

**NOT: taldeko jolasen
proposamena
ingurunearen sortze-
esploraziorako.**

**NOT A
SoHo**

NOT: taldeko jolasen proposamena ingurunearen sortze-esploraziorako.

1. Edizioa: 2018ko abendua.

Ale kopurua: 30 ale.

Not a SoHoren edizioa: Oihane Sánchez Duro, Iker Vázquez Arteche, Laura Díez, Raffaella Regina, Olesya Dronyak, Pablo Martínez Garrido eta Karla Tobar Abarca. Bilbao (Bizkaia).

ISBN: 978-84-09-09913-9

Lege-gordailua: BI-488-2019

Creative Commons:



Aitortu-EzKomertziala-LanEratortirrikGabe
CC BY-NC-ND

2

Wikitoki Elkarteak finantzatu du proiektu hau.



Aurkibidea

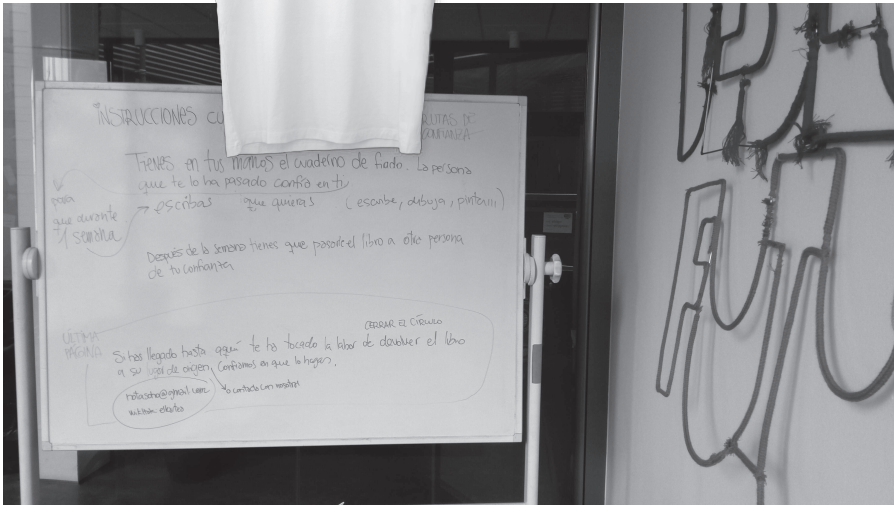
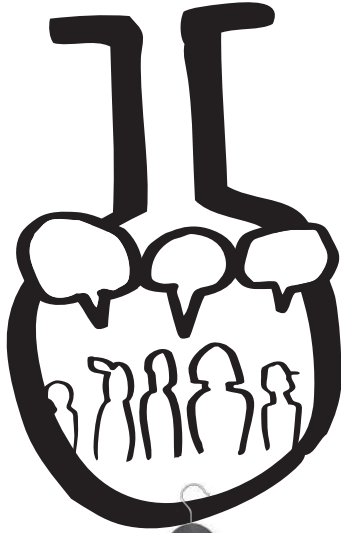
- 06** Sarrera. Baina zer da hau?
Oihane Sánchez Duro
- 09** 1. JOLASA Gamifikakzioa
Iker Vázquez Arteché
- 15** 2. JOLASA Ko-nfiantza
Laura Díez
- 21** 3. JOLASA Not a Poem
Olesya Dronyak
- 27** 4. JOLASA Alfabetograma
Oihane Sánchez Duro
- 33** 5. JOLASA NOT A SecondLife
Karla Tobar Abarca
- 35** POSTERRA
Kendu dezazun
- 43** 6. JOLASA Pikatxoiak eta palak
Pablo M. Garrido
- 49** 7. JOLASA Not An Action
Raffaella Regina
- 55** 8. JOLASA Elkarri kontu-kontari
Not a SoHo
- 60** Erreferentziak.
Bilduma
- 70** Esker onak.
Ezinbestekoak

three
joy

work

NGAG
estris

o so



Sarrera

Not a SoHo (“hau ez da SoHo bat”) parte-hartze prozesua 2017ko abenduan jaio zen. Lehenengo aldiz Xake Espazioan elkartu ginen. Auzo-lokal hori Bilbo Zaharrean dago, arteak eta kulturak hiri-espazio zehatzak eraldatzean duten paperaren inguruan hausnartzeko asmoa dauka.

Ardura iraunkorra dago Bilboko auzo zahar honetan gertatzen diren biresanahi-prozesuengatik. Auzoan ehun soziokulturalaren instrumentalizazioa susmatzen da eta berezko bi elementu nagusi identifikatzen ditugu: arte-komunitatea eta bertan jarduten/bizi duten kultura eta jatorri askoko kolektiboen aniztasuna: kulturaren balio sinbolikoa zein auzokideak eremura berariazkotasuna gehitzen dioten eragingarria dira.

Erronka nagusietakoa da Bilbo Zaharreko ehun soziokulturala hobeto ezagutzea, kolektiboen arteko arrakala arintzeko eta testuingurua onartzeko burutu beharreko ekintzen berezko alde gisa. Hauek izan dira gure jarduera-lerroak:

- (1) Topaketa- edo truke-espazioak prestatzea finkatutako taldeen eta herritarren artean.
- (2) Artea tresna gisa erabiliz, elkarrizketa sustatzea arte-komunitatearen eta ehun soziokulturalaren artean elkarrekin bizi diren hiri-espazioan gauzatzen diren eguneroko arazoak partekatuz.
- (3) Artea, egunerokotasuna eta lurralde zehatza batzen dituzten arazoak kanporatzea, ohiko formatuen mugak zabalduz eta zenbait interes gauzatzea.

Horrekin, Bilbao Art Districten esparruan “Ecos BLV: generando espacio de encuentro” ekintza antolatu genuen, bi saioetan banatuta: solasaldi bat Bilbo Zaharreko eremu publikoan, zeinean Olga Ruiz artista eta Aktibista eta Ahizpatasunaren sortzailea Afaf El Haloui gonbidatu genituen, bertoko arte-komunitatearen eta ehun soziokulturalaren ordezkari gisa eta kalean elkarrizketa sortzeko gogoarekin.

- 6 Solasaldian lortutako materiala jarduera artistiko baten zati izan zen. Bertan, hiru artisten ikuspuntuak batu genituen Bilbo Zaharreko “oihartzunak” hiriko beste auzoetara eramateko. Formatuaren mugak zabaltzeko eta proposatutako gaiak ezagutzera emateko, topaketan Ana Capillak, Beñat Krolemek eta Raffaella Reginak ibilbide performatiboa burutu zuten Bilboko zabalgunetik Alde Zaharrean amaituta.

Egonaldi esperimentalean, Bilbo Zaharreko ehun soziala eta kulturalarekin harremanetan jartzeko modu berriak bilatzean jarri dugu arreta Wikitokin.

Prozesu esperimentala jarri genuen abian formula finkorik ez dagoela onartuta; bai, ordea, aukera-eremuak: zirrikituak, zeinetatik jardun dezakegun eta geure proposamenak garatu ditzakegun.

Horrela, ikasitako formatuak alde batera utzi ditugu artetik eta kulturatik jarduteko, eta nahiei zein ikusmenei jarraitu diegu.

Jarraitu dugun metodologia honakoa izan da: jarduerak proposatu, taldekide bakoitzak garatu, eta hortik, ekintza berriak sortuz eta azalduz joan dira.

Geure asmoa izan da jolas "kit" bat sortzea, "gauzak nola egiteari" buruzko errezeta-liburu baten ordean, betetzen ez gintuena. Horrela, zenbait proposamen koadernoetan jartzea erabaki genuen, jardueren eta denbora-pasen koadernoak gogoratzen duen koadernoan.

Zuen eskuetan duzuen bilduma ideia horrekin sortu zen, eta kopiatzeko, aldatzeko, nahasteko modu askean erabiltzeko eta, laburbilduz, eraldatzen dituen edozertarako eskuragarri daude.

Eta orain zer? Gaur egun hiri-espazioa esploratzea elkarrekiko ikaskuntzak elikatzen dituen ikuspuntu ludiko batetik... Eta guretzat zein guztiontzat topaketa-espazioa sortzeko erronkari aurre egitea.

Oihane Sánchez Duro

KOLEKTIBOAREN CV LABURRA

2017ko abenduak 11

Lehenengo bilera.

2018ko maiatzak 11 eta 18

BiADen parte hartzea. "Ecos BLV. Generando espacios de encuentro" proposamena.

2018ko ekaina - abendua

Egonaldia Wikitokin (Wikitoki Parte-hartze egonaldia - 2. Egonaldi Esperimentala Deialdia). "Recetario de fórmulas urbanas" proposamena.

2018ko abenduak 15

Gau Irekian parte hartzea. "Deseraikitze lantegia" proposamena.

***¡EMPECEMOS!
LET US BEGIN!
HASI GAITEZEN!
¡INIZIAMO!
ПОЧИНАЄМО!***

1. JOLASA

Gamifikakzioa

Iker Vázquez Arteche

1. Jolasaren hitzaurrea

Kolektiboaren lehenengo jolasa Wikipedian (edo ekintza, jarduera, ariketa...) talde gisa dugun jarduteko moduaren jarraipena da. Gure berezitasunetatik abiatuz gailuak eratzten ditugu, modu naturalean sortzen direnak elkartzean eta interesatzen zaizkigun gaiez eztabaidatzean.

Gamifikazioa prozesu horietako batez sortu zen. Astean behin elkartzea erabaki genuen egonaldira aurkeztutako proiekturako material interesgarria erakusteko. Egun batean Karlak bi sorketen aurkezpena eta pasea egin zigun: lehenengoa, MihovilPansinire 1963ko "Scusasignorina" antifilma; bigarrena, Karla beraren 2016ko "Scanner Pack" proiektua. Francesco Careriren "Walkscapes. El andar como práctica estética" liburua ere aipatu zuen eta liburuaren zenbait zati irakurtzea adostu genuen ondorengo topaketan komentatzeko.

Gomendatutako irakurmenak partekatu ostean jarduerekin hastea erabaki zen. Lehenengoa oinarritu behar da jolasean edo ludikoan, noraezean eta flaneûrean, Tremauxko labirintoan edo algoritmoan. Oinarri kontzeptual honi zenbait erreferentzia gehiago gehitu zitzaizkion. Bata "'Guía de recomendaciones para intervenciones en el espacio público" [Espazio publikoan esku-hartzetarako gomendioen gida], Urbanbategen garatua 2017, eta batez ere 17. Gomendioa: lehenengo estrategia da harremanak eta kontzientzia zabaltzea eta sortzea. Bestea Inteligencias Colectivas egonaldia Bilboko Azkuna Zentroan 2016an eta bere taldeko deriba-ibilaldiak prozesua.

Zume horiekin ehundu zen jolasa. Helburua zen gure artean eta talde gisa auzoarekin deriben bidez nola jartzen garen harremanetan gogoan izatea. Auzotik zer interesatzen zaigun bilatzea (bakoitzari zein talde gisa) kalean eta egunerokotasunean geure interesak bilatuz.

2. Nola jolastu

Jolasa talde-bilaketa bat da espazio itxi batean. Zenbait toki bilatu behar dira igarkizunak asmatuz, eta leku horietan bost galdera ezkutu bilatu. Lekuak aurkitzen eta galderei erantzuten amaitzen da jolasa.

10 Lehendabizi jolasaren arau orokorrak ezagutu behar dira ondoren jolastu nahi den lekura moldatzeko. Gidalerro hauetan daude letra lodiz azalduta arau orokorrak eta letra etzanez guk egindakoa.

> **Mugatu espazio fisiko bat (hori izango da taula eta guk fitxak).** *Gure kasuan, Bilbo Zaharra, San Frantzisko eta Zabala.* Espazio hau da gure labirinto

sinbolikoa, zeinetatik jolasten aterako garen.

> **Egin prestaketak.** Bizpahiru pertsonen jolasa garatzeko beharrezko guztiaz aduratu behar dira. Elkartu baino lehen beharrezkoa da:

- Mugatutako espazioaren toki zehatzak aukeratzea. *Guk bost taberna aukeratu genituen, bostak auzoko iragan historikoaren istorioak dituzten tokietatik gertu: San Luis meategia, San Frantziskoren Komentu Inperiala, II. Karlista guda, Bilboko zubi esekia eta San Anton zubia.* Aukeratutako lekuak igarkizunak zuzenduko gaituzten lekuak dira, non galderak ezkutatu behar diren. Historia atzera joan daiteke guk egin genuen bezala edo tokiak bilatu daitezke istorio pertsonalak, auzoko kolektiboen istorioak, topalekuak bilatu daitezke edo jolasa prestatzen dutenek parte-hartzaileentzat interesgarritzat jotzen duten edozein toki.

- Hautatutako espazio beste QR kode sortzea, bakoitza lekuaren istorioari dagokion galdera batekin. *Guk egin genuen egunean QR kodeak erabili genituen, baina beste edozein gailu erabili daiteke (post-it batzuk idaztea eta itsastea, norbaitekin ados jartzea, espazio publikoan idaztea...).*

- QRak jartzea hautatutako espazioetan. Gomendagarria da galderak ezkutatzea jolastuko den egun berean, lekuaren arabera iraua daitezela zaila izan baitaiteke.

- Prestatu honakoa duen koaderno edo liburutxo: mugatutako espazioaren mapa, jolasaren azalpena eta arauak dituen testua, zenbait igarkizun (guk bost egin genituen) eta orri zuri batzuk idazteko edo marrazteko.

> **Egin elkarretaratze bat.** Prestatu parte-hartzaile beste koaderno; hortaz, jakin behar da zenbat pertsonen ematen duten izena. Koadernoak, karpetak edo hautatutako edozein objektu, erabilgarriak izateaz gain, esperientziaren ostean oroi-fisikoa izango dira eta ez digitala. Aukeratu hasiera ordua. Edozein ordutan jolastu daiteke, egunez zein gauez. Lehendabizi kalkulatu iraua dezakeen denbora ibilbidea egin baino lehen. *Guk ia hiru ordu behar izan genituen auzoa ibiltzeko eta jolasa amaitzeko. Guztira 5 igarkizun eta 5 galdera izan ziren.*

> **Azaldu jolasa parte-hartzaileei.** Narrazioa eta arauak koadernoetan egon arren, azaldu jolasa eta erantzun sortzen diren zalantzei.

Hona gure aurkezpena:

“Bilbo Zaharra, San Frantzisko eta Zabala dira labirintoaren mugak. Zenbait irteera daude, baina ezin dituzue zeharkatu bost galderak erantzun baino lehen. Gainera, bakarka edo taldeka jolas daitezkeen arren, kasu honetan taldeka egin beharko duzue.



NOT A SOHO

EN EL TERRENO RENOVADO DEL CONVENTO DESAPARECIDO UN ESPACIO ENREDADO A VECES NOS HA ACOGIDO.

SAREAN.
 El convento de San Francisco ocupó el espacio en el que ahora se encuentra la Plaza Corazón de María. El año 1775 el papa Pío IV dio licencia a la comunidad franciscana del convento de San Mateo de Basagoitia para trasladarse a los terrenos donados por la familia Arsuaga de Salgado. En 1839 el emperador Carlos IV le otorgó el título de Convento Imperial de San Francisco de Asís. El templo fue demolido el año 1719. La calle San Francisco debe su nombre a este convento.

Plaza Alfonso?
 Plaza del Corazón de María
 El nuevo Cuartel de Intendencia
 una hermosa vivienda que perteneció
 al Cuartel fue una Real Orden
 de octubre del año 1858 y fue
 Francisco Lora por 446.850 reales



Galderak auzoko bost espaziotan ezkutatuta daude. Lehenik bilatu behar dituzue espazio horiek; horretarako, bost iragarkizun asmatu behar dituzue. Erantzunak ez badakizkizue, aukera bakarra da auzoko jendeari galdetzea. Google edo antzekorik ez du balio. Ondoren, leku bakoitzaren galdera, ezkutatuta dagoena, bilatu eta erantzun behar duzue. Behin galdera guztiak modu egokian erantzutean, aske izango zarete!

Jarraitu beharreko arau batzuk daude, Tremauxen algoritmoarenak hain zuzen ere. Labirintotik ateratzeko lau gidalerro errazak dira, kasu honetan bertatik ibiltzeko ere erabilgarriak izango direnak:

- 1. Ezin da bide bera birritan jarraitu.*
- 2. Bidegurutze berri batera heltzean edozein bide aukeratu dezakegu.*
- 3. Bide berri batek aurretik egondako bidegurutze batera edo kale itsu batera eramaten bazaituzte, atzera egin behar duzue bidearen sarrerara arte.*
- 4. Bide zahar bat bidegurutze zahar batera eramaten bazaituzte, hartu bide berri bat. Ez badago, aukeratu edozein.*

Hurrengo orrialdean dago lehenengo iragarkizuna. Irakurri baino lehen, erabaki orrialdeen ordena jarraitu nahi baduzue edo zorizko moduan egin nahi baduzue. Jolasa hasiko da hori erabakitzen duzuenean”.

> Izendatu eginkizunak parte-hartzaileei (nahi baduzu). Rol hauek ez dira mugatzaileak izan behar, hau da, bakoitzak bere egitekoak ditu, baina ez dira jolasa baino garrantzitsuagoak; hortaz, ez dute zertan oztopatu esperientziaren garapena edo gozamina. *Gure kasuan Olesyaren rola begiralearena zen. Tremauxen algoritmoaren lau arauak betetzen zirela ikusi behar zuen: Lauraren rola kartografoarena zen. Liburuxkaren mapa jarraitutako ibilbidea marraztu behar zuen; Raffaellak erregistratzailearen rola zuen. Bisitatuko genituen bost espazioak dokumentatu behar zituen; Karla erregistratzailea zen ere, berak jolasean gertatutako dokumentatu behar zuen; Pablo zen hirugarren erregistratzailea, bere kasuan jolasetik kanpo gertatutakoa dokumentatu behar zuen. Azken hiru kasuetan dokumentazio kontzeptua irekia zen bakoitzaren interpretazioaren eta gustuen arabera. Oihaneren rola kazetariarena zen, idazkera automatikoaren bidez jolasean sortzen ziren hitzak edo esaldiak idaztea/deskribatzea. Azkenik, jolasaren sortzaileak masterraren rola izango du, jolasa zuzenduko du, beharrezkoa bada pistak ematen, baina batez ere ahaleginak egiten denak parte har eta ondo pasatu dezaten.*

> Banatu liburuak, bat bakoitzeko.

> Jolastera! Hasi lehenengo iragarkizunetik. Lehenengo espaziora eramango zaitu, bilatu hor galdera. Erantzuna ez badakizu, aurkitu behar duzu. Behin

erantzunda, masterrak erantzuna osatu behar du informazio gehiagorekin, aurrez aurretik bilatu eta kopiatu duena. Behin iragarkizuna ebatzita eta lehenengo espazioa aurkituta, eta lehenengo galdera aurkitu eta erantzun ondoren... Hurrengo iragarkizunaren bila!

3. Emaitzak eta/edo esperientziak

ADITZAK > Aurkeztu / Azaldu / Proposatu / Irakurri / Ikusi / Entzun / Idatzi / Marraztu / Entzun / Partekatu / Erabaki / Egin / Erregistratu / Gozatu / Aukeratu / Editatu / Banatu

HITZ GAKOAK > Iragana / Oraina / Etorkizuna / Geruzak / Historia / Pertsonak / Moduak / Harremanak / Jolasa / Galderak / Ko-sormena / Espazioa / Publiko / Pribatu / Partekatua / Deriba / Ibili / Ikuspegi / Elkarrizketa / Aurkitua

4. Erreferentziak

- Mihovil Pansiniren "Scusasignorina" antifilma (1963).
- Karla Tobar Abarcaren "Scanner Pack" proiektua (2016).
- Francesco Careriren "Walkscapes. El andar como práctica estética" liburua (2002).
- Urbanbaten "Guía de recomendaciones para intervenciones en el espacio público" (2017).
- Inteligencias Colectivas egonaldia Bilboko Azkuna Zentroan (2016).



2. JOLASA

Ko-nfidantza

Laura Díez García

1. Jolasaren hitzaurrea

“Fidantza-koaderno” jolasa Aida Sánchez de Serdioren testuaren inguruko hausnarketaz gero sortu zen. Testua konfiantzara eskainitako “Glosario Imposible”, Hablaren artek editatua, liburuaren kapituluaren zati da, fidantzaren kontzeptuarekin bat. Ekonomia arloan, zuzenean ordaindu ordez, ondoren ordaintzeko apuntatzen den lekua deritzo horri, gero eta gutxiago erabiltzen den jardunbidea. Konfiantza zehazten da besteengan jartzen dugun esperantzara eta etxekotasunera lotutako terminoekin, baina zaitasun handiko hitza da. Konfiantzaren inguruan jardutea proposatzen dugu lan-metodologia propio gisa, salerosketa harreman hutsak gainditzeko dituen. Erantzundako negoziatua da afektuen eta zaintzetan oinarritzen dena; hortaz, konfiantza konpentsazio emozionaltzat har dezakegu ziurgabetasunaren aurrean, Aida Sánchezek (Des)confiaren los extraños testuan azaltzen duen moduan. Fidantza-koaderno hauetan, konfiantza txartel hauek kateatutako elkarrizketak dira, fidantzaz fidantzan. Zure egunerokotasuna kontatzeko koaderno da, egunerokotasunari buruzko egunkaria pertsona batetik bestera pasatzen dena. Pertsona bakoitzak aste bat dauka nahi duen moduan mintzatzeko. Ondoren koaderno konfiantzako beste pertsona bati laga behar dio kontakizunaren idazkeran laguntzeko. Gu, gure aldetik, esku hartzen duen azken pertsonak adierazitako helbidera bueltatuko duelakoan gaude: Wikitokira. Jolas honek ondorengo proposatzen du: konfiantza-harremanak nola ezartzen diren esperientziaren eta partekatutako lekukotasunaren bidez.

konfiantza // fidatu // konpromiso // itzaropena // estimuak
// zaintza // komunikazioa // trukea // zalantza
// arriskua // lankidetzat // altruismo // sineskera //
Sentimendua // esperientzia // elkarrizketa // kontakizuna // testigantza
// itzarote-gaitasuna // zentzu-gabezia // negoziatua
// funtzionamendua // gatazka // ahultasuna //
enpatia // arrazoiak // elkarrekikotasuna // erantzunkidetasuna //
desira // topalekua // hitzarmena

“Ez da fidantzan ematen” karteltxoak ohikoak dira.

**EZ DA FIDANTZAN
EMATEN**

**NO SE
FÍA**

2. Nola jolastu

Edonork sortu eta hasi dezake bere fidantza-koadernoak, ez du zertan ezaugarri zehatzak izan, hori bai lehenengo orrialdean erabiltzeko gidalerroak ezarri behar dituzu hemen azaltzen diren moduan.

Fidantza-koaderno bat zure eskutan erortzen bada, jakin behar duzu sorkuntza prozesu kateatua dela.

1- Hartu koadernoak esku artean, berria bada edo beste pertsona batetik badator eta idatzi edo marraztu istorio bat, pasadizo bat... partekatu nahi duzuna, gura duzuna, sentitzen duzuna edo garrantzitsutzat duzuna. Zure egunerokotasuna kontatu dezakezu partekatutako egunkari pertsonala balitz bezala. Edozein hizkuntzatan, idazkera motan edo teknikan idatz daiteke.

2- Aste baten ostean eta zure ekarpena egin ondoren koadernoak beste esku batzuetara pasatu behar da, koadernoaren garapena jarraitu dezakeen norbaiten eskuetara.

3- Osorik dagoenean, konfiantza izan den azken pertsonak Wikitokiko helbidera bidali beharko du (2º, Harrobi Plaza, 5, 48003 Bilbo), koadernoaren hasieran agertuko dena, edo Not a Sohorekin harremanetan jarri beharko da (notasoho@gmail.com).

4- Fidantza-koaderno itxiaren irudi bat partekatu nahi baduzu sare sozialetan, egin dezakezu (#cuadernodefiado18), baina ezin da kaleratu barruko edukia, beste hedabideen bidez zabaltzen baita.

OHARRAK

- Aurrez aurretik gatazkarako prestatuak egon behar da, froga bat da. Bestela, desadostasuna bertan behera uzteko arriskua dago.
- Zailtasunetara eta kontraesanetara irekia egon behar da: esperimentu behar da.
- Ez segurtasun bermatua bilatzea, guk ere huts egiten baitugu.
- Jolas honek jolas batean zaudela jakitea dakar, zeinean etorkizunean jokalaria ezezagun asko egongo diren.
- Haien parte-hartzeak dakar koadernoaren azkeneko emaitza ikustea oso zaila izango dela onartzea.

4. Erreferentziak

“‘Confianza’ hitza ‘confiar’tik dator. Hauek dira bere osagai lexikoak: con- (dena batera) aurrizkia hauetan bezala: conectar, consolidar eta consumir. Fiar aditzaren -fi- erroa, latinekin fidere (konfiatu) eta hau fides-etik (leialtasuna, fedea eta konfiantza).

-anza atzizkia, fianza, esperanza, tardanza eta venganza hitzetan bezala. –ancia/-encia (latinetik -antia/-entia) atzizkien parekoa da, bi atzizkiez osatua –nt- (agente) eta –ia (ezaugarria). Bertatik badaukagu ere: coherencia, contingencia, experiencia...”.

(<http://etimologias.dechile.net/?confianza>)

“Ziurgabetasuna, arriskua eta konplexutasuna ezaugarri duten gizarteek lankidetzara eta altruismoa behar dute esparru gehienetan, aldi berean konfiantza beharrezkoa izanda”.

“Edozein desadostasun bertan behera uzteko arriskua dugu” “Ez dugu eta ezin dugu jardun behar segurtasun bermatuaren bila. Ahultasunera zabaltea beti dakar zaintzen gaituztenek guri huts egin diezaguketela guk haiekin noizbait huts egingo diegun moduan”.

“(Des)confiaren los extraños” Aida Sánchez de Sardioren testua, “Glosario Imposible” liburua barne, Hablaren artek editatua.



Ceci n'est pas une feuille



Jolas haur garatzean landare bat, Fittonia bat, gurekin batera egon zen etxeetan egindako ekintzetan.. Koadernoaz gain Fittonia bat partekatu nahi baduzu, hona bere ezaugarriak eta zaintzeko oinarriak:

Fittonia (Fittonia verschaffeltii) barneko landare herrestaria da. Bere tamaina txikia dela eta, landare handiagoekin konposizioak egiteko tapiz gisa erabiltzen da. Fittonia mantentzeko erraza da. Argi gutxiko eremutan ondo jasan dezakeen arren, egokiena da ondo argizatutako leku batean jartzea, eguzki izpiak landarean jauzi dezatela saihesten erreko lukete eta.

Maiz ureztatu behar da, substratua ez lehortzeko. Gainera, beharrezkoa da giroaren hezetasuna altua izatea; hortaz, gomendagarria da landarea urarekin lainoztatzea, udan batez ere. Ongarriketa 2-3 astero ureztatzeko urarekin disolbatua. Kasu honetan hosto berdeko landareetarako ongarria. Substratuari dagokionez, substratu asko behar ez duten landareak dira; beraz, ontzi txikietan jar ditzakegu substratu orokorarekin.

(Testua: <https://www.hogarmania.com/jardineria/fichas/plantas/201703/fitonia-fittonia-verschaffeltii-ficha-planta-35253.html>)

3. JOLASA

Not a Poem

Olesya Dronyak

Poesia eratu.

“Beti egin dira hutsak, baina huts handienak dira norberak idatzitako poemak”.
(Tristan Tzara)

1. Jolasaren hitzaurrea

Not A Poem ariketa Bilbo Zaharra auzoa esploratzeko eta kritikoa, artistikoa eta ludikoa batzen dituen modua aurkitzeko asmotik dator. Auzoa ikusita irudi sozial propioa, iruditeria zehatza duen eremu gisa.

Gaur egun komunikabideek eraikitako eta berreraikitako errealitatean bizi gara. Komunikabideak geure burua nola irudikatzen dugun funtsezko zati dira haiek nola irudikatzen gaituzten abiapuntutzat hartuta. Gure ingurua hedabide-tresnen bidez ikusteko jodera dugu, horien artean prentsa artikuluek botere handia dute, eta mundu digitalean are gehiago. Marka-hirien errepresentazioaren eta sorkuntzaren krisi hutsean, testuingurua erraztu da zeinean mezu menderatzaileek auzo zehatzen irudi espezifikoaren sorkuntza baldintzatzen duten.

Premisa horretaz abiatuta, mugimendu dadaistaren zenbait ideia eta metodologia aipatu ditugu, gure ingurunearen eta bere irudi mediatikoaren ikerketa kritikoa horiek izan dezaketen inplikazioei buruz hausnartzen. Bereziki, zalantzaren kontzeptua aipatzen dugu, dadaismoak azpimarratzen duena kontzeptu nagusitzat ezagutza artistikora eta bizitzarekin duen harremanera berriro gerturatzeko, batez ere zalantza eta izan ditzakeen adierazpen guztiak zuzentzen gizarte burgesak ezarritako konbentzioen kontra. Hedabideek Bilbo Zaharrari buruz eskaintzen duten ikuspuntuaz jabetu nahi genuela erabaki genuen. Helburu horrekin erabili genituen **zalantza eta zoria** disrupzio tresna gisa, mugimendu dadaistak egun bezala. Horrela, auzoaren errealitatearen, irudiaren hedabideetan duen irudikapenaren eta gura arteko harremana (ber-)eraikitzeko.

Horrela sortu zen Dadaema, edo Not A Poem, **ber-hausnartzeko taldeko jolasa**, zeinean parte-hartzaile bakoitzak poema dadaista bat idazten duen, auzoari buruz mintzatzen duten prentsa artikulua birziklatu-ber-idatziz. Dadaemaren metodologia Tristan Tzarak 1920an idatzitako manifestu batetik hartutako poema bat idazteko instrukzioetan oinarritzen da ("Dada manifestua maitasun ahulari eta maitasun mingotsari buruz"). Ideia nagusiak gordetzen ditugu egunkarietatik hitzak moztuz eta zoriak poesia bihurtu ditzatela, baina aldi berean eguneratu eta pertsonalizatzen ditugu Bilbo Zaharra auzoan eta auzoari buruzko geure ikerketa artistikorako. Prozesuaren helburua da zalantzak eta galderak sortzea auzoaren arazoetako baten inguruan: besteek hari buruz sortzen duten irudia eta nolako harremanak izaten dituzten bertan bizi diren pertsonak. Dadaema bakoitza Bilbo Zaharrari buruz sortutako irudiaren deseraikitzea bezalakoa da.

2. Nola jolastu

Jolasa deskribatu baino lehen, esan beharra dago bere antolakuntza zein instrukzioen edozein puntu aldatu daitekeela eta talde bakoitzari eta bere beharrei moldatu daitekeela ingurunea ikertzeko eta esplorazio ludikoa burutzeko. Geure kasuan Bilbo Zaharra auzoaren irudiari arreta jarri genionez, ekintza prestatzeko, webean zenbait artikulua bilatu ditugu "Bilbo Zaharra" hitz gako gisa dutenak. Jolas honetarako hogeit hamar artikulua aurkitu ditugu zenbait argitalpenetan eta paper itsaskorrean inprimatu ditugu.

Artikulu inprimatuak izatean, parte-hartzaile bakoitzak ondoko instrukzioak jarraituko ditu, banan-banan, bere dadaema sortzeko:

INSTRUKZIOAK

1. Inprimatutako artikuluen artean aukeratu bat nahien duzun luzeraren eta izenburuaren arabera.
2. Artikulua irakurri eta bi gauza egin irakurtzean:
 - Azpimarratu lerro lodiz guztiz ados zauden esaldiak edo zeinekin zalantzak ez dituzun esaldiak.
 - Marratu lerro mehe batekin ados ez zauden esaldiak edo esandakoari buruz zalantzak badituzu.
3. Hartu artazi batzuk.
4. Kontuz ebaki azpimarratutako eta marratutako hitzak edo esaldiak eta poltsa batean sartu. Ebaki bakoitzean hitz bat eta lau artean ebaki daitezke.
5. Astindu poltsa.
6. Ebaki guztiak atera bat bestearen atzetik eta osatu poema bat hitzak eta esaldiak itsatsita orrialde batean poltsatik atera diren ordenan.
7. Aukeratu lehenengo hitz azpimarratua eta azken marratua zure poemaren izenburua osatzeko.
8. Orain zure dadaema partekatu dezakezu jolasaren beste parte-hartzaileekin.

Jolasa prestatzeko gidalerro gehiago: Paper itsaskorra erabili beharrean, beste aukera litzateke izenburuak paper normalean inprimatzea eta ondoren lekeda erabiltzea hitz edo esaldi bakoitza itsasteko eta ebakitako hitz edo esaldiak orrialde baten gainean jartzea (poltsatik atera diren ordenan) eta paper itsaskorarekin estaltzea.

3. Emaizak eta/edo esperientziak

Jolas honen lehenengo froga gure bilera batean egin zen Wikitokin egonaldian zehar. Artikuluak aukeratu eta irakurri ondoren eta horiek moztu baino lehen, bakoitzak irakurritakoari buruz mintzatu eta hausnartu genuen eta lehenengo iritziak partekatu genituen edukiari buruz eta ados geundenari edo ez geundenari buruz. Zenbait artikulutan agertzen diren patroi komunak identifikatu genituen, hala nola, hizkera konkretua, mezuak ikuspuntu batzuetatik eta ez zeuden ikuspuntuak. Dadaemak osatu genituen eta ozenki irakurri genituen. Gau Irekia 2018 jaialdian era parte hartu genuen, non “Deseraikitze lantegia” antolatu genuen eta non gerturatu zen jendeak Bilbo Zaharrari buruzko euren dadaemak sortu zituzten.

Hona sortu ditugun zenbait dadaema:



leyenda «La cultura es el gancho,»

«Cuando consiguen ahorrar,» «Será una gentrificación impulsa operaciones inmobiliarias»

comunicación y de instancias oficiales», **sino gracias al turismo** multiculturalidad **y la hostelería** «Deberíamos generar

imaginario colectivo **los vecinos** dos grupos distantes, se estaba convirtiendo esa llamada de **que el lugar,**

una respuesta común «**se van**» alquileres, encanto de Airbnb que aporta un valor su vida no es fácil.

africana y la delincuencia, en la la fuerza tractors **cambio rápida**, de moda, en **Pero** uno de sus acicates,

otros rentabilizan pero, en realidad, **lenta y con dificultades**» a la prostitución, la emigración sus residentes

e incrementa los **dedicado a la moda** una especie de uso», «Se habla de la El señuelo de **un invento de los medios**

es una moneda de simbólico al lugar, y la cultura, «**El arte no** atención», vinculado en el **el pintxo, sí**

el perfil de un entorno 'cool' El discreto se hace lavado de imagen. Fue también varía

Son ha alertado un radical pero de zona como de ambos

programa cultural, para revitalizar un barrio,

durante la 'performance' 'Desovillar', con más personas de a otra persona, Isabel León y Ana Matey **VAYA-tío!** en Bilbao **que va de una** La Vieja **El barrio** conexión, el entres,

acercar a los barrios **cuanto sentimos** porque que nudo es mayor, Sin embargo, más espeso **Alguno también espeso**, 8 de Junio de 2018 Foto: Oskar M. Bernal

pesada de realizar... la obra, Una expresión cultural **se hace un lío** acercar el barrio a todos **supermercados latinos y tiendas**

sacar literalmente su obra **el distrito** sepletas de inmigrantes 'dinamizar', desapareciendo', aclara, la acción en vivo **afros** super de chinos,

Euskadi e internacionales. cada vez el 'performance' al final aprovechar la riqueza y

Bilbao La Vieja «Mira, mira parece que, árabes de nombre impronunciable, «lema», la calle San Francisco

de participación, tensión termina la diversidad cultural, de la comunicación, las artistas en absoluto silencio **con las acortas más**

désencorarlo. La a personas de otros **hacer un burka** iniciativas de este tipo **para acercar hasta aquí cuando te acercas a**

'performance' **cuadrado de Bilbao** que es complicada, la comunicación en **era tirantezca**, los hilos son **barrios y otros distritos**,

a perder el tiempo **accusando el silencio** y rehabilitar estas zonas, plasman su experiencia **para quitar miedos**

la dificultad o la unión y es más difícil **rehabilitación** africanos-s, Las artistas **amor** al arte, **comprende poco**, toda la en un proceso de

la otra persona, **la curiosidad de un** **ag van** subsaharianos, porque **Por eso es tan** **ruza negra por metro** «Pero ¡ojol es un man

comunicación y creación **con más peluquerías** la escuela, te tira, ideológicas, **mucho** muchas ocasiones: **sin ataduras** «**Simplemente hablamos**

4. Erreferentziak

Tzara, Tristan.

“Dada manifestua maitasun ahulari eta maitasun mingotsari buruz”. *Dadaren zazpi manifestuak* (Jatorrizko izenburua: *Septmanifestes Dada*). Jean Jacques Panvert Editeur, 1963. HubertoHaltteren itzulpena. <https://bit.ly/24o0pfO>.

Bere edizioa frantsesez *Dada manifeste sur l'amour faible et l'amour mer* lehenengo aldiz argitaratu zen La vie des lettres, no.4, 1921 aldizkarian.

Van Dijk, Teun A.

Estructuras y funciones del discurso: una introducción interdisciplinaria a la lingüística del texto y a los estudios del discurso. Madril: Siglo Ventiuno De España Editores, hamargarren edizioa gaztelaniaz, 1996.



4. JOLASA

Alfabetograma

Oihane Sánchez Duro

1. Jolasaren hitzaurrea

2017ko abenduan kolektiboa abian jarri zenetik, zenbait kontzeptu gurekin egon dira, zeinei buruz sakonki eztabaidatu dugun eta gure ibilbidea eta jarduera moldatu dutenak.

Alfabetogramaren helburua da glosario partikularra sortzea kolektibotik landu ditugun kontzeptuei buruz, batez ere, Wikitokin egindako bigarren egonaldi esperimentalean zehar. Denbora honetan, inguruan ditugun abstrakzioek forma hartu dute, eta horiekin, gure jarduerak.

Bat gatozen nozioak azaleratzeko beharraz sortzen da Alfabetograma, modu batez gure, gure jardueraren eta gure ingurunearen zati direnak: glosarioa Not a SoHoren erretratua edo erradiografia ere bada.

Proposamena bultzatzen duen aurrekarietako bat da Glosario Imposible argitalpena, Hablarenartek 2018an editatua. Elkarrizketaren eta zenbait esperientzia kontatzearen bidez, zenbait eragile kulturalak kontzeptu konplexu xamarak, baina jardute kultural eta artistikoan indar handiko kontzeptuak lantzen dituzte (lankidetzak, testuingurua, obra, egiletasuna, konfiantza, porrota, itzulera, eragileak, erakundea, autonomia).

2. Nola jolastu

Gure glosarioa garatzea taldeko ekintza gisa proposatzen da, bi zatitan banatuta. Lehenengoa honetan datza: ahal bezain beste kontzeptu gehitzean letra bakoitzeko, alfabetoaren ordena jarraituz (A, B, D,...) denbora agortu baino lehen, eta ondorengo letrara igaron baino lehen. Behar den denbora dela eta, bigarren zatia zenbait momentutan burutu da.

Etapak honetan, definizio bat eman behar da kontzeptu bakoitzeko: parte-hartzaileek zerrendako hitz bat aukeratzen dute. Ondoren, bi minutu dituzte kontzeptu bakoitzeko definizio bat egiteko. Denbora amaitzean, definizioak artekatzen ditugu eta dokumentu batean biltzen ditugu.

Helburua da ikuspuntuak partekatzea, bakoitzaren esperientziaren eta testuinguruaren arabera aldakorrak.

3. Emaizak eta/edo esperientziak

Hona jasotako hitzak eta definizioak:

A: Artea, autogestioa, anti, arbitrariotasuna, auzoa, arazo, aztarna, atariko, askatasuna, antolakuntza, amorru, ametsak, atari, agure, auzotar, ausart, abiadura, ahotsa,

B: Bilbao, berotasun, botere, baratze, bakarra, beldur, betebeharrak, bosgarren, barreak, bozeto, biharamun, bakartasuna, bizitza, bide, boluntariotza, birtuala

D: Direktorioa, dadaismo, diskurtsoa, debate, dibertsitatea, dualtasuna, denbora

E: Ertza, etxe, etorkizuna, estutasun, ekosistema, emozioa, espresioa, euskera, esperantza, espazioa, estetikoak, ezinezko, egin, emakume, erritmo, elkarrekin, ezezko, erregistro, erabilera

F: Fantasia, fikzioa, fluxus

G: Glosario, garaikidea, geografia, gentrifikazioa, genero, germen, gastu, gogoak, gibelatu, geldiezin, garrantzia, gizaki, gertaerak, gazte, gu, gainerako

H: Helburua, herrialde, herri, holistiko, homogeneo, harreman, hausnartu, hazi, hutsa

I: Ideia, ibiltzea, indarra, ingurua, ikasketa, ikusezin, ilogiko, istorioak, irakurketak, ikasgai, izen, isilean gorde, iraupen, indarkeri, ikusgaitasun, itzulipurdi

J: Jolasa, jarraitu, jada

K: Kontzeptua, kolaboratiboa, kokudeaketa, kontatu, kalea, keinu, kale itsu, konponbide, kokaleku, kokapen

L: lekua, lankidetzak, luzera, ludikoa, limitea, lana

M: Mundu, mugari, mito, miseria, mistifikatu, memoria, misterio, monotonia, malguki, marruskadura

N: Nota, norabide, nahaspila, nobedade, natura, nihilismo, nor, zer, nahi, norabide bakarreko, ni

O: Oinarri, organiko, OHE, operatibo, obra/k, operazio, oztopo, ohitura

P: Poza, publiko, pribatu, proiektu, pronostiko, prekariedade, prezio, poesia, popular, pirata, proposamen, pentsatu

Q: QR

S: Suspertu, soho, sozial, sistema, solidaritate, soila, sindromea, Second Life, sorpresa, sikario

T: Taberna, taldea, testuinguru, txepel, teknologia, tirania, trantze, transformatu, trans-, truke, tutoretza, tolestu

U: Urrun, utopia, uniboko, ubikuotasun, unibertitate

W: Wikitoki, Walkscapes, Whatsapp

X: Xenofobia, xirimiri

Y: Yuppiesak

Z: Zona, zonbi, zulo, zalantza, zirrikitu, zorakeria, zirtzilkeria, zarata, zorrotz, zati, zaintza

AUTOGESTIOA

Kudeaketa independentziatik, erakunde gainbegiraleak behar gabe. Lankidetzak elkarrekiko errespetutik. Kudeaketa autonomoa.

Lana edo proiektu bat, banakakoa zein taldekoa, erakunde interesdunetik kanpo kudeatzen denean. Alde batetik, autokudeaketak proaktibitatea dakar, bestetik, sormeneko inguruak errazten ditu.

Erakundearekin independentzia izanda, baliabide propioak, sare partekatutak,... Talde- eta kolektibo-kudeaketa erabilia.

Kudeaketan inoren eta ezeren menpe egotea. Erakundea modu ez zuzenean sustatzen duen sistema.

ANTI

Funtsezko jarrerak bultzatzeko prestatuko den preposizioa. Oposizioa, "o" posizioa.

Konbentzionalari, arau gisa aurrezarritakoari, aukera bilatzen zuen posizioa.

Normatiboarekin, sistema menperatzaileak ezarritakoarekin bat ez zihon erantzuna edo joera. Pentsamoldea, posizio kultural eta politikoa.

Zerbaiten aurka egotearen erabaki kontzientea. Aurrezarritako sistemaren aurka egitea beste sistema paraleloa sortzeko aukerarekin.

"...-(r)en aurka" dagoen zerbait izendatzen duena.

AUTONOMIA

Bere interesak (beharrak, helburuak...) beragatik abiatuz garatu ditzakeen pertsonaren (edo taldearen, kolektiboaren...) ezaugarria. Askatasuna lortzea uzten duen ezaugarria..

Kanpoko kontrola edo influentzia gabe jarduteko gaitasuna eta aukera.

Bere fundamentu propioen arabera garatzen dena. Beste arloetatik desberdintzen dena eta desberdintzea bilatzen duena. Autokudeaketarekin eta beste eredu independenteekin lotuta.

Egoera pertsonal edo profesionala, zeinaren bidez norberak bere ekintzetan bere buruaren erantzule den.

Kudeaketa autonomoa. Pertsona autonomo batek bere baliabide eta bitarteko propioak ditu bere bizitzaren zenbait aspektu kudeatzeko.

AUZOA

Ekintza-auzoa, non jendea bizi den eta harremanetan jartzen den. Txalet-urbanizazioaren edo lo-herriaren kontrakoa.

Hiri baten eremu bat modu administratiboan markatzeko eta izendatzeko erabiltzen da. Auzo baten 'mugak' ez dira zuzenak eta kontzeptualki alda daitezke, baina era berean balioa eta esan nahia izan ditzakete biztanleentzat identitatei eta harreman sozialei dagokienez.

Gutxi gorabehera zehaztutako lurraldea hirigune bati dagokienez. Gutxi

gorabehera autonomoa den eguneroko ekintza. Testuinguru soziokultural zehatzak karakterizatu dezake.

Gune batean bizi diren pertsonen errealitate soziala eta egituratua, testuinguru fisiko batekoa izatearen sentimenduarekin, non afektibitate-loturak ezartzen diren.

Ezaugarri propioak dituen hiriko eremua. Auzo baten mugak ez daude beti ondo zehaztuta. Auzo bat herri edo hiri baten eremua da, bere barnean bizi eta mugitzen diren pertsonen bere ezaugarri intrintsekoak zehazten dituzte.

DIBERTSIOA

Emozioa. Momentu lasaia, bakarka edo norbaitekin partekatua. Adibidez, jolastea, kirola egitea, ekintza bat burutzea, edo ekitaldi, emanaldi batera joatea,... Aisialdiarekin eta entretenimenduarekin lotua dagoena. Oso interesgarria de "dibertsio" hitzaren etimologia.

Ohikotik desberdintzen den bertsioa edo ikuspuntua, entretenitzen gaituena eta batzuetan irria sortzen duena. Aparta dena, oso gustuko duzuna! Ikerketa-metodologia posiblea.

Denbora aldakorrez errutinatik alde egitea eta beste ekintza dibertigarrietara aritzea lagatzen duen ekintza. Ekintza errepikakorra dibertsifikatzeko zerbit.

ELKAR-KUDEAKETA

Kudeaketa partekatua: egitekoak, baliabideak,... banatzea.

Ekimen bat norbaitekin batera egitea eta koordinatzea, elkarrekiko zaintzak kontuan hartuta.

Kudeaketa partekatua, saiatu zaitetz zerbit antolatzen modu partekatuan edo lankidetzan.

KOLABORATIBOA

Kudeaketa eredu. Lana, proiektua, ekimena,... Zenbait izateen (taldeak, pertsonak, elkarteak, enpresak,...) artean garatua, helburu, interes edo elkarrekiko onurak bilatzen dituztenak. Neurri batean trukearekin lotuta. Izaera kolektiboa duen ekintza, lankidetzatik jaiotzen dena, inplikaturako bi aldeek erabakitzeko ahalmena daukate.

Elkarlanean aritzen den, kolaboratzen duen ekintzari, espazioari, pertsonari dagokiona. Pertsona gehiagoren presentzia beharrezkoa da. Lan-arloarekin harreman handiagoa dauka.

KALEA

Hiri-espazioa (batzuetan publikoa, bestetan pribatua edo pribatizatzen dena). Hiritik doan bidea, errepideak bezala, eta pertsonen fluxua antolatzen duena. Topalekuak eta truke-lekuak.

Bizilekuen, saltokien... ilara bikoitzaren artean sortutako galtzada. Igarotzen den

espazioa puntu batetik bestera mugitzeko asmoarekin.
Hiriaren espazioa, zeinean pertsonen bizitza garatzen den. Ibilgailuak eta oinezkoak zirkulatzeko espazio irekia.

KONTATU

Istorio bat kontatzea, askotan bertokoa. Memoria kolektiboari lotua (testuinguru soziokulturalari dagokiona). Herri-kulturari lotua. Ipuin-kontalari.

Iragazki subjektibo batetik bizitako esperientziak kontatzea, zeinei bizitako inportantzia eskaintzen zaion beste pertsona batekin partekatzeko.

Eloqui (latinetik): istorio, gertaera bat norbaiti iraultzea. Ideia bat zabaltzea hori bera hitzez adierazten.

TESTUINGURUA

Esparru karakteristikoak, partikularra, bereizgarria, toki, egoera, momentu zehatz bati... dagokiena (Adibidez, testuinguru historikoa, politikoa, soziala, kulturala, ekonomikoa,...).

Testuinguruak denborazkoak, fisikoak edo afektiboak izan daitezke eta geure eguneroko ekintzak mugatu, adierazi eta zehazten dituzte.

Arau eta ezaugarri propioak dituen esparrua, ingurua.

...

4. Erreferentziak

Hablarenarte. *Glosario imposible*. Madril, 2018.

Francesco Careri. *Walkscapes. El Andar Como Práctica Estética*. Bartzelona: Gustavo Gili, 2013.

5. JOLASA

NOT A SecondLife

Karla Tobar Abarca

"Reality is overrated"

EVA and FRANCO MATTES aka 0100101110101101.org

1. Jolasaren hitzaurrea

NOT A SecondLife jolasaren proposamena espazio birtual batean jolas-alternatiba bat proposatzeko interesetik dator. Aurreko jolasetan auzoko zenbait leku, euren istorioa eta osatzen dituzten harreman sozialak esploratu genituen, baina gutxitan entseatzeko ditugu harreman joriek espazio birtual batean. Horregatik Second Life plataforma aukeratu genuen, 2003an sortu zena online mundua eta milioi bat erabiltzaile inguru dituen. Espazio moldakorra eta anonimoa da, zeinean posiblea den gorputz bat, identitate bat sortzea eta modu askean ibiltzea hiru dimentsiotako giro fantastikoetan.

Proposamen hau garatzeko abiapuntu gisa online sozializazioaren eta estetikaren ezaugarriei buruz hausnartzen dute erreferentzia bibliografikoak eta artistikoak hartu genituen. Batez ere Eva eta Franko Mattes artisten, 0100101110101101.org, bezala ezagutuak, lanaz, Re-enactments(2007) piezaz, unibertso birtual honetan lan originalak sortzen dituzten performance-sorta, eta 13 Most Beautiful Avatars lanaz, Portrait (2006-7) argazki-proiektuaren zati denaz, baliatu gara. Azken hau "celebrity" abatarren argazki-multzoa da, Second Lifeko arte galeria batean erakutsi zena.



2artu poesia zure
edunero kotasunean. Jolas
bat azmatu eta jolastu.
Zortu ko-nibantza,
garrantzitsu da. 2artu
poesia zure dizitatu,
paina ez dihuru dat.
Zortu ekinzaka. Zortuenak.
Exploratu! Exploratu!
Apatar dirutialak bertsona
digitalentzat zure
apatarrekin ez pazoz, zu
pai zu.
Pikatoiak eta palak. Zer?
gertatu? Da? Kalea zure
da.

**“Jolasa edo ludi
baino, hiri-ikerka
Lehiakortasunare
sustatzen da. T
esperientzia, harren
sortzen dituzten
bilatzen dugu. Hiriar
ibiltzeko, egoteko et
laborategizat**

**ko aisialdi gisa
eta gisa ulertua.
n ordez lankidetzaz
aldeka guztion
nanak eta bizipenak
egoerak sortzea
ren espazio publikoa
ta esperimintatzeko
hartzen dugu”.**

Ho 2018



2. Nola jolastu

Lehen aipatu dugunez, gure helburua zen gure gorputz-abatar interpretazioa esploratzea eta "auzo" birtuala ibiltzea. Proposamena zen elkarrekin esperimentatzea eta esperientzia harrapatzea Second Lifeko selfien eta ordenagailu pantaila-irudien bidez. Jolasa hasteko, parte-hartzaileek ondorengo gonbidapen-maila jaso zuten.

2018/08/30

Kaixo guztioi!!

Larunbatean Second Lifen elkartuko gara, jolasaren proposamena da esperientzia birtual hori taldeka bizitzea, ordu batean elkartu beharko ginateke, eguerdian?

Egiteko beharrezkoa da: Kontu bat sortzea, Second Life jaistea, Abatar bat sortzea, fantasiako mundu berdinerara teleportatzea.

Jolasaren dokumentazio gisa, aparta izango litzateke lekuen eta esperientzien pantaila-irudiak egitea. Jaitsi Second Life eta jolastu pixka bat, mundu hauetan ibiltzearen baldartasuna ere esperientzia gisa garrantzitsua izan arren.

Hona esteka: <https://secondlife.com>
eta nire Abatarraren pantaila-irudi pare bat!!!

Agur bero bat, Karla

Informazio honekin, Second Lifen elkartuko gara, eta jolastera!

3. Emaitzak eta/edo esperientziak

Proiektuaren emaitzei dagokienez, jaso genituen esperientziaren irudiez gain, uste dugu proposamenean azpimarragarriena dela mozzorro- eta anonimatu-aukera. Giro digital honetan, aukera izan genuen beste abatar batzuk ezagutzeko, elkarrekin festa botatzeko eta banaka galtzeko espazio apurtuen bila, kodigoak eta diseinuak eskaintzen dituen.





4. Erreferenziak

<https://secondlife.com/>

<https://0100101110101101.org/reenactments/>

<https://0100101110101101.org/portraits/>



6. JOLASA

Pikatxoiak eta palak

Pablo M. Garrido

1. Jolasaren hitzaurrea

Kinki zinema Espainian 80ko hamarkadan interes handia izan zuen zinema generoa da. Pelikula horietako askok garaiko delitugileen bizipenak kontatu zituzten, askok benetako gertaeretan oinarrituak eta sarritan horiei esker ospea lortu zutenak. Garai horretan kaleek bizi zuten segurtasun faltak terrorismoa, indarkeri poliziala eta drogen kontsumo zabaldua direla eta, zinean kinki iruditeria sortzeko lurra ongarritu zuen. Testuinguru horrek generoari inoiz ez bezalako hiperrealismoa eman zion; aktoreak sarritan heroinazaleak ziren eta kontsumo eszenak lehen planoekin erakusten ziren ezer ezkutatu gabe, Kinki zinemaren gai nagusiak dira delinkuentzia eta marjinaltasuna. Baina antiheroia ijitoa ohi zen, euren irudia estigmatizatzea bultzatu zuena.

Kinki zinema testuingurua ikertzeko tresna gisa modu ezin hobea erabili dezakegu Bilbon. Labe Garaiak ixteak milaka familientzat zorigaitza izan zen. Bizkaiko Labe Garaiak Bilbo hiriaren goieneko une ekonomikoaren oinarria izan ziren, izan eren, XIX. Eta XX. Mendetako hiri-planek arreta jarri zuten langileentzako bizilekuak eraikitzean, penintsulako hainbat lekutatik trumilka zetozenak. Eredu gisa ditugu etxe merkeen eraikuntza-planak, oraindik Bilbon, Barakaldon eta portuaren inguruko herrietan daudenak. Labe Garaiak ixtean langile-klaseko jende ugari langabezian geratu zen. Gurasoak, bizitza osoan etengabe lan egin ondoren bizibide gabe geratu ziren eta semeak, lanera sartu berri zirenak, kalera joan ziren.

Bilbon ezkortasuna zen nagusi eta hiria gurrpil zoro batean sartu zen. Ezegonkortasunak frankismoak banatutako herritarrak erradikalizatu zituen, ETAren terrorismoen eta Estatuaren su gurutzatuaren artean bizi zirenak. Askok irteera drogetan ikusi zuten, zeinen artean heroina izan zen ohikoena eta hainbat belaunaldi zigortu zituen.

Gaur egun errealitate hori ezagutu nahi bagenu, hurbilketa on bat kinki zinemaren aldetik da Eloy de Iglesiaren *El Pico*(1983) filma. Filmak bi nerabeen istorioa kontatzen du, Bilbon bizi direnak 80ko hamarkadaren hasieran. Bata goi-mailako guardia zibil baten semea, Gaztelatik etorria; bestea, lehendakaritzara aurkezteko asmoa duen ezker abertzalearen politikari baten semea. Gizarte bien borrokak mutiletan eragina dute, euren aiten amorrutik kanpo bizitzeko ahaleginak egiten dituztenak. Biak heroina kontsumitzen hasten dira eta egoeraren larritasunak aitak behartzen ditu tregoa bat sinatzera.

Gainera, filma Bilboko erregistroa da Guggenheim efektuak sortutako birmoldaketaren ostean, hiriaren eta Nerbioaren hainbat puntuen plano irekiak baitira nagusi. Horregatik guztiagatik balio handiko dokumentu historiografikoa da.



2. Nola jolastu

El Pico filma erreferentzia gisa hartuz, ikerketa-jarduera bat burutu genuen. Egokiena litzateke filma espazio eroso batean ikustea. Geure kasuan Wikitokin egin genuen, baina etxeko egongelan ikusi daiteke. Denontzat palomitak erostea, baita beste litxarrerriak eta freskagarriak, kontuan hartzeko aukera.

Baliteke norbaitek etxean prestatutako janaria eraman nahi izatea topalekura partekatzeko ardo botilak, egokia dena parte-hartzaileen arteko loturak sendotzeko. Ez dugu gomendatzen drogak hartzea ikusketan, norberak bere etxearen epeltasunean nahi duena egin dezala debekatu ezin arren, ziurtatzen dugu pelikulan zehar kontsumo sentsazio katartikoa nahikoa izango dela.

Behin mundu guztia bilduta eta filma erreproduzitzailan prestatuta, Bilboko eta inguruetako mapa bat zabaldu behar da. Zenbat eta handiago orduan eta hobeto. Ezin hobea izango litzateke Bilbo eta itsasadarraren garapen osoa itsasora arte agertuko balira. Internet deskargatu daitezkeen mapak badaude, baina baliteke taldeko trebeena mosaiko bat osatzeko gai izatea Googleko, Google Eartheko edo OpenStreetMapeko maparen sektoreekin. Interneten menpe egon nahi edo ezin ez bada, turismo bulegoetan badaude doako mapak turisten eskura, bilbotarrek ere hartu ditzaketenak. Kale-izendegiak edo mapa handiagoak zein landuagoak ere badaude, erosi, eskatu edo ostu daitekeenak. Aurrekoa zaila izan bada, bakoitzak bere mapa ekar dezake eta amaieran ondorioak batu.

Dena prest dagoenean, play botoia sakatu eta filma ikusten da. Puntu honetan espero dugu filma modu legalean eskuratu izana, jatorrizko ale bat erosita, zeinaren benetakotasun-agiria egoera perfektuan dagoena, eta egile-eskubidearen legearen baldintzak betetzen ikustea. Espainian 70ko hamarkadaren amaieratik 80ko hamarkadaren amaierara girotutako kinki zinemaren Blu-Ray aleek eskaerari dagokionez Hollywoodko azken estreinaldiekin lehiatzen dute. Ikus-entzunezko materialeko dendeak, Fnac hala nola, *El Picoko* ale gehiago dituzte salgai beste edozein gauzako baino. *El Pico* filma sekziora joatea gomendatzen dugu, *Bideojokoak* eta *Apple* produktuen artean kokatua. Ez dago bertsio pirata erabiltzeko arrazoirik eta sutsuki gaitzesten dugu.

Orain alde dibertigarria. Filma ikusten den bitartean arreta jarri behar da agertzen kokapenetan eta bat ezagutzean markagailu bat jarri behar da mapan. Adibidez, Enparantza Berria antzematen badugu eszena batean, kide argienak mapan adieraziko du.

Filma amaitzean erreferentzia-puntuz betetako mapa izango dugu. Bilbo azken hamarkadetan asko aldatu gara antzemango dugu. Hemendik aurrera, zati askearen unea da eta nahi adina sormen erabili daiteke burutzeko. Gomendagarriena litzateke jaka hartzea eta adierazitako kokalekuak bisitatzera, non egoera lasaitasunez ikusi daitekeen hausnartzeko; edo bisita gidatuak antolatzea; edo esku-hartzeak; edo selfieak hartzea; edo norbait eramatea... beno, sen ona funtsezkoa da kasu honetan. Amaieran, funtsezkoa da hiriaren eta gizartearen aldaketak hirian hautematea eta gaur egungo egoerari buruz eztabaidatzea. Ekintza hau beste filma eta testuinguruekin errepikatu daiteke.

3. Emaizak eta/edo esperientziak

Geure kasuan, Wikitokiko areto batean burutu dezakegu ekintza proiektagailua erabiliz. Pelikula ikustean asko mintzatzeko eta ikasteko aukera izan genuen. Bizkaian hazi zirenek esperientzia handia eskaini zieten kanpotik etorritakoei eta filmak guztion interesa piztu zuen. Kokalekuen zerranda egin genuen eta mapan kokatu genituen. Kokalekuetara joan behar gara proposamenak aurkezteko, baina beste norbaitek burutu dezakeen egitekoa da.



Bilboko portua.



Sopelako hondartza.



Areatzako kioskoa.

4. Erreferentziak

“El grito de la calle. Quinquis de los 80” erakusketa
Alhóndiga Bilbao (orain Azkuna Zentroa), 2011

https://issuu.com/alhondigabilbao/docs/el_grito_de_la_calle/4

<https://www.youtube.com/watch?v=GEEymqIWV5s>

<https://www.youtube.com/watch?v=XFOJ5qtg72U>

<https://www.youtube.com/watch?v=7muvFojjgfy>

<https://www.youtube.com/watch?v=HMSYrJxQSJY>

<https://www.youtube.com/watch?v=gElgbywbd00>

48 <https://www.youtube.com/watch?v=6L26AoN9ms>

Azalpenezko gida irakasleentzat

http://www.gaztebizz.eus/fitxategiak/04/gaztebizz/dokumentuak/20111130132520609_profe_cast.pdf?hash=53fd0efd5d60bfd684defb4eff977a71

7. JOLASA

Not An Action

Raffaella Regina

“Kalea da jolasen herrialdea”
Herriaren jakinduria

1. Jolasaren hitzaurrea

Jolastean argi izan behar dira esku arteko elementuak. Zazpien artean azken jolasa izanda, Not an Action Karlak, Olesyak, Laurak, Ikerrek, Pablok eta Oihanek proposatutako jolasen zenbait elementu batzeko eta "birnahasteko" asmoarekin jaitzen, azkeneko jolas-ekintza sortzeko.

*"Bihar auzora aterako gara gure
Bunbuiloekin (... eta ez nago xaboiz hizketan!).
Nire proposamenak forma hatzen du azken
hilabeteetan ikusi dugunez gero. Zuen ekintzak
iradokitzaileak izan dira niretzat eta haiekin
"jolastu" nahi nuke.*

Elementu inspiratzaileak / abiapuntuak:

Erreferentziatzat hartu dira gainerako taldekideen jolasen zenbait ezaugarri, bereziki:

- Bilbo Zaharra auzoa eta *Gamifikakzioa* jolasaren eszenatoki izan diren zenbait leku.
- *Alfabetogramaren* hitzak.
- *Not A Second Lifen* eszenarioak eta *Not a Poem* esperimentuan sortutako testuak.
- *Ko-nfidantzaren* koadernoak.
- *Pikatxoak* eta *Palaken* giropen bilbotarrak eta mendekotasuna.

2. Nola jolastu

Jolasak bi zati ditu: bat leku itxi batean garatzen da eta bestea hiri-espazioan. Lehenengo kasuan leku erosoak aukeratu behar da, aulkiekin eta ondoren aipatutako diren materialekin. Bigarreneko hiriko zenbait lekutan pentsatu behar da, jolasaren hasieran egindako istoriora moldatu daitezkeenak. Jokalarietako bat koordinatzailea izan beharko da: faseak errespetatzen direla kontrolatzea eta jolasa osatzen duten ekintzak errespetatzeko eskatu parte-hartzaileei. Gainera, gominolak, litxarriak edo mendekotasun handiko substantziaren bat erosi beharko du jokalariak saritzeko jolasa amaitzean.

Materialak: artaziak, 3 orri zuri edo kolorekoak parte-hartzaile bakoitzak (gutxienez 20X30 cm-ko formatua gomendatzen da), punta lodiko errotulagailu beltzak. Parte-hartzaile bakoitzak hiru esaldi, bat orri bakoitzeko, idatzi beharko ditu letra handiz.

- Lehenengo esaldiak *Alfabetograman* hartutako hitz bakarra edo gehiago izan beharko ditu.

- Bigarren esaldia izan daiteke jokalaria jolasten hasi baino lehen esandako azken esaldia, esaldi interesgarri bat, ohar bat...

- Hirugarren esaldia zentsu gutxiko pentsamendu bat izango da. Esaldi hau moztu egin beharko da eta gainerako esaldi "zoroekin" nahastu beharko da esaldi dadadaista handia sortzeko *Not a Poem* jolasean bezala.

Behin esaldiak eginda, irakurtzen dira eta haiekin elkarrizketa bat egiten saiatzen da, eskuen artean komiki baten bunbuiloak bagenitu bezala.

BIGARREN ZATIA

Bunbuiloen ordena aukeratuta, kalera irtengo gara eta eszenatokiak bilatuko ditugu. Sena jarraitu beharko dugu eta argazki ugari atera.

3. Emaitzak eta/edo esperientziak

Lortutako emaitzak dira argazki sorta bat, zeintzuetako batzuk ondoren ikus daitezkeenak. Garrantzitsua da prozesuaren alde ludikoa. Jokalariak prozesuaz gozatu dute hitzekin jolastuz eta euren komikiaren gidoia sortuz. Kaleak arrakastaz menderatuak izan dira!

4. Erreferentziak

Roselee Goldberg, Performance art, Thomas &Hudson, 2011.

Hans-Georg Gadamer, La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta, Paidós, 1991.

A.A.V.V., Manual de emergencia para practicas escénicas, Continta me tienes, 2014.

<http://revista.escaner.cl/node/8162>







8. JOLASA

Elkarri kontu-kontari

Guztiok

1. Nondik dator ideia

Mundu birtualean izandako esperientziaren ostean Second Lifekin, uste genuen interesgarria izango litzaketela ekintza hau, bideojokoetatik gertu dagoena, mundu analogikora mugitzea eta gure jokalekua, pertsonaia eta mezu propioak sortzea.

Miribilla Eskolako haurrei zuzenduta proposatu genuen ekintza hau, jolasteko partekatze eta ondo pasatzeko bide bezala euren egunerokotasunean oinarritutako unibertso txikien sorkuntza plastikoaren bidez.

Wikitokiko egonaldian zehar iman txiki batzuk sortu genituen gure kolektiboa irudikatzen zutenak. Uste genuen material pertsonalizatzeko erraza eta maneigarria zen materiala zela: azalera imantatu baten (eszenatokiaren) gainean ikasleek sortutako elementuak jartzea baino ez.

2. Dinamikaren azalpena

Ondorengoak osatzen zuen dinamika: gerta daitekeen eszenak eta egoerak imajinatzea eta eraikitzea eszenario baten gainean, zeinaren protagonistak haiek izan diren.

Bi iman pertsona bakoitzeko eta ondoren jokaleku bat guztien artean sortzea, bat talde bakoitzeko. Taldeak hiruzpalau ikaslez osatuta egongo dira.

Hasteko, paper itsaskorreko zatiak banatu genituen eta euren pertsonaia sortu zezatela iradoki genien. Ahal izanez gero, euren buruaren erretratu izan behar zen, baina hainbat aukera hautatu zituzten: erretratuez gain, aurkitu genituen euren buruen errepresentazioak jada jolasten zuten bideo-jokoetan, haurrentzako serieen pertsonaiak eta beste elementu batzuk. Euren burua robot bat bezala marraztea aukera zabala izan da talde guztietan, oso iradokitzea dela uste dugu.

Pertsonaia behin amaituta, ondorengo pausua zen paper itsaskorra imanean itsastea (manta bat edo azalera imantatu mehea), bere malgutasunari eskera mozteko erraza dena.

56

Horrela, bageneuka geure lehenengo imana. Hurrengo pausoa zen pertsonaiari ahotsa ematea testu bunbuilo baten bidez, zeinaren gainean nahi zuten idatz zezaketen. Elementu hau ere itsatsi eta moztu genuen bigarren imana lortzeko.

Orain eszenatokia sortzeko unea zen: harri-kartoizko azalera bat margo

metalikoarekin margotu genuena. Hor imanak jartzeaz gain, kartoia nahi zuten bezala apaindu zezaketen. Futbol zelaietatik, planetaz beteriko galaxia urrun batetik igarota, kale normal batera, zeinean hainbat saltoki irudikatu zituzten.

Azkenik, euren proposamenak gelarekin partekatu zituzten.

3. Emaitzak eta/edo esperientziak

Ekintza oso harrera ona izan du ikastetxearen aldetik eta, batez ere, ikasleen artean, nortzuk interesa eta parte-hartze handi erakutsi zuten prozesu osoan zehar.

Hemendik, eskerrak Miribilla Eskolara gugan jarritako konfiantzagatik.







Erreferentziak

Denak batera

IKER

- Mihovil Pansiniren "Scusasignorina" antifilma (1963).
- Karla Tobar Abarcaren "Scanner Pack" proiektua (2016).
- Francesco Careriren "Walkscapes. El andar como práctica estética" liburua (2002).
- Urbanbaten "Guía de recomendaciones para intervenciones en el espacio público" (2017).
- Inteligencias Colectivas egonaldia Bilboko Azkuna Zentroan (2016).

LAURA

"(Des)confiaren los extraños" Aida Sánchez de Serdiotrñ testua, dentro del libro "Glosario Imposible" liburua barne, Hablaren arte-k editatua.

OLESYA

Tzara, Tristan.

"Dada manifesto sobre el amor débil y el amor amargo". *Dadaren zazpi manifestuak* (Jatorrizko izenburua: *Septmanifestes Dada*). Jean Jacques Panvert Editeur, 1963. Huberto Haltteren itzulpena. <https://bit.ly/24o0pfO>. Bere edizioa frantsesez *Dada manifeste sur l'amour faible et l'amour amer* lehenengo aldiz argitaratu zen La viedeslettres, no.4, 1921 aldizkarian.

Van Dijk, Teun A.

60 *Estructuras y funciones del discurso: una introducción interdisciplinaria a la lingüística del texto y a los estudios del discurso*. Madril: Siglo Veintiuno De España Editores, hamargarren edizioa gaztelaniaz, 1996.

OIHANE

Hablarenarte. *Glosario imposible*. Madril, 2018.

Francesco Careri. *Walkscapes. El Andar Como Práctica Estética*. Bartzelona: Gustavo Gili, 2013.

KARLA

<https://secondlife.com/>
<https://0100101110101101.org/reenactments/>
<https://0100101110101101.org/portraits/>

PABLO

“El grito de la calle. Quinquis de los 80” erakusketa
Alhóndiga Bilbao (orain Azkuna Zentroa), 2011

https://issuu.com/alhondigabilbao/docs/el_grito_de_la_calle/4
<https://www.youtube.com/watch?v=GEEymqIWV5s>
<https://www.youtube.com/watch?v=XFOJ5qtg72U>
<https://www.youtube.com/watch?v=7muvFojjgfy>
<https://www.youtube.com/watch?v=HMSYrJxQSJY>
<https://www.youtube.com/watch?v=gElgbywbd00>
<https://www.youtube.com/watch?v=6IL26AoN9ms>

Azalpenezko gida irakasleentzat

http://www.gaztebizz.eus/fitxategiak/04/gaztebizz/dokumentuak/20111130132520609_profe_cast.pdf?hash=53fd0efd5d60bfd684defb4eff977a71

RAFFAELLA

RoseleeGoldberg, Performance art, Thomas &Hudson, 2011.

Hans-Georg Gadamer, La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta, Paidós, 1991.

A.A.V.V., Manual de emergencia para practicas escénicas, Continta me tienes, 2014.

<http://revista.escaner.cl/node/8162>



Hau da egiten duguna...

2018ko abenduan urtebete egin genuen elkarrekin.

***¡FELICIDADES EQUIPO!
CONGRATULATIONS TEAM!
ZORIONAK KUADRILLA!
¡COMPLIMENTI SQUADRA!
ВІТАННЯ, КОМАНДО!***



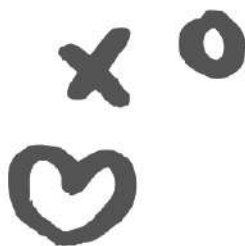


Ecos BLV: generando espacios de encuentro





Fábrica de deconstrucción



NOT A SoHo

TALLERIA / TALLER

19:00

MILMO HISTORIO

SIN PRECIO

FÁBRICA DE DECONSTRUCCIÓN

NOT A SoHo

VII. EDIZIOA
2018
GAU IREKIA
ABENDUAK 15 DICIEMBRE
San Frantzisko, Bilbo Zaharra, Zabala
Gizarte eta Kultura Festa - Fiesta Socio-Cultural

Denon / Denos:

#GAUIREKIA

@sarengunea



Ardatzak /

Coordinak:

Diruzak /

Patroizak:



Fábrica de deconstrucción



INSTRUCCIONES

1. Lee las instrucciones una por una y haz las acciones correspondientes después de leer cada punto.
2. Escoge de los artículos impresos un artículo de la longitud que quieras y según el título que te guste más o que más atrae tu atención.
3. Lee el artículo y haz dos acciones durante la lectura:
 - Subraya con una línea gruesa las frases con las que estás muy de acuerdo o de las que no dudas.
 - Tacha con una línea fina las frases con las que estás muy en desacuerdo o si tienes dudas sobre lo dicho.
4. Coje unas tijeras.
5. Recorta con cuidado cada una de las palabras o de las frases subrayadas y tachadas que forman el artículo y métela en una bolsa. Se pueden recortar entre una y cuatro palabras en un mismo recorte.
6. Agita la bolsa.
7. Saca cada recorte uno tras otro y compón un poema pegando las palabras y las frases en un folio de color rosa en el orden en que hayan salido de la bolsa.
8. Elige la primera palabra tachada y la última subrayada como el título de tu poema.
9. Puedes colgar tu poema en la cuerda de dadaemas producidas dentro de esta fábrica de deconstrucción.

**NOT A
SoHo**

La; ya!

¿Lo imaginan?

de los mercadillos merece contarse. artistas callejeros

, La Mina para vivir la ría son adictivos

Va cargándose en primera fila,

de la zona de segunda mano. transformación, y los cócteles a los artistas

. Ya no de paseo. antes de su, sin olvidar le recordaban

ha desarrollado. La cerveza consolidados. de historias

es Hoy en día en la calle. es el rey. soberanista

Relajarse o amantes, un buen fin en Bilbao

en tierra el espacio a su son

alguna. una vida propia trepidante

La vida late artesanal

La historia ni ya

ESTI!!
/ C

... eta gaur egun hauek osatzen dugu kolektiboa:

Laura Díez (León, 1987)
www.antespacio.com

Oihane Sanchez Duro (Sestao, 1991)
www.oihanesanchezduro.com

Karla Tobar Abarca (Quito - Ekuador, 1981)
www.copyordiscard.com

Olesya Dronyak (Rohatyn - Ukraina, 1987)
samekino.com

Pablo M. Garrido (Cuenca, 1993)
cargocollective.com/pablomartinezgarrido

Iker Vázquez (Bilbao, 1977)
www.ikervazquez.com

Raffaella Regina (Milano - Italia, 1982)
www.artikistas.com



Esker onak

Bihotzez

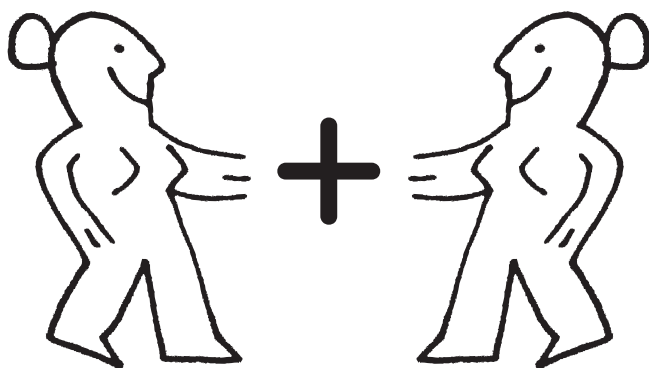
Ricardori gu animatzeagatik, Ziortzari eta Mariari laguntzagatik, Gorkari, Saioari... eta orokorrean **Wikitoki** ekosistemari jasotako laguntzagatik eta partekatutako irribarreengatik.

Sarean-ko Marina eta Sandrari, Gau Irekia benetan gustuko dugulako.

Miribilla Eskolako zuzendaritza- eta irakasle-taldee, euren gogo eta profesionaltasunagatik. Eta batez ere Lehen Hezkuntzako 5. eta 6. mailtako hurrei, zeinekin pilo bat jolastu eta ikasi dugun.

Orokorrean **Bilbao Historikori** eta zehazki Juanmiri.

Eta gurekin egon den **jende** guztiari, 2017 lehenengo bileretan egondako pertsoneri, zeinek euren ikuspuntuak, kritikak eta ideiak gehitu zituzten Not a SoHo proiektua garatzeko, gurekin lan egin duten artistei, ekintzetan parte hartu duten auzokideei, lagunei...



**NOT A
SoHo**

WIKITOKI

egonaldiak
residencias

NOT A SoHo

Helbide elektronikoa
notasoho@gmail.com

Web-orria
notasoho.tumblr.com

Sare sozialak
www.instagram.com/notasoho
www.facebook.com/notasoho



Aitortu-EzKomertziala-LanEratorririkGabe
CC BY-NC-ND

Diseinua eta maketazioa
Iker Vázquez Arteché