PSTD PLAZAOLA-SAKANA-ULTZAMALDEA
ANIMACIÓN ARTÍSTICA AUDIOVISUAL
DE RECURSOS TURÍSTICOS

DIRDIRAK
ETA DARDARAK

INDICE

1. CONCEPTUALIZACIÓN 3
2. PRESENTACIÓN COLECTIVOS 7
3. PRESENTACIÓN ARTISTAS 10
4. IMAGEN FESTIVAL 23
5. FASE 1: SEMANA PRE-FESTIVAL 26
6. FASE 2: ACTIVIDADES CREATIVAS FORMATIVAS 32
7. FASE 3: EL FESTIVAL 36
8. ELEMENTOS A PRODUCIR 60
9. PLANNING DE TRABAJO 72
10. MEDICIONES Y PRESUPUESTO 74

1. CONCEPTUALIZACIÓN

CONCEPTUALIZACIÓN

INTRODUCCIÓN. BREVE ANÁLISIS TERRITORIAL, MARCO DE ACTUACIÓN Y DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO

"DIRDIRAK... eta daradarak", nace con la finalidad de ofrecer dentro del mundo rural una oportunidad para/dónde disfrutar de la naturaleza y sentirse parte de un todo con ella a través de las artes lumínicas.

Elegimos un tramo de vía verde del plazaola y más concretamente el que transcurre desde Latasa a Urritza por su belleza estética, interés de su patrimonio histórico e industrial, fácil accesibilidad y ubicación idónea por estar rodeada de diferentes valles navarros así cómo tener la ciudad de Pamplona-Iruñea a 25km de distancia y la provincia de Guipúzkoa a 40 minutos.

Se presenta como un "festival de luces" cuya pretensión primordial es promover e impulsar la mirada,-comprensión e interpretación de un territorio con profundo respeto al mismo. La luz es un elemento que ha despertado gran interés y admiración desde la antigüedad. Cómo dijo la artista Ouka Leele:

"La luz lo dibuja todo, sin ella no hay nada. El mismo objeto, depende de con qué luz, lo puedes ver feo, tenebroso, dramático, alegre, humorístico... La luz habla, va contando historias con sus sombras y formas. Ésa es la luz que ven mis ojos, pero es reflejo de una luz más importante que es la luz interior" .

Siendo esto así, las instalaciones y actuaciones que se realizan tienen su luz externa "expositiva" y su luz interna "motivo", de tal manera que autora y público se encuentran y son el eje principal de las mismas. El concepto de "luz" nos da la oportunidad de crear sinergias entre las personas y a su vez nos permite poner en relieve los caracteres del patrimonio natural y cultural del valle de Imotz (integración del paisaje, historia,folclore,tradición y cultura) así cómo de reportar beneficios sociales y económicos a la población local que en ella habita; Sociales por que consideramos que haciendo tomar parte a las personas y colectivos que lo viven y transitan se abren espacios para la inter-conexión provocando que el sentimiento de comunidad y de pertenencia salga fortalecido, lo cual, creemos muy postivo para los tiempos que vivimos dónde el capitalismo atróz nos empuja cada vez más a ser más individualistas y vivir en soledad,sin raíces ni rumbo que nos ayude a sentir una experiencia vital con sentido. Económico por qué de esta manera la persona visitante tiene la oportunidad de conocer y/ó disfrutar del entorno de una manera diferente y respetuosa con él mientras que la zona de acogida siente este impacto positivamente ya que lo puede ver reflejado de una manera pragmática en su economía.

DIRDIRAK... eta dardarak (destellos y temblores) es una expresión muy antigua del euskera, lengua del valle de Imotz, cuyo significado y musicalidad nos parece que contiene sin decir dando pie a la imaginación para que cada individuo pueda proyectar sus propios destellos y temblores al escucharla. Puede sonar tanto a Hip-Hop como a reliquia y consideramos que está llena de simbología.

El nombre DIRDIRAK está escogido tomando cómo inspiración las luces de los pueblos y caseríos que a la noche iluminan los montes y pueblos de Euskal-Herria, luces que de una manera involuntaria despiertan nuestra memoria colectiva y nos conectan con la vida de antaño y con nuestrxs antepadxs. Dirdirak (destellos) son esas vidas del pasado, del todavía presente y de nuestro futuro, púes sin su referencia las generaciones venideras no tendríamos la contundencia de revindicar el mundo rural cómo modo de vida. Dirdirak son ellxs; la abuela Josefina, el tío Miguel Angel, las hermanas Mariezkurrena, etc. que con su luz nos iluminan el camino de una manera literal y poética.

El sub-título "eta dardarak" nos reafirmar en traer al presente y hacer un pequeño homenaje a las personas mayores que cómo ya hemos mencionado todavían resisten y revindican su deseo de vivir y morir en la casa que les vió nacer. Sus temblores tanto físicos cómo emocionales nos hacen ser testigos el paso del tiempo, la evolución ó involución de las cosas y nos acercan a la vulnerabilidad y la fuerza del ser humano. Nos preparan para la vida y sobre todo para la muerte. Consideramos que al conectar con estas sensaciones quedamos invitadxs a parar por un momento los relojes y plantearnos cómo vivimos y cómo queremos vivir.

Con todo esto, apostamos por realizar el festival en diciembre ya que creemos que es un mes importante y lleno de connotación tanto para las personas que depositamos nuestra fé en las diferentes religiones, cómo las que nos decantamos más por la simbología del solsticio de invierno e incluso para las más agnósticas.

En diciembre se acaba el año y los días comienzan a alargar. Diciembre es "el mes de la luz".

IDENTIFICACIÓN DE LAS DIFERENTES FASES A REALIZAR

Para que Dirdirak llegue al mayor número de población posible y esta se sienta parte de, proponemos:

Semanas pre-Festival

Las semanas antes del festival están pensadas con la idea de llevar parte del Festival y su esencia a diferentes centros socio_educativos y residenciales de la zona. Se ofrecerá a modo de talleres participativos y experimentales con contenido de construcción y experimentación lumínica a edades más jóvenes y tempranas : Colegio Público y Gazte-txoko de Irurtzun, y a modo de instalaciones participativas inmersivas a sectores más sensibles y vulnerables que por sus condiciones psico-sociales es posible que no puedan acercarse al lugar y día concretos, por ejemplo: residencia de ancianos Amavir de Betelu y grupo de niñas y niños con necesidades especiales del Colegio Público de Irurtzun.

Las mañanas del Festival

Tanto el sábado 6 cómo el domingo 7, se ofrecerán talleres participativos para público familiar .Estos tendrán contenido de construcción y experimentación de artes lumínicas con la singularidad de que cada participante se podrá llevar lo realizado en el taller cómo recuerdo. De esta manera pensamos que tanto las personas autóctonas cómo las que vienen de visita, tienen la oportunidad de relacionarse entre si de una manera más cercana y pueden llevarse un recuerdo material de la experiencia. Los talleres se realizarán en diferentes aldeas de la comarca.

Festival

El festival dará comienzo con un acto inagurativo que tendrá lugar el sábado 6 de diciciembre y otro semejo de clausura el domingo 7 del mismo mes. El circuito ofertado será de libre acceso y estará abier to los dos días de 18,00 a 21,00h de la tarde. Tendrá principio.nudo-desenlace y se interpretará cómo lo que és: un camino/viaje a transitar.

PRINCIPIO - APERTURA – Se llevará a cabo al principio del camino y cerca del parking que hay en el frontón cubierto de Latasa.
NUDO - Comprenderá el recorrido de la vía verde desde Latasa hasta el túnel de Urritza albergando terrenos y casas colindantes.
DESENLACE - CLAUSURA - Se realizará en la plaza del barrio de Urritza que acompaña al túnel.

Este "viaje" ó "excursión nocturna" que proponemos cumple con la función de materializar lo anteriormente descrito respecto al argumento y sentido del festival. Para ello, la primera parte del camino contaremos con antorchas de fuego las cuáles de una manera inconsciente nos empujarán a conectar con nuestra llama interior haciendo un retroceso a su vez a la primera transformación que el ser humano hizo de la materia a la combustión que generó calor y luz en las noches oscuras:el fuego (pasado). Guiadas por él, nos adentraremos en el groso del festival en el cuál tendremos la oportunidad de andar a oscuras sintiendo la flora y la fauna que habitan en él, así cómo su atmósfera, magia y misterio.

Esto nos empujará irremediablemente a un momento de introspección e intimidad con nosotrxs mismxs (presente) en el cuál las instalaciones lumínicas que nos encontremos a lo largo del recorrido pretendemos nos acompañarán y guiarán hasta el final del mismo: el túnel de Urritza, que acogerá y nos ofrecerá la instalación más sofisticada y moderna(futuro) y dónde podremos despegar nuestros deseos y anhelos más profundos. Ambicionamos así que el recorrido además de tener una evolución histórica con contenido simbólico de la luz como energía externa,también lo sea cómo icono de energía interna para cada individuo. Así mismo, los temblores también se verán materializados; las zancadas y cencerros de los joadulnak serán los encargados de despertar la tierra dejándonos un recorrido listo para transitar, un recorrido que nos acoja con todos sus sentidos y que finalice recogiéndonos en la ermita que se sitúa en la parte final del itinerario dónde a través de espejos y diminutas llamas veremos tambalear nuestra propia sombra y seremos invitadxs a coger boli y papel para poner palabras a todo lo vivido.

DIRDIRAK es un festival pensado para todos los públicos y se presenta como una experiencia de desarrollo personal y creativo a través de el arte, la luz y la experimentación.

Para ello proponemos los siguientes hitos:

1. Programar actividades para todas las edades de forma que todo el mundo tenga cabida en el festival, para facilitar el acceso a personas con movilidad reducida proponemos el uso de bicicletas pensadas para el transporte de pasajeros, que sirvan de lanzadera de ida y vuelta desde el inicio del festival al túnel.

2. Generar actividad previa al fin de semana de Dirdirak implicando a diferentes agentes culturales del valle y alrrededores con una clara intención de convertir el festival en un producto vivo y con mayor repercusión.

3. Llevar el festival a diferentes poblaciones para conseguir una mayor repercusión del festival ofreciendo actividades que fomentan la cultura y revalorizan los lugares.

4. Realizar proyectos de colaboración con colectivos y entidades referentes en el valle por su gran actividad cultural y social por la difusión del la cultura la y recuperación y mantenimiento de sus constumbres locales. El objetivo es crear una red social ligada al territorio y al festival y crear actividad cultural previa.

5. Selección de proyectos que trabajan con energía sostenible, debido al momento de emergencia climática en que nos encontramos, pensamos que es fundamental mostrar instalaciones que trabajen de manera sostenible y promuevan y difundan el respecto a la naturaleza, esto nos servirá para concienciar a la población y hacer divulgación de nuevos caminos de obtención de energía sostenible. Todos los artistas seleccionados tienen gran recorrido artístico desarrollando e investigando en proyectos que trabajan de una manera respetuosa con la naturaleza,

6. Crear contenido artístico específico para Dirdirak, actuando de activistas culturales, promocionando la creación de nuevas producciones y potenciando su exhibición. Dentro la programación de Dirdirak, el 80% de las instalaciones artísticas son de nueva producción, creadas y pensadas en exclusiva para este festival, lo que lo convierte en un acto cultural de gran exclusividad y valor artístico y cultural.

7. Realizar actividades creativas formativas relacionadas con la naturaleza, la luz, el arte y la energía,- de forma que se amplien los conocimientos en base a conceptos respetuosos con el medio natural y el lugar y las personas que lo habitan.

8. Sostenibilidad ambiental para el festival, respeto al hábitat y no intervención en los recursos naturales de la zona: tala de árboles, utilización de vertidos contaminantes, impacto agresivo en la fauna, etc.

9. La fuente de alimentación eléctrica sostenible, de las instalaciones que necesiten corriente eléctrica, será a través de estaciones energéticas portátiles, reduciendo el impacto medioambiental del proyecto.

10. Sostenibilidad económica, selección de un 90% de artistas que habitan Navarra y provincias colindantes, con el fin de crear riqueza local y de visibilizar artistas de gran valor creativo y conceptual.

11. Impacto económico en la zona, todas las contrataciones de servicios, hospedaje de los artistas y manutención tienen que repercutir diréctamente en la zona, se tendrán en cuenta la selección de casas rurales, hoteles y restaurantes que trabajen de form a sostenible.

12. Sostenibilidad social y cultural, respeto a los valores y tradiciones del valle así cómo a su lengua y los equilibrios sociales que en él se estén produciendo: paridad, migración, edades, etc.

13. Festival accesible, para todos los públicos. En el caso del acceso al túnel, para las personas de movilidad reducida, se propone un camino paralelo que te lleva a la parte de atrás del túnel. La percepción de la instalación no se verá alterada, ya que es una obra de libre circulación.

14. Invitación a un festival libre de móviles, para reforzar la experiencia personal o colectiva del paseo nocturno en la naturaleza, pensamos que es importarte desconectar o silenciar los teléfonos móviles durante el recorrido, para ello, al inicio se repartirán linternas o frontales, y se colocarán carteles que inviten a apagar el teléfono de una forma amable, tipo: Desconecta para conectar, etc.

15. Festival inocuo, a excepción de la obra de Iker Uribe (mural), todas las obras son desmontables, reversibles y no dejan ningún rastro ni impacto en la zona. Para conseguir un menor impacto las obras se desmontarán el día 6 a la noche. En caso de hacer alguna pequeña reparación se realizará en los dos días posteriores al cierre del festival.

Todas las intervenciones son reversibles y no afectan al patrimonio industrial ni al material.

2. PRESENTACIÓN COLECTIVOS

PRESENTACIÓN COLECTIVOS

IRURTZUN

1. COLEGIO PÚBLICO ATAKONDOA IRUTZUN

El colegio Atakondoa fué proyectado por el arquitecto arquitecto Javier Guibert e inaugurado en Irutzun en 1975. Este año la escuela cumple 50 años y sigue siendo un espacio en constante mejora y rehabilitación. Actualmente, cursan sus estudios aprox. 450 personas, desde Educación Infantil a Primer Ciclo de ESO, en los modelos lingüísticos D, en euskera, y A, en castellano. Además de Irurtzun, acude alumnado de Arakil, Goñi, Imotz y algunos concejos de Iza así como de Leitza, Larraun y Lekumberri del modelo A.

2. GAZTETXOKO DE IRURTZUN

El gaztetxoko de Irurtzun es un espacio de ocio y tiempo libre para jóvenes de 12 a 15 años, promovido por el Ayuntamiento de Irurtzun. Se trata de un lugar donde los jóvenes pueden reunirse, pasar tiempo con amigos, realizar actividades y disfrutar de su tiempo libre en espacios de juegos y actividades, zona de descanso y cocina, siendo un espacio vital para los jóvenes del pueblo, ofreciéndoles un lugar donde pueden reunirse, divertirse y desarrollar su tiempo libre de forma segura y positiva.

3. CORO DE IRURTZUN ABESBATZA

La Coral de Irurtzun se crea en el año 2006 con 2 objetivos, forjar una tradición coral que nunca ha existido en Irurtzun y reunir a gente del pueblo y de alrededores entorno al placer por cantar.
El Coro de Irurtzun Abesbatza es un conjunto coral amateur y se caracteriza por su pasión por la música coral y su compromiso con la interpretación de obras de diversos estilos y épocas. Forman parte activa en festivales, conciertos y eventos culturales locales, contribuyendo al enriquecimiento de la vida musical y cultural de la zona siendo una entidad de formación, expresión que promueve la música coral como una herramienta de unión y desarrollo personal y artístico.

4. GRUPO DE TRABAJO SOCIAL DE IRUTZUN

El grupo de trabajo social de Irurzun busca atender a aquellas personas o familias en situación de riesgo o vulnerabilidad social ofreciendo orientación sobre los recursos disponibles, tanto dentro del municipio como a nivel regional o estatal.

5. ASOCIACIÓN ISKIDI ELKARTEA

La asociación Iskidi Elkartea promueve la tradición rural a través de la recuperación de los Joaldunak, cuyo sentido es forzar el "despertar" de la naturaleza y la expulsión de los malos espíritus tras el invierno haciendo ruido, Joaldunak o Ioaldunak, visten enaguas de puntillas, albarcas, se cubren de piel de oveja hombros y cintura y utilizan pañuelos de colores (generalmente de cuadros azules) al cuello, gorros cónicos con cintas, hisopos de cola de caballo y un par de cencerros de gran tamaño sujetos a los riñones. Estos cencerros suenan al unísono al andar con todos los integrantes del grupo al compás.

LEKUNBERRI

6. ESCUELLA DE MÚSICA ARALAR

Es la escuela encargada de la educación musical de la población en la comarca. En ella se ofrece un aprendizaje musical tanto teórico como práctico para personas de todas las edades. Al mismo tiempo, si el estudiente presenta unas condiciones especiales, la escuela también facilita formación para la realización de estudios de carácter profesional. En cualquier caso, el objetivo principal es educar a través de la música.

7. TALKA TXALAPARTA

Talka está formado por dos experimentados txalapartaris: Imanol Ugarte y Jabier Leoz. Ambos artistas cuentan con una amplia trayectoria en la música tradicional vasca, combinando su pasión por la txalaparta con una visión moderna y creativa.

BETELU

8. RESIDENCIA DE MAYORES AMAVIR BETELU

La Residencia de Mayores Amavir Betelu es un centro geriátrico situado en un entorno rural y tranquilo, la residencia destaca por su ambiente familiar y cercano. El modelo de atención se basa en unidades de convivencia, cada una con su propio comedor y sala de estar, lo que permite una atención más personalizada. Además, se promueve la participación de los residentes en actividades intergeneracionales y terapias alternativas como musicoterapia y laborterapia.

3. PRESENTACIÓN ARTISTAS

PRESENTACIÓN ARTISTAS

MARISA MANTXOLA

https://marisamantxola.com/

Licenciada en Bellas Artes UPV-EHU de Bilbo (1993), artista visual y diseñadora gráfica independiente. Su práctica se mueve entre el arte visual y el diseño gráfico. Le interesan especialmente los sistemas de codificación visual: alfabetos, patrones, estructuras gráficas y símbolos que operan entre lo visible y lo legible. Explora el diseño como lenguaje expandido: como herramienta funcional o estética y como sistema afectivo, simbólico y especulativo.

En sus proyectos más recientes ha profundizado en el lenguaje como forma visual: no sólo en su aspecto tipográfico o editorial, sino como construcción simbólica e histórica. Investiga en torno a las litterae ignotae de Hildegarda de Bingen —un alfabeto místico compuesto en el siglo XII— que le ha permitido abordar la escritura y la tipografía como forma de creación de mundos, como código secreto y como territorio sensible. Desde esa perspectiva, propone nuevas grafías, signos o estructuras que no buscan ser descifradas de forma directa, sino sentidas y leídas con otro tipo de mirada.

Combina su práctica artística con la comunicación visual enfocada principalmente en el ámbito de la cultura realizando trabajos para artistas, instituciones culturales, asociaciones y personas emprendedoras.
Ha acompañado diferentes procesos de creación de festivales y de sus imágenes y promoción:
Festival DNA-Navarra, Festival BAC Madrid, Festival Girando por Navarra; así como de otros proyectos proponiendo formas de producción y difusión que se inspiran en lo local y los procesos colaborativos.

Proyectos destacables en los que ha colaborado haciendo trabajo de largo recorrido:
Huarte Centro de Arte Contemporáneo, Festival Margen la Rioja, Ehgam Nafarroa Katakrak Centro de estudios y librería, Cuatro Pexigo Santiago Compostela Nicolette club, Encuentros Arte Joven festival, Jo! jornadas, Ipes, Kalaska Ayuntamiento de Iruña Área de Cultura, Irriziklo Festival, Garaikide festival de artes vivas en euskera, Festival Klandestinak, Plantadanía (proyecto de Labea, arte y ecología), etc.

IKER OIZ

https://kontuka.com

Es un cineasta originario de Iruñea-Pamplona con más de quince años de experiencia como realizador audiovisual freelance, que actualmente trabaja bajo el nombre de Kontuka.

Formado en Barcelona, estudió Diseño de Interiores en la escuela Llotja, Realización Audiovisual en EMAV y Motion Graphics en BAU, completando su formación con un máster en Postproducción Digital en la UPV de Valencia y cursos del Máster de Documental Creativo de la UAB. Su enfoque multidisciplinar le ha llevado a trabajar como director, montador, motiongrapher, director de arte y cámara.

A lo largo de su trayectoria ha explorado las artes visuales, el vídeo mapping, el cine expandido y el audiovisual en escena, colaborando y formándose con figuras y colectivos como Gnomalab, Ricardo Cançado (VJ Eletroiman), Xavier Gibert, Eloi Maduell, Telenoika y Los Voluble.

En 2018 codirige el largometraje documental Zauria(k). Locura · Cuerpo · Feminismos, centrado en salud mental y feminismos. Recientemente, su cortometraje La casa de Ana, una obra que se construye a través del cine expandido, ha sido seleccionado en el catálogo Navarra Shortzinema 2025. Próximamente estrenará Cinema Acedo. Historia y magia de un cine rural, un proyecto sobre el poder del cine como experiencia colectiva en el mundo rural. Desarrolla Anunnaki, un largometraje de no ficción centrado en un grupo de cultura ballroom de su ciudad, y ha participado en foros como DokLab Navarra, DocsBarcelona, QueerCineLab, Zinegoak WIP y DocLisboa.

IKER URIBE

https://ikeruribe.com/es/

Es un artista visual navarro referente en la zona especializado en muralismo e ilustración.

Su obra se caracteriza por la intervención artística en espacios públicos transformando muros y fachadas en lienzos que cuentan historias y aportan color a entornos urbanos y rurales, trabajando con la historia local y la memoria colectiva como medio para visibilizar aspectos culturales y sociales vinculados al territorio. Es un creador que busca embellecer espacios y conectar a las personas con su entorno a través del arte, su estilo es colorido y expresivo y tiene una fuerte carga simbólica.

En sus intervenciones, busca transformar espacios públicos en lugares que inviten a la reflexión y al disfrute colectivo. Uribe entiende el muralismo como una forma de arte que debe ser accesible y participativo. Cada superficie en la que interviene, tiene una composición e historia especial donde el artista evalúa el estado de la pared para garantizar la durabilidad de la obra de carácter efímero.

IMANOL ZUBIAUZ

https://imanolzubiauz.com/

Imanol Zubiauz es Doctor (Cum Laude) en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco UPV-EHU y actualmente trabaja como docente en la misma universidad. Su tesis "Tipificación y práctica de obras artísticas fundamentadas en la luz de carácter ambiental" fue defendida en febrero del 2020. Durante la investigación, ha completado diferentes residencias artísticas como Casa de Velázquez en 2017 o Fundación BilbaoArte Fundazioa en 2016 . Asimismo, ha obtenido varias ayudas a la producción y premios destacables como Eusko Ikaskuntza-Laboral Kutxa 2022 y Beca Labore para proyectos site-specific en museos de Gipuzkoa tanto en el 2019 como en el 2018.

Su formación académica se completa con el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas (2021), el Máster en Arte Contemporáneo, Tecnológico y Performativo (2015) y el Grado en Arte (2014), títulos ligados a la Facultad de Magisterio de Leioa y a la Facultad de Bellas Artes de la UPV-EHU. También es diplomado en Magisterio por la E.U. de Donostia, UPV-EHU (2010).

Ha realizado estancias en centros como BilbaoArte, donde desarrolló instalaciones que buscan materializar la luz en el espacio tridimensional, utilizando técnicas como la grafomanía entópica para generar formas geométricas abstractas. En 2022, Zubiauz recibió el Premio Eusko Ikaskuntza-Laboral Kutxa Gazte Saria por su proyecto "Pidgin". Este trabajo investiga el proto-idioma creado entre los balleneros vascos e islandeses en el siglo XVII, analizando su relación a través de la lengua, la mitología y la memoria colectiva. El proyecto se materializa en una instalación que incluye representaciones gráficas y sonoras, presentadas en el Itsasmuseum de Bilbao en 2024.

Imanol utiliza la luz como un material escultórico que puede ocupar el espacio y transformarlo. Su trabajo mezcla arte, antropología, historia y tecnología.

MONIKA ARANDA

https://www.monikaaranda.com/

Monika Aranda es experta universitaria en Género, en Territorio, en Afectos y en Artes Visuales.

Desarrolla su práctica artística desde una perspectiva contemporánea, en contexto de investigación. A través de instalaciones, crea espacios que invitan a la reflexión y proponen nuevas formas de transformación ecosocial. En cada proyecto transita por distintos lenguajes artísticos: intervención, instalación, fotografía, audiovisual, pintura y performance.

Su obra, destaca por la capacidad para integrar arte, ciencia y reflexión social, utilizando el espacio público y las instalaciones efímeras como medios para generar conciencia y diálogo en la comunidad, también busca, tener una profunda conexión con su entorno social, cultural y natural, su obra refleja una constante reflexión sobre temas como la igualdad de género, la sostenibilidad medioambiental y las implicaciones de la era digital.

Su último proyecto visibiliza la problemática ecológica derivada de la proliferación de especies exóticas invasoras. “Exotic” ha contado con numerosas residencias y ayudas desde su primera exposición en el Museo de Navarra, hasta llegar a impulsar cambios en política medioambiental.

JAIME DE LOS RÍOS

https://arteklab.org/

Jaime de los Ríos (Donostia, 1982) es un artista visual y creador interdisciplinar que trabaja en la intersección del arte, la ciencia y la tecnología. Es fundador del laboratorio abierto Arteklab, ubicado en el centro de creación Arteleku y actualmente un espacio independiente .

Su obra explora la conexión entre los sistemas naturales y los procesos tecnológicos, utilizando algoritmos, inteligencia colectiva y patrones biológicos para crear instalaciones inmersivas y obras digitales. Se le asocia con el arte algorítmico, el arte cibernético, el arte de los nuevos medios y el arte digital.

Además de su práctica artística, Jaime de los Ríos ha sido docente en el Máster de Arquitectura Efímera de la ETSAM y ha coordinado proyectos como ArtFutura, apoyando a artistas internacionales y desarrollando protocolos de creación y producción horizontales desde su laboratorio.

Su obra ha sido expuesta en reconocidos centros de arte como el Victoria & Albert Museum, Los Angeles Center for Digital Art y el MUSAC, y en ciudades como Atenas, Nueva York, Wroclaw, París, Tallín o Barcelona.

IOSUNE SARASATE

https://iosunesarasate.com/

Iosune Sarasate es una artista e investigadora navarra que fusiona arte, tecnología y ciencia en sus proyectos. En el ámbito de la investigación, ha colaborado en el desarrollo de innovaciones tecnológicas junto con Elodie Bouzbib y otros investigadores de la UPNA y participó en la creación del primer holograma manipulable con las manos, una tecnología que permite interactuar directamente con gráficos tridimensionales en el aire, sin necesidad de dispositivos como gafas de realidad virtual

En su obra artística juega con posibilidades y alternativas a través de la tecnología, con la esperanza de abrir múltiples futuros posibles. Actualmente investiga sobre la precariedad, el trabajo y los intereses integrados en el diseño de la tecnología y sus efectos.

Es graduada en Artes (Euskal Herriko Unibertsitatea), y posee un Máster en Artes Visuales y Multimedia (Universitat Politécnica de Valéncia) y un Máster en Interface Cultures (Kunstuniversität Linz).

Su obra ha sido expuesta en diferentes centros de arte y festivales como el Ars Electronica Festival (Austria), WIP Festival (Chipre), Atelierhaus Saltzam (Austria), Mediaestruch (España) y Centro Huarte (España). Ha participado además en varias residencias artísticas tales como las Residencias de Arte Joven de Navarra o las residencias de Artes Digitales de Mediaestruch.

BERENGUER SAMOS // ALB ECOSYSTEM

Instagram:

@mariosansam

@rciolb

@berenguersamos

Equipo interdisciplinar, fruto de la colaboración entre el estudio de arquitectura BERENGUER SAMOS (integrado por Rocío López Berenguer y Mario Sánchez Samos) y el estudio de paisajismo ALB ECOSYSTEM, dirigido por Alberto López Burzaco.

Todos ellos, comparten una visión común: desarrollar proyectos sostenibles, inclusivos y profundamente conectados con el entorno, donde la belleza tenga un lugar esencial como herramienta para mejorar la calidad de vida. Creen en un diseño que regenere, que emocione, y que aporte valor social, ambiental y estético a los espacios que habitamos.

Su implicación con estos principios ha sido reconocida a nivel europeo. En 2022 fueron finalistas de los Premios de la Nueva Bauhaus Europea, siendo Alberto distinguido como ganador en su categoría. Esta experiencia refuerza su compromiso con una forma de crear más consciente, colaborativa y transformadora.

IOSU ZAPATA

https://www.instagram.com/iosuzapatart/

Iosu Zapata es un artista visual y sonoro cuya obra explora la relación entre naturaleza, espacio urbano y conciencia crítica. Su trabajo se centra en cuestiones relacionadas con los espacios abandonados, sus márgenes, las arquitecturas populares y su relación con la naturaleza.

Ha obtenido varios premios y reconocimientos, y está vinculado a distintos colectivos artísticos en Pamplona y México.

Ha residido varios años en México, desarrollando proyectos como La Chabola Nómada; una mini galería ambulante que establece un dialogo entre la arquitectura popular y la ciudad constituida, entre lo dinámico y lo estático.

Actualmente su trabajo está centrado fundamentalmente en el paisaje, las aportaciones estéticas de "lo popular" en el ámbito urbano frente a la ciudad establecida, la estética "kitsch" y la economía sumergida como practica subversiva.

JAVIER RIERA

https://javierriera.com/

Javier Riera, es un artista visual con formación en Bellas Artes que trabaja interviniendo el paisaje con luz y geometría. Su obra ha sido presentada en museos de arte contemporáneo tan relevantes como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Centro Niemeyer , el MUSAC de León, CAB de Burgos o el Centro Galego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela.

Tiene una sólida trayectoria como artista especializado en intervenciones lumínicas sobre el paisaje en espacios públicos, generalmente parques y jardines. Ha llevado a cabo intervenciones en ciudades como Bilbao (Palacio Euskalduna, Gau Zuria 2025), Riyad (2024), Sydney (Vivid Sydney 2024), Amsterdam (Amsterdam Light Festival 2024), París (2023), Rouen (2023), Le Havre (2023), Durham, Reino Unido (Lumiere Durham 2019, 2021 y 2023); Parma, Italia (2022); Shenzhem China (Glow Shenzhem 2022); Madrid.España. (LUZMADRID, 2021) y Real Jardín Botánico (2017); Bilbao (Gau Zuria 2022); Valladolid (TAC 2022); Aarhus, Dinamarca (Aarhus Festuge 2021); Miami, EE. UU (Fundación Knight) 2020; Vitoria (UMBRA 2019), Zagreb, Croacia (Okolo Zagreb.2019); Bucharest, Rumanía (Summer Well Festival 2019); Annecy, Francia (2018/19); Praga, República Checa (SIGNAL, 2016), Valencia (Alameda Llum 2012).

Su obra ha sido reconocida internacionalmente, destacando el Gold Award a la mejor instalación en el Festival Glow Shenzhen (2023), uno de los festivales de luz más prestigiosos de Asia.

Mantiene actividad docente en la Universidad Francisco de Vitoria desde hace 18 años y es profesor del Master PHotoESPAÑA, del que ha sido director entre 2019 y 2022.

SUAKAI // COLECTIVO NEOMUSICAL

https://www.suakai.com/

https://www.youtube.com/watch?v=cwpf0A1qUlc

El colectivo neomusical Suakai es una formación artística navarra que fusiona música clásica, electrónica, folk y rock para crear experiencias sonoras inmersivas y emocionalmente potentes. Su enfoque innovador se basa en la combinación de tradición y vanguardia, utilizando tecnologías avanzadas como el sonido envolvente Dolby Atmos para ofrecer una experiencia auditiva única.

Suakai se define como un colectivo independiente que busca transformar la música en una herramienta para impactar positivamente en la sociedad. Su manifiesto destaca la importancia de la música como medio para conectar personas, construir sociedades más justas y emocionar al público, independientemente de su formación o gustos musicales.

Suakai ha sido galardonado con el premio Innovadores de Dolby en 2024 por su trabajo en "Natura", destacando su capacidad para integrar tecnología de vanguardia en la creación musical, ya que es un colectivo que redefine la experiencia musical, combinando tradición y tecnología para crear obras que emocionan y conectan al público de manera única.

KATTALIN BARBER

https://www.suakai.com/

Kattalin Barber es Licenciada en Periodismo por la Universidad del País Vasco y tiene estudios de Sociología por la UPNA. Su trayectoria profesional se ha centrado en el ámbito de la comunicación y el periodismo durante más de una década. Comenzó siendo periodista freelance para diversos medios: Berria, Nafarroako Hitza, Ortzadar (Deia), así como periodista para empresas de comunicación (MunduMira Komunikazioa, Aloa Comunicación, Algas Comunicación). De 2020 a 2024 ha trabajado como Técnica de Comunicación en CPAEN/NNPEK, centrándose en la comunicación institucional. Desde 2023, además, es responsable de comunicación del Ayuntamiento del Valle de Arce.

Hace cuatro años, además, comienza un proyecto personal en torno a las flores silvestres del Valle de Arce. A través de su vinculación con el valle y la relación estrecha con el lugar, la gente y la naturaleza, comienza a realizar un herbario de flora, desarrollando un interés que le ha permitido profundizar en el conocimiento del entorno. Además del herbario, que contiene más de 100 especies, crea cuadros y láminas botánicas con flores secas, enlazando arte y naturaleza. En este sentido, ha realizado talleres de cianotipia y talleres creativos con flores secas en Geltoki, Arbola y en los centros de creación artística La Zurda y La Mila.

En 2025 pone en marcha 'Herbaria: arte floral y cultivo sostenible de flor de temporada', una forma de vivir y vincularse al territorio de forma profesional. Herbaria es un proyecto emprendedor de cultivo de flores locales y artesanía floral en el ámbito rural y tejiendo redes con el entorno. Es un proyecto de cultivo sostenible de flores y su posterior secado. La iniciativa se desarrolla en Saragüeta, en el Valle de Arce. Herbaria también pretende ser un espacio de sensibilización y concienciación acerca de las flores, así como sobre su uso y conocimiento, a través de talleres y visitas guiadas al taller y a la huerta.

4. IMAGEN FESTIVAL

MARISA MANTXOLA // IDENTIDAD VISUAL

La identidad visual busca integrarse en ese relato como un lenguaje sensible y atento a las emociones y símbolos que lo habitan.

IDEA Y PLANTEAMIENTO

El proyecto del diseño de la identidad visual para Dirdirak parte de una premisa clara: acompañar y traducir visualmente la naturaleza transformadora del festival. Dirdirak no es solo una cita artística, es un espacio de encuentro, de escucha y de afecto, en el que la luz articula relatos íntimos y colectivos vinculados al territorio, la memoria y el presente.

Desde este planteamiento, el diseño además de como sistema de identificación, se posiciona como herramienta narrativa, como dispositivo de mediación entre el festival, el lugar y las personas que lo viven. La propuesta apuesta por un enfoque visual poético.

CONCEPTOS Y LÍNEAS ESTÉTICAS

El universo visual de este proyecto se inspira en mi trayectoria de 25 años como diseñadora gráfica y artista visual, que combina procesos manuales y digitales para generar narrativas visuales conectadas al paisaje, la experiencia corporal o la memoria. En este trabajo, las decisiones gráficas nacen de una escucha activa del entorno: colores, texturas, formas, palabras y silencios que son propios del valle y del imaginario del festival.

La estética se articulará desde la noción de “lo orgánico-lumínico”: formas que tiemblan, que destellan, que respiran. El logotipo, la tipografía, los elementos gráficos y las aplicaciones están pensadas para acompañar, no para imponerse. Utilizaré una paleta que dialogue con el festival (luz, oscuridad, titilancia...) y un enfoque visual que explorara lo emocional, lo narrativo y lo simbólico. Además cumplirá con la parte funcional del diseño gráfico como la creación de una identidad propia, un universo visual que identifique al festival, la comunicación clara y la posibilidad de adaptar la imagen a los soportes y situaciones que requiera el festival. El diseño será flexible y adaptable.

La propuesta bebe de mi propia investigación sobre el lenguaje de las cosas que no se nombran, sobre lo más pequeño, sobre los signos que emergen del entorno y que solo se revelan cuando se les presta atención.

ADAPTACIÓN VIVA AL FESTIVAL

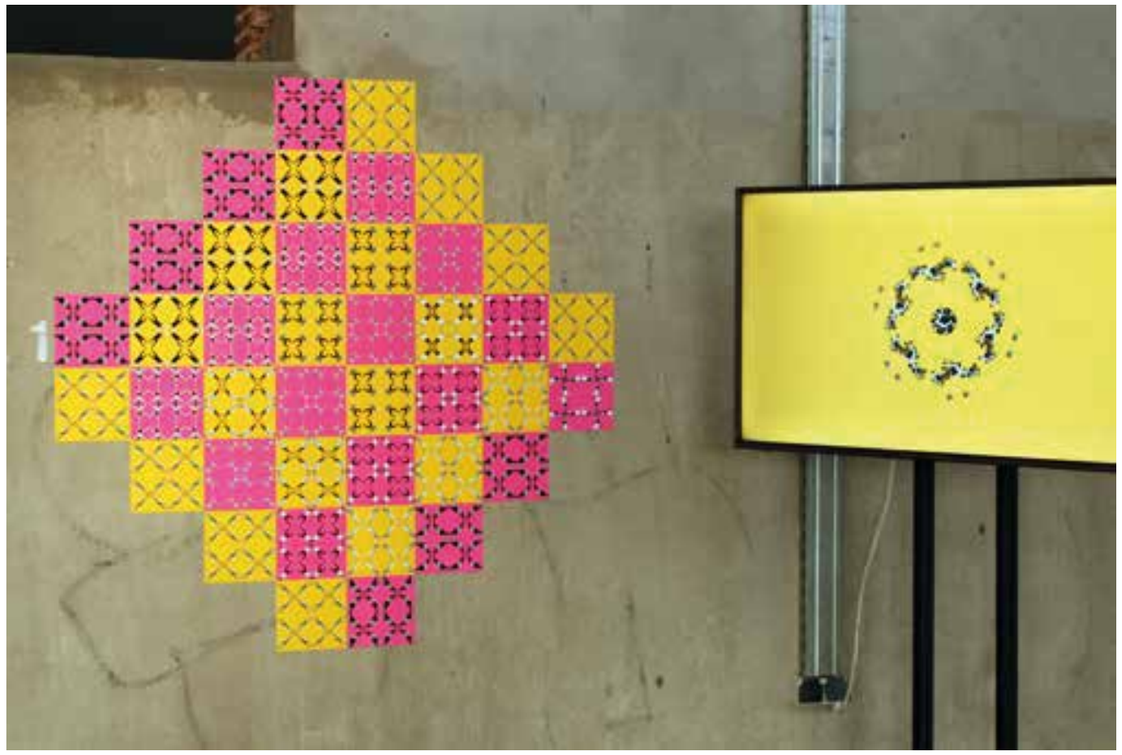
El proyecto de identidad gráfica se plantea como un sistema abierto, flexible y en evolución, capaz de adaptarse a las múltiples realidades y necesidades de Dirdirak. No responde a una estructura cerrada, sino que incorpora la misma organicidad que define al festival: su vinculación con el entorno, su capacidad de transformación, su dimensión comunitaria y su carácter colaborativo.

Desde el inicio se contempla una escucha activa a las necesidades del equipo, los colectivos participantes y el territorio. La identidad visual se desarrollará como una herramienta viva, que pueda mutar, expandirse o contraerse según el contexto y las acciones programadas. Este enfoque modular permite mantener una coherencia gráfica sin renunciar a la diversidad de formas que adopta el festival en sus distintos momentos, sedes y públicos.

IDENTIDAD VISUAL PARA EL FESTIVAL BAC-MADRID

Proyecto realizado (ejemplo):

Para a la creación del universo visual del festival se trabajó con la asociación de vecinas de Arganzuela, la EVA y las artistas y trabajadoras del festival. Hicimos varias sesiones de fotografías que una vez editadas se convirtieron en protagonistas de los diferentes soportes (cartelería, folletos, merchandising, RRSS, web, etc.) Además con este mismo material se construyeron piezas animadas en impresas que formaron parte de las exhibiciones artísticas del festival.



* Fechas exáctas a definir una vez se adjudique el proyecto

INSTALACIÓN ARTÍSTICA DE ZUAKAI

// En la escuela pública Atakondoa, enfocada para el grupo de necesidades especiales.

// En la residéncia de ancianos Amavir de Betelu, enfocada para los usuarios del centro y visitantes.

TALLER DE PINTURA FOTOLUMINISCENTE

// En la escuela pública Atakondoa.

TALLER DE ENERGÍA BIOFOTOVOLTÁICA

// En el Gatzetxoko de Irzurtzun. enfocado a la formación de los jóvenes del valle.

5. FASE I
SEMANA PRE-FESTIVAL

NATURA // SUAKAI

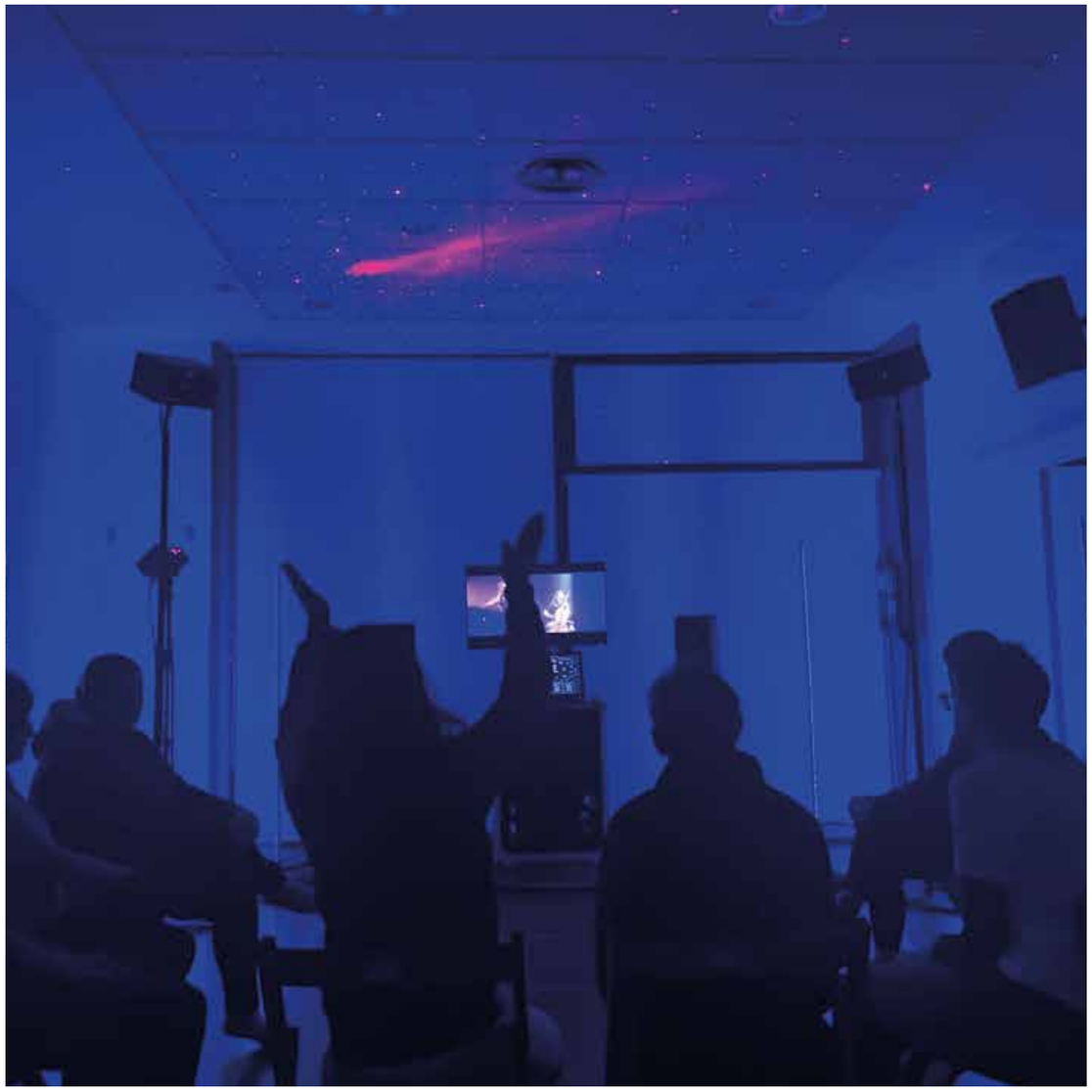
Natura es una llamada a todas esas personas soñadoras que comparten la emoción y el vértigo de perseguir sus sueños, descubriendo en ello la esencia más profunda de la naturaleza humana.

ACTIVIDAD: Instalación inmersiva.
FECHA: * Fechas exáctas a definir una vez se adjudique el proyecto.
LUGAR: Escuela pública Atacondoa y residéncia de ancianos Amavir de Betelu.
LINK: https://youtu.be/cwpf0A1qUlc

La instalación Natura es una experiencia musical inmersiva y multisensorial diseñada para trabajar las emociones y estados de ánimo a través del sonido, la tecnología y la innovación. Creada en el estudio de Suakai (el único en Navarra certificado por Dolby Atmos), esta experiencia sonora ha sido desarrollada con un enfoque accesible e inclusivo, pensada para impactar emocionalmente a través de la música.

Desde una perspectiva de interactividad e inmersividad absoluta se ha desarrollado un espacio donde la persona tenga la capacidad de abstraerse y reflexionar, intentando ampliar lo máximo posible, e incluso diluir, los límites de cada individuo.

Para ello se ha trabajo en varios aspectos principales:
// Un diseño de iluminación inmersivo e interactivo, en consonancia con la obra musical y adaptado a cada espacio, desarrollado por el ingeniero de iluminación Carlos Solano.
// Visuales específicos, no genéricos, que ayudan a entender cada momento artístico y que potencian una atmósfera de reflexión. Visuales tanto en una pantalla grande como en el techo, mediante un proyector.
// Un trabajo de aromaterapia a través de un nebulizador de aromas.



// Sonido Dolby Atmos que supone producir la mezcla en un sistema de 10 canales, en vez del tradicional estéreo de 2 canales, para reproducirse en diversos altavoces alrededor de la sala, incluyendo el techo, generando así un sonido totalmente envolvente.
// Sistema interactivo de pantallas. Se utiliza una pantalla con la que interactuar y hacer la elección de los diferentes elementos de música, visuales, luces y aromas.

LA OBRA

Natura cuenta, a través de la música, la historia de una persona que vive en la emoción constante de perseguir sus sueños. Alguien que se lanza con ilusión a la aventura de luchar por una idea. Una persona con la necesidad de buscar, de crear, que se deja guiar por su sed de vivir. **Esa persona eres tú. Y soy yo**

Premio Dolby Innovadores 2024, Natura es la máxima expresión de la Neomúsica, explorando la fusión entre dos mundos: la esencia de la música clásica y la tradición con la tecnología más avanzada. Su diseño de sonido inmersivo en Dolby Atmos y la riqueza tímbrica creada para la ocasión dan vida a una experiencia sonora envolvente y única.

Natura, está pensada para ser instalada durante cinco días de forma permante en los siguientes lugares:

- Escuela pública Atakondoa, donde se trabajará de forma más intensa con el grupo de necesidades especiales, creando dinámicas en torno a la instalación. También será accesible para la experimentación del resto del alumnado.

- Residéncia de ancianos Amavir de Betelu, pensada para la dinamización de los residentes, se adaptará el uso al grado de dependencia de los mismos, también se abrirá a los visitantes que quieran compartir la experiencia con sus seres queridos.

OBJETIVOS

// Potenciar el desarrollo integral de personas con discapacidad, personas mayores y niños y niñas a través de la música y la creación de un espacio multisensorial sensitivo.
// Posibilitar el acceso de todas las personas a la música y el trabajo de gestión de los sentimientos a través de la creación del proyecto universal “NATURA, sentimientos compartidos”.
// Generar espacios de expresión reales en los que las personas puedan desarrollar una gestión emocional positiva y reparadora.

NECESIDADES TÉCNICAS

La experiencia está diseñada para ser accesible de manera que cualquier centro pueda acogerla con facilidad. Por ello, las necesidades técnicas son muy básicas:

// Una sala o espacio diáfano de al menos 6x6 metros.
// Acceso sin barreras arquitectónicas: la sala debe ser accesible mediante rampa o ascensor, sin escalones.
// Posibilidad de oscurecer completamente el espacio.
// Toma de corriente eléctrica y conexión a internet por cable dentro de la sala.

IKER URIBE // PINTURA FOTOLUMINISCENTE

ACTIVIDAD: Taller de experimentación con pintura fotoluminiscente
FECHA: * Fechas exáctas a definir una vez se adjudique el proyecto
LUGAR: Escuela pública Atakondoa.

El taller está dirigido a los y las alumnas de 1/2 de ESO o. 5/6 de primaria de la escuela pública Atakondoa, se compone de dos sesiones y se realizará dentro del horario escolar. Incluye materiales necesarios.

EL TALLER

En este taller exploraremos la **relación entre luz y la luminiscencia**, entendiendo que esta reacción no existe sin la luz. A través del dibujo y la pintura, descubriremos cómo la luz puede ser una herramienta expresiva poderosa, trabajaremos con materiales como pinturas luminiscentes y fluorescentes, que reaccionan de forma especial a diferentes tipos de luz, permitiéndonos experimentar con nuevas formas de expresión. También jugaremos con luz UV.

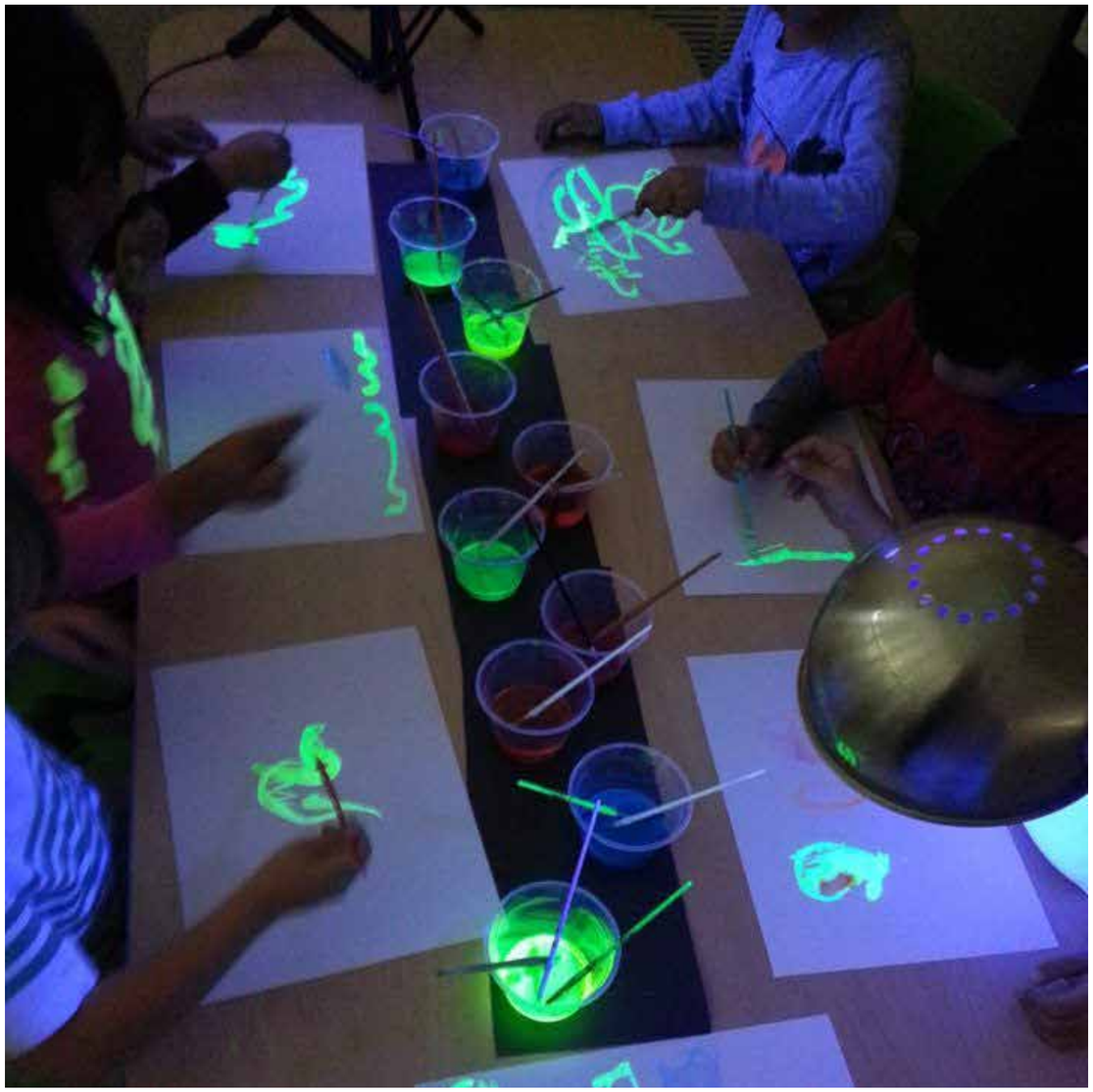
El taller propone un proceso creativo completo: desde el desarrollo de ideas y contenidos personales, hasta la realización de una obra final. Será un espacio para jugar, explorar y descubrir cómo la luz puede transformar lo que creamos.

OBJETIVO DEL TALLER

// Ofrecer a los alumnos una actividad creativa y artística.
// Fomentar su creatividad, imaginación y capacidad de concentración a través de la experimentación.
// Desarrollar su percepción visual con una técnica muy visual y que funciona difernte según la luz que recibe.
// Que cada alumno realice una obra que posteriormente será expuesta en el festival Dirdirak, esta es una forma de potencial la motivación de los alumnos, la autoestima y la comunicación.

NECESIDADES

// Aula que se pueda oscurecer.
// Proyector o pantalla para proyectar contenidos del taller



ALB ECOSYSTEM // BIOFOTOVOLTÁICA

ACTIVIDAD: Taller de experimentación con energía biofotovoltáica.
FECHA: * Fechas exáctas a definir una vez se adjudique el proyecto.
LUGAR: Gaztetxoko Irurtzun.

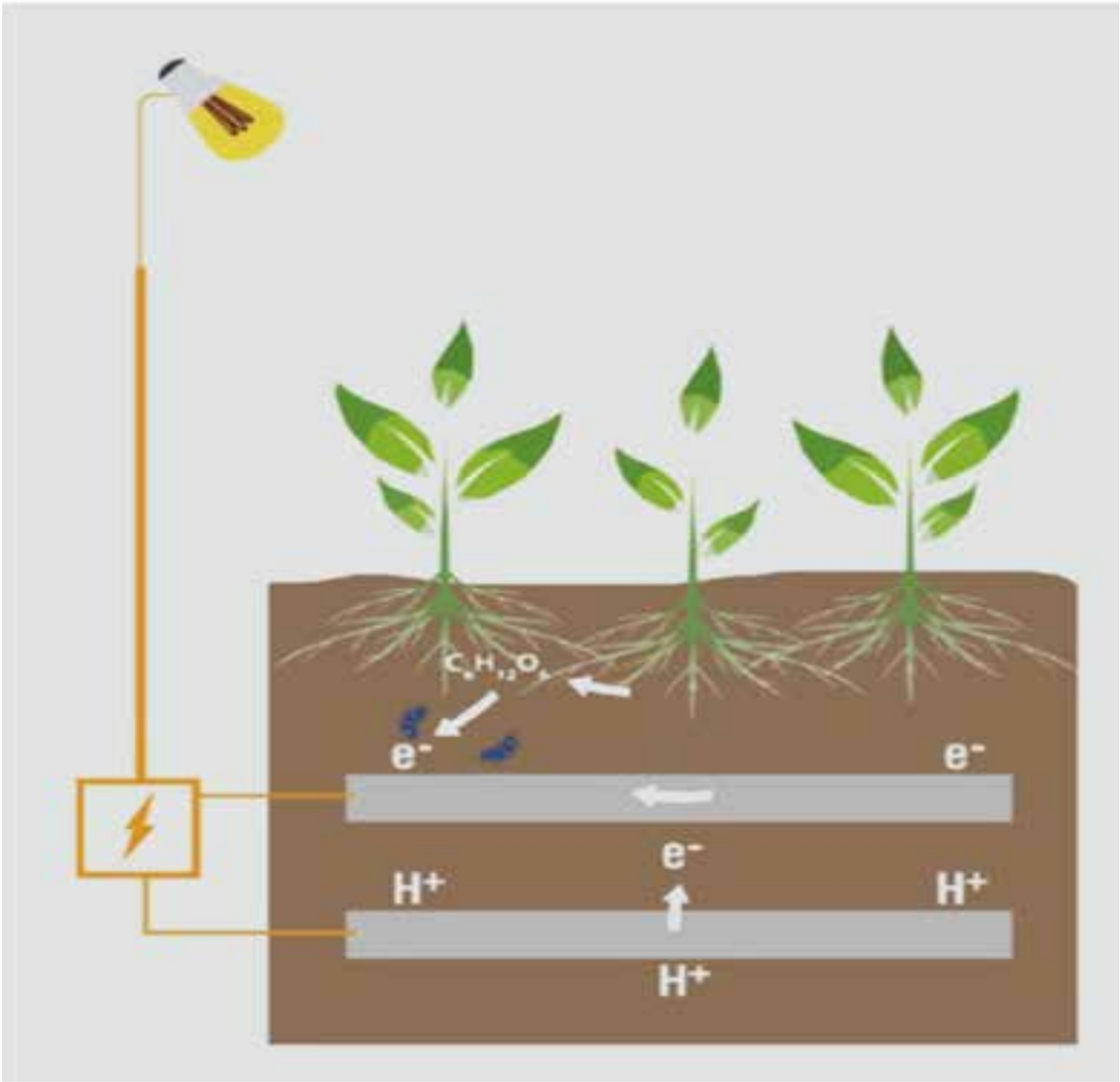
El objetivo principal de la actividad, es acercar al público general (niños, jóvenes o adultos) al concepto de soluciones tecnológicas inspiradas en la naturaleza, con especial énfasis en la biofotovoltáica y otras **Soluciones Basadas en la Naturaleza** (SBN).

EL TALLER

// Presentación del equipo Berenguer Samos y ALBecosystem, su trayectoria y enfoque multidisciplinar entre arte, ciencia y ecología.
// ¿Qué es la New European Bauhaus? Relación entre sostenibilidad, estética e inclusión.
// ¿Qué son las Soluciones Basadas en la Naturaleza (SBN)? Ejemplos en entornos urbanos y rurales.
// Explicación de base cientíca y tecnológica de cómo se puede generar energía eléctrica a partir de la actividad biológica del suelo y las plantas.
// Construcción de prototipos biofotovoltaicos simples, se formarán 3 grupos, cada uno trabajará con una tipología de suelo diferente (por ejemplo: tierra de bosque, tierra de jardín, compostado). Esto permitirá comparar resultados entre los distintos tipos.

OBJETIVOS:

// Construir un pequeño sistema biofotovoltaico en serie (6-7 celdas), capaz de encender un LED Nivel técnico. Iniciación (no requiere conocimientos previos).
// Conectar tecnología y naturaleza desde un enfoque accesible y lúdico.
// Introducir conceptos de sostenibilidad energética, diseño ecológico y biotecnología. Estimular el pensamiento crítico sobre el uso de recursos naturales.
// Promover el trabajo colaborativo y la experimentación.



MATERIAL POR GRUPO

Para construir un sistema biofotovoltaico, necesitaremos los siguientes elementos:

// 32 plantas pequeñas
// 32 recipientes de plástico (reutilizables o reciclados)
// 32 pares de ánodo+cátodo
// Cableado
// Guantes
// Tierra (3 tipos)
// LEDs

ETAPAS DEL MONTAJE

Durane el taller seguiremos las siguentes etapas de montaje desde el inicio al encendido

// Preparar las celdas individuales con tierra, planta y electrodos.
// Conectar las celdas en serie (6 o 7 por grupo).
// Veri car la continuidad y medir la tensión.
// Encender un LED como demostración del sistema funcional.

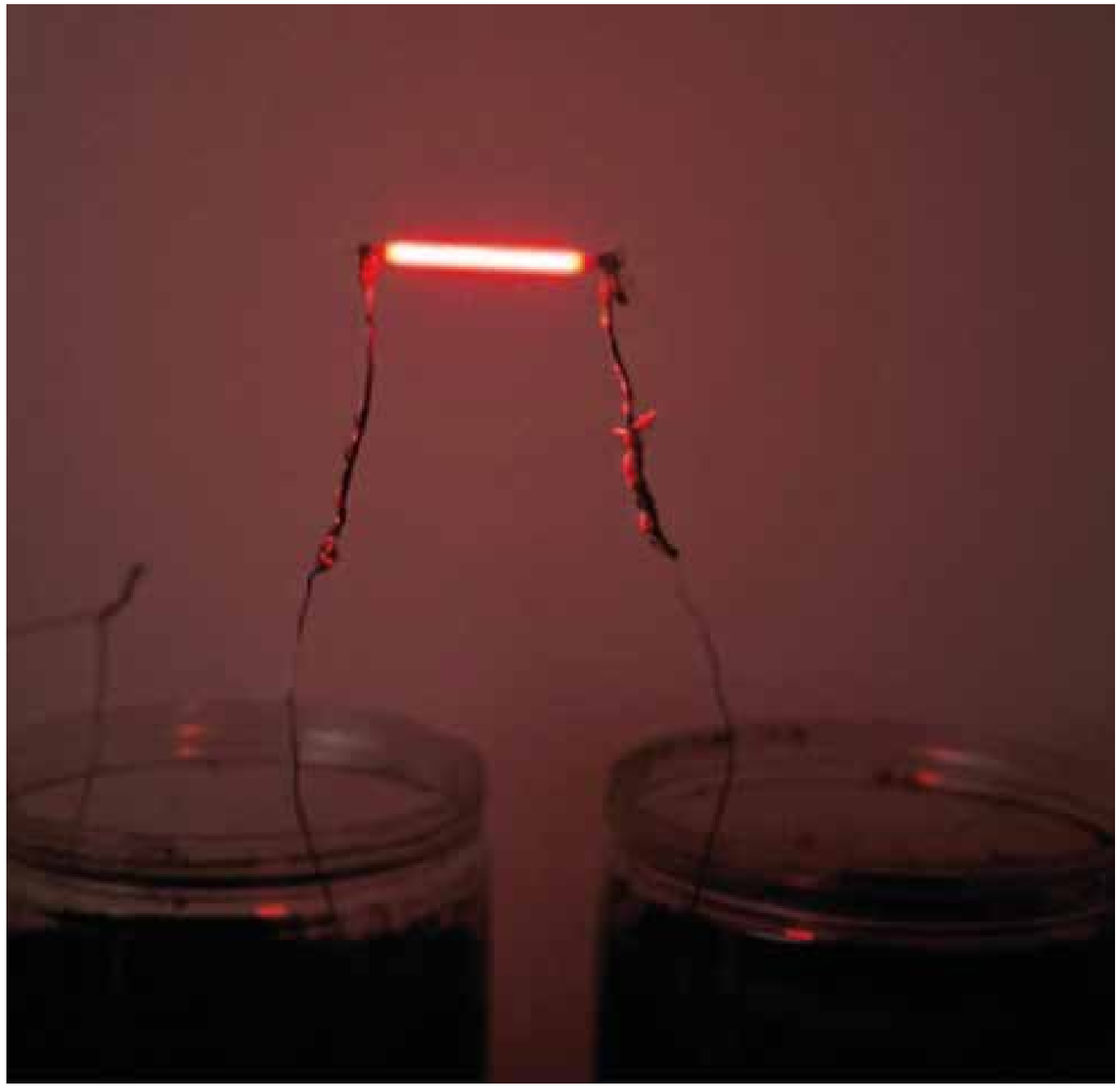
CIERRE DEL TALLER

El cierre del taller está pensado como un espacio de reflexión donde intercambiar opinones y fomentar la utilización de soluciones energéticas basadas en la naturaleza.

// Breve puesta en común de lo aprendido.
// Reflexión sobre el potencial de la tecnología biofotovoltaica, sus limitaciones y sus aplicaciones futuras.

NECESIDADES

// Sala o espacio cubierto con mesas de trabajo para 3 grupos. Acceso a agua si es posible.
// Herramientas básicas: tijeras, pelacables, multímetro (opcional)



ACTIVIDADES CREATIVAS FORMATIVAS
6 DIC // 11.30h // TALLER DE BIOPLÁSTICOS

7 DIC //10.00h // TALLER DE CIANOTÍPIAS.
7 DIC //16.00h // MASTER CLASS

6. FASE II ACTIVIDADES CREATIVAS FORMATIVAS

IOSUNE SARASATE // BIOPLÁSTICOS

ACTIVIDAD: Taller de experimentación con bioplásticos
FECHA: 06/12/2025
LUGAR: Casa de Cultura de Muskitz o Etxaleku

EL TALLER

Sesión formativa de carácter práctico en la que se enseñará a crear bioplásticos caseros utilizando ingredientes naturales de fácil acceso, como gelatina, almidón de maíz, vinagre y glicerina. A través de esta actividad, se introducirá a las y los participantes en los principios básicos de los bioplásticos como alternativa sostenible a los materiales convencionales derivados del petróleo. Además de la elaboración paso a paso, se reflexionará sobre las posibilidades de uso de estos materiales en prácticas artísticas contemporáneas.

Material a aportar por el artista:

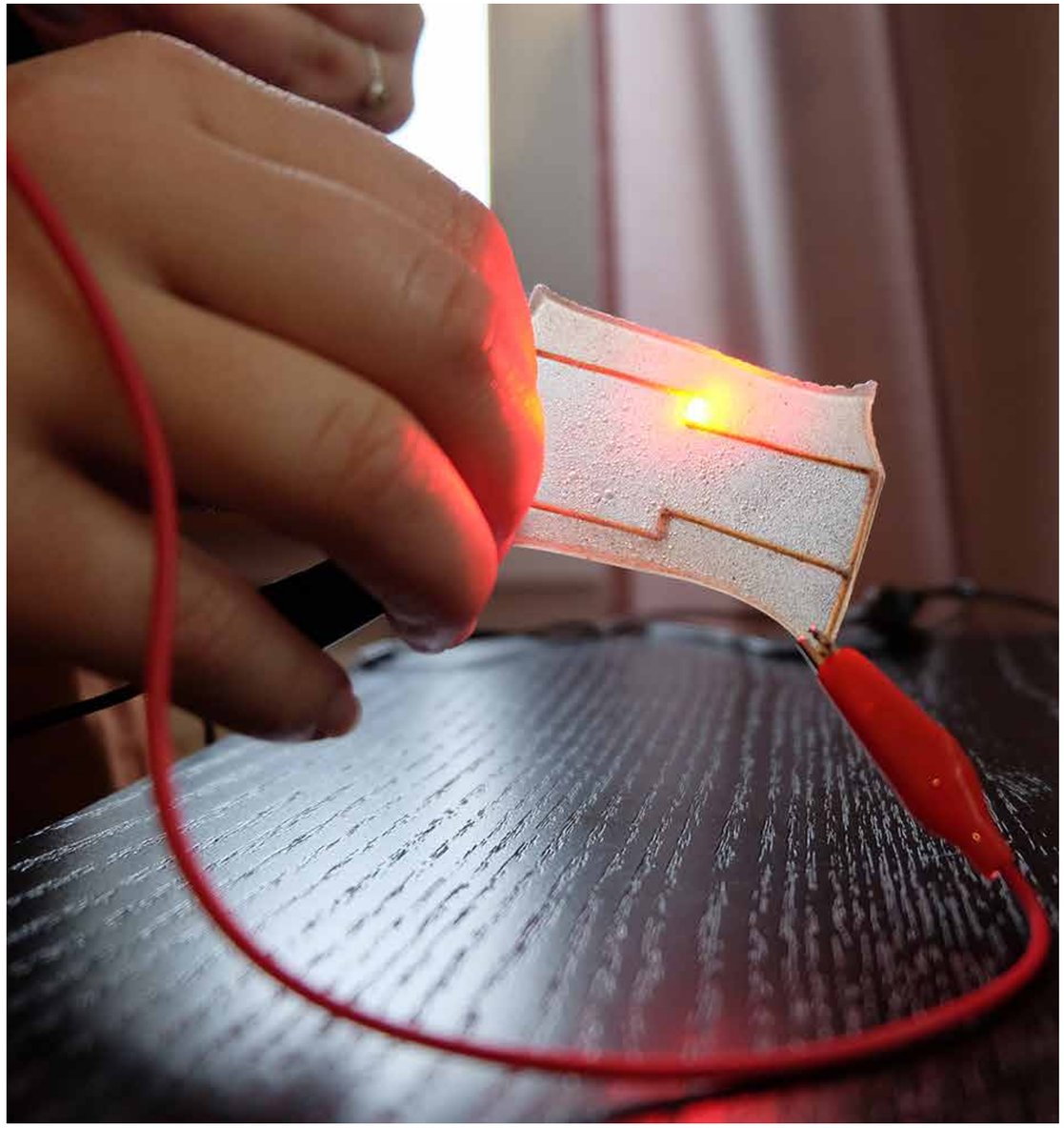
// Material necesario para realizar bioplásticos
.// Cocina a gas para elaborar los bioplásticos

OBJETIVO DEL TALLER

// Promover el conocimiento y la aplicación de bioplásticos como alternativa sostenible.
// Identificar materiales de origen natural que se pueden utilizar para la fabricación de bioplásticos
// Fomentar la conciencia ambiental, reflexionando sobre el consumo responsable y la reducción de residuos.
// Desarrollar la creatividad al experimentar con un material diferente y de gran plasticidad.

NECESIDADES

// Sala con ventanas o ventilación



KATTALIN BARBER // CIANOTIPIAS

ACTIVIDAD: Taller de experimentación con bioplásticos.
FECHA: 06/12/2025.
LUGAR: Casa de Cultura de Muskitz o Etxaleku.

La cianotipia es un proceso fotográfico monocromo que utiliza sales de hierro para crear una imagen en tonos azules. Es una técnica artesanal de impresión de negativos que se realiza a través de una emulsión fotosensible que revela las imágenes sobre cualquier soporte absorbente en azules (cian). La mezcla consiste en citrato férrico amoniacal y ferrocianuro potásico a la luz ultravioleta. Al entrar en contacto con la luz, la disolución cambia de color dando lugar a un azul denominado azul de prusia.

EL TALLER:
La cianotipia permite inmortalizar aquello que quieres conservar. En este taller, dentro del Festival Dirdirak, se quiere poner en relieve los caracteres del patrimonio natural, cultural e industrial del Valle de Imotz. Para ello, se cianotipiarán objetos, recuerdos, hallazgos del valle, que muestran lo que en su día fue y existió, trayéndolo a hoy en día con una técnica creativa y artística. Con los juegos de exposición a la luz y las sombras que pueden generar los objetos volúminosos, se realizarán cianotipias en papel que las personas participantes podrán llevarse a casa. El taller tendrá una duración aproximada de 2 horas y un aforo máximo de 16 personas.
Se realizará una introducción a la técnica de la cianotipia, así como su origen para después explicar el proceso (sensibilizar el papel, exposición a luz solar, revelado con agua y secado) a llevar a cabo durante el taller.

Material a aportar por el artista:
// Cristales y acetatos para las cianotipias.
// Papel.
// Emulsión fotosensible.

NECESIDADES:
// Dos o tres mesas grandes para los materiales y preparar las cianotipia.
// Fregadero o punto de agua para revelar las cianotipias.

JAVIER RIERA // MASTER CLASS

ACTIVIDAD: Taller de experimentación con bioplásticos
FECHA: 06/12/2025
LUGAR: Casa de Cultura de Muskitz o Etxaleku

El artista hablará del proyecto realizado para Dirdirak, extendiéndose sobre su propio trabajo de intervención en el paisaje, sus planteamientos e influencias. Mostrará sus proyectos mas importantes y hablará de temas relativos a arte y paisaje

De modo general se trata de una charla divulgativa cultural acerca del paisaje como escenario de las obras de arte

EL TALLER

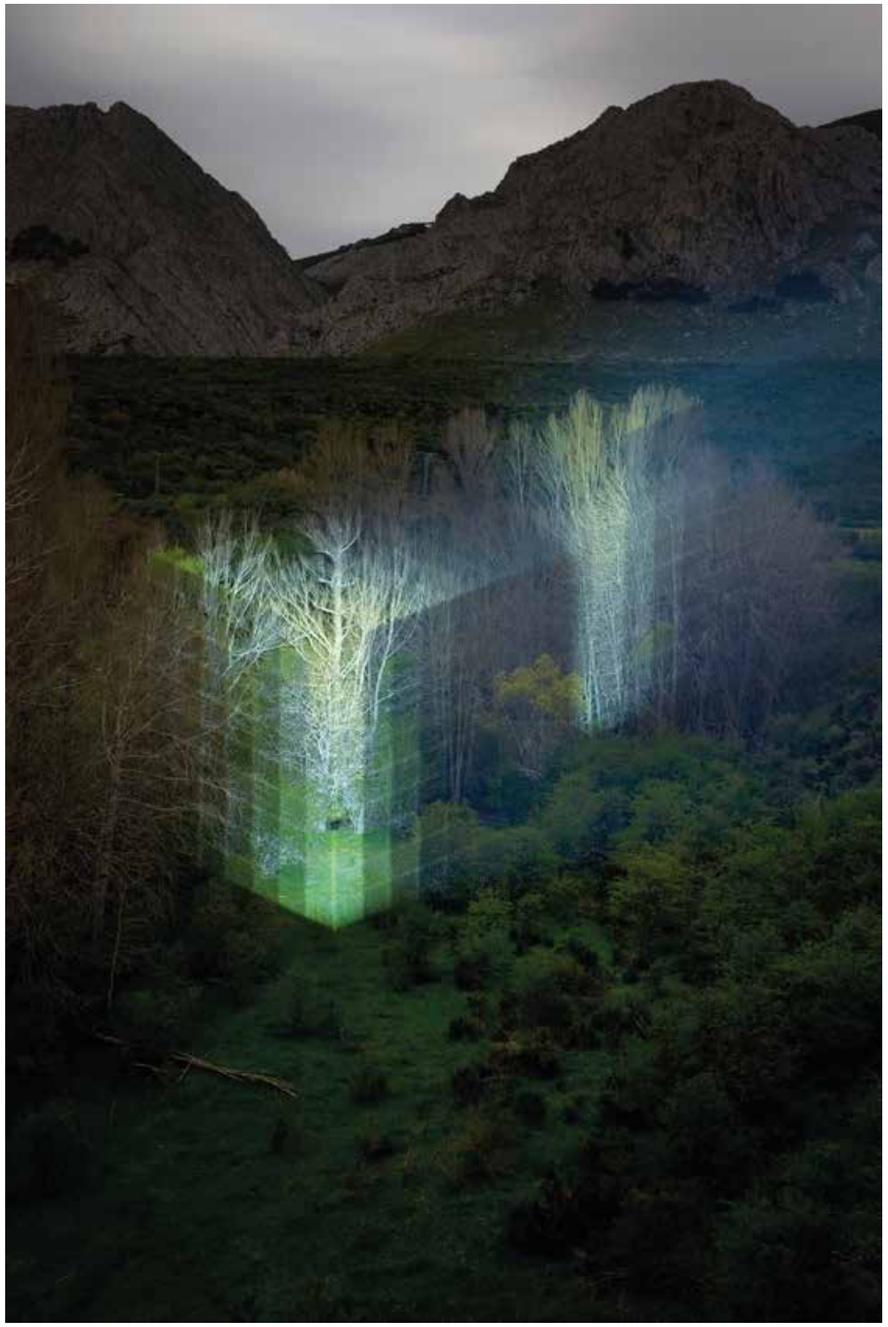
Javier Riera mostrará herramientas y estrategias aplicables a la vida real o al entorno profesional artístico con ejemplos prácticos, estudios de caso, o demostraciones en vivo para ilustrar los conceptos que está desarrollando. Riera proporciona una base teórica sólida respaldada por su trayectoria.

OBJETIVOS

// Estimular el pensamiento crítico sobre el arte y el uso de la naturaleza como fuente de inspiración.
// Promover la experimentación personal y colectiva.
// Conectar tecnología y naturaleza desde un enfoque accesible y lúdico.

NECESIDADES:

// Sala con proyector o pantalla



* LG NL .Fotografía de intervención sobre el paisaje. Premio Enaire 2024

ACTOS

6 DIC // 18.00h // INAUGURACIÓN. Acto de inauguración a cargo del **Coro Abezbatza y los Joaldunak de Irurtzun**.

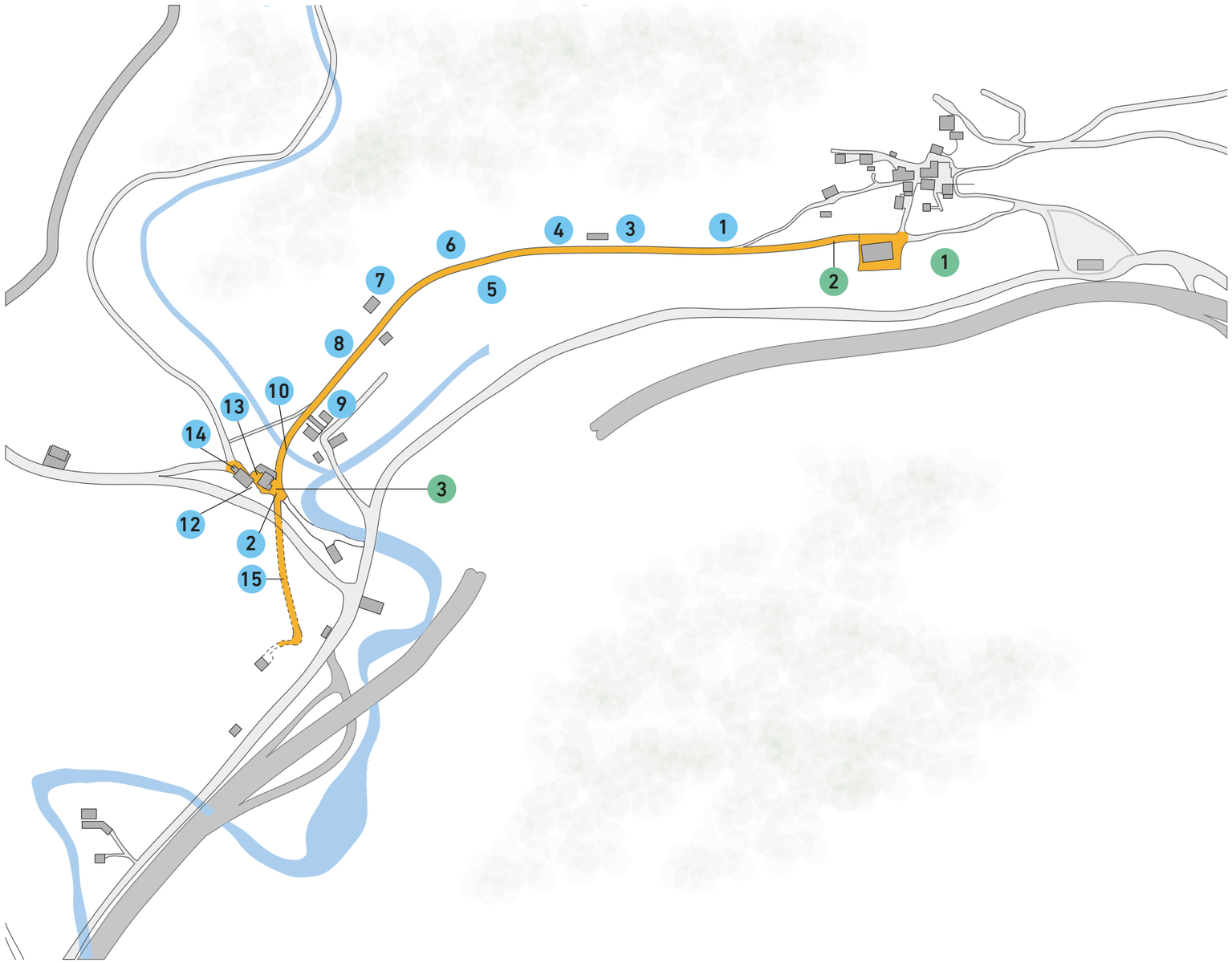
7 DIC // 20.00 // CIERRE DEL FESTIVAL. Acto de cierre a cargo de la **Escuela de música Aralar y Talka txalaparta**.

ARTISTAS Y PROYECTOS

// Iker Uribe // Mural Fotoluminiscente.
// Escuela Atakondoa // Exposición ilustración.
// Imanol Zubiaultz // Remain.
// Imanol Zubiaultz // Sólidos de luz.
// Iker Oiz // Argi Oihartzunak.
// Mónika Aranda // Zurrumurru, murmur, xuxurla.
// Jaime de los Ríos // Sueño de una noche de solsticio.
// Jaime de los Ríos // Light vectors.
// Jaime de los Ríos // Castillos en el aire.
// Iosune Sarasate // Tierra de nadie.
// Berenguer Samos + Alb ecosystem // Sos III.
// Iosu Zapata // El mito de la caverna.
// Javier Riera

7. FASE III
EL FESTIVAL

RECORRIDO Y DATOS GENERALES



RECORRIDO

- Ocupación del festival

SERVICIOS

1. Parking
2. Punto de acceso al festival
3. Baño adaptado portátil

ARTISTAS Y COLABORACIONES

1. Acto de inauguración
2. Acto de clausura
3. Iker Uribe // Mural Fotoluminiscente
4. Escuela Atakondoa // Exposición ilustración
5. Imanol Zubiaultz // Remain
6. Imanol Zubiaultz // Sólidos de luz
7. Iker Oiz // Argi Oihartzunak
8. Mónika Aranda // Zurrumurru, murmur, xuxurla
9. Jaime de los Ríos // Sueño de una noche de solsticio
10. Jaime de los Ríos // Light vectors
11. Jaime de los Ríos // Castillos en el aire
12. Iosune Sarasate // Tierra de nadie
13. Berenguer Samos + Alb ecosystem // Sos III
14. Iosu Zapata // El mito de la caverna
15. Javier Riera

ACTOS INAUGURACIÓN Y CLAUSURA

ACTIVIDAD: Acto de inauguración.
ENTIDADES: Coro Abesbatza de Irurtzun y Asociación Iskidi Elkartea.
FECHA: 06/12/2025.
LUGAR: Inicio del recorrido.
HORARIO: 18.00h_18.30h.

El acto de inauguración del festival, se llevará a cabo en el primer tramo del recorrido **invitando al público a iniciar el camino y ocupar el espacio**. Para ello contaremos con el Coro Abesbatza de Irurzun y los Joaldunak, que ataviados con sus vestimentas y antorchas abrirán camino hasta situar al público en el punto en el que el coro interpretará su repertorio seleccionado para Dirdirak..

Los joaldunak una vez terminado su acto, colocarán las antorchas a lo largo del camino señalizando y visibilizando, el inicio del festival.

FICHA TÉCNICA
Equipamiento proporcionado por Asociación Iskidi Elkartea:
// Antorchas. 20 uds.

NECESIDADES:
A suministrar por la empresa adjudicataria:
// Espacio para cambiarse de ropa, Joaldunak y coro
// Tubos de metal o pvc insertados en suelo para colocar y estabilizar fácilmente las antorchas. 20 uds 40x3cm

ACTIVIDAD: Acto de clausura.
ENTIDADES: Escuela de música de Lekumberri y Talka txalaparta.
FECHA: 07/12/2025.
LUGAR: Planteamiento inicial, plaza junto al túnel.
Nota: El emplazamiento puede cambiar siguiendo las necesidades del espectáculo creado.
HORARIO: 20.00h_20.30h.

El acto de clausura del festival, se llevará a cabo en la plaza de ventas de Urritza junto al túnel, el **espectáculo creado para Dirdirak**, contará con diferentes disciplinas musicales trabajadas dentro de la Escuela de música de Lekumberri, como coro, instrumentos, etc. e irá acompañado de la interpretación de Talka Txalaparta.

El espectáculo estará sonorizado a cargo de le propia escuela.

FICHA TÉCNICA
Equipamiento proporcionado por los colectivos:
// Sonorización necesaria

NECESIDADES:
A suministrar por la empresa adjudicataria:
// Gestión para el accesso al cuadro eléctico general, para el encendido del alumbrado (en caso de considerarse necesario).
// BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar)

IKER URIBE // MURAL

MURAL FOTOLUMINISCENTE // REGISTRO VIVO DEL FESTIVAL

Con el objetivo de dejar un **testimonio duradero del festival** vinculado al territorio y a sus habitantes, se propone la creación de un mural permanente realizado con pintura fotoluminiscente combinada con pintura a color gris. Este mural actuará como un punto de información visual y emocional, permitiendo a futuras generaciones y visitantes conocer la existencia y el espíritu del festival.

DOBLE LECTURA: DÍA Y NOCHE

La intervención artística contará con una doble lectura:

// Durante el **día,** la pintura a color destacará los elementos visuales más reconocibles y accesibles.

// Durante la **noche**, gracias a la pintura fotoluminiscente, emergerán nuevas capas de significado y detalles invisibles a la luz natural, creando una experiencia envolvente y simbólica.

El tema del mural será el paso del tiempo, lo efímero y lo eterno. Reflejaremos varios retratos de manera sutil, en grises, de personas mayores del valle, como metáfora del paso del tiempo. Serán visibles de día. Estos retratos se integrarán en el retrato nocturno o lumínico, el cual reflejará motivos naturales. Personas como parte de un todo, de la naturaleza.

La naturaleza como el ser, lo eterno, lo que siempre está y somos. Y las personas como lo efímero, el tiempo, lo pasajero. Las arrugas, la piel, el pelo, la carne... que se va envejeciendo para terminar en la tierra, en la naturaleza.

COLEGIO ATAKONDOA // EXPOSICIÓN

EXPOSICIÓN COLEGIO PÚBLICO ATAKONDOA

Dentro del festival hay destinado un espacio para mostrar las ilustraciones resultantes de los talleres realizados con pintura fotoluminiscente por Iker Uribe en el colegio Atakondoa.

La idea es mostrar el trabajo realizado dándole caracter de instalación colectiva, de esta manera reforzamos valores como **el poder de la creatividad conjunta** y visibilizamos el proceso participativo que dio origen a la obra final.

El formato expositivo para la instalación de las ilustraciones será muy sencillo, se harán sobre din A4 y primero serán plastificadas, luego por medio de cuerdas o pinzas sujetas a elementos naturales o arquitectónicos existentes, ramas, vallas, etc.

La ubicación exácta y el modo para instalar las ilustraciones formará parte del proceso creativo del alumnado durante el taller, buscando así un proceso creativo lo más completo posible.

* El montaje in situ de las ilustraciones que forman parte de la exposición correrá a cargo del adjudicatario.

IMANOL ZUBIAULZ // REMAIN

LINK: https://vimeo.com/790115914
IMAGEN: Cromlech de Oianleku.
Parque natural de Peñas de Haya. Gipuzkoa. Colaboración con Argiaren Basoa.

La obra Remain de Imanol Zubiaulz ha sido escogida para iniciar el recorrido artístico del festival ya que fomenta una reflexión activa sobre la relación entre el pasado y el presente. Este diálogo es esencial para la comprensión de la evolución del lenguaje y el patrimonio en un contexto contemporáneo.

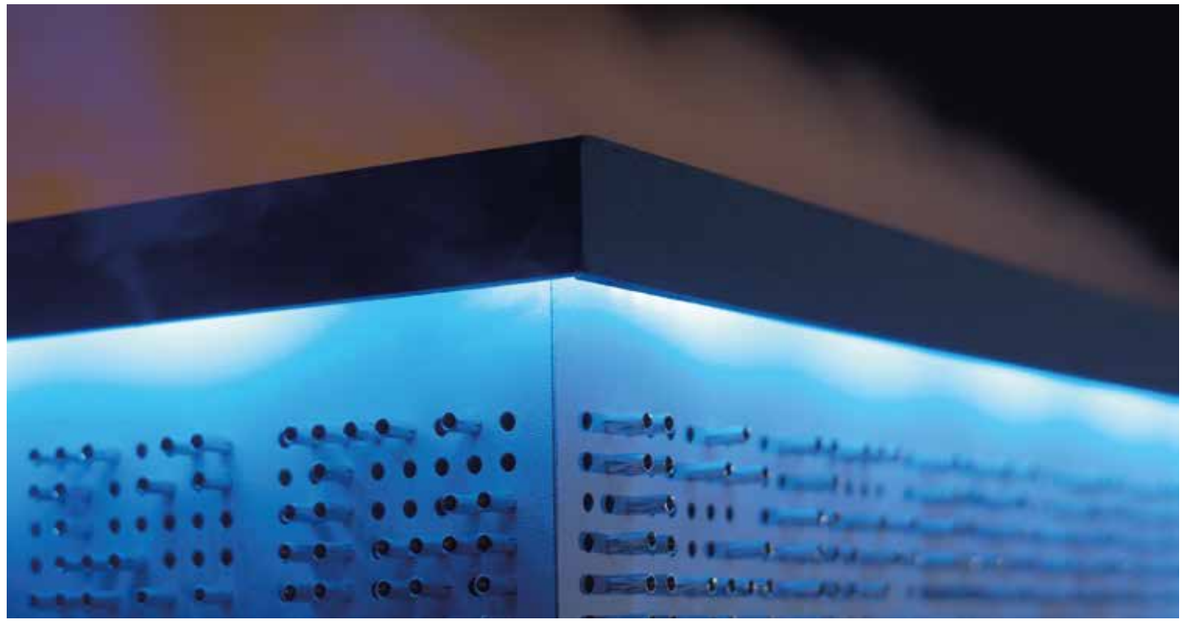
Los cuatro paneles componen una especie de tótem, guardan un mensaje cifrado bajo el código binario, un lenguaje que habitualmente se emplea en soportes informáticos. Esta forma de codificación está implícita en la informática y en muchos de los dispositivos tecnológicos vinculados a fuentes de luz eléctricas.

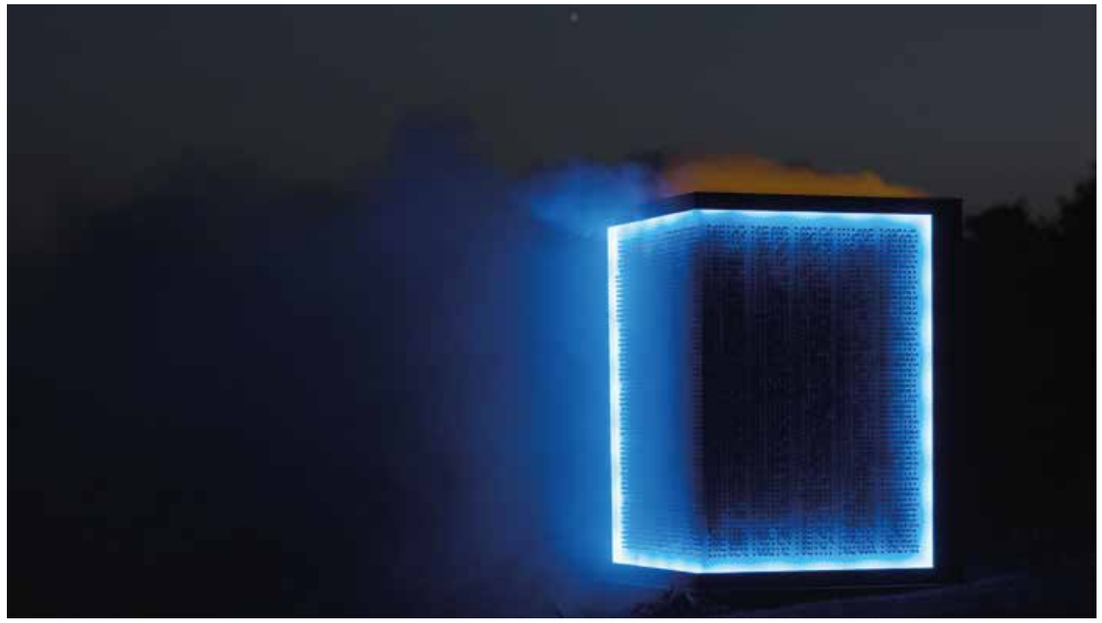
En este proyecto la luz eléctrica se yuxtapone con el fuego, un fenómeno primigenio ligado a nuestros ancestros. De modo que ambas tipologías de luces conviven mientras el ocaso interfiere en el proceso de percepción de los presentes, cambiando constantemente el tono y la luminosidad del cielo que engloba este viaje a la naturaleza.

La experiencia de la excursión a un paraje natural, sirve de inspiración para adecuar el material empleado en Argiaren Hizkuntza (2019) y convertirlo en una pieza para el festival Dirdirak además de generar una nueva experiencia y resignificar su contenido.

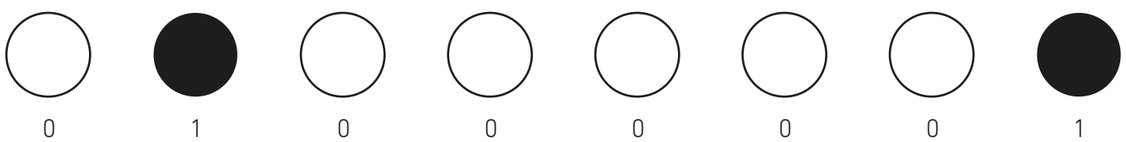
El tótem guarda la información de todos los monumentos y yacimientos megalíticos de Euskal Herria.

Asimismo la iluminación establecida en su perímetro tiene secuencias de intensidades diferentes y en su interior, se esconden una serie de bombillas que hacen un efecto de llama. Para enfatizar la sensación de fuego, se acompaña por una máquina de humo con la idea de evocar tradiciones místicas y establecer así una unión entre el fuego primigenio y la luz artificial.





Ejemplo: letra A



La luz tiene un mensaje intrínseco en su forma, ya que se utiliza el código binario para codificar el listado de los yacimientos megalíticos.

Las secuencias de 8 dígitos están creadas con pequeños agujeros. Para los 1 se introduce un cilindro de metal y para los 0 se deja el agujero vacío, así la sucesión de números componen columnas de cada tabla.

FICHA TÉCNICA

Equipamiento proporcionado por el artista:

// 4 paneles unidos (totem)
// Plataforma estabilizadora
// Tacos niveladores
// Máquina de humo
// Líquido de humo
// Timmer/programador
// Luces led perímetro totem
// Luces efecto fuego interior

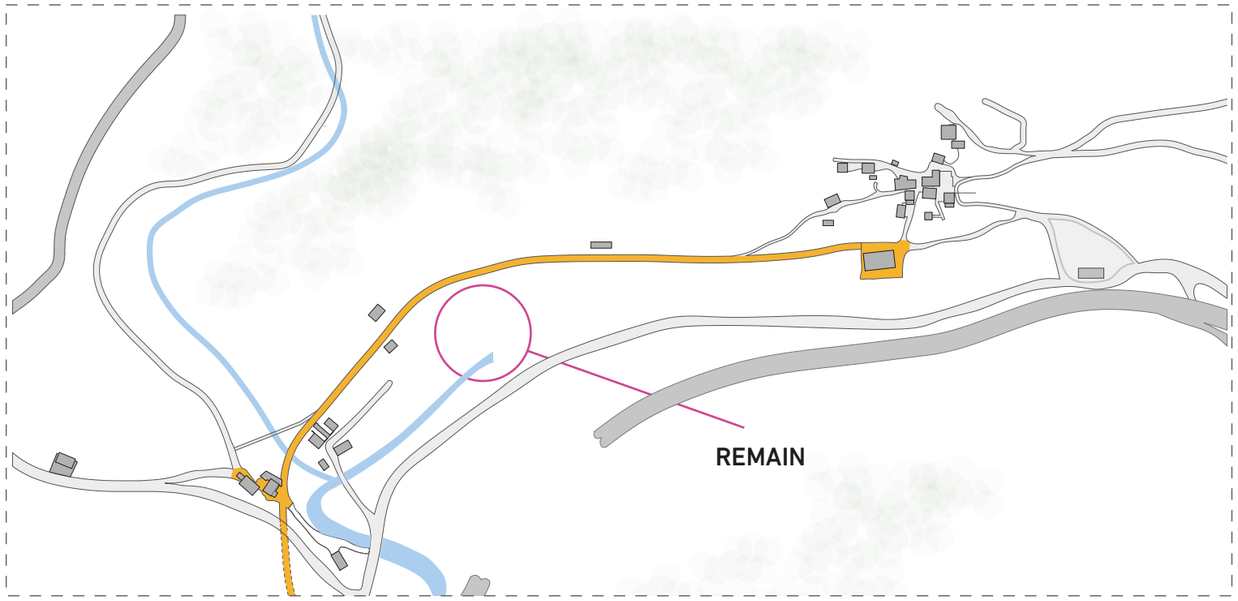
CONSUMO

// Tira de led y bombilla: 100 kwh
// Máquina de humo 1500 v/h
// **Total consumo eléctrico:** 1600 v/h

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria

// Escalera en forma de A.
// Personal para el rellenado del líquido de las máquinas de humo
// BLUETTI Elite 200 V2 Estación de energía portátil | 2073,6 Wh 2600 W (o similar).
// 1 Tupper para proteger de la lluvia la estación de energía.



En su interior, se esconden una serie de bombillas que hacen un efecto de llama.
Para enfatizar la sensación de fuego, se acompaña por una máquina de humo.

IMANOL ZUBIAULZ // SÓLIDOS DE LUZ

LINK: https://vimeo.com/371334238

Esta instalación, se basa en un efecto que surge a través de la privación perceptiva. El llamado **efecto Ganzfeld**, se realiza con la aplicación de un estímulo visual uniforme que abarca un campo mayor del que el sujeto puede apreciar. Es decir, los límites visuales son sobrepasados y además se queda sin referentes tridimensionales. Quedarse sin una zona concreta que sirva de referencia tridimensional, implica perder la noción del espacio.

Una máquina de humo habilita una neblina constante para dar cuerpo a estas proyecciones y crear así cuatro superficies luminosas que adquieren gran presencia física. Perceptualmente el visitante puede apreciar diferentes volúmenes compuestos de luz que se posa y ocupan un lugar en el espacio natural.

La instalación se ubicará en una zona de bosque y reproducirán las sombras naturales del paisaje, siendo una obra en constante cambio siguiendo el ritmo de la naturaleza.

Estas proyecciones no tienen un principio y un final, ni están destinadas para ser visualizadas durante una fracción de tiempo concreta. Tampoco se determina una posición óptima para su visualización, ni existe una perspectiva que destaque frente al resto. Es el visitante quien debe realizar estas decisiones. Así, la exploración del espacio queda derivada a la experiencia subjetiva de cada individuo. La forma en la que se habita en lel lugar, y cómo se interactúa con los demás visitantes, determina la construcción mental producida en su imaginario.

Todos los presentes están expuestos a los mismos estímulos visuales pero cada uno, con las decisiones que toma, formaliza una obra propia dentro de cada mente. Una vez que los visitantes crean una concepción concreta en su interior, es entonces cuando la obra queda completada. Así, se posibilita la existencia de diferentes obras, una por cada visitante y en convivencia simultáneamente.

FICHA TÉCNICA

Equipamiento proporcionado por el artista:

// 2 luminarias especiales creadas por Imanol Zubiauz
// Anclajes específicos para la instalación
// 2 Máquinas de humo grandes
// Líquido de humo
// Timmer/programador

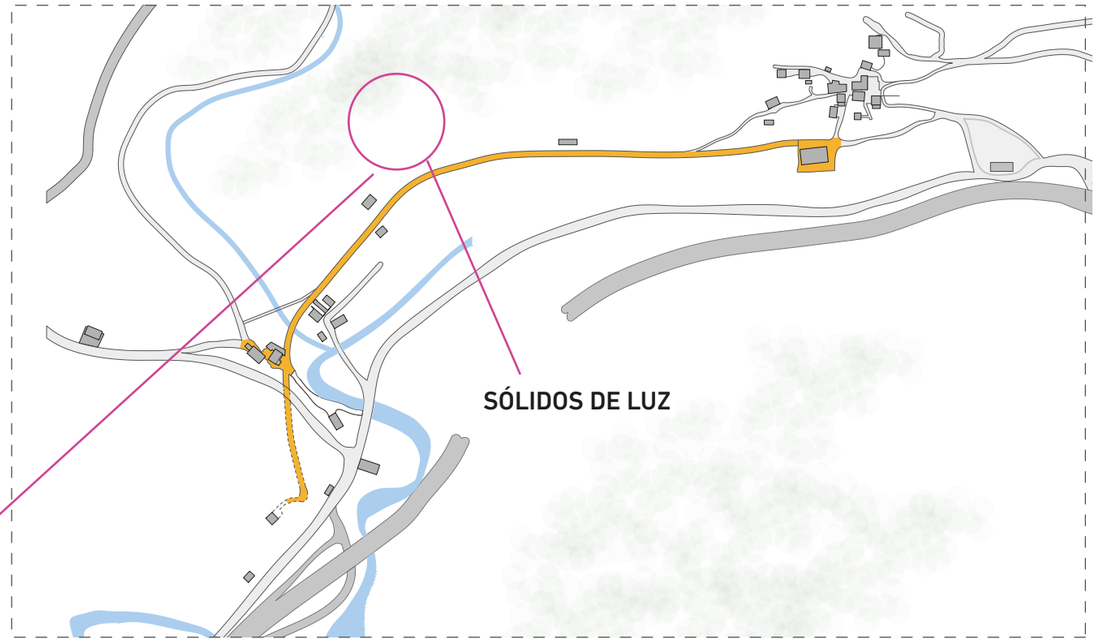
CONSUMO

// Tira de led: 100 kwh
// Máquina de humo 3000 v/h
// **Total consumo eléctrico:** 3100 v/h

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria:

// Escalera en forma de A.
// Personal para rellenar el tanque de las máquinas de humo.
// BLUETTI Elite 200 V2 Estación de energía portátil | 2073,6 Wh 2600 W (o similar). 2uds
// 2 Tuppers para proteger de la lluvia las estaciones de energía.



* Las luminarias pueden mantenerse encendidas durante periodos largos de tiempo.
No se recalientan y son impermeables.

IKER OIZ // ARGI OIHARTZUNAK

El cine comienza con un destello. El cine es luz que se hace forma, que deja de ser medio y se vuelve materia. Se expande, se desborda, rompe el encuadre y ocupa el espacio. Luz como materia viva, como rastro sensible. En el cine expandido no solo proyectamos imágenes, abrimos grietas. La luz toca los cuerpos, las paredes, la memoria.

Argi Oihartzunak, es una obra en construcción que entiende el arte como forma de escucha y de cuidado del territorio.

Argi Oihartzunak (Ecos de luz) es una instalación audiovisual de cine expandido concebida para el festival DIRDIRAK, que propone una inmersión sensorial en la memoria viva del valle de Imotz. Partiendo de una investigación documental basada en entrevistas a personas mayores de la zona, el proyecto buscará recuperar y reactivar relatos sobre la vida cotidiana en el valle: oficios, vínculos comunitarios, tradiciones, formas de habitar el paisaje, afectos y costumbres.

La instalación combinará proyección de vídeo, vídeo mapping, luz y sonido con una escenografía construida a partir de materiales propios del lugar, inspirados en los testimonios recogidos. Las imágenes no se proyectarán sobre pantallas convencionales, sino sobre objetos, arquitecturas y superficies irregulares, explorando sus capacidades narrativas y expresivas. La instalación invitará al público a vivir una experiencia que evoca la presencia del pasado desde la percepción física, sensorial y emocional del presente.

Este proyecto forma parte de una línea de trabajo en la que busco investigar las posibilidades de hibridación entre el cine expandido y el cine de no ficción, reflexionando sobre la memoria y su presencia, y sobre la relación que se establece entre proyección, espacio y personajes en la construcción narrativa y representacional.

El cine expandido no se limita a modificar los formatos de exhibición, sino que implica una transformación en la manera en que se percibe y se experimenta el cine. Introduce la magia del tiempo real, de lo efímero, y amplía el horizonte de posibilidades creativas y estéticas. Se trata de una práctica donde confluyen disciplinas artísticas diversas (imagen en movimiento, sonido, performance, instalación), dando lugar a nuevas formas de representar y sentir la imagen y el relato. Los elementos lumínicos y las proyecciones, que son luz procedente de proyectores son la esencia y la materia de la pieza.

Trabajaré con materiales de fuentes diversas: imagen documental, found footage, fotografías, archivos, entrevistas grabadas... y experimentaré con técnicas como la pantalla multicapa, la desmaterialización de los bordes de la proyección o el uso escultórico de la luz para generar una experiencia envolvente que trascienda la narrativa lineal.

RELACIÓN CON DIRDIRAK

Sostenibilidad cultural y social

El proyecto se construye desde el territorio, la memoria colectiva y la escucha activa a la comunidad. Revaloriza el patrimonio inmaterial a través de un lenguaje contemporáneo.

Sostenibilidad ambiental

La intervención será respetuosa con el entorno natural, y hará uso de materiales locales, tecnologías de bajo impacto y formatos no invasivos.

Territorio, identidad y patrimonio

Se establecerá un diálogo entre pasado y presente, paisaje y relato, memoria y luz.Uso poético de la luz
La luz se convierte en lenguaje narrativo, simbólico y emocional, capaz de hacer visible lo invisible, de revelar lo que persiste y se transforma.

La propuesta se encuentra en fase de investigación. El contenido, la forma final y el dispositivo escenográfico surgirán directamente del trabajo de campo y de la interacción con las personas, el paisaje y la historia del valle.

EL PROCESO DE CREACIÓN

1. Investigación sobre la zona. Se realizará una investigación documental y oral sobre la historia local, las costumbres, las tradiciones y la vida cotidiana en el valle. Esta fase combinará trabajo de archivo, consulta de fuentes locales y entrevistas a personas mayores del pueblo. Las entrevistas se grabarán en audio o vídeo y podrán formar parte,de forma directa o indirecta, de la instalación final.

2. Desarrollo del concepto y la narrativa. A partir de la información y los relatos recogidos, se elaborará el concepto artístico y la estructura narrativa de la pieza. Esta narrativa no será lineal, sino evocadora y sensorial, buscando transmitir emociones y resonancias más que contar una historia cerrada.

3. Diseño del decorado e instalación física. Se diseñará una escenografía sencilla pero significativa, utilizando elementos y materiales propios del lugar, inspirados en los testimonios recogidos. Esta base física servirá como soporte para las proyecciones y el diseño lumínico.

4. Búsqueda y creación de materiales visuales. Se recopilarán imágenes para las proyecciones a partir de distintas fuentes: archivo general del pueblo, material del Archivo de Navarra, found footage y grabaciones propias realizadas durante el proceso. El objetivo es combinar distintos niveles de imagen (real, simbólica, histórica, emocional).

5. Diseño sonoro. Se trabajará un diseño sonoro envolvente, que combine paisajes sonoros grabados en la zona, fragmentos de entrevistas y elementos musicales o abstractos. El sonido jugará un papel clave en la creación de atmósferas y en el vínculo entre imagen, espacio y cuerpo.

6. Experimentación. Se realizarán pruebas técnicas de proyección y vídeo mapping sobre distintos materiales y superficies, explorando el potencial narrativo y expresivo de la luz y la imagen expandida sobre el espacio. Se practicará y preparará todo para el día del evento.

7. Montaje final y live visual. La instalación se montará in situ, adaptándose al entorno real. Se contempla la posibilidad de incorporar un momento de visuales en vivo (live visual), como activación performativa de la pieza durante el festival.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La instalación se construirá a partir de dos núcleos principales de proyección que convivirán en el espacio e invitarán a una experiencia inmersiva y sensorial.

Uno de ellos será una proyección de video mapping sobre una pared que generará la ilusión de que una luz despierta y emana desde las grietas del muro. Esta luz dibujará formas, alterará la percepción del espacio y evocará la idea de una memoria que resurge, que se filtra y se manifiesta en el presente. Además, se podrán proyectar otras imágenes, integradas en la composición visual de esta parte, que dialogarán con la arquitectura del muro y la atmósfera del lugar.

El otro núcleo estará formado por un tenderete construido con materiales del entorno (palos largos de huerta, cuerdas, elementos recogidos en el propio valle) del que colgarán telas y prendas blancas. Estas superficies evocarán la presencia de quienes habitan y han habitado el lugar. Sobre ellas se proyectarán imágenes de archivo de diversa procedencia: fotografías y vídeos de vecinas y vecinos, materiales del Archivo de Navarra y fragmentos de found footage. Estas imágenes serán recontextualizadas para dialogar con el paisaje y resignificar tanto su contenido como su carga simbólica.

Las dos proyecciones forman un todo. Se complementan y están planteadas como una única composición expandida. Habrá momentos en los que se proyecte solo en una de las partes, otros en los que se active la otra, y momentos en los que ambas proyecciones ocurran de forma simultánea. Todo estará coordinado, pensado como una estructura rítmica y narrativa común.

Es interesante que la proyección se expanda y rompa la lógica de la pantalla plana: al proyectarse sobre elementos volumétricos situados a distintas distancias, se generarán luces y sombras, distorsiones, manchas de imagen y vacíos. Como una memoria fracturada, discontinua, que aparece y desaparece en el tiempo y en el espacio.

La pieza podrá incorporar también otros elementos visuales o escenográficos, definidos durante el proceso de investigación en el territorio y en diálogo con los testimonios recogidos en las entrevistas.

El diseño sonoro acompañará al público, creando una experiencia más sensorial. Entre las capas de sonido se entrelazarán voces extraídas de entrevistas a personas mayores del valle, cuyas palabras conectarán la instalación con la memoria oral y afectiva del lugar.

Como elemento adicional, si las condiciones lo permiten, se instalará un altavoz en el camino que conduce a la instalación. Desde él se escucharán fragmentos de estas entrevistas, como voces perdidas en el paisaje, arrastradas por el viento. Una presencia sutil que anticipa la experiencia que está por venir: ecos de vidas, recuerdos y palabras que aún habitan el valle.

La pieza tendrá una duración aproximada de 5 minutos y se reproducirá en bucle, adaptándose al contexto de un recorrido nocturno por el bosque en el que se encontrarán otras instalaciones a lo largo del camino.

Al tratarse de una instalación en exterior, el viento tendrá un papel activo: si es suave, mecerá las sábanas y prendas del tenderete, convirtiéndolas en una pantalla viva y en movimiento. En caso de viento más fuerte, se aplicará un sistema sencillo de pesos y cuerdas que permita que las telas caigan siempre hacia abajo, manteniendo su estructura y forma lo máximo posible sin comprometer la proyección.

* La ubicación definitiva de esta obra dependerá de la gestión de permisos

FICHA TÉCNICA

Equipamiento proporcionado por el artista:

// Ordenador con software de proyección y mapeo.
// Salida de audio: mini-jack.
// Proyector Sony VPL - CX236.
// Cable para lanzar vídeo desde ordenador a proyector.
// Elementos sobre los que proyectar: tenderete etc.
// 1 alargadera de 50m.

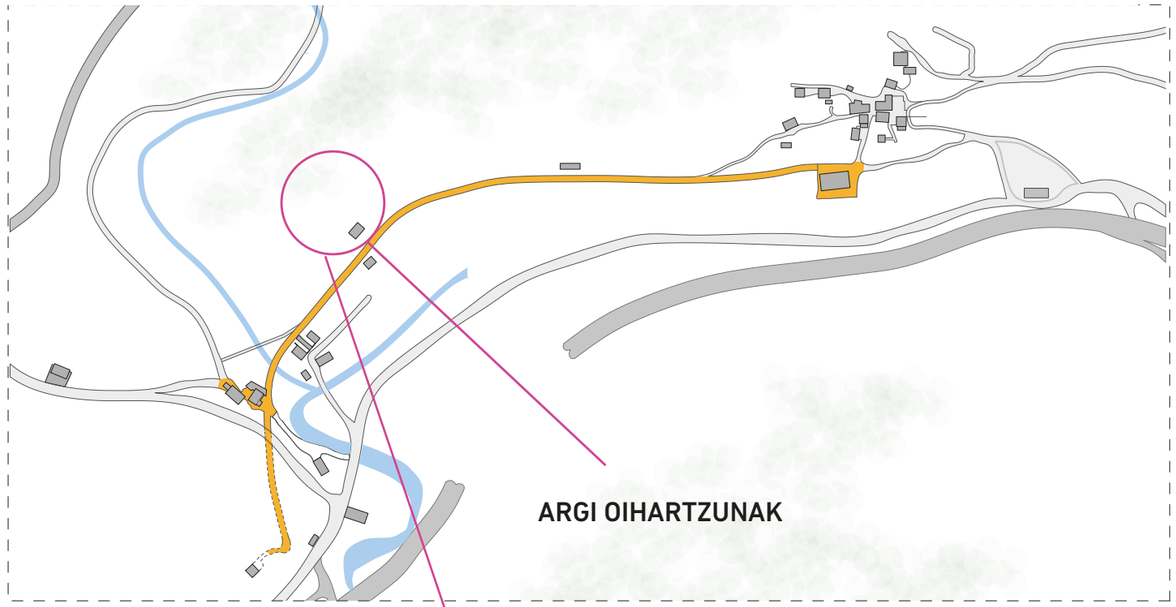
CONSUMO

// Proyector Sony VPL - CX236 _ 340 v/h
// Ordenador _ 200 v/h
// **Total consumo eléctrico:** 540 v/h

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria

// Mesa o soporte adecuado para proyector y ordenador.
// Plastico de protección para la lluvia.
// Equipo de sonido, 2 altavoces autoamplificados con batería y con soporte de pié.
// Cableado necesario.
// BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar).
// 1 Tupper para proteger de la lluvia la estación de energía.



MONIKA ARANDA // ZURRUMURRU, MURMUR, XUXURLA...

La futura instalación propone una reflexión sensorial y simbólica sobre la voz colectiva y la conexión con el entorno. Veinte tubos de aire acondicionado, enroscados cuidadosamente en barandillas de madera, conforman una estructura orgánica que evoca la imagen de tráqueas entrelazadas. Cada tubo, iluminado internamente por luz LED, se convierte en un canal de transmisión tanto visual como sonora. De su interior emergen fragmentos sonoros: palabras pronunciadas por lxs habitantes del lugar, recogidas en euskera local, junto a sonidos propios de la fauna y flora autóctona. Esta amalgama acústica genera un paisaje sonoro que trasciende lo individual para convertirse en testimonio coral del territorio.

La elección del tubo como elemento central remite a la anatomía respiratoria, sugiriendo que cada voz humana y no humana es parte esencial de un sistema mayor: el territorio entendido como organismo vivo. La luz interna simboliza la vitalidad y la energía inherente a cada ser, mientras que el entrelazamiento físico de los tubos enfatiza la interdependencia entre las personas y su entorno natural y social.

Así, la obra invita al espectador a escuchar y contemplar las múltiples voces que configuran la identidad colectiva del lugar, proponiendo una experiencia inmersiva donde palabra, materia y territorio se funden en un solo aliento compartido.

El público que visite la instalación podrá llevarse un texto bilingüe informativo con una traducción/reflexión de la instalación y de las palabras escuchadas.

METODOLOGÍA

// La instalación artística que propongo para el festival presenta un carácter eminentemente procesual y site-specific, lo que imposibilita una descripción definitiva previa a su montaje.

// La obra se materializará a partir de la interacción entre los 20 tubos de aire acondicionado y las barandillas de madera dispuestas en el espacio expositivo.

// Dado que la configuración final dependerá de las propiedades físicas y del comportamiento in situ de los materiales, así como de su diálogo con el entorno, la formalización concreta de la pieza solo podrá determinarse durante el proceso de instalación.

// Esta metodología responde a una lógica experimental y abierta, donde la adaptabilidad y la respuesta al contexto son elementos constitutivos esenciales de la propuesta artística.

FICHA TÉCNICA

Equipamiento proporcionado por el artista:

// 10 tiras led neón regulable, 5m Circular SFLEX17 8w/m.

// 10 tiras led neón regulable, 3m Circular SFLEX17 8w/m.

// 20 tubos de aire acondicionado.

// 4 altavoces inalámbricos.

CONSUMO

// 10 Tiras led 5m _ 400 v/h.

// 10 Tiras led 3m _ 240 v/h.

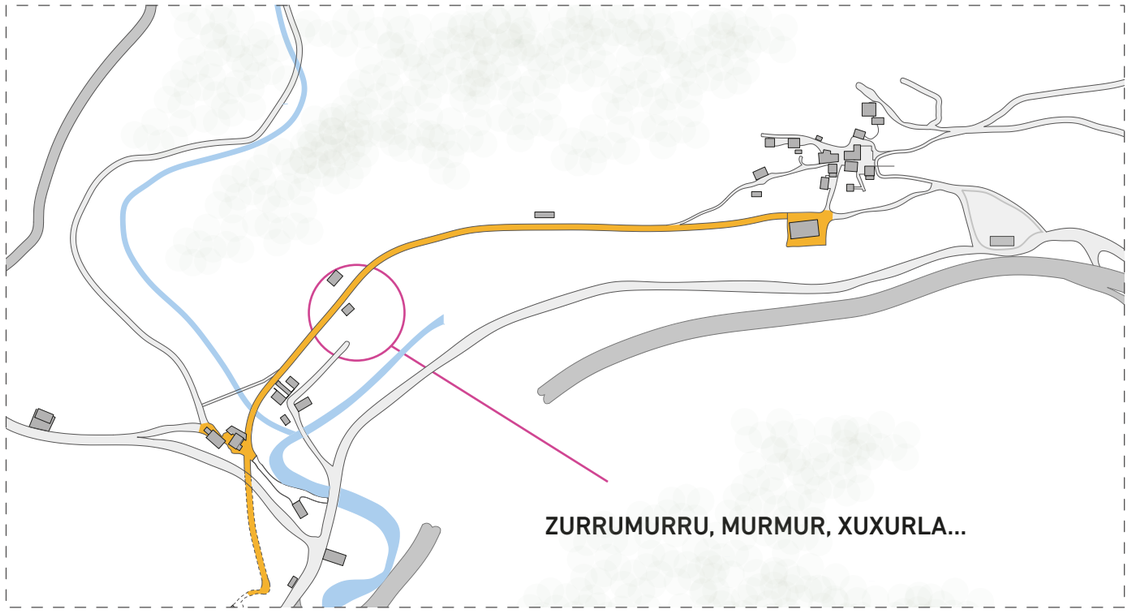
// **Total consumo eléctrico:** 640 v/h.

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria.

// BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar).

// 1 Tupper para proteger de la lluvia la estación de energía.



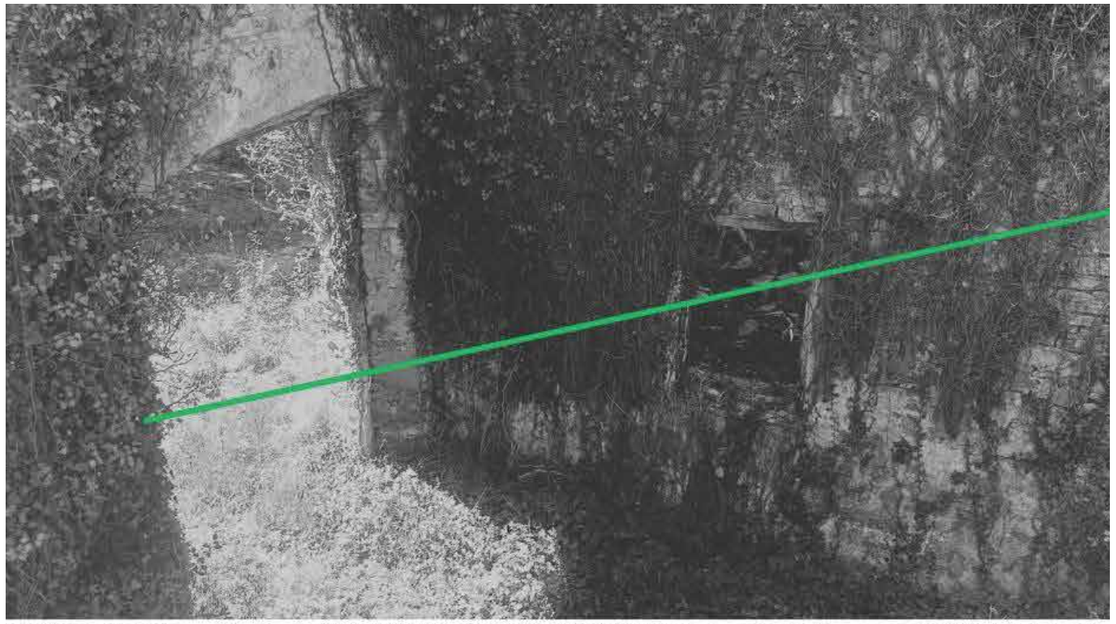
JAIME DE LOS RÍOS // LIGHT VECTORS

Instalación a partir de espacios lineales de luz láser que desplazan la mirada y recorren en forma de narrativa los espacios invisibles del recorrido del festival. La perspectiva distribuida se convierte en una interacción sin palabras cuando la luz hace navegar al cuerpo sin necesidad de desplazarse y además advierte historias que sólo emergen cuando son invisibles.

Así la luz invita y es compañera de nuestras miradas para viajar al pasado y escuchar la voz del lugar.

Esta instalación estará ubicada en el antiguo recinto industrial de Pastaola, y servirá de potenciador del patrimonio industrial, de la historia y cultura del lugar, otras maneras de mirar.

Utilizando punteros láser de estrellas de 500nm de luz verde se generan vectores que abren caminos de luz. Al colapsar con cualquier objeto, este se enciende como si estuviera latente, flotante. Esta tecnología es totalmente segura y no genera impacto en el entorno.



FICHA TÉCNICA

Equipamiento proporcionado por el artista:

// 20 punteros láser de 535 nm

// 10 sargentas de sujeción

// 10 baterías recargables

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria:

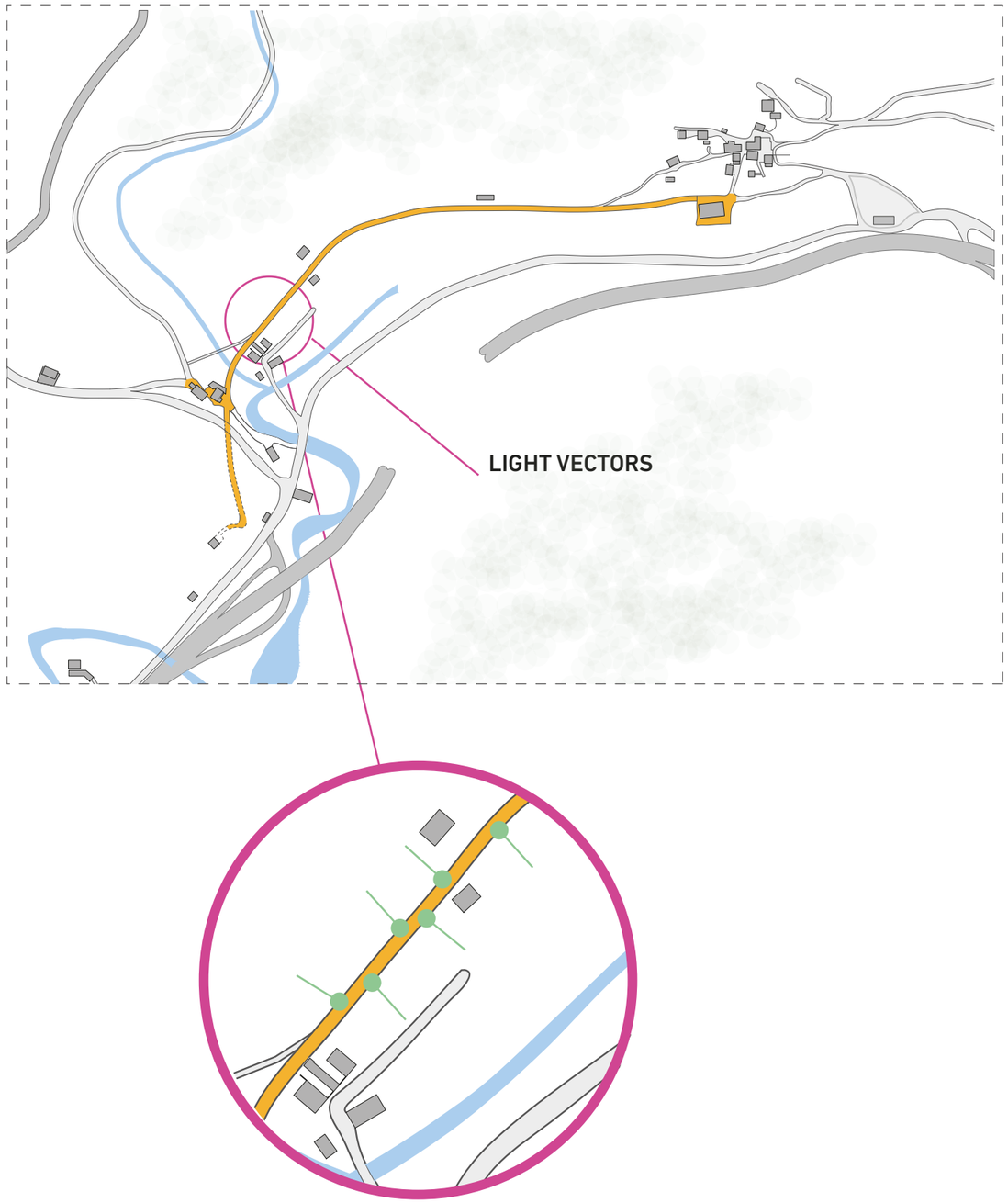
// 1 toma eléctrica 220v (zona segura)

// 2 regletas

// 2 asistentes para montaje y carga de baterías

// BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar)

// 1 Tupper para proteger de la lluvia la estación de energía.

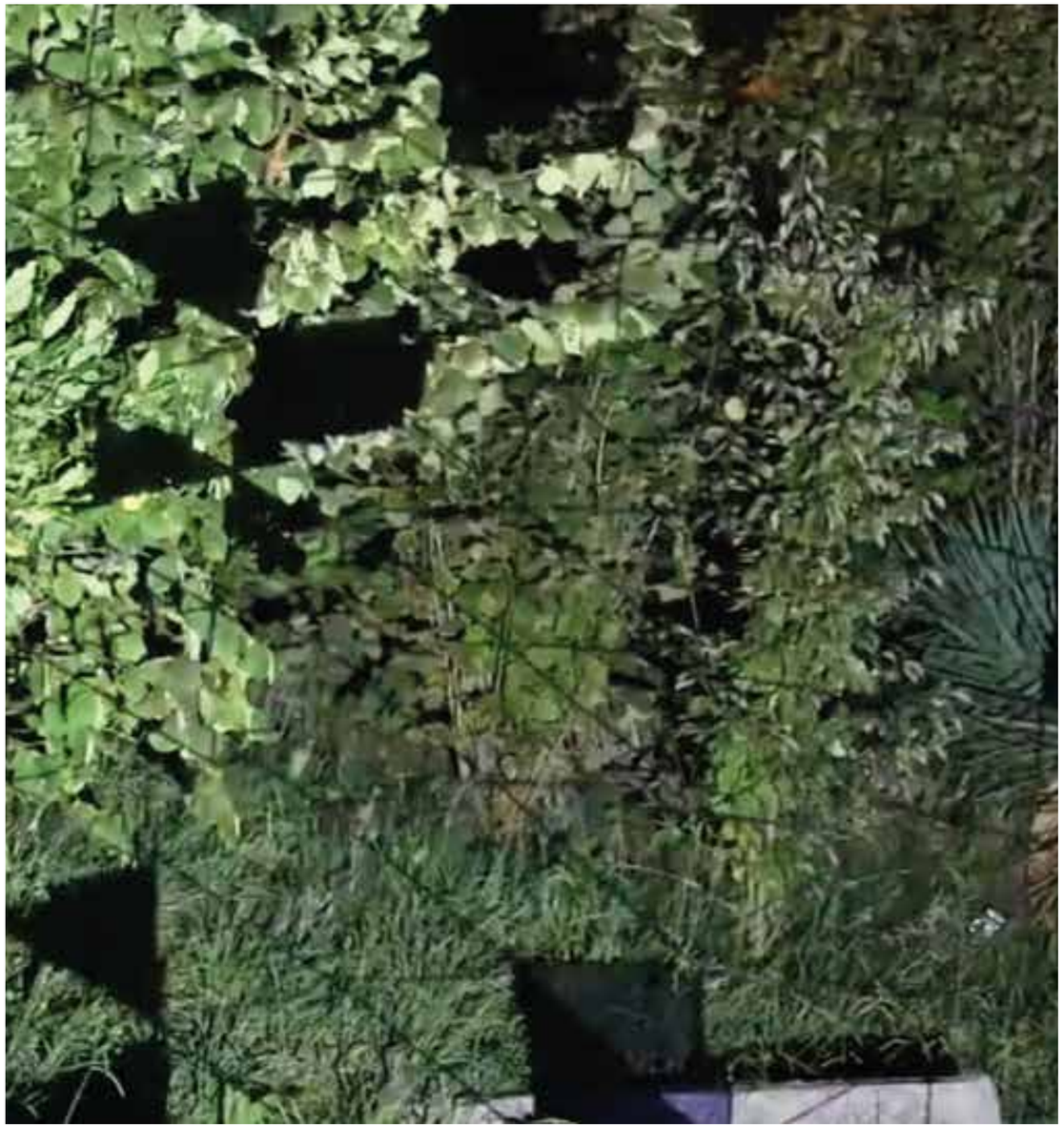


JAIME DE LOS RÍOS // SUEÑO DE UNA NOCHE DE SOLSTICIO

Esta instalación lumínica se plantea como una experiencia perceptiva de "paisaje aumentado", donde lo virtual no se impone sobre la realidad sino que emerge de ella. Mediante un algoritmo generativo, se catalizan patrones geométricos y sutiles flujos lumínicos que dialogan con el ciclo solar del solsticio.

El proyecto subvierte la lógica tradicional del videomapping: no se adapta a formas arquitectónicas sino que "virtualiza" la naturaleza, desplegando un entorno de contemplación donde lo invisible se hace presente. Es una sinfonía silenciosa que solo puede activarse con la presencia consciente del observador.

Este proyecto está pensado para realzar el cruce de los rios Baraburua y Larraun.



FICHA TÉCNICA

La proyección no ocurre sobre superficies planas...

Equipamiento proporcionado por el artista:

// 1 ordenador portátil

// 2 media players

// 2 proyectores (mínimo 5000 lúmenes)

CONSUMO

// 1 ordenador portátil _ 200 v/h

// 2 media players _100 v/h

// Proyector 1 _ 350 v/h

// Proyector 2 _ 350 v/h

// **Total consumo eléctrico:** 1000 v/h

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria:

// 1 toma eléctrica 220v.

// 1 regleta de 4 enchufes.

// 1 plástico impermeable tipo pintor.

// 2 cajas o cubiertas plásticas para proteger proyectores.

// 1 asistente técnico para montaje, desmontaje y ajustes.

// BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar). 2uds

// 2 Tuppers para proteger de la lluvia las estaciones de energía.

JAIME DE LOS RÍOS // CASTILLOS EN EL AIRE

Con el mismo material que la instalación vectores, los punteros de estrellas, se puede organizar una pintura colectiva. Para ello, pondrá a disposición de la organización material de punteros y generamos con un fotógrafo oficial una serie de pinturas junto a niños durante 20/30 minutos. Pintaremos las nubes, los bosques y los montes del entorno. Se trata de una actividad de creacion colectiva.
Planta con ubicación de la obra

A lo largo del camino, preferiblemente una zona despejada con vision a monte

FICHA TÉCNICA

Equipamiento del artista:

// 10 punteros láser 535 nm

// 10 baterías recargables

NECESIDADES

// 1 toma eléctrica 220v

// 2 regletas

// 2 personas para dinamización

// 1 fotógrafo profesional (aportado por la organización)

IOSUNE SARASATE // TIERRA DE NADIE

Creación de una pieza audiovisual con material encontrado y su proyección mediante video mapping sobre una pared del espacio del festival.

Propongo la creación de una pieza audiovisual a partir de material encontrado, centrada en el concepto del límite desde su dimensión material. Durante procesos previos de telecinado, observé cómo ciertos desajustes técnicos generaban imágenes híbridas y accidentales: fotogramas que se confundían entre sí y producían figuras fronterizas, ubicadas en el umbral entre dos registros visuales distintos. Me interesa rescatar estos "errores", cuya ambigüedad revela tensiones entre lo analógico y lo digital, lo visible y lo latente. La pieza consistirá en encontrar estos “lugares” en las imágenes de archivo del lugar su proyección mediante video mapping sobre una pared, reforzando el cruce entre soporte, imagen y arquitectura como parte integral de la experiencia.

FICHA TÉCNICA

Equipamiento proporcionado por el artista:

// Proyector.

// Ordenador portátil.

CONSUMO

// Proyector _ 370 v/h

// Ordenador portátil _200 v/h

// **Total consumo eléctrico:** 570 v/h

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria:

// Equipo de sonido, 2 altavoces autoamplificados con batería y con soporte de pié.

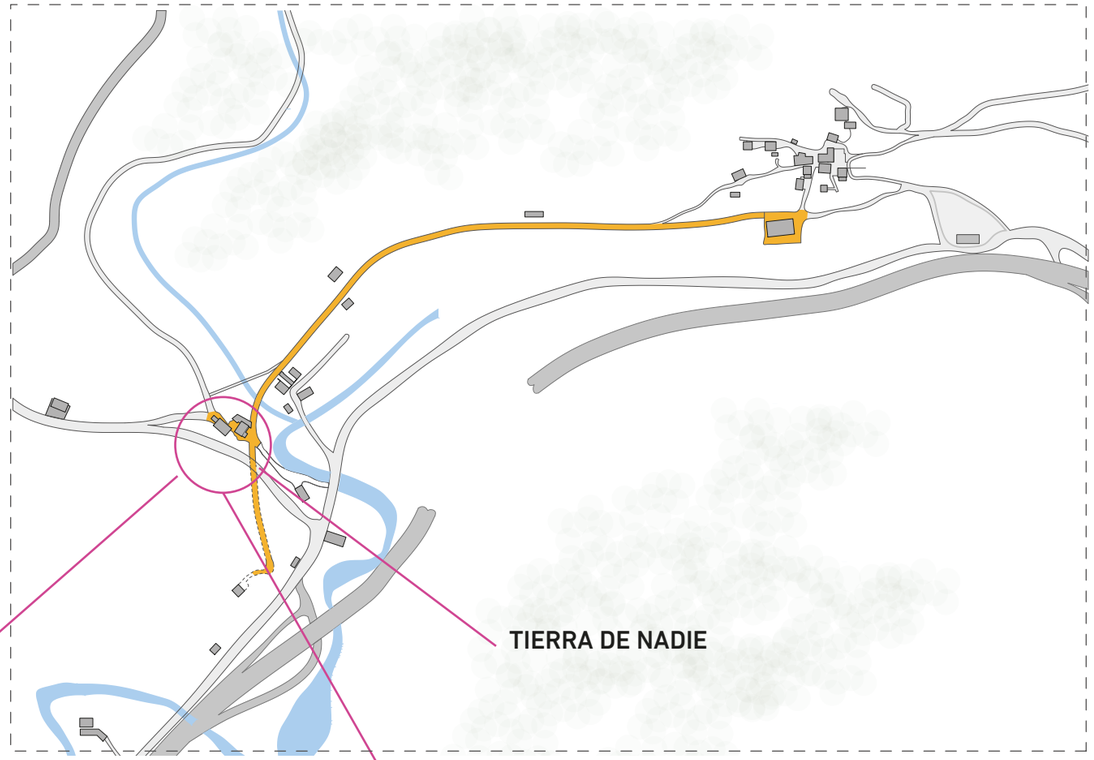
// Mesa o soporte adecuado para proyector y ordenador.

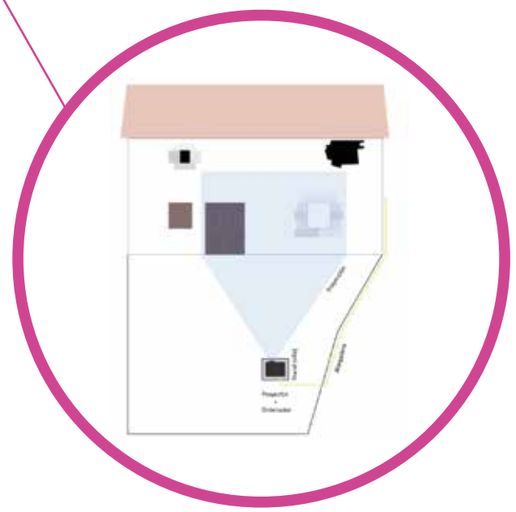
// Plástico para la Protección de la lluvia.

// Alargo.

// BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar)

// 1 Tupper para proteger de la lluvia la estación de energía.





BERENGUER SAMOS + ALB ECOSYSTEM // SOS III

Nuestra obra es un ejemplo de cómo podemos iluminar devolviendo la belleza a lo cotidiano. De cómo reencontrarnos con un futuro en el que la energía no se impone, sino que se cultiva.

A través de nuestra obra, buscamos innovar proponiendo una forma alternativa de dotar de luz los espacios: una energía viva, cultivada desde la tierra, la energía biofotovoltaica.

La instalación que presentamos se alimenta de la vida misma. Aprovecha la energía generada por las plantas mediante la fotosíntesis, canalizada por los microorganismos del suelo que habitan el sustrato. Un sistema de iluminación se activa gracias a los electrones liberados por las bacterias, a través de un conjunto de elementos esenciales: un ánodo, un cátodo, un conductor, un recipiente con tierra orgánica, microbiología... y la planta, el corazón verde de este sistema vivo.

En este ecosistema energético, los microorganismos descomponen los rizodepósitos los exudados de las raíces liberando electrones. Al capturarlos y hacerlos circular por nuestro circuito, generamos lo que se conoce como energía biofotovoltaica o bioelectricidad, capaz de alimentar nuestros dispositivos LED.

Esta tecnología, inspirada en las teorías de Volta pero enraizada en procesos naturales, permite almacenar y liberar energía incluso durante la noche. No requiere materiales costosos ni produce emisiones; no deja cicatrices en el paisaje. Es una energía que habita, que convive, que respeta.

Frente a las grandes infraestructuras industriales, la biofotovoltaica ofrece una alternativa suave, accesible y replicable. No pretende sustituir las fuentes convencionales, pero sí propone un camino complementario, con potencial para cubrir necesidades concretas de baja demanda energética desde una mirada amable, sostenible y profundamente conectada con la naturaleza.

MÓDULO DEL SISTEMA

Como en las pasadas ediciones de S.O.S. se crearán puntos de luz conectados a celdas biotofotovoltaicas que estarán contenidas en contenedores de plástico transparentes, reaprovechados algunos de ellos de ediciones anteriores de S.O.S.

En este caso, utilizaremos los recursos del entorno próximo para crear una serie de volúmenes de 1,5 m de altura aproximadamente. Se propone trabajar con el recurso inmediato que se localizó durante el día de la visita: restos de paja y residuos del pequeño establo.

La paja recuperada, que representa un subproducto de una actividad local, representa una materia prima ideal para nuestra obra. Mediante su compostaje y el trabajo de una población inmensa de microorganismos que habitan en ella y en los restos orgánicos animales que contiene, obtenemos los electrones que procuran nuestra materia prima para producir luz.

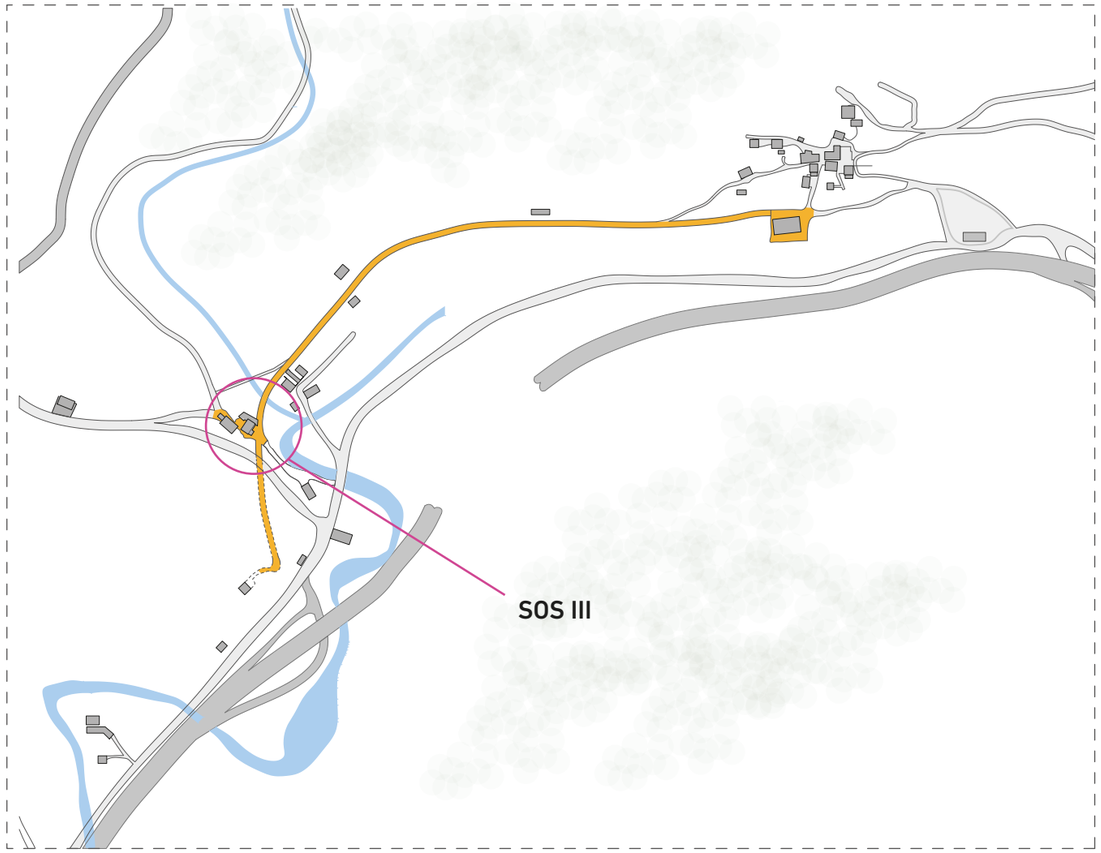
Se repartirán los módulos de 7 celdas entre los 4-6 volúmenes de paja repartidos por el suelo que se encuentra frente al cobertizo. Las celdas estarán ocultas parcialmente en la topografía creada y serán las luces LED que se dejarán entrever sutilmente a diferentes alturas entre los montículos de paja.
Crearemos una nube de luces incrustadas en el relieve que con las perspectivas del camino invitará a acercarse y contemplar la obra, incluso entrar en el cobertizo a cobijarse y contemplar desde el interior la escena reproducida en la pequeña plaza que conforman los edificios.
Finalmente la vegetación contenida en las celdas cubrirá parcialmente la paja y los elementos de la obra, creando mediante la iluminación una riqueza de texturas y sombras.

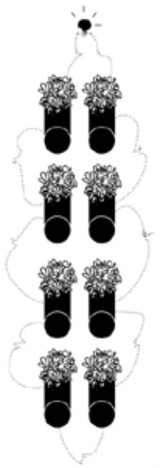
NECESIDADES

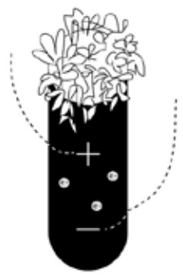
Se pedirá permiso para poder usar el material vegetal necesario.

Se protegerá el suelo con un geotextil antes de empezar la obra para facilitar el desmontaje y la limpieza una vez finalizada la exposición de la obra.

Se plantaran especies de variedades locales en cada recipiente que conformará la celda.







IOSU ZAPATA // EL MITO DE LA CAVERNA

En el interior de una antigua capilla, la luz, la sombra y las formas que conforman este reflejo se encuentran para dar lugar a un ritual contemporáneo.

Esta instalación invita a resignificar un espacio sagrado, donde cada gesto, cada reflejo y cada ofrenda colectiva componen una memoria compartida. Inspirado en el mito de la caverna, en el juego de los caleidoscopios, y en la tradición de los altares populares, este viaje sensorial y colectivo es una experiencia de contemplación, conexión y transformación.

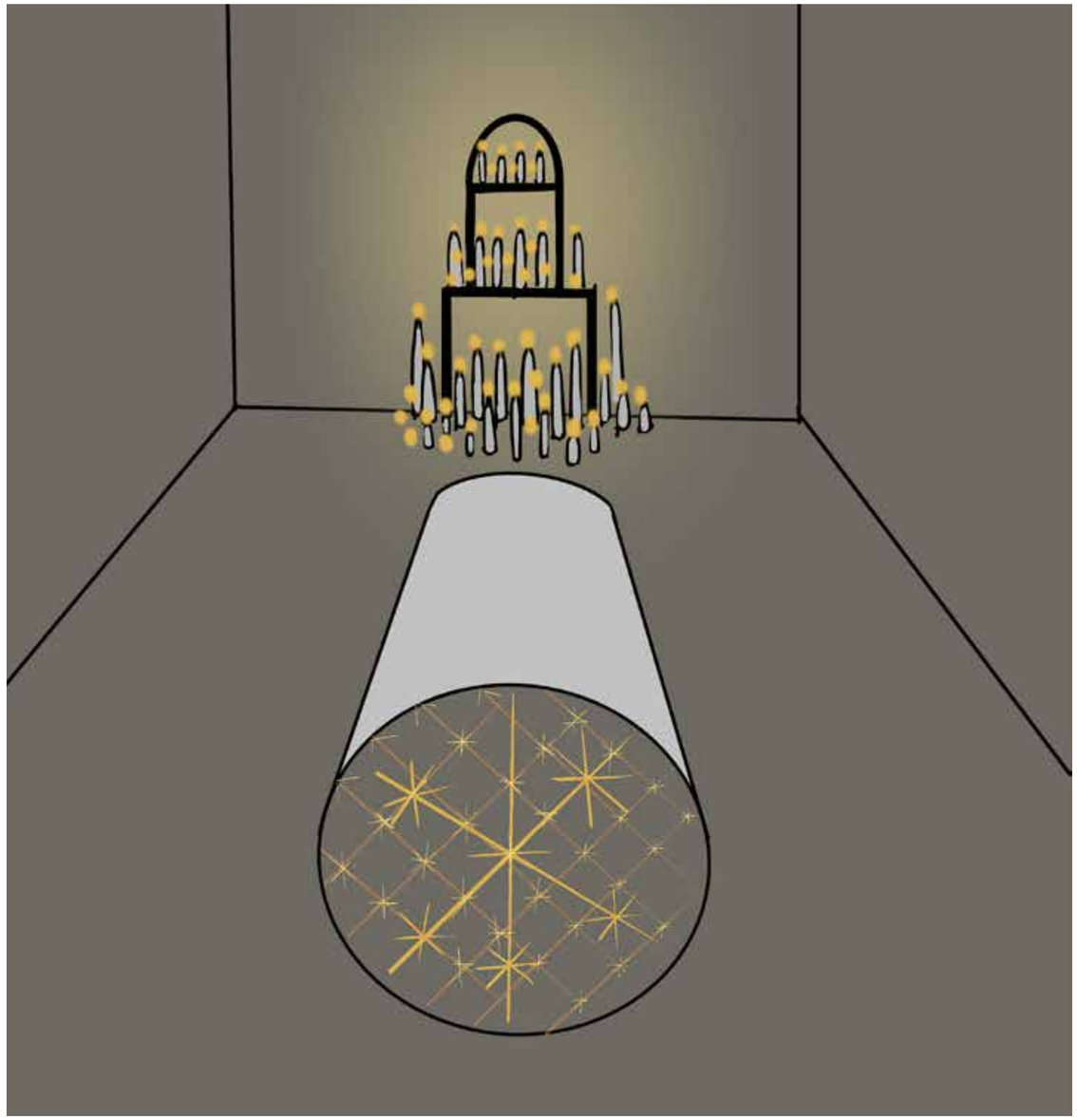
CALEDOSCOPIO

El caleidoscopio, con su capacidad de multiplicar y transformar la luz en geometrías móviles, opera aquí como una herramienta simbólica de percepción expandida. Al igual que las visiones inducidas por el DMT, nos enfrenta a formas que no son solo visuales, sino emocionales y espirituales. Estas formas reflejan una realidad interna, múltiple, que late más allá de lo visible.

En esta instalación, mirar a través del caleidoscopio es también un acto ritual: un recordatorio de que lo invisible puede tener forma, que lo sagrado puede reflejarse en un espejo, y que nuestra conciencia —como la luz— puede fragmentarse para luego unirse en algo más grande.

El tránsito a lo divino y el altar como espacio de memoria y transformación, es extremadamente potente y genuino. Y más aún, si la instalación sucede en una capilla, un espacio ya cargado simbólicamente como umbral entre lo humano y lo trascendente.

Se dice que el cuerpo humano, en especial la glándula pineal, libera DMT en momentos extremos como el nacimiento, el sueño profundo, y la muerte. Quienes experimentan estados psicodélicos intensos con DMT describen visiones de túneles, luces, entidades, disolución del ego y una percepción de unidad o conexión con “lo divino”.



Hay una relación muy sugerente entre la experiencia visual de un caleidoscopio y los efectos psicodélicos del DMT (dimetiltriptamina), especialmente en términos de patrones geométricos, fragmentación de la percepción y expansión de lo simbólico.

1. Patrones geométricos complejos

// El caleidoscopio genera figuras geométricas a partir del reflejo múltiple y la rotación, creando patrones hipnóticos, simétricos e impredecibles.

// En los estados inducidos por el DMT, muchas personas reportan visiones de mandalas, patrones fractales, geometría sagrada, y formas que se expanden, colapsan y vibran, muy similares a las vistas a través de un caleidoscopio pero con una intensidad vivencial mayor.

"Las figuras que el caleidoscopio nos ofrece se parecen a las visiones interiores provocadas por el DMT: entramados infinitos, geometrías pulsantes, estructuras que se repliegan sobre sí mismas como una flor que respira desde otra dimensión."

2. Percepción expandida y subjetiva

// El caleidoscopio revela que la imagen cambia según el ángulo, la luz y el observador, y eso resuena con la idea de realidad subjetiva, multiplicidad de verdades.

// El DMT también disuelve la idea de una realidad única, mostrando mundos alternos, realidades paralelas o "espacios interiores" donde el tiempo y la lógica ordinaria se suspenden.

3. Símbolos del viaje interior

// En tu instalación, el caleidoscopio puede actuar como dispositivo de visión alterada sin necesidad de sustancias. Es una forma de invitar al público a "ver distinto", a mirar dentro, a acceder a otras formas de conocimiento.

// Podrías incluso pensar en el caleidoscopio como una metáfora de lo psicodélico y lo espiritual, como un instrumento que abre portales de percepción desde lo cotidiano.

ALTAR POPULAR

Este ejercicio invita a les participantes a convertirse en co-creadores de un altar colectivo, resignificando la capilla como un espacio contemporáneo de transformación, memoria y conciencia expandida. A través de acciones simples pero significativas —escribir, encender, dejar, observar— se construye una ofrenda compartida que honra tanto lo que muere como lo que desea nacer en cada uno de nosotros.

Resignificar la capilla a través de un recorrido participativo nocturno como una experiencia inmersiva que dialogue con la historia, y la carga simbólica del territorio, sin perder el eje en la transformación interior, la luz colectiva y el altar compartido.

// La capilla como espacio sagrado y de introspección. Ambos comparten la idea de lo interior, lo resonante, lo contenido.

// Trabajar con la penumbra natural de la capilla y su arquitectura (arcos, vitrales, altar original, bóvedas) como parte de la escenografía poética.

// El ingreso ya no es "desde la luz hacia la oscuridad", sino que puede ser un tránsito circular o ritual, que sigue una lógica de rito: entrada transformación ofrenda.

// El/los caleidoscopios pueden estar dispuestos como instrumentos de visión alterna, casi como pequeños "órganos de percepción".

// La arquitectura como parte del juego óptico: ¿cómo se reflejan las velas? Cobrando de significado simbólico y ritual a en el contexto de la capilla.

// Se puede mantener como acto central: encender la vela, ofrendar algún elemento simbólico (y la vela) a la instalación colectiva, y construir una experiencia visual y lumínica que se manifestara con la mirada a través del caleidoscopio.

3. El mito de la caverna

El mito de la caverna de platón describe a unos prisioneros encadenados en una cueva que solo ven sombras proyectadas en la pared, creyendo que esa es la realidad. Solo cuando uno de ellos se libera y asciende hacia la luz, puede ver el mundo real: las formas, los colores, la verdad.

Esta instalación funciona como un viaje simbólico similar, pero con un giro contemporáneo, poético y colectivo:

// El público entra en un espacio oscuro (la capilla como caverna).

// En lugar de sombras proyectadas por una llama exterior, las luces surgen de dentro: de cada persona que enciende una vela y deja su ofrenda.

// La salida de la caverna no es hacia afuera, sino hacia adentro: un tránsito interior, hacia lo simbólico, lo invisible, lo compartido.

PROCESO

1. Ingreso/recorrido

// Se invita a entrar en silencio.

// Una persona facilitadora puede ofrecer la vela como elemento simbólico:

// Al ingresar, se entrega a cada persona:

_ Una vela Un papel simbólico en forma de hoja, círculo o figura geométrica.

_ Un lápiz o marcador (o bien hay estaciones para escribir más adelante).

"hay que decidir si hay un recorrido previo antes de llegar a la capilla"

2. Encendido de la vela

// En una mesa al inicio del recorrido hay un fuego o punto de luz para encender la vela.

3. Zona de introspección (centro de la capilla)

// Aquí se sugiere a los participantes mirar, sentarse, contemplar y ofrendar la vela y demás objetos simbólicos que conformen el altar.

// Pueden reflexionar sobre:

_ Algo que quieran dejar atrás (una parte de sí que "muere").

_ Un recuerdo o deseo que deseen ofrendar.

• Pueden escribir en el papel lo que surja: una palabra, frase, nombre, símbolo, dibujo.

4. Altar colectivo: creación en tiempo real

// Al fondo de la capilla, o en el antiguo altar si es posible, se dispone una estructura-base (una mesa o artefacto, plataforma baja, etc).

// Se invita a cada participante a colocar su vela encendida y su papel/ofrenda allí, formando una figura orgánica entre todxs

// También pueden dejar un objeto simbólico que hayan traído (opcional).

// A lo largo del festival, el altar crece como un organismo vivo, reflejo de todas las presencias, deseos y memorias depositadas.

5. Mirada a través del caleidoscopio

Para finalizar la experiencia, el recorrido transita por el lugar donde puedes ver esas luces proyectadas a través de la instalación de un caleidoscopio

FICHA TÉCNICA

Equipamiento proporcionado por el artista

// Velas

// Materiales simbólicos para escribir y dibujar.

// Lápices o pinturas marcadores.

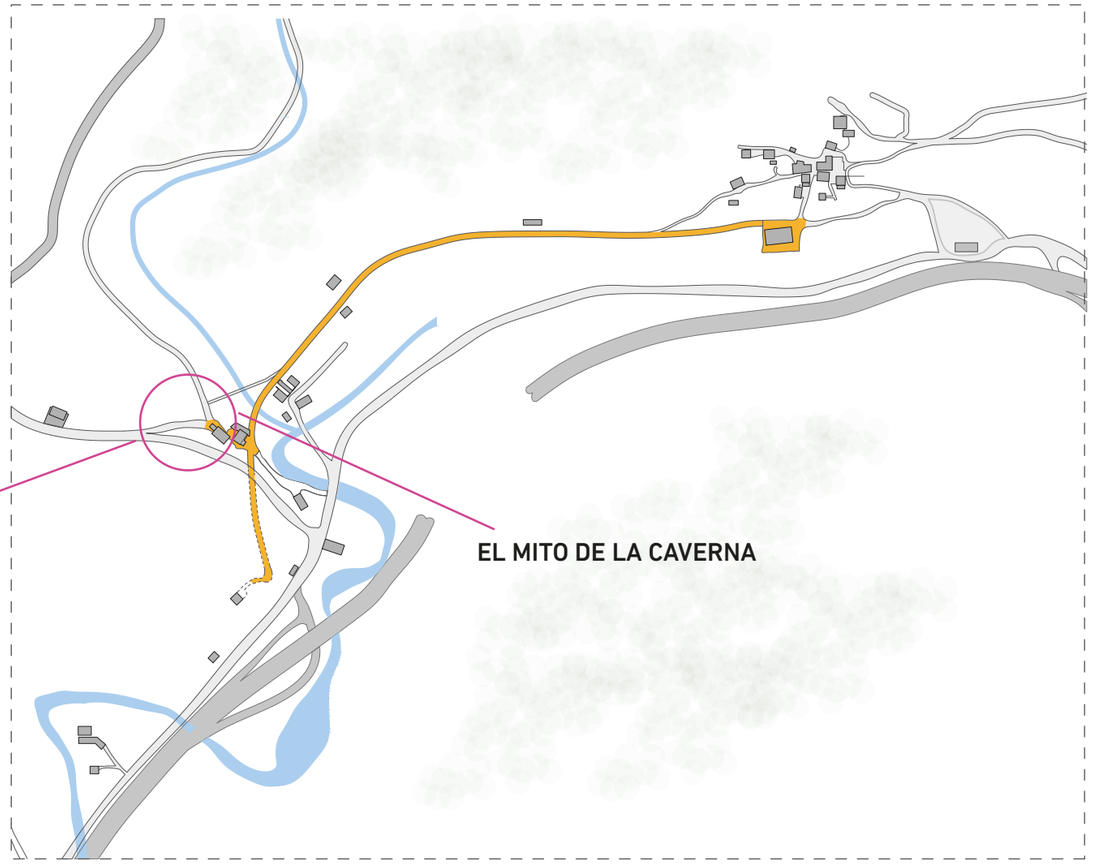
// Superficie o estructura para construir el altar.

// Elementos naturales o rituales: flores, piedras, telas, recipientes, arena, incienso.

// Caleidoscopios, espejos, materiales reflectantes para zonas de contemplación.

NECESIDADES

// Un voluntario con cuentapersonas para control de acessos.



JAVIER RIERA

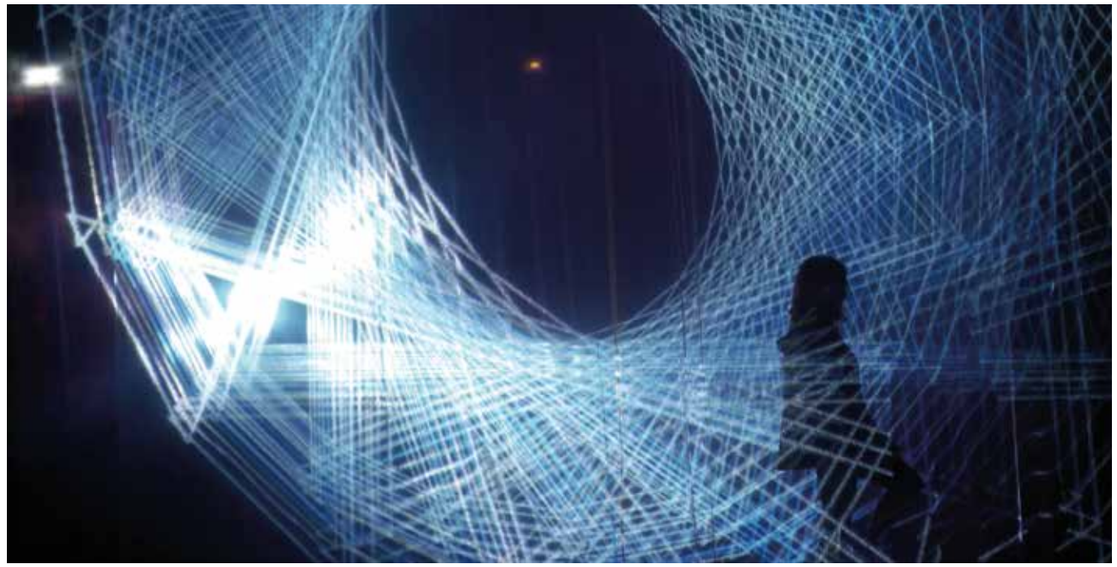
LINK: hhttps://www.youtube.com/watch?v=FHj4H-lddIo&ab_channel=JavierRiera

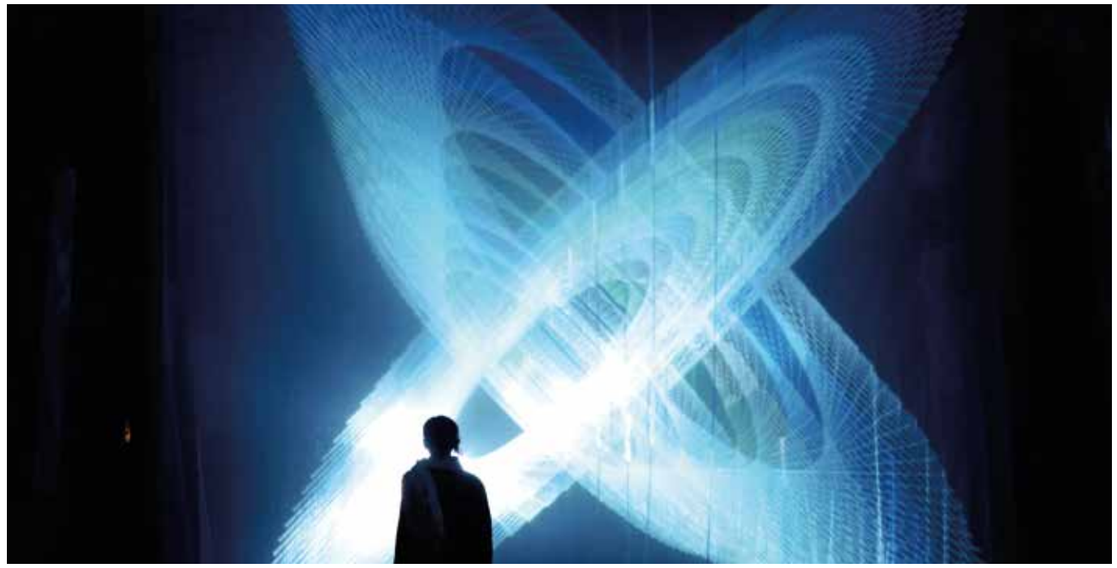
Los proyectos artísticos realizados por Javier Riera en interiores consiguen crear una atmósfera meditativa en el espacio a través de un efecto visual enormemente efectivo por su sencillez, basado en proyecciones de dibujos geométricos sobre capas de tela semitransparente dispuestas en paralelo.

Introspección y asombro se unen en una experiencia visual para el público, que se siente inmerso en una atmósfera de geometría, luz y sonido. La geometría se entiende aquí como el lenguaje de nuestra naturaleza profunda, que vincula nuestro yo interior con la naturaleza, lo que conduce a un estado de percepción ampliada y de paz.

Los proyectos se adaptan a cada lugar. Han sido expuestos en varios museos de España y en el Festival PHotoESPAÑA 2021. Las geometrías se realizan con programas matemáticos en los que se introducen números áureos, secuencias de Fibonacci y otras relaciones numéricas presentes en la naturaleza.

La instalación consiste en la ubicación de dos series de cinco telas semitransparentes colocadas en paralelo con una separación entre ellas de unos 40 centímetros. Las telas se disponen en dos grupos repartidos a lo largo del túnel. Los proyectores su sitúan retroproyectando sobre las telas, a una distancia de unos 3 metros y ubicados sobre tarimas.



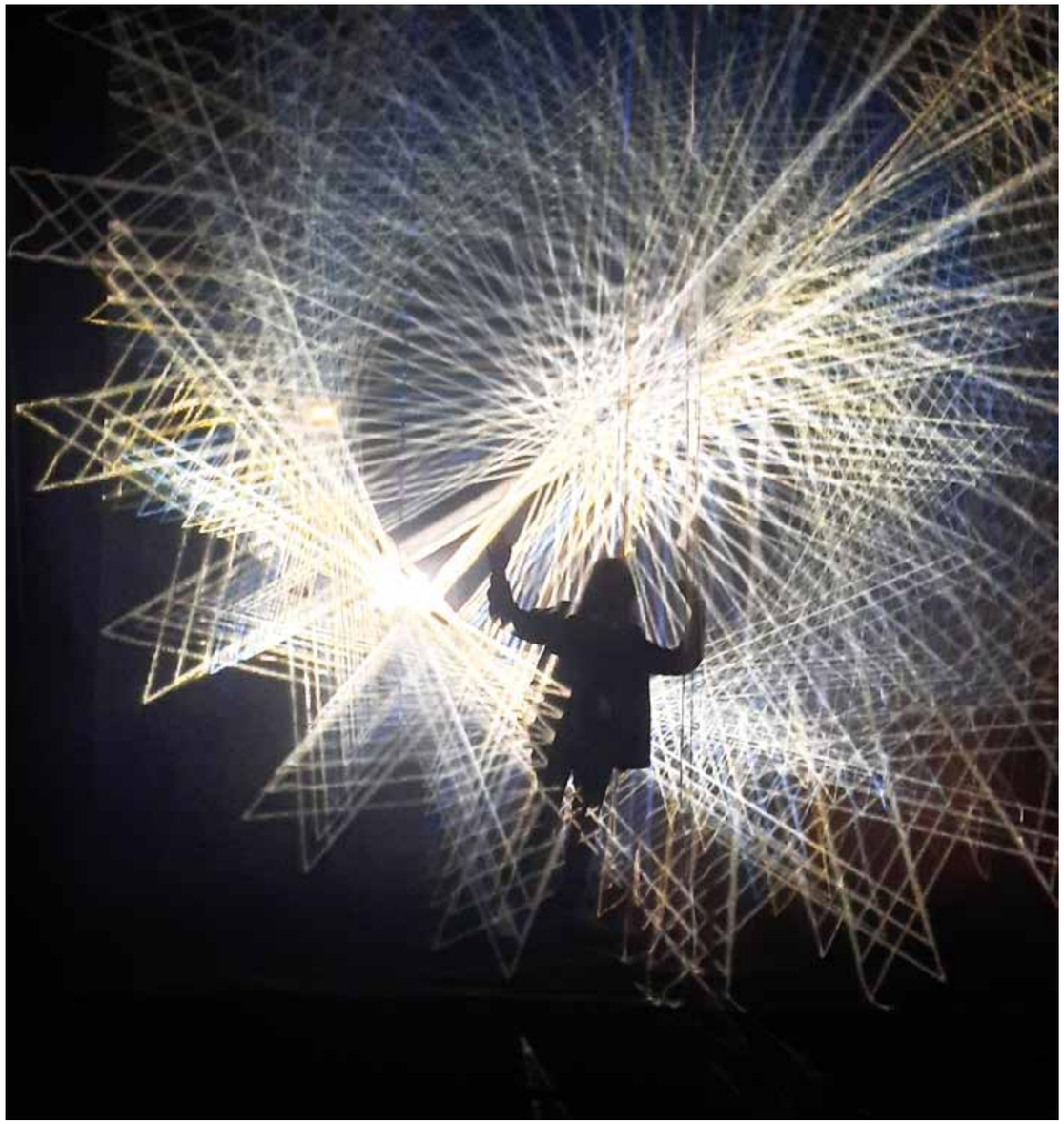


La instalación artística de Javier Riera estará ubicada en uno de los sitios más especiales del recorrido, el túnel de Ventas de Urritza, este emplazamiento tiene un carácter muy especial, por diferentes motivos, por un lado es de valor patrimonial industrial y un lugar vinculado a la historia del valle, por otro, cuenta con proporciones geométricas muy armónicas, su dimesión es totalmente transitable y tiene una preciosa sonoridad que lo convierte en un lugar ideal para disfrutar de la obra.

Según el clima, el túnel puede presentar filtarciones de agua, para ello se protegerá todo el material eléctrico y audiovisual.

La colocación de esta obra cuenta con un permiso especial, para sujetar los tules se realizarán unos agujeros de pequeño impacto en la parte del túnel donde está el hormigón expandido. Los agujeros no sobrepasarán los 3/4cm de profundidad, por lo que la estructura de hormigón apenas se verá afectada. Estos huecos serán tapados posteriormente con el mismo material.

* Imagen del túnel



FICHA TÉCNICA

A suministrar por el artista:

// 10/15 Telas de tul. Tamaño aproximado : 3m x 3m. Peso 90 gr.

// Fijación a pared: Taco 3mm, hembrilla, hilo de pescar y tensores.

// 2 /3 Proyectores Panasonic PT VX 6000 de 5.000 lúmenes (o similar).

// 2 /3 Reproductores de vídeo.

// 2 /3 Cajas para la protección de los proyectores.

CONSUMO

// Proyector 1 Panasonic PT VX 6000 _ 362 v/h.

// Proyector 2 Panasonic PT VX 6000 _ 362 v/h.

// Proyector 3 Panasonic PT VX 6000 _ 362 v/h.

// 2 / 3 Reproductores de vídeo _200 v/h.

// **Total consumo eléctrico:** 1286 v/h.

NECESIDADES

A suministrar por la empresa adjudicataria:

// 1 asistente técnico para montaje, desmontaje y ajustes.

// Un voluntario con cuentapersonas para control de acessos.

// Escalera para la instalación de las telas.

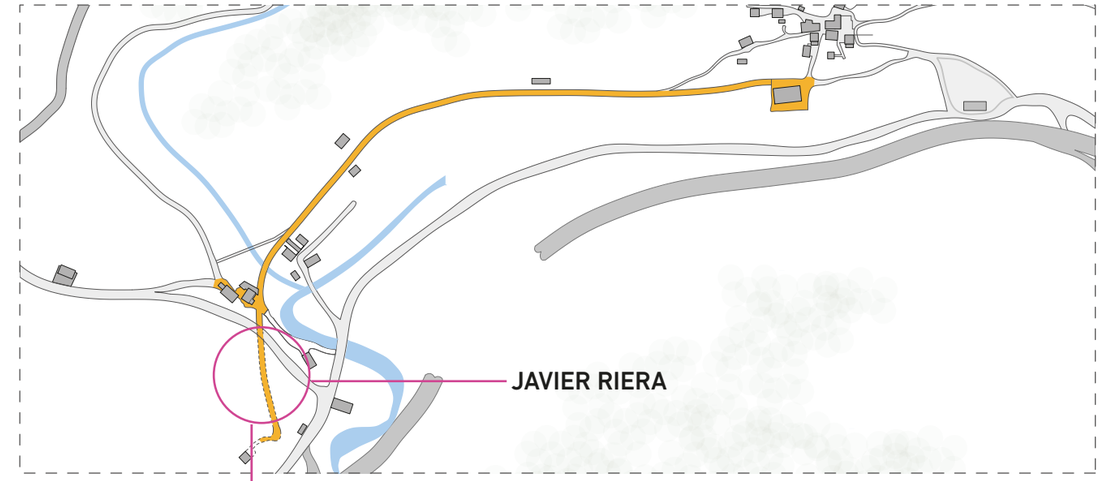
// Pasacables entre un proyector y otro.

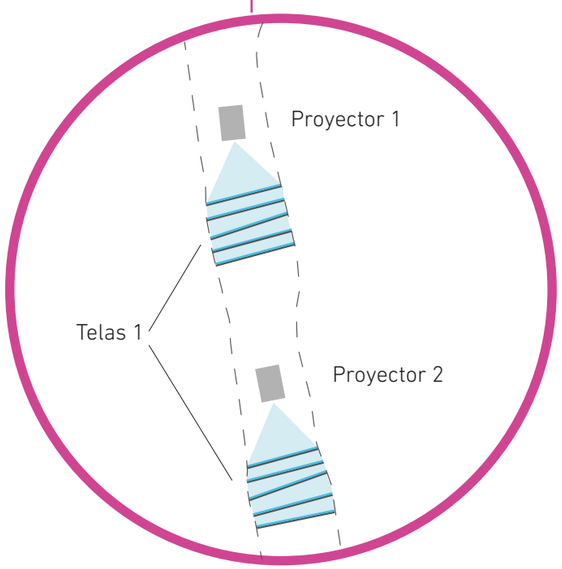
// Equipo de sonido, 2 altavoces autoamplificados con batería y con soporte de pié, (en caso de ser necsario)

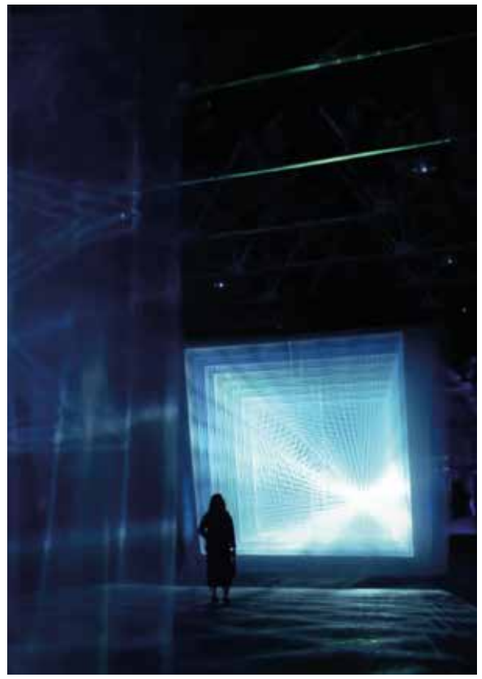
// 2/3 unidades de BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar).

// 2/3 unidades de tuppers para proteger las estaciones de energía.

* La decisión de utilizar dos o tres proyectores y la necesidad de utilizar altavoces autoamplificados se tomará en la prueba que se realizará en el túnel entre finales de septiembre y principios de octubre.







8. ELEMENTOS A PRODUCIR

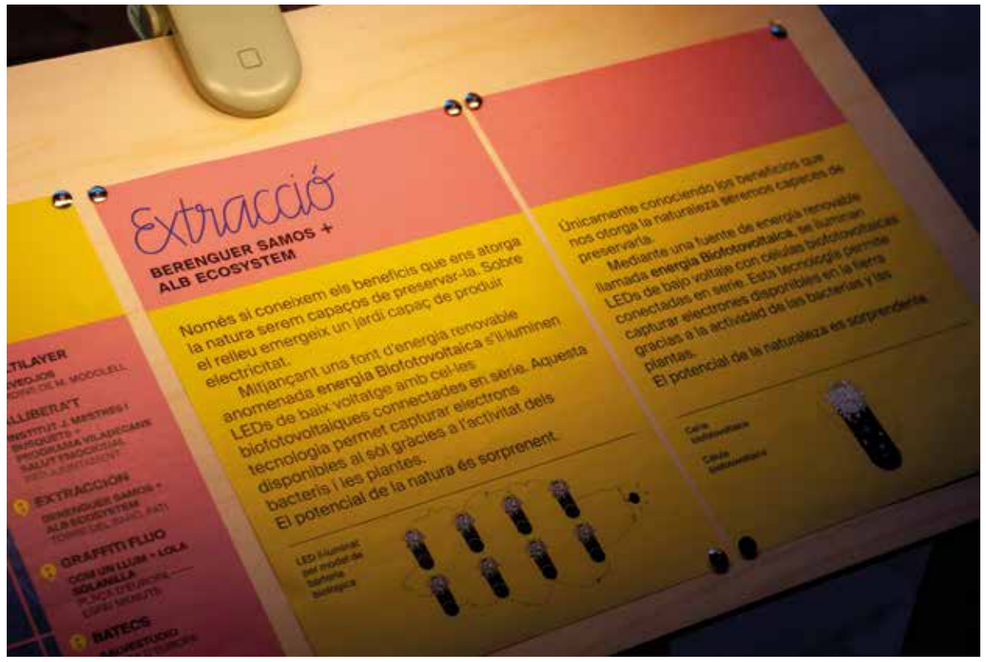
SOPORTE POR INSTALACIÓN

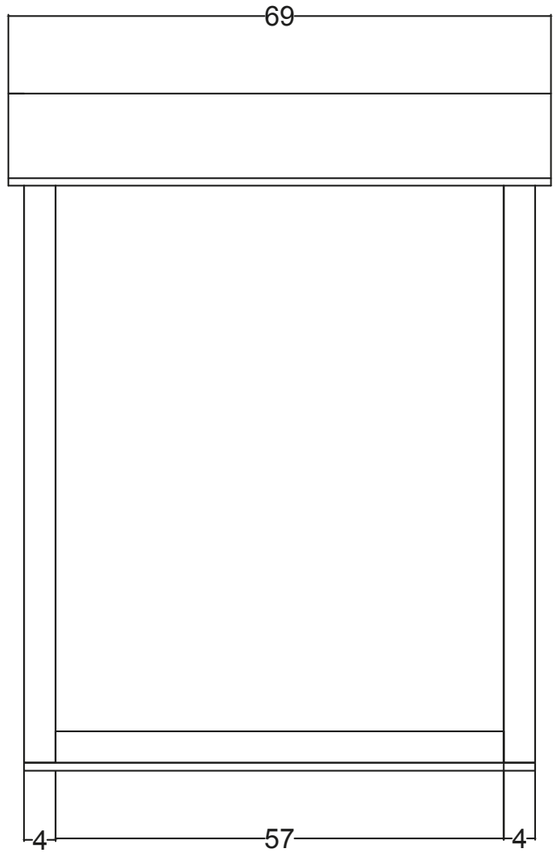
A suministrar por la empresa adjudicataria:

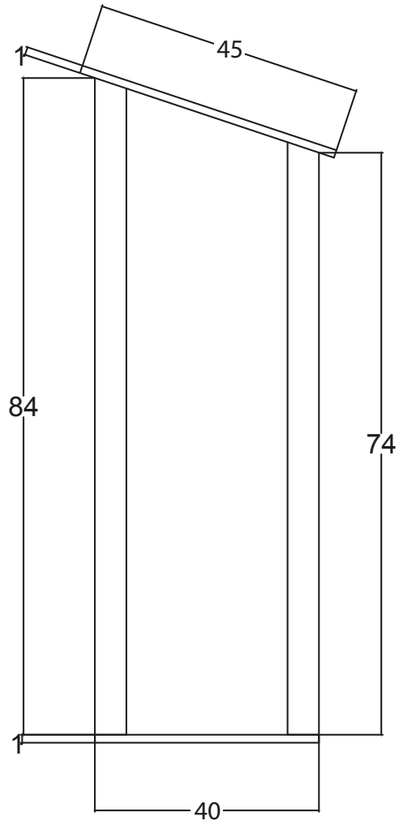
Cada instalación contará con soporte de explicación fabricado con

// Listón de madera en crudo de 4x4cm.
// Tablero marino o contrachapado de 1cm atornillado en la base y en la parte superior.
// Peso en la base para evitar que vuelque.
// Linterna de lectura para iluminar los textos.
// Grafica en papel y plastificada.
// Chinchetas u otro elemento, cinta, etc. para sujetar la gráfica.

*Medidas expresadas en cm.







9. PLANNING DE TRABAJO

	septiembre				octubre					noviembre				diciembre							
	1_7	8_14	15_21	22_28	29_5	6_12	13_19	20_26	27_2	3_9	10_16	17_23	24_30	1	2	3	4	5	6	7	8_30
ADJUDICACIÓN																					
Resolución de concurso y firma de contrato.	1_7	8_14																			
COLECTIVOS Y ARTISTAS																					
Contacto de presentación y resolución de primeras necesidades.			15_21																		
Visita a los espacios para actividades, recorrido festival, residencia de ancianos, escuelas, etc.			15_21	22_28																	
Realización de las propuestas artísticas que requieran de producción previa.				22_28							10_16										
Revisado del contenido de las propuestas de nueva creación (Cederna, comisariado, empresa adjudicada)							13_19				10_16										
Reserva de los hoteles o casas rurales y restaurantes			15_21	22_28																	
Prueba in situ de la instalación de Javier Riera				22_28		6_12															
Gestión y tramitación de permisos necesarios				22_28		6_12															
COMUNICACIÓN																					
Creación de imagen visual de Dirdirak			15_21	22_28		6_12															
Creación de la página web, diseño y contenidos						6_12			27_2												
Creación del resto de contenido para comunicación									27_2	3_9											
Reuniones de seguimiento de la comunicación (Cederna, comisariado, empresa adjudicada)			15_21			6_12			27_2												
Grabación y edición de la instalación de Javier Riera en la prueba que realizará en el túnel para la difusión del festival						6_12	13_19														
Reunión con el valle para dar a conocer el proyecto y contactar con voluntariado										3_9											
Producción gráfica en papel, cartel del festival, carteles de señalización, etc									27_2	3_9											
Reparto de carteles en los sitios de pública concurrencia de la zona, bibliotecas, gaztetxokos, etc.											10_16		24_30								
Difusión del proyecto vía digital y medios, radio, prensa, etc.								20_26													8
PRE-FESTIVAL																					
Taller de pintura fotoluminiscente, Escuela Pública Atakondoa de Irurtzun											10_16	17_23									
Instalación inmersiva Suakai en Escuela Pública Atakondoa de Irurtzun											10_16	17_23									
Instalación inmersiva Suakai en la residencia de ancianos Amavir de Betelu.												17_23	24_30								
Taller de creación de energía fotovoltáica-Gazte Txoko de Irurtzun														4	5						
PREPARACIÓN DE LOS ESPACIOS PARA MONTAJE																					
Días 4 y 5 de diciembre																					
Revisión de los espacios donde se impartirán los talleres y acopio del material necesario														4	5						
Colocación de vallas (en caso de ser necesario)														4	5						
Colocación de carteles de señalización														4	5						
Llegada del material necesario para el montaje, soportes, escaleras, baterías, etc														4	5						
MONTAJE DE LAS OBRAS Y OTROS ELEMENTOS																					
Día 5 de diciembre															5						
9,00h – 21,00h. Montaje, puesta en marcha y funcionamiento de las obras															5						
9,00h – 21,00h. Colocación de soportes y gráfica															5						
9,00h – 18.00h. Montaje de los elementos necesarios para la actuación de cierre del festival.															5						
EL FESTIVAL																					
Día 6 de diciembre																					
11,00h -13,30h. Taller de bioplásticos																6					
18,00h – Joaldunak. Entrada – APERTURA-																6					
18,15h - Coro de Irurtzun. Entrada – APERTURA-																6					
18,00h - Encendido de instalaciones																6					
21,00h - Apagado de instalaciones																6					
Día 7 de diciembre																					
11,00h -13,30h. Taller de cianotipias																	7				
16,30-17.30h. Master class con Javier Riera																	7				
18,00h - Encendido de instalaciones																	7				
20.00h -20.30h. Escuela de música de Lekunberri y Talka txalaparta – CLAUSURA-																	7				
21,00h - Apagado de instalaciones																	7				
21.00h – 24.00h desmontaje de las instalaciones																	7				
POST- FESTIVAL																					
Desmontaje de los elementos que no han podido ser retirados la noche anterior (en caso de ser necesario)																				8	
Revisión de todos los espacios donde se ha intervenido y reparación de daños (en caso de ser necesario)																				8	
Redacción por parte de la empresa adjudicataria de informe de valoración, semana posterior al festival																					8_30

10. MEDICIONES Y PRESUPUESTO

MEDICIONES PARA LA PRODUCCIÓN, MONTAJE Y DESMONTAJE DEL FESTIVAL DIRDIRAK Y DE TODAS LAS ACTIVIDADES PREVIAS PROGRAMADAS

1_ COLECTIVOS COLABORADORES

	uds
1_1 Coro Abesbatza de Irurtzun	
Espectáculo de inauguración.	1
1_2 Asociación Iskidi Elkartea	
Espectáculo de inauguración con Joaldunak y alquiler de antorchas.	1
1_3 Talka txalaparta	
Espectáculo de cierre en colaboración con la escuela de música de Lekumberri.	1
1_4 Escuela de música Lekumberri	
Espectáculo de cierre en colaboración con Talka.	1
1_5 Servicios Sociales Irutzun	
Transporte para el grupo de trabajo de Servicios Sociales de Irutzun al festival. Ida y vuelta.	1

2_ ARTISTAS

	uds
2_1 Marisa Mantxola	
Creación de imagen y comunicación del festival, incluye:	1
Identidad visual Dirdirak.	1
Diseño de imagen genérica en movimiento para stories	–
Diseño página web con estructura básica	1
Diseño folleto de programación versión 1 (díptico).	1
Diseño cartel festival.	1
Adaptación cartel a RRSS (Instagram y WhatsApp).	–
2_2 Colectivo neomusical Suakai	
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación sensorial NATURA.	2
Localizaciones: Escuela Atakondoa de Irurtzun y Residencia ancianos Amavir de Betelu.	2
2_3 Kattalin Barber	
Realización de taller de cianotípias adaptado a la temática del festival	1
2_4 Iker Uribe	
Incluye,	2
Taller de ilustración con pintura fotoluminiscente en la escuela de Irurtzun.	1
Diseño y realización de mural nocturno/diurno relacionado con la temática del festival	1
2_5 Imanol Zubiaulz	
Incluye,	1
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Remain.	
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Sólidos de luz.	
2_6 Iker Oiz	
Incluye,	1
Creación de audiovisual para Dirdirak con imágenes de archivo y entrevistas.	1
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Argi Ohiartzunak.	1
2_7 Mónika Aranda	
Incluye,	1
Creación de pieza sonora para Dirdirak.	–
Creación in situ, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Zurrumurru, murmur, xurxula.	–
2_8 Jaime de los Ríos	
Incluye,	1
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Sueño con una noche de solsticio.	1
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Instalación Light Vectors.	1
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación de la colectiva Castillos en el aire.	1
2_9 Iosune Sarasate	
Incluye,	–
Creación de audiovisual para Dirdirak con imágenes de archivo.	1
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Tierra de nadie.	1
Realización de taller de bioplásticos.	1
2_10 Berenguer Samos + Alb ecosystem	
Incluye,	1
Creación in situ, montaje, desmontaje y transporte de la instalación SOS III.	1
Realización de taller de energía biofotovoltáica.	1
2_11 Iosu Zapata	
Incluye,	1
Creación in situ, montaje, desmontaje y transporte de la instalación Las luces que reflejan sombras de lo invisible.	1
2_12 Javier Riera	
Incluye,	1
Realización de prueba in situ de la obra (esta prueba se registrará y servirá para difusión).	1
Alquiler, montaje, desmontaje y transporte de la instalación lumínica de Javier Riera.	1
Realización de Master Class.	1

3_ MATERIAL A SUMINISTRAR PARA LAS INSTALACIONES ARTÍSTICAS

	uds
3_1 Electricidad y técnica	
Suministro, montaje, desmontaje y transporte de los siguientes elementos:	–
BLUETTI AC180 Estación de energía portátil | 1.800 W 1.152 Wh (o similar).	10
BLUETTI Elite 200 V2 Estación de energía portátil | 2073,6 Wh 2600 W (o similar).	3
Conjunto de 2 altavoces autoamplificados, con batería autónoma y pié de soporte.	3
Alargos y regletas necesarias.	–
Plásticos para la proteger equipamientos de la lluvia.	10
Mesa para proyector y ordenador.	2
3_2 Material de montaje	
Suministro, montaje, desmontaje y transporte de los siguientes elementos:	–
Escalera para acceder a alturas max 4m.	3
Material de montaje para la exposición de ilustraciones, cuerdas, pinzas, etc.	60
Tuppers de plástico para proteger baterías.	13
Tubos de metal para colocar las antorchas.	20

4_ COMUNICACIÓN DEL FESTIVAL

	uds
Comunicación en medios	
Partida destinada a la comunicación del festival en radio, prensa, etc.	–
4_1 Documentación del festival	
Documentación en video del festival y de todas las actividades paralelas programadas.	1
Documentación fotográfica del festival y de todas las actividades paralelas programadas.	1
4_2 Elementos y gráficos a producir	
Suministro, montaje, desmontaje y transporte de los siguientes elementos:	–
Soportes con gráfica e iluminación para cada instalación (ver detalle en memoria).	13
Carteles que invitan al apagado de os teléfonos móviles. A2 plastificado.	4
Carteles de señalización para indicar el cambio de recorrido en la vía verde, cierre de túnel, etc. A3 plastificado.	10
Carteles de señalización para indicar desde la carretera el acceso al parking del festival A2 plastificado.	20
Material para sujetar carteles a elementos arquitectónicos, bridas, cinta, etc.	
Cartelería del festival, incluye distribución, (puntos descritos en la memoria).	100
Díptico, distribución dentro del festival.	250
Plastificado de las ilustraciones para la exposición. A4.	60
4_3 Revisión y traducción	
Revisión de estilo y traducción de todos los textos de comunicación generados para el festival.	
Idiomas: Euskera y castellano.	
4_4 Web Dirdirak	
Pago del alojamiento web y privacidad de datos, cookies, etc.	1
4_5 Linternas	
Frontales o linternas pequeñas para repartir en el festival.	250

5_ PERSONAL PARA LA CORDINACIÓN DEL MONTAJE, REGIDURÍA, SOPORTE EN EL FESTIVAL Y DESMONTAJE

	uds
5_1 Coordinacíon y regiduría	
Incluye:	1
Coordinación del montaje y desmontaje.	–
Gestión del voluntariado antes y durante el festival.	–
Regiduría del festival.	–
5_2 Personal de montaje soporte en el festival y desmontaje	
Personal para asistencia a los artistas en el montaje (3 personas + 1 dia).	3
Personal para asistencia a los artistas en el festival (2 personas + 2 dia) .	4
Monitor para dinamizar la actividad Castillos en el aire de Jaime de los Rios .	2
5_3 Monociclos	
Alquiler de monociclos con personal para el transporte de personas con movilidad reducida.	1

6_ ADECUACIÓN DE ESPACIOS

	uds
6_1 Pre - festival	
Limpieza y vaciado de la ermita.	1
6_2 Durante el festival	
Alquiler y transporte de baño portátil adaptado.	1
6_3 Post - festival	
Retirada de todos los elementos y arreglo de pequeños daños (en caso de ser necesario).	1

7_ IMPREVISTOS

	uds
7_1 Imprevistos	
Imprevistos durante la producción del festival, tipo cambio de ubicación de las obras por lluvia, extras, etc.	–

8_ ALOJAMIENTO Y DIETAS ARTISTAS

	uds
8_1 Hoteles y dietas	
Alojamiento para Javier Riera en su visita a la prueba de la instalación en el túnel. 2 días + 1 persona.	1
Dietas para Javier Riera en su visita. 2 desayunos, 1 comidas, 2 cenas.	1
Dietas para los artistas invitados al festival. 32 desayunos, 40 comidas, 32 cenas.	–
Alojamiento para los artistas invitados al festival. 4 días + 8 personas.	–

PARTIDAS GENERALES PARA LA PRODUCCIÓN, MONTAJE Y DESMONTAJE DEL FESTIVAL DIRDIRAK Y DE TODAS LAS ACTIVIDADES PREVIAS PROGRAMADAS	
1_ COLECTIVOS COLABORADORES	3.750,00 €
2_ ARTISTAS	38.849,36 €
3_ MATERIAL A SUMINISTRAR PARA LAS INSTALACIONES ARTÍSTICAS	9.035,00 €
4_ COMUNICACIÓN DEL FESTIVAL	8.983,91 €
5_ PERSONAL PARA LA CORDINACIÓN DEL MONTAJE, REGIDURÍA, SOPORTE EN EL FESTIVAL Y DESMONTAJE	2.650,00 €
6_ ADECUACIÓN DE ESPACIOS	1.500,00 €
7_ IMPREVISTOS	800,00 €
8_ ALOJAMIENTO Y DIETAS ARTISTAS	3.440,00 €
PRESSUPOST TOTAL (SENSE IVA)	69.008,27 €
IVA 21%	14.491,74 €
PRESSUPOST TOTAL	83.500,01 €
10 % MARGEN COMERCIAL	6.900,83 €
IVA 21%	1.449,17 €
PRESSUPOST TOTAL	8.350,00 €
TOTAL OFERTA (SIN IVA)	75.909,10 €
IVA 21%	15.940,90 €
TOTAL OFERTA	91.850,00 €

Proyecto comisariado y organizado por:

María Pascual del Río // Las Gardenias

www.lasgardenias.es

Las Gardenias somos un colectivo especializadas en la conceptualización y el comisariado de proyectos artísticos y culturales, también desarrollamos proyectos museológicos e instalaciones efímeras. Trabajamos, desarrollando y colaborando en proyectos que fomentan la promoción y difusión de la cultura y el arte.

En colaboración con el ayuntamiento de Viladecans hemos desarrollado y creado el festival de instalaciones lumínicas Llamp
https://www.viladecans.cat/es/festival-llamp-23

Cristina Arozena Sarasola // Agitadora Socio-Cultural

Soy una artista multidisciplinar y estoy interesada especialmente en la creacion de espacios multiculturales donde la experiencia de la creacion artistica nos empuje a celebrar la vida y a cuestionar nuestra realidad y el mundo que nos rodea.

Directora y actriz de cine y teatro. " Amildegi Produktiones". Creacion y produccion de eventos artisticos y culturales. Centro cultural "Geltoki". Asociacion de artistas "Jazar".

"Creo que el paisajismo tiene el don de valorar cualquier espacio, independiente de su dimensión o refinamiento, porque el verde nunca sale de moda y nunca hace daño...
Por experiencia profesional, puedo garantizar que la naturaleza tiene la capacidad de cambiar totalmente la vida de las personas."

Fernando Thunm

ESKERRIK ASKO

DIRDIRAK tiene Propiedad Intelectual, se pide confidencialidad y no hacer difusión ni uso del mismo sin nuestro previo consentimiento, respetando así los derechos de autor.