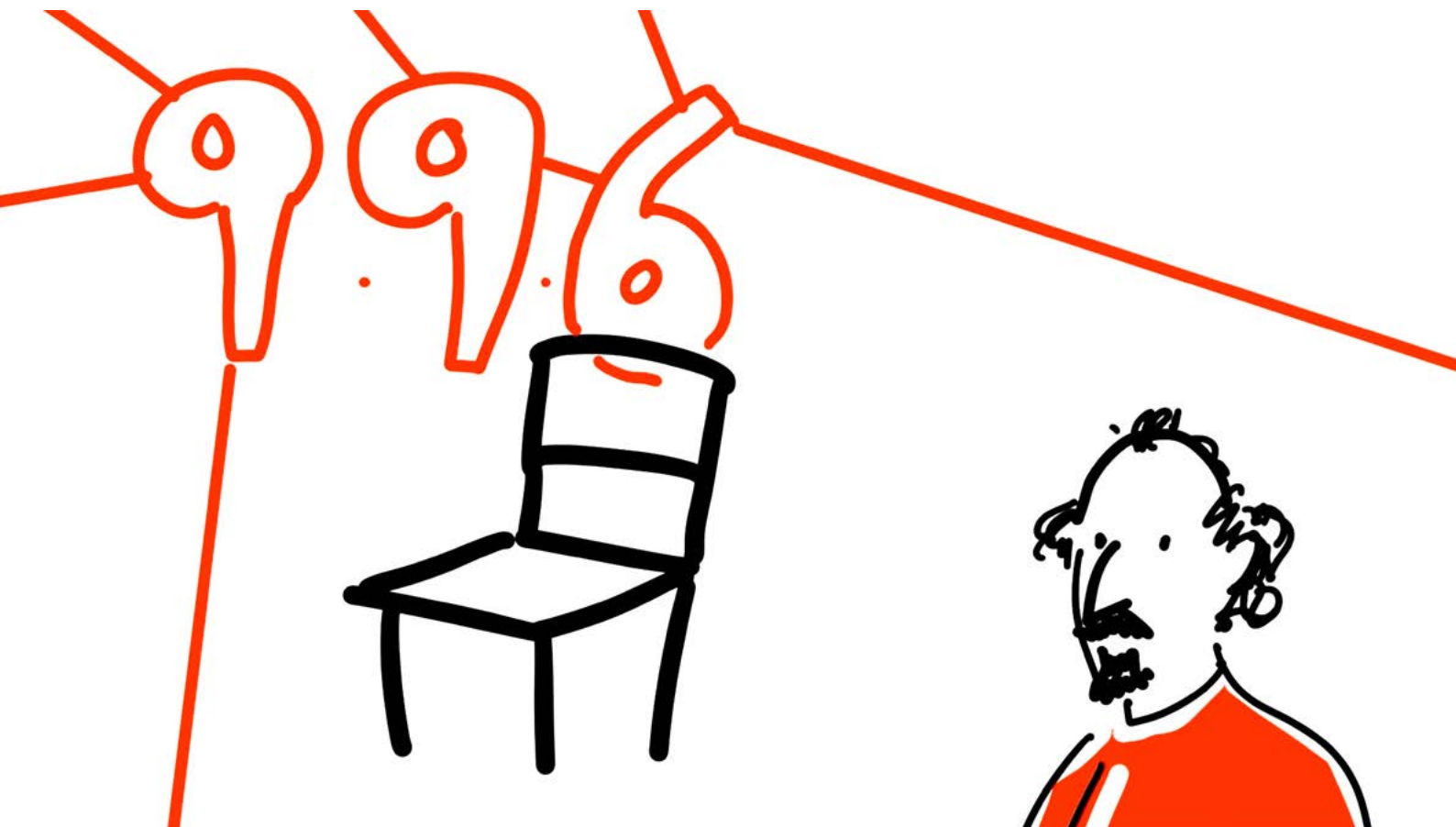
Al finalizar el juego se proponen unas preguntas sobre la experiencia. La experiencia de inmovilidad resultó mayoritariamente cómoda y minoritariamente dolorosa. La mitad del grupo inmóvil experimentó concentración y la otra mitad dispersión. La inmovilidad aumentó la conciencia sensorial, requirió de esfuerzo a través de mandatos internos e incrementó la sensación de ser observado.

El rol de evaluador autoevaluado fue escogido por muy pocos. La mayoría de los observadores no quisieron evaluarse, aunque sí evaluaron. En su autoevaluación hay escasa capacidad de autoobservación, así como de ponerse en el lugar de los inmóviles.

Mientras que la inmovilidad funciona como una ruptura de rutinas que impulsa a la autoobservación y a la búsqueda de estrategias de gestión emocional, el papel de evaluador resulta bastante poco generativo. Ni se ve un desarrollo de habilidades propias de la tarea ni responsabilidad respecto a lo que su función pueda ofrecer al otro. Es como si la reflexión sobre esta función no formase parte del juego.

La idea de que 'no hacer' está en el origen del acto creativo puede verse refrendada por una pequeña experiencia de inmovilidad en un entorno bullicioso. El simple gesto de abstraerse del bullicio e intentar mantenerse en calma proporciona una experiencia de intimidad de la que surgen ideas mayormente beneficiosas o nos enfrenta a ciertos obstáculos para con la intimidad que impulsan hacia soluciones de autoconocimiento.

En todo caso, el juego se desvela como la forma en que los humanos aprendemos y ensayamos formas de relacionarnos y comunicarnos. Jugar a no hacer nada puede resultar más complejo y más creativo de lo que pueda parecer. ¿Juegas?



"Feedback.

Galdera bat egin nahiko nizuke... Zer lortu nahi zenuen? Jendea deseroso sentiarazi nahi

bazenuen... lortu duzu.

Hurbiltzen zinenean, tentsioa nabaritzen zen. Gorputz hori gauza horrekin.

Makina hori, kamerarekin. Hirugarren begi bat izango balitz bezala. Beste ikuspuntu bat ematen duen begi bat.

Hori, beste ikuspuntu bat.

Zeure burua jarraitzen zabiltzala dirudi. Baina baita zer edo zeren edo norbaiten bila zabiltzala ere.

Nik ez nekien zeri begiratu. Zuri edo proiektatzen zen irudiar. Espazioak zabaltzen dira.

Nire ustez, denbora gutxi iraun zuen. Tamalgarria. Nerbioengatik? Ez zihoan gaizki. Hor zerbait ari zen gertatzen.

Nire ustez ere bai, baina ez du axola. Gertatu behar zuena gertatu zen. Beti desberdina eta berdina. Agerpen bat. Gertaera bat.

Beharbada, funtzionatu behar zuen bezainbeste alditan funtzionatu du eta orain amaitu da.

Ez dut uste. Nik uste dut hor jarraitzen duzula. Zerbaiten bila. Jendea, interpelatu, sartu, harrapatu, elkarrekin egin. Eta, hain teknologikoa eta indibidualista den aro honetan izango da porrot gehien sentituko duzun momentua. Baina hor jarraitzen duzu eta hori garrantzitsua da. Ez dute zertan huts egin."

Gorputza eta lotura. Makina, espazioa, besteak.

Artefaktuak gorputza[k] beste modu batera mugitzera behartzen du, egoteko modu berri batera. Interfaze sentikor gisa funtzionatzen du. Espazioaren parte da, haren edukia izan beharrean.

Ikusizko eta eta soinuak *feedback* batean distortsionatzen da, eta bukle bat sortzen du fisikoaren eta bitartekotuaren artean.

"Feedback.

¿Puedo hacerte una pregunta? ¿Qué querías conseguir? Porque si lo que querías era hacer

sentir incómoda a la gente... lo has conseguido.

Se notaba la tensión cuando te acercabas.

Ese cuerpo con esa cosa.

Esa máquina con esa cámara. Como un tercer ojo que da un punto de vista... otro.

Eso, otro punto de vista.

Parece que te persigues a ti misma, pero también parece que buscas algo, alguien.

Yo no sabía a dónde mirar. Si a ti o a la imagen proyectada. Se despliegan los espacios.

A mí se me hizo corto. Qué pena. ¿Por nervios? No iba mal. Ahí hubo algo.

A mí también, pero no pasa nada. Ocurrió lo que tenía que ocurrir. Siempre diferente, pero igual. Una (re)presentación, (re)aparición.

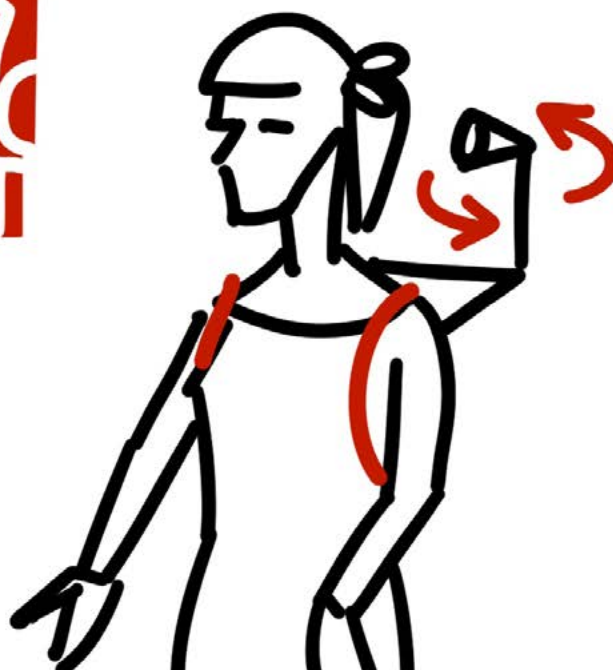
Igual es que ya ha funcionado todas las veces que tenía que hacerlo y ya ha concluido.

Yo no lo creo. Yo creo que sigues *ahí*, queriendo buscar algo, a la gente, interpelarlas, introducirlas, atraparlas, hacer juntas. Y es en esta era tan hipertecnológica e individualista cuando más derrotas vas a sentir, sigues buscando ahí y eso es importante. Éstas no tienen por qué ser fallidas."

El cuerpo y el vínculo. La máquina, el espacio, les otros.

El artefacto fuerza al cuerpo [a los cuerpos] a moverse de otra manera, a asumir una nueva forma de estar. Provoca una sensación táctil, que funciona como interfaz sensible. Es contenedor de espacio, en lugar de estar contenido por él.

Se distorsiona en un *feedback* visual y sonoro, generando un bucle entre lo físico y lo mediado.



ANGAk amorru femenino eta *queerra* ikertzen ditu, grabitatearen noziotik. Aldakak, masailezurak eta amorrua gordetzen duten bi atal zati hauek ahotsean duten eraginak egituratzen dute pieza. Emakumeen indarkeria eta haserrearen genero-aberraziotzat hartzen dira, baina, aldi berean, bultzada utopikoa dira. Gorputzean elkartzen dira grabitatea eta bulkada utopiko hori. *Performer* batek eta hainbat mikrofono haserrearen forma hartzen duen espazio bat agertzen dute.

FITXA ARTISTIKOA:

- Koreografia: Izaro Iregi González
- Performerra: Izaro Iregi González
- Zuzeneko soinua: Carla Del Mar Barinas

Performance hau Dantza Bilaka koreografo berrientzako programari eta Getxoko Udalariei eskertuta sortu da. Eta Dantzagunea, Tabakalera eta Emedeeneko espazioetan joan da hazten.

Artiumen aurkeztu da Dantza Bilakaren (2024) prozesuen eraketan, Biurteko Garaikidean, La Proclama Herétican, TEA Tenerifén (2025) Camilo Tononekin batera soinuan eta Xerra Espazioan (2025) Carla Del Mar Barinasekin batera soinuan.

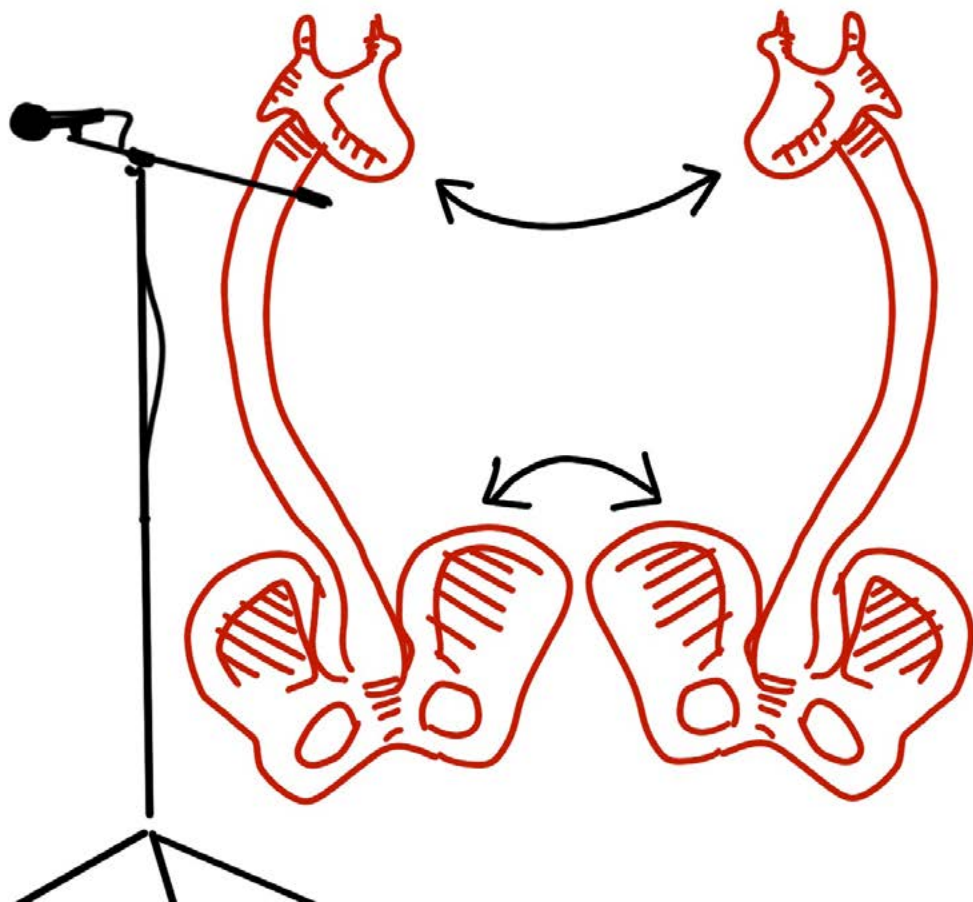
ANGA indaga la rabia femenina y *queer* desde la noción de la gravedad. La pieza se estructura a través de la cadera y la mandíbula, partes del cuerpo donde se sitúa la rabia, y su influjo en la voz. La violencia y la ira femenina son vistas como aberraciones de género, pero son a su vez un impulso utópico. Es en el cuerpo donde este impulso utópico y la gravedad confluyen. Una *performer* y varios micrófonos revelan un espacio donde la ira toma forma.

FICHA ARTÍSTICA:

- Coreografía: Izaro Iregi González
- Performer: Izaro Iregi González
- Sonido en directo: Carla Del Mar Barinas

Esta *performance* ha sido creada gracias al programa para nuevos coreógrafos Dantza Bilaka y al Ayto. de Getxo. Y ha ido creciendo en los espacios de Dantzagunea, Tabakalera y Emedeene.

Ha sido presentada en el Artium dentro de las muestras de los procesos de Dantza Bilaka (2024), en la Bienal Contemporánea, La Proclama Herética, TEA Tenerife (2025) junto a Camilo Tonon al sonido y en Xerra Espazioa (2025) junto a Carla Del Mar Barinas al sonido.



GIROA / AMBIENTE

Argazkiak / Fotografías: Maider Jiménez

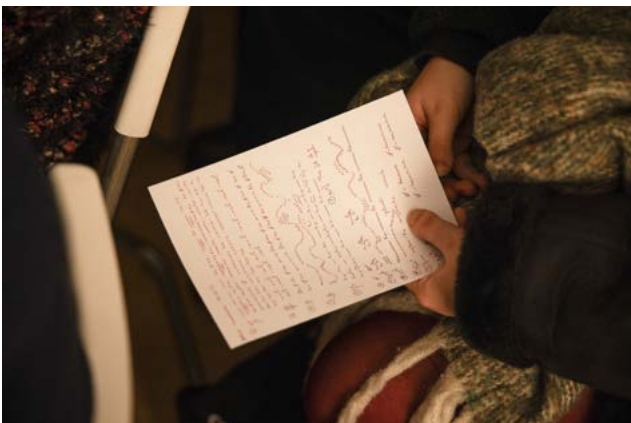


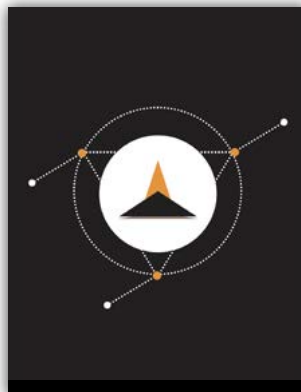
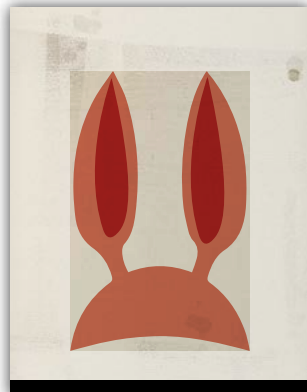
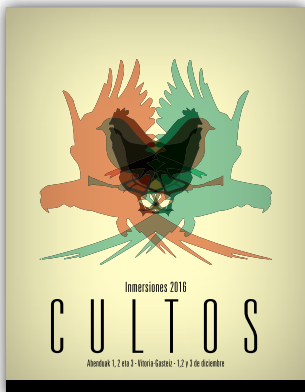
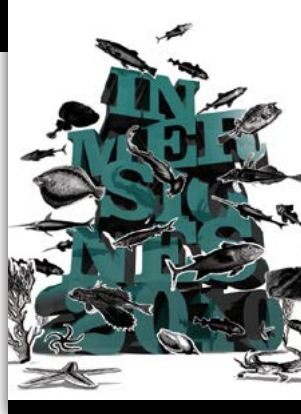






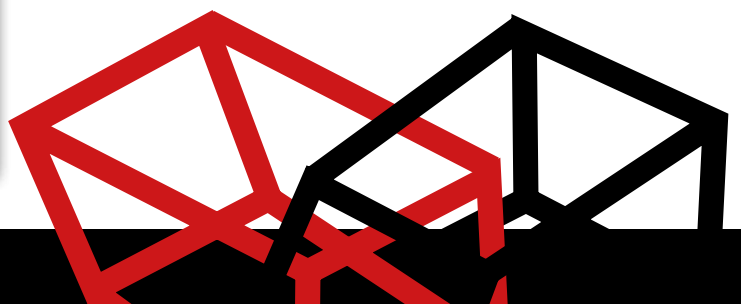






INMERSIONES

2008-2025



► 2008

- Inigo Beristain
- Ana Nieto
- Leire Iparaguirre
- Ander Arenas
- Eduardo Alsasua
- Angela Palacios
- Arcadi Ballester
- Marta Gil Estramiana
- Endika Portillo
- Laura Nieto
- Arrate Remón Merino
- Sleepwalk Collective
- Ander Lauzirika
- Karmelo Bermejo
- Haizea Barcenilla
- Daniel Mera
- Alberto Sola Serrano
- Amaia Blanco
- Nerea Lekuona
- Saioa Echevarria
- Patricia Fdz. Monge
- Jaizki Fontaneda
- Julen Agirre Egibar
- Ismael Iglesias Serrano
- Saioa Olmo
- Xuban Intxausti
- Elena Aitzkoa Reinoso
- Ane Miren Rodríguez
- Daniel Ullaria
- Inigo Cerdan Matesanz
- Colectivo Belcro
- Damián Rdz. Perez
- Taxio Ardanaz
- Alvaro Gil Soldevilla
- Proyecto Anamnese
- Erika Yurre
- Pedro Salgado
- Jennifer Estela Alvarado
- Iker Serrano
- Wiki-Historias
- Saioa Olmo
- Usoa Fullaondo
- Elisabet Hdz. León
- Amaia Gracia Azqueta
- Jose Antonio Pablos
- Ibai Leon Azkarate
- Miguel Angel Garcia
- Arrate Rodríguez Martín
- Miriam Isasi
- Eduardo Hurtado
- Iban Arroniz
- Teresa Rubio
- David Martínez Suarez
- Juan Aizpitarte
- Espacio Abisal
- Beatriz Olabarrieta

► 2009

- Urtzi Ibaguren
- Inigo Beristain
- Fermin Díez de Ulzurrun
- Usue Arrieta
- Mikel Belacortu
- Ivan Mata Tamayo
- Ula Iruretagoyena
- Iker Azurmendi
- Julen Cano Linazasoro
- Unai Requejo
- Estibaliz Losa
- Verónica Equaras
- Alfredo Zubiaur
- Iker Serrano
- Iosu Zapata
- Fernando Goñi
- Jaime de Los Rios
- Sara Fernandez Morante
- Maria Jiménez Moreno
- Ruben Díaz de Corcuera
- Janire Nájera
- Eduardo Hurtado
- Manu Uranga
- Laura Siles
- Janire Sagasti
- Miriam Isasi
- Edurne González Ibañez
- Maite Mtz. de Arenaza
- Nerea de Diego
- Amaia Gracia Azqueta
- Jose Antonio Pablos
- Diego Soroa
- Leire Iparraguirre
- Gregorio Sánchez Pérez
- Jenifer Estela Alvarado
- Laura Díez García
- Asier Bejarano
- Elisabet Hdez. León
- Sara Campillo
- Miren Elisabeth Varona
- Mª Antonia Unamuno
- Erika Yurre
- Proyecto Anamnese
- Garbiñe Arroyuelo
- Beñat Villanueva Oses
- Ibai León Azkarate
- Elisa Arteta
- Hector Orruño Triguero
- José J. Quintana García
- Miriam Isasi
- Amaia Arrazola
- Itziar San Vicente
- Maria Teresa Vélaz
- Nerea Goikoetxea
- Ander Lauzirika
- Ricardo San Segundo
- Samuel Metcalfe
- Factoría de Fuegos
- Sara Paniagua
- Fátima Uriguen
- Alejandra Bueno
- Mireya Martín Larumbe
- Zaloe Ipiña
- Oskar Ranz
- Laura Díez
- Angela Losa
- Diego Vivanco
- Gonzalo Nicuesa
- Zirika
- Valentina Torres
- K.M.B.
- Marta Mas
- Eriz Moreno
- Lezuri Ormazabal
- Endika Portillo
- Jorge Robredo

► 2011

- Colectivo Bola-Xtra
- Erika Yurre
- Ibon Salaberria
- Jesika Martínez-Alcocer
- Karla Tobar
- Naia Del Castillo
- Nerea De Diego
- Nerea Goikoetxea
- Tunipanea
- Zirika
- K.M.B.
- Ana Nieto
- Azoteas Vivas
- Eduardo Alsasua
- Eduardo Acebedo
- Elvira Palazuelos
- Julen Agirre
- Miriam Isasi
- Rodrigo Fuentealba
- Sara Paniagua
- Eva Alija
- Jaime de los Ríos
- Manu Pérez de Arillucea
- María Salazar
- Roberto de Miguel
- Juan Ibarrodo
- Berta Lázaro
- Laura Marchante
- Irantzu Lekue
- Juan Carlos Arango
- Elvira Palazuelos
- Rafa Munarriz
- Peio Izcue
- Ant Espacio
- Laura García
- Melodie Martín
- Fermin Díez de Ulzurrun
- Nalúa Barco
- Miguel Angel Pedroza
- Mawatres (J. P. Orduñez)
- Leyre Goikoetxea
- Iker Fidalgo
- Terri Florido
- Juan Ibarrodo
- Marta Gil
- Mary Zurbano
- Josune Martínez de Albéniz
- Ander Gillenea
- Gregorio Sánchez
- Ainhoa Ortells
- Miriam Isasi
- Bruno Ibáñez
- K.M.B.
- Ana Nieto
- Robert Waters
- Pau Figueres Ortiz
- Ibai León
- Laura Marchante
- Unai Requejo
- Diego Vivanco
- Taxio Ardanaz
- Político Poético
- David Pavo
- Paco Ramos Zugasti
- Ibon Garagarza

► 2013

- Agustín García
- Xandra Villar
- Xabier Apestegui
- Rubén Castillejo
- Nerea de Diego
- Monika Lukin
- Miriam Isasi
- Malk
- Leyre Goikoetxea
- La Caldereria
- K.M.B.
- Juan Ibarrodo
- Marta Gil
- Juan Aizpitarte
- Ivan Mata
- Iker Gomez
- Iker Fidalgo
- Iera Bajo
- Jaione Velez
- Fermin Díez de Ulzurrun
- Eriz Moreno
- Elvira Palazuelos
- Emilio Lizcano
- Eduardo Alsasua
- Eduardo Acebedo
- Jessica Salas
- David Fuente
- Bruno Ibañez
- Armar
- Ant Espacio
- Ana Nieto
- Ainhoa Ortells
- Leyre Goikoetxea
- Taxio Ardanaz
- Belén Cerezo
- Laura Ruiz Sáenz
- Nora Aurrekoetxea
- Elisa Arteta
- Monika Lukin
- Karlos Martínez B.
- Los Santxex
- Zirika
- Onintza Etxebeste Liras
- Amaia Asategi Iturralde
- Iker Inurieta Santamaria
- Sandra Amutxastegi
- Daniela de la Fuente
- Kapone
- Pau Figueres Ortiz
- María Fdz. de Viana
- Xabier Dobaran
- Alejandra Bueno
- Irati Eguren
- Amaia Gómez Marzabal
- Iker de Aresti
- Arianna Cereceda
- Nerea Lekuona
- Pili Aguado
- Rubén Castillejo
- Norabaty-Josune Rodríguez
- Aintzane Caamaño
- Xabier Dobaran
- Inaki Saldías
- Natalia Albéniz

► 2015

- Isidoro Valcárcel Medina
- Saioa Olmo
- Zuhaitz Izarra
- Laurita Siles
- Arianna Cereceda
- Joseba Edesa
- Igor Rezola
- Fermin Díez de Ulzurrun
- Peio Izkue
- Mundina
- Mario Paniego
- Oier Gil
- Amaia Vicente
- Mirari Echavarri
- Político Poético
- Amaia Molinet
- David Pavo
- Modelos Operativos Abiertos
- Mar Domínguez
- Alberto Díez
- Karmelo Bermejo
- Terri Florido
- Nerea Lekuona
- Puy San Martín
- Mundina
- Jorge Salvador
- Inaki Larriembe
- Iker Fidalgo
- Rubén Díaz de Corcuera
- Arturo/fito Rodríguez
- Leyre Goikoetxea
- Iera Bajo
- Idoia Zabaleta
- Pau Figueres Ortiz
- Rubén Bécares
- Asier Lasarte
- Natalia Albéniz
- Miriam Isasi
- Kiko Monzón
- Arturo Cancio
- Unai Zorriquetza
- Norabaty-Josune
- Diego Aldasoro
- Elisa Arteta
- Mercedes Álvarez
- Sandra Amutxastegi
- Josetxo Crespo
- Izaro Iregi
- Ernesto Iriarte
- Javier Hernández Landazabal
- Iara Solano
- Loli Leizeaga

► 2016

- Joan Fontcuberta
- Abel Jaramillo
- Amaia Molinet
- Histeria Kolektiboa
- Iván Gómez
- Magdalena Planas
- Álvaro Aroca
- Myriam P.I
- María Ptqk
- Nerea de Diego
- Iván Gómez Gutiérrez
- Terri Florido
- Ramón Churrua
- Myriam Petralanda
- Rubén Bécares

- Begoña Hernández
- Neonymus
- Enrique Flores
- Adrián Lis
- Alejandro González
- Alexandre Fernández
- Álvaro Aroca
- Amaia Molinet
- Ana Nieto
- Arantza Ezolaza
- Arianna Cereceda
- Atakontu
- Carlos Lalastra
- Eneka Aranzabal
- Iñaki López de Luzuriaga

- Cristina Arrazola-Oñate
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Jorge Salvador
- Iñaki Larribe
- Maite Markuerkiaga
- Iker Fidalgo
- Arturo/fito Rodríguez
- Pili Aguado
- Anabel Quincoces
- Nerea Lekuona
- Rubén Díaz de Corcuera
- Txelu Balboa
- Natxo Rodríguez Arkate
- César San Millán
- David Brandon

- Enrique Silva
- Jennifer Custodio
- Jon Gil
- Josean Pablos
- Josué Yael Padilla
- Josune Norbaty
- La Comunidad
- Leyre Arin
- María Hernández
- Mary Zurbano
- Nuria Pérez-Cárcamo
- Paula Carralero
- Ruth González

► 2017

- Francisco Ruiz de Infante
- Amaia Vicente
- Betisa San Millán
- Camila Téllez
- Rubén Castillejo
- Manuela Abasolo
- Ane Abarrategi
- Eduardo Hurtado
- Elvira Palazuelos
- Gustavo Romano
- Igor de Quadra
- Ignacio García
- Mario Paniego
- Iosu Zapata
- Laura Dronda
- Josune Vélez de Mendizabal

- Eneka Aranzabal
- Iñaki López de Luzuriaga
- Cristina Arrazola-Oñate
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Jorge Salvador
- Iñaki Larribe
- Maite Markuerkiaga
- Iker Fidalgo
- Arturo/fito Rodríguez
- Pili Aguado
- Anabel Quincoces
- Nerea Lekuona
- Rubén Díaz de Corcuera
- Txelu Balboa
- Natxo Rodríguez Arkate

- Cristina Arrazola-Oñate
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Jorge Salvador
- Iñaki Larribe
- Maite Markuerkiaga
- Iker Fidalgo
- Arturo/fito Rodríguez
- Pili Aguado
- Anabel Quincoces
- Nerea Lekuona
- Rubén Díaz de Corcuera
- Txelu Balboa
- Natxo Rodríguez Arkate

- Enrique Silva
- Jennifer Custodio
- Jon Gil
- Josean Pablos
- Josué Yael Padilla
- Josune Norbaty
- La Comunidad
- Leyre Arin
- María Hernández
- Mary Zurbano
- Nuria Pérez-Cárcamo
- Paula Carralero
- Ruth González

► 2018

- Ana Longoni
- Ania González
- Horacio González
- Bego Antón
- Rakel Gómez Vázquez
- Beatriz Perales
- Oihane Iragüen
- Mariana Unda
- Miriam Isasi
- Raquel Asensi
- Belén Cerezo
- Lourdes de la Cal
- Sandra Amutxastegi
- Terri Florido

- Raquel Meyers
- Ana de Vicente
- Raketa Brokobitx
- Garazi Gorostia
- Idoia Zabaleta
- Moonshakers
- Álvaro Aroca
- Amaia Vicente
- Anabel Quincoces
- Blanca Oraa
- Jone Laspiur
- Marian Puertas
- Miguel Alfredo
- Pablo Abril

- Rurru Mipanochia
- Itziar Markiegi
- Oihane Ruiz Menéndez
- Maria Hernández
- Nieves Gómez-Feliu
- Inés Sebastián
- Iranzu Guizarro
- Txelu Balboa
- Beñat Garitagoitia
- Ramón Churrua
- Silvia Ayerra
- Flor Fernández
- Las vecinas
- Chus Gutierrez-Solana

- Manifiesto Pasionista
- Gaiga Proiektua
- Heiwa
- Javier Rodríguez Pérez-Curiel
- Jone Marquinez
- Jeleton
- María Ptqk
- Cristina Arrazola-Oñate
- Jorge Salvador
- María Arambarri
- Nerea Lekuona
- Eneka Aranzabal
- Ernesto Iriarte
- Iñaki Larribe

- Arturo/fito Rodríguez
- Janire Orduna
- Iñaki Lopez de Luzuriaga
- Iker Fidalgo
- Pili Aguado
- Rubén Díaz de Corcuera
- Natxo Rodríguez Arkate
- Pablo M. Garrido

► 2019

- Amaia Molinet
- Juan Pablo Orduñez/Mawatres
- Irati Inoriza
- Javier Rodríguez Pérez-Curiel
- Mikel Arbiza
- Izaro Sola Gainza
- Raquel Mora
- Markel Cormenzana
- Alizée Armet
- Pablo Martínez Garrido
- Camilo Torres Zorrilla
- Ángela Millano
- Koldo Arostegui
- Susana Viñolo
- Paula Estévez

- Jorge Salvador
- Nerea Lekuona
- Sofía Moreno
- Jorge Luis Albeniz
- Ramón Quanta
- Sofía Neves
- Mariana Unda
- Mikel Erkiaga
- Yohnattan Mignot
- Ederne Herrán
- Enrique Flores
- Mary Zurbano
- Ernesto Iriarte
- Maite Choya
- Joxean Olazagoitia

- Ana De Vicente
- Virginia Lekuona
- Eloisa Montoya
- Iñaki Larribe
- Rubén Díaz de Corcuera
- Colectivo Redil
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Anabel Quincoces
- Eneka Aranzabal
- Arturo/fito Rdz. Bornaetxea
- Cristina Arrazola-Oñate
- Maite Markuerkiaga
- Iker Fidalgo
- Laia Rodríguez Barinaga
- Pili Aguado

- Josune Urrutia
- Natxo Rodríguez Arkate Arkate
- Iñaki López de Luzuriaga
- Enrique Flores
- Terri Florido
- Jon Mikel Rodríguez

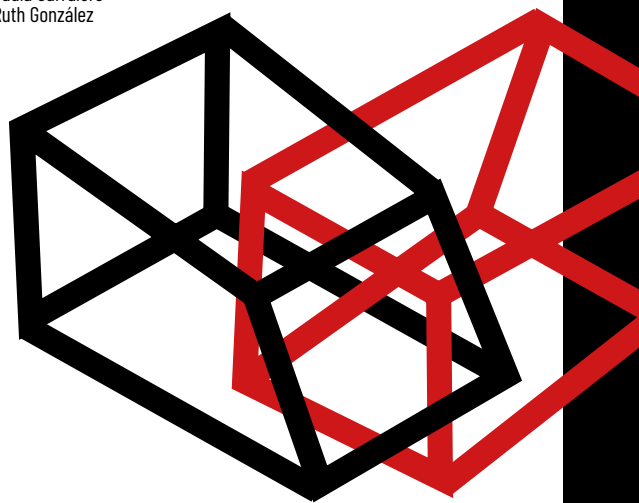
► 2020

- Maite Pinto
- Enrique Flores
- Cristina Arrazola-Oñate
- Rubén Díaz de Corcuera
- Nerea Lekuona
- Natxo Rodríguez Arkate
- Eva Balmisa
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Jonatan Villar
- Pablo Milicua
- Iñaki Larribe
- Eillín Tynan
- Raquel Asensi
- Anabel Quincoces
- Teresa Portugal

- Liam McDonnell
- Nerea Pérez
- Eduardo Ochoa de Aspuru
- Miriam Rodríguez
- Ángela M. Camuñas
- Marije Ibargutxi
- Pau Figueres Ortiz
- Mel Arranz
- Iñaki López de Luzuriaga
- Eveling Miller
- Miriam Loidi
- TXT-Lab
- Uxue Ruiz de Arkate
- Txus Iparragirre
- Jaime A. Cornelio Yacaman

- Sara Berasaluce
- Karmele Jaio
- Oihane Sánchez
- La comunidad
- Estibaliz Sadaba
- Rakel Gomez
- Arturo/fito Rodríguez
- Fermín Jiménez Landa
- Anna Mezz
- Eneka Aranzabal
- Baicast S.C.
- Julen Martín
- Jorge Salvador
- Zas Kultur Espazioa
- Iñaki Estibariz

- Enrique Silva
- Jennifer Custodio
- Jon Gil
- Josean Pablos
- Josué Yael Padilla
- Josune Norbaty
- La Comunidad
- Leyre Arin
- María Hernández
- Mary Zurbano
- Nuria Pérez-Cárcamo
- Paula Carralero
- Ruth González



► 2021

- Enrique Flores
- Cristina Arrazola-Oñate
- Roc Albalat
- Jorge Luis Marzo
- Arturo/fito Rodríguez
- Estampa
- Jorge Carrión
- Patxi Araujo
- Edurne Herrán
- Amaia Vicente
- Alejandra Bueno
- Laura MM
- Luis Angel Abad
- Fausto Grossi
- Alberto Lomas
- Raquel F. Couto
- Oihane Sánchez
- Pablo Martínez Garrido
- Mikel Sarmiento
- Rubén Beca
- Anat Moss
- Javier Rodríguez Pérez-Curiel
- Kolektivo KarteARTE
- Natalia Albeniz
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Nerea Lekuona
- Jorge Salvador
- Iñaki Larriembe
- Joan Fierro
- Eneka Aranzabal
- Virginia Lekuona
- Iñaki López de Luzuriaga
- Iñaki Estibariz
- Julen Martín
- Teresa Portugal
- Eillín Tynan
- Eduardo Ochoa de Aspuru
- Egoitz Mendizabal
- Zuloa Irudia
- Zas Kultur Espazioa

► 2022

- Colectivo Haria
- Enrique Flores
- Iker Fidalgo
- Irati Irulegi
- Laura Díaz
- Cristina Arrazola-Oñate
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Iñaki Larriembe
- Eneka Aranzabal
- Iñaki López de Luzuriaga
- Arturo/fito Rodríguez
- Terri Florido
- Zas Kultur Espazioa
- Eillín Tynan
- Marije Ibagutxi
- Eduardo Ochoa de Aspuru
- José Ruiz
- María Bastarós
- María Salgado
- Iván Gómez
- Gabriel Aparicio
- Gari Arambarri
- Elisa Arteta
- Aimar Arriola
- Ane Berganza
- Estanis Comella
- Marion Cruza
- Dramatic Panda
- Jonathan García/Tunipanea
- Izaro Ieregi
- Miriam Inza
- Obrador
- Alexia Sayago
- Txaranga Urretabizkaia
- Ixiar Rozas
- Janire Sagasti
- Txelu Balboa
- Ane Rodríguez
- Betisa Ojanguren
- Miriam Isasi
- Camila Tellez
- Haizea Barcenilla
- Irene Sempere
- MawaTres
- Marina Urrutikoetxea
- Oihane Iragüen
- Arantza Lauzirika
- Fermín Díez de Ulzurrun
- Maria Ptqk
- Idoia Zabaleta
- Laura MM
- Marieta Vargas
- Pili Aguado
- Maider Jiménez
- Baicast

► 2023

- Ane Rodríguez Zaitegi
- Iñigo Basaguren-Duarte
- Julia Ramírez Blanco
- Xabier Apestegui (DJ REIMY)
- SAREAN
- Proyecto ELLAS
- Leire San Martín
- Raira Rosenkjar
- Javi Martínez
- Annat Vallés
- Julia Martos
- AMiXR
- Alex Hernández
- Brillo Editorial
- Julia de Luis López
- Oihane Sánchez Duro
- Herética(s)
- HAI! Ballroom
- Victoria Ascaso
- Maider Leturiaga
- Maider Jiménez
- Ariana Ruiz de Azúa
- Iñaki Larriembe
- Rubén Díaz de Corcuera
- Cristina Arrazola-Oñate
- Arturo/fito Rodríguez
- Zas Kultur Espazioa
- Marije Ibagutxi
- Eduardo Ochoa de Aspuru
- José Ruiz
- Eillín Tynan
- Iker fidalgo
- Pili Aguado
- Anabel Quincoces
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Eneka Aranzabal
- Iñigo López Simón
- Beatriz Silva
- Sandra Amutxastegi
- Luis Guillermo Pinto
- Izan Amable
- Fabio Cano
- Ibai Etxebarria
- Leire Hernández
- Ana Tsereteli
- Yone Estivariz
- Ainhoa Resano
- Miguel Alejos
- Rocio Agudo
- Baicast

► 2024

- Leire San Martín
- Laura Muelas
- Feministaldia
- Yun Ping Li
- Bru Noara
- Miren Narbaiza
- Danele Sarriugarte
- Guagua Reikia
- Concha García de la Fuente
- Yese Astarloa
- Hannah Whelan
- Lady Viviana Toro Pelaez
- Inés Plasencia Camps
- Iñurri Elkartea
- Karlos Martínez Bordoy
- Las Nenas
- Lorena García Espino
- Nelly Ramos
- Luz Broto
- Mirari Echávarri
- Harroto Iteak
- Zinelab
- Jon Garrido Gallardo
- Ander Santxex Rey
- Maider Jiménez
- Ariana Ruiz de Azúa
- Iñaki Larriembe
- Rubén Díaz de Corcuera
- Cristina Arrazola-Oñate
- Arturo/fito Rodríguez
- Zas Kultur Espazioa
- Marieta Vargas
- Eneka Aranzabal
- Terri Florido
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Eillín Tynan
- Eduardo Ochoa de Aspuru
- José Ruiz
- Iraia Arzamendi
- Maite Sanz
- Alice Borsani
- Xerra Estudioa
- Mijo Lizarzaburu
- Idoia Zabaleta
- Ziortza Ramos

► 2025

- Ane Rufo Martín
- Arrate Gainzarain Pz. de Arenaza
- Asier Aguayo (Sokorro)
- Cecilia Hernández
- Colectiva Femias
- Danel Garay
- Fernando Rodríguez Bornaetxea
- Gheada
- Hybridoa
- Irene Erqueta Elorza
- Izaro Ieregi González
- Joan Fierro
- Jorge Isla
- Judith Voet
- Leire Olalde
- Miguel Ángel Pardo
- Victoria Llorente
- Arturo/fito Rodríguez
- Jon Mikel Rodríguez
- Garazi García
- Cristina Arrazola-Oñate
- Ibon Sáenz de Olazagoitia
- Iñaki Larriembe
- Rubén Díaz de Corcuera
- Terri Florido
- Eneka Aranzabal
- Jaime de los Ríos
- Eillín Tynan
- Maite Sanz
- Amaia Cid
- Eduardo Ochoa de Aspuru
- José Ruiz
- Andrea Estankona Loroño
- Natxo Rodríguez Arkaute
- Zas Kultur
- Akmek
- redACTS
- Baraka
- Sandra Cadenas
- Marieta Vargas
- The Zuzenders
- Maider Jiménez
- Juan Luis Zabala Artetxe
- Arantza Lauzirika Morea

KOLABORATZAILEAK / COLABORADORES



eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea



Red de Arte,
Ciencia,
Tecnología y
Sociedad



AKMEKA euskal ikerketa-sistemaren barruan sendotutako ikerketa-taldea da, hainbat proiektutan elkarlanean ari diren irakasle, dokto-regai, ikasle eta beste kolaboratzaile batzuek osatua. Bere jarduerak guztia, teknologiaren presentzia indartsuarekin, praktika artistikoaren beraren irismena eta testuinguru sozial eta kulturalarekin duen harremana zailtasun jartzen eta horri buruzko gogoeta eragiten duten kontzeptuek zeharkatzen dute, diziplina arteko mugei, artearen ideari, egiletzaren nozioari eta sorkuntzaren dimentsio kolektiboari buruzko espekulazio kritikoa eginez.

redACTS Espainiako Estatuan Arteen, Zientziaren, Teknologiaren eta Gizartearen arteko erlazioan lan egiten duten eragile gakoek osatzen duten komunitatea egituratzen duen sarea da. Bere helburu orokorra pertsonen, kolektiboen, erakundeen edo proiektuen arteko elkarlanean ingurune jarioakorra posible egingo duen espazio komun bat sortzea da; elkarlan hori hainbat esparrutakoa da, eta jarduteko espazio bereiziak ditu (ikerketa, ekoizpena, hezkuntza, hedapena...), baina ACTS hastapeneko elkargunean kokatu nahi dutenak.

BARAKA Psikologia Integraleko Institutuak heltze psikologikoa eta esnatze espiritualak sustatzen ditu. Ustez garatuta dauden gizartearen pentsamoldean nagusi diren individualismoa eta materialismoa gainditzeko, gure ikuspegian, esnatze espiritualak. Meditazioaren eta Sormenaren aldeko apustua egiten dugu, norbanakoaren ikuspuntua eraldatzeko sustatzen duten praktikak direnez, ikuspegi hori inklusi-boagoa eginez eta balio immaterialei balio berria emanez.

AKMEKA es un grupo de investigación consolidado dentro del sistema vasco de investigación, integrado por profesorado, doctorandos, alumnos y otros colaboradores, que vienen cooperando desde hace años en diferentes proyectos. Toda su actividad está atravesada, con una presencia fuerte de lo tecnológico, por una serie de conceptos que cuestionan y plantean una reflexión sobre el alcance de la propia práctica artística y su relación con el contexto social y cultural, realizando una especulación crítica sobre los límites interdisciplinarios, la idea de arte, la noción de autoría y la dimensión colectiva de la creación.

La **redACTS** es la malla que articula la comunidad formada por diversos agentes clave que trabajan en el campo de la interrelación entre Artes, Ciencia, Tecnología y Sociedad en el Estado español. Su objetivo general es crear un espacio común que haga posible un entorno fluido de colaboración entre personas, colectivos, instituciones o proyectos de ámbitos diferentes entre sí y con espacios de actuación diferenciados, (la investigación, la producción, la educación, la difusión...), pero que quieren situarse en la intersección liminar ACTS.

BARAKA Instituto de Psicología Integral se dedica a promocionar la maduración psicológica y el despertar espiritual. Entendemos por despertar espiritual la superación del individualismo y el materialismo imperantes en la mentalidad de las sociedades supuestamente desarrolladas. Apostamos por la Meditación y la Creatividad como prácticas que promueven la transformación de la perspectiva individual haciéndola más inclusiva y revalorizando los valores inmateriales.

