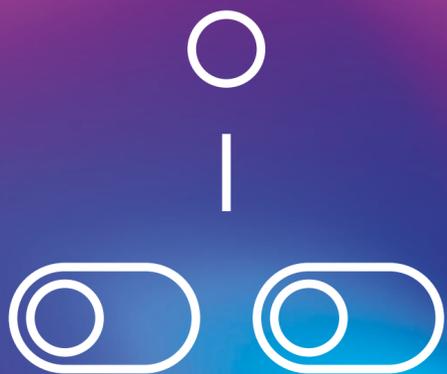




# HÁGASE LA LUZ



## Inscripciones necesarias

- [www.centrobotin.org](http://www.centrobotin.org)  
Globoscope
- [www.eventbrite.es](http://www.eventbrite.es)  
Recorridos sonoros / Oto's Planet / To the moon

## Aplicación realidad aumentada

- ARTivive. Descarga gratuita

### PATROCINAN



### COLABORAN



## 11 PLANET CITY, THE GREAT ENDEAVOR, AND EMISSARY

Liam Young (Australia)

Instalación vídeo multiproyección

Sala Universidad. E.T.S de Náutica

Días 2 y 3: 18:00 a 21:00 h.

Días 4 y 5: 11:00 a 14:00 h. y 18:00 a 21:00 h.

Filmoteca de Cantabria

Día 3: 20:00 h. Proyección especial.

Entrada libre hasta completar el aforo.

Liam Young es un diseñador, director y productor nominado al BAFTA que opera en los espacios entre el diseño, la ficción y el futuro. Descrito por la BBC como "el hombre que diseña nuestro futuro", sus películas visionarias y sus mundos especulativos son a la vez imágenes extraordinarias del mañana y exámenes urgentes de las cuestiones medioambientales a las que nos enfrentamos hoy. Como constructor de mundos, visualiza las ciudades, los espacios y los accesorios de nuestro futuro imaginario.



## 12 OTO'S PLANET

Gwenaél François (Francia)

Realidad Virtual

Real Club de Regatas de Santander

(entrada por la plaza de Pombo)

Inscripciones: [www.eventbrite.es](http://www.eventbrite.es)

Días 4 y 5: 11:00 a 14:00 h. y 17:00 a 20:30 h.

Oto y Skippy llevan una vida tranquila en su pequeño planeta, interrumpida por Exo, un cosmonauta cuya nave espacial se estrella allí. Oto disfruta de su vida sencilla relajándose en una hamaca y comiendo frutas rosas de su singular árbol. Con la ayuda del usuario, Oto intenta agarrar una fruta, pero accidentalmente provoca una onda expansiva que atrae a la nave de Exo, que se estrella en el planeta.



## 13 TO THE MOON

Hsin-Chien Huang / Laurie Anderson

Realidad Virtual

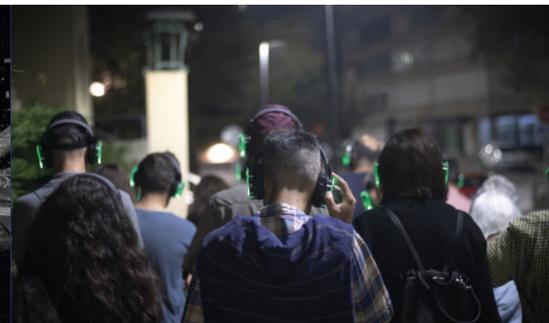
Fabrica de Creación. Tabacalera

Inscripciones: [www.eventbrite.es](http://www.eventbrite.es)

Día 4: 10:30 a 14:00 h. y 18:00 a 20:30 h.

Día 5: 10:30 a 14:00 h.

Hágase la Luz recupera esta edición una de las piezas más aclamada de cuantas han pasado por el festival. *To the Moon* es una instalación artística en VR que utiliza imágenes recurrentes de la mitología griega, la literatura, la ciencia, las películas de ciencia ficción del espacio y la política para crear una nueva luna imaginaria y fascinante. En esta experiencia de realidad virtual, el espectador sale disparado de la tierra, camina sobre la superficie de la luna, y vuela a través de esqueletos de ADN, para acabar siendo arrojado desde una montaña lunar.



## 14 RECORRIDOS SONOROS

Escucha individual (auriculares inalámbricos)

Regino Mateo: Calle Santa Lucía

Rafael Manrique: Barrio Pesquero

Olga Agüero: Calle Méndez Núñez a Jardines de Pereda

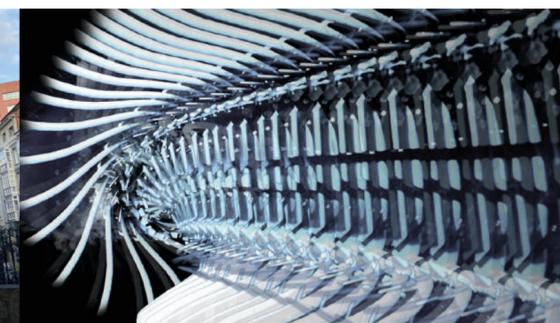
Inscripciones: [www.eventbrite.es](http://www.eventbrite.es)

Día 4: 11:00 a 14:00 h. Barrio Pesquero

Día 5: 11:00 a 14:00 h. Calle Santa Lucía

Día 5: 18:00 a 20:30 h. C/ Méndez Núñez - Jardines Pereda

Tres historias escritas por tres autores locales, para ser escuchadas, a través de unos cascos inalámbricos, en una narración sonora en los mismos lugares a los que hacen referencia los textos. La propuesta es ya un clásico de Hágase la Luz y ofrece una experiencia sensorial rica y envolvente, proporcionando una conexión con el entorno a la que no estamos acostumbrados consiguiendo que los participantes vean y sientan el lugar de una manera completamente nueva.



## 15 DESPERTAR

Alumnos y alumnas de Bachillerato de Artes

Realidad Aumentada

MAS. Museo de Arte de Santander

Días 2, 3 y 4: 10.00 a 13.00 y 17.30 a 21.00 h.

Día 5: 11.00- a 13.30 h.

Despertar es una experiencia virtual que combina animaciones generadas con inteligencia artificial y tecnología de realidad aumentada para dar vida a una selección de obras del Museo de Arte de Santander. Mediante la aplicación de descarga gratuita ARTivive, instalada en sus dispositivos móviles, los visitantes podrán ver cómo los cuadros se transforman ante sus ojos.

Información sobre los cuadros en el propio museo.

## 16 ESTADO PARÁMETRO

Camile Duhart

Vídeo pantallas led

Palacio de Festivales, Optica Nueva Visión y Zapatería Krack

Días 2, 3, 4 y 5

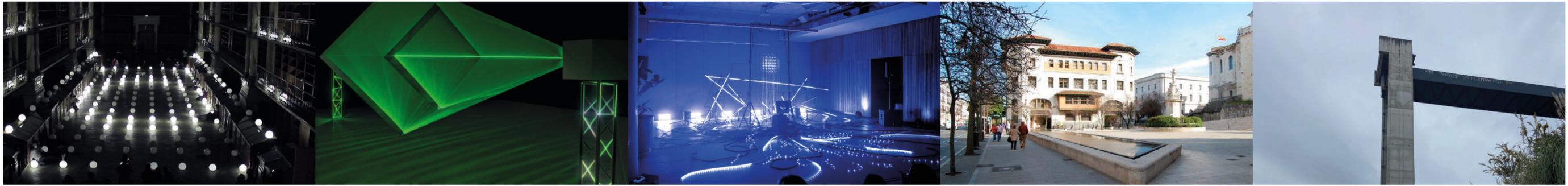
Una edición más, Hágase la Luz interviene también las pantallas led de algunos comercios de la ciudad, así como la del Palacio de Festivales de Cantabria.

Camile Duhart presenta un visual aceleracionista que activa un estado permanente de emergencia. La pieza opera como simulacro de alarma y protocolo de riesgo, exponiendo cómo los dispositivos tecnológicos se convierten en lenguajes de control y autoridad.

Camile Duhart es artista visual y videojockey. Su práctica combina arte y tecnología para crear experiencias inmersivas que investigan la interacción entre espacios físicos y virtuales.

- 7 — NO LONGER A TREE  
Iván Puñal
- 8 — TEGIMEN LUCIS (Refugio de luz)  
Ruido Interno
- 9 — ESPERANZA  
Juan Carlos Fernández
- 10 — AFTER THE END  
Liam Young
- 11 — PLANET CITY, THE GREAT ENDEAVOR, AND EMISSARY  
Liam Young
- 12 — OTO'S PLANET  
Gwenaél François
- 13 — TO THE MOON  
Hsin-Chien Huang / Laurie Anderson
- 14 — RECORRIDOS SONOROS  
Rafael Manrique / Regino Mateo / Olga Agüero
- 15 — DESPERTAR  
Alumnos/as Bachillerato de Artes
- 16 — ESTADO PARÁMETRO  
Camile Duhart

- 1 — GLOBOSCOPE  
Collectif Coïn
- 2 — DUALIS  
V.P.M. Joan Canal / Javier Nieto
- 3 — CIRCUITO LIMINAL  
BeatMe Lab
- 4 — MAREA  
Pablo Turanzas
- 5 — FARO URBANO  
Álvaro Fernández
- 6 — THROUGH THE GLASS / UBI SUNT  
Iván Puñal



## 1 GLOBOSCOPE

Collectif Coin

### Instalación live luz / audio

Coproducción: Insight Outside  
Creación original: Fête des Lumières de Lyon 2014  
Agradecimientos a Smart & Green

### Auditorio del Centro Botín

Entradas: [www.centrobotin.org](http://www.centrobotin.org)

**Día 3:** 17:00 a 20:30 h.  
**Días 4 y 5:** 12:00 a 14:00 y 17:00 a 20:30 h.

*Globoscope* es una instalación compuesta por cientos de esferas luminosas. Mediante tecnologías digitales, Collectif Coin te invita a descubrir lugares familiares bajo una nueva luz. Al mapear las características particulares del lugar, cada esfera se convierte en un píxel en mitad de un campo de luz que cambia y evoluciona según la música y la luz que la atraviesa. Globoscope combina matemáticas, sonido y luz para representar, transformar y amplificar el espacio. 🎧

## 2 DUALIS

V.P.M. Joan Canal / Javier Nieto  
(Cataluña)

### Instalación interactiva láser y sonido

### Espacio Ricardo Lorenzo

Colegio de Arquitectos de Cantabria

**Día 3:** 17:00 a 20:00 h.  
**Día 4:** 11:00 a 14:00 y 17:00 a 20:00 h.  
**Día 5:** 11:00 a 14:00 h.

Instalación inmersiva donde la luz, la forma y el sonido convergen para revelar la estructura oculta del universo. Mediante dos láseres opuestos que se proyectan sobre una serie de marcos suspendidos en forma de diamante, la pieza explora la evolución de la unidad a la complejidad dimensional: un viaje que comienza con un único punto (1D) y culmina en la abstracción del tiempo y la consciencia (4D). 🎧

## 3 CIRCUITO LIMINAL

BeatMe Lab (Madrid / Asturias)

### Instalación de luz, láser, video y sonido

### Palacete del embarcadero

**Día 3:** 18:00 a 21:00 h.  
**Día 4:** 11:00 a 14:00 y 18:00 a 21:00 h.  
**Día 5:** 11:00 a 14:00 h.

Luz y tecnología se unen para narrar el continuo encuentro entre los humanos y las máquinas en un escenario inspirado en el movimiento cyberpunk. Proyecciones, láseres, LEDs y un antiguo monitor CRT para crear un espacio donde la estética de la tecnología pasada y presente coexisten, evocando tanto la nostalgia como la visión de un futuro incierto. 🎧

## 4 MAREA

Pablo Turanzas (Cantabria)

### Instalación luz y sonido

### Plaza de Atarazanas

**Días 2, 3, 4 y 5:** 21:00 a 1:00 h.

Instalación artística situada sobre la fuente de la Plaza de Atarazanas, construida a partir del movimiento de una ola mediante efectos de luz en constante transformación. A través de un sistema de iluminación LED controlado mediante programación DMX, la obra simula el avance y retroceso de una ola en un ciclo continuo. Reflejos y destellos se multiplican sobre la superficie del agua, generando una relajada experiencia visual que varía según la posición del espectador. 🎧

## 5 FARO URBANO

Álvaro Fernández (Cantabria)

### Instalación luz

### Ascensor Calle Alta

**Día 2:** 20:30 a 22:30 h.

La instalación artística *Faro urbano* transforma el ascensor de la calle Alta de Santander en un punto de referencia simbólico: un faro contemporáneo en el corazón de la ciudad. A través de una sencilla intervención de luz, esta estructura cotidiana se convierte en un hito poético visible desde diferentes rincones de la ciudad. 🎧



## 6 THROUGH THE GLASS / UBI SUNT

Iván Puñal (Madrid)

### Proyección videos

### Centro Cívico Tabacalera

**Día 3:** 17:30 a 20:30 h  
**Día 4:** 11:00 a 14:00 h. y 17:30 a 20:30 h.  
**Día 5:** 11:00 a 14:00 h.

*Through the Glass* es un proyecto audiovisual que reflexiona sobre la relación ambigua entre la condición humana y la inteligencia artificial. Iván Puñal propone una experiencia en la que el espectador se enfrenta a rostros de apariencia "humana", sometidos a distorsiones ópticas producidas por esferas de cristal o láminas transparentes.

*Ubi sunt* es un proyecto audiovisual que toma su nombre de la expresión latina "¿Dónde están?", un motivo literario medieval que reflexiona sobre la fugacidad de la vida, la pérdida y la memoria. 🎧

## 7 NO LONGER A TREE

Iván Puñal (Madrid)

### Live av experimental

### Filmoteca de Cantabria

Entrada libre hasta completar el aforo

**Día 4:** 20:00 h.

*No Longer a Tree* se plantea como un proyecto audiovisual oscuro y distópico, sin pretender ser dogmático en las posibles soluciones a los problemas que plantea. Entornos naturales creados de manera digital, donde la "naturaleza" ha sido modelada y transformada artificialmente. Árboles que parecen árboles pero que no lo son. Bosques que parecen bosques, pero no lo son. Humanos que parecen humanos pero que no lo son. 🎧

## 8 TEGIMEN LUCIS (Refugio de luz)

Ruido Interno (Cantabria)

### Instalación de luz, música y video

### Claustro de la Catedral de Santander

**Día 4:** 21:00 a 23:45 h.  
Pases cada 15 minutos

*Refugio de luz* es una experiencia sensorial en formato instalación artística concebida para transformar el claustro de la Catedral de Santander en un espacio de contemplación activa. A través de una coreografía de luz y un paisaje sonoro envolvente, esta propuesta plantea un diálogo poético entre el tiempo, el silencio y la espiritualidad del lugar. 🎧

## 9 ESPERANZA

Juan Carlos Fernández (Cantabria)

### Intervención de luz y sonido

### Mercado de la Esperanza

**Día 4:** 21:30 a 23:45 h  
Pases cada 10 minutos

El Mercado de la Esperanza ha cumplido 120 años. Desde su nacimiento en 2021, Hágase la Luz se propuso poner en valor la relevancia histórica y cultural de determinadas construcciones de la ciudad y, en esta ocasión, el espacio elegido ha sido este emblemático mercado de abastos situado en pleno corazón de Santander. La propuesta se plantea como una invitación para celebrar la memoria viva de este espacio. 🎧

## 10 AFTER THE END

Liam Young (Australia)

### Instalación video multiproyección

### Sala Universidad. E.T.S de Náutica

**Días 2 y 3:** 18:00 a 21:00 h.  
**Días 4 y 5:** 11:00 a 14:00 h. y 18:00 a 21:00 h.

### Filmoteca de Cantabria

**Día 3:** 20:00 h. Proyección especial.  
Entrada libre hasta completar el aforo

Los paisajes australianos albergan enormes infraestructuras extractivas. La economía del país está tan definida por la minería y los proyectos de combustibles fósiles que acabar con nuestra dependencia de ellos implicaría reimaginar cómo vivimos y quiénes somos. *After the end* crea una nueva historia para Australia. 🎧