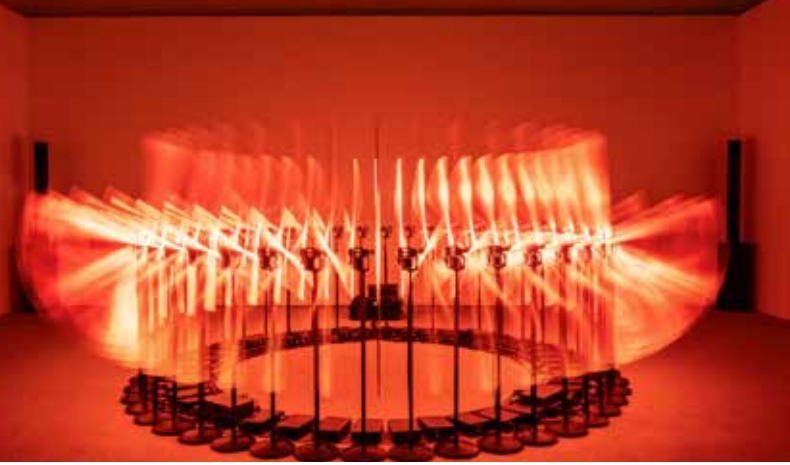
HÁGASE LA LUZ

RUIDO INTERNO
ARTES ESCÉNICAS Y VISUALES

CREACIÓN LUMÍNICA Y AUDIOVISUAL | 6ª edición

SANTANDER | 1—4 de OCTUBRE | 2026



1 FLUX

Collectif Scale (Francia)

Escultura cinética de luz

Auditorio del Centro Botín
Entradas: www.centrobotin.org

Día 2: 17:00 a 20:30 h.
Días 3 y 4: 12:00 a 14:00 y 17:00 a 20:30 h.

Flux es una escultura cinética de luz controlada en tiempo real mediante movimientos motorizados. Hélices giratorias crean líneas de luz dinámicas que se expanden a diferentes velocidades y alcances, dando como resultado una forma orgánica en constante transformación. La obra oscila entre estados de calma y otros casi frenéticos, en diálogo con la composición sonora original de Grégory Sémah.
Es una experiencia visual y acústica que pone la luz en movimiento y transforma el ritmo en el espacio.
La instalación está compuesta por líneas de luz (LED) montadas en una estructura motorizada que genera movimientos complejos en el espacio.

2 LUX DOMUS

Josep Poblet (Cataluña)

Instalación de arquitectura lumínica

Centro de Arquitectura Ricardo Lorenzo
Colegio de Arquitectos de Cantabria

Días 1 y 2: 17:00 a 20:30 h.
Días 3 y 4: 11:00 a 14:00 y 17:00 a 20:30 h.

Del latín *Domus*, el espacio doméstico representa el refugio por excelencia: la casa, el hogar, un lugar donde la arquitectura se manifiesta en su máxima expresión porque la protección es mayor que en cualquier otro entorno. Este es el alma de LUX DOMUS, una arquitectura lumínica que busca ser un espacio de acogida, silencio y contemplación que invita a la reflexión, donde la transformación geométrica de la luz altera la percepción del entorno, creando una experiencia habitable única. Paralelamente, el proyecto aborda la luz como si de un material sólido se tratara, recordándonos que la esencia de un espacio reside en la interacción de los elementos que lo delimitan.

3 SUSPENSIÓN INFINITA

Pablo Turanzas / Ilumina2 (Cantabria)

Instalación cinética de luz

Palacete del Embarcadero

Día 2: 18:00 a 21:00 h.
Día 3: 11:00 a 14:00 y 18:00 a 21:00 h.
Día 4: 11:00 a 14:00 h.

Un ambiente de luz y proyección de vídeo nos traslada al interior de un prisma perfecto, en el que la luz aprende a redoblarse. Múltiples esferas suspendidas respiran en silencio, dibujando coreografías invisibles que sólo existen mientras se mueven. El espacio se disuelve en reflejos, haciendo que los límites desaparezcan. Dentro del prisma, el tiempo no avanza: oscila. Las esferas cambian de color como un pulso compartido al ritmo de la composición sonora, construyendo patrones que evolucionan en el tiempo. Esta combinación de luz, reflejo y movimiento convierte la pieza en una experiencia inmersiva que juega con la percepción, la escala y la relación entre cuerpo y espacio.

4 TRAFFIC LIGHT

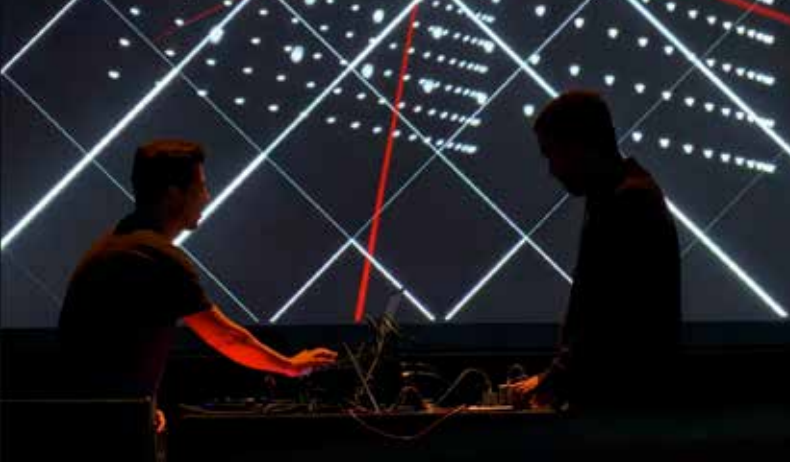
Logela Multimedia (Bilbao)

Vídeo mapping

Fachada edificio de Correos

Días 2 y 3: 21:00 a 23:30 h.

Pieza de arte audiovisual interactiva basada en vídeo mapping y animación que toma como punto de partida el imaginario de los semáforos.
Utiliza proyecciones, animación 3D, gráficos en movimiento y sonido para transformar un elemento cotidiano (el semáforo) en una experiencia visual dinámica.
La obra convierte el semáforo en un dispositivo narrativo y lúdico, donde la luz y el color generan situaciones cambiantes y sugerentes.
Explora la relación entre la señal, el comportamiento y el juego, desplazando el significado funcional del semáforo hacia un lenguaje artístico.



5 RED SPECTRUM

Boris Chimp 504 (Portugal)

AV Live

Filmoteca de Cantabria Mario Camus

Día 2: 20:30 h.

El telescopio espacial Pitzer era un observatorio infrarrojo utilizado para estudiar objetos demasiado fríos para emitir luz visible, como exoplanetas, enanas marrones, cometas y asteroides. A pesar de haber cesado sus operaciones científicas en enero de 2020, recientemente ha comenzado a transmitir... ¡en el espectro rojo! Este nuevo capítulo de Boris Chimp 504 explora nuevos territorios y dimensiones espaciales. La narrativa audiovisual acompaña a Boris Chimp 504 en sus viajes por el espacio exterior, sumergiendo al público en temas de exploración espacial, ciencia y tecnología, fusionando realidad y ficción.

6 I CONCURSO INTERNACIONAL DE VIDEO MAPPING CIUDAD DE SANTANDER

Varios artistas

Vídeo mapping

Iglesia de la Anunciación. Santander

Día 3: a partir de las 21:30 h. Varios pases

Organizado por la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Santander con la colaboración del festival Hágase la luz y la parroquia de la Anunciación para proyectar los trabajos seleccionados.
La luz vuelve a dialogar con la historia, a través de la convocatoria lanzada desde la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Santander. Este certamen está dirigido a artistas visuales, creadores digitales y estudios de animación de todo el mundo. El objetivo es crear una pieza original de vídeo mapping que se proyectará sobre la fachada de la Iglesia de la Compañía, uno de los conjuntos barrocos más destacados de la ciudad.

7 TIPOGRAFÍAS LUMÍNICAS

Proyecto Santatipo / Ilumina2 / Ruido Interno (Cantabria)

Instalación de luz y sonido

Antigua Librería Gil. C/ San Fernando 62

Días 1 y 2: 18:00 a 20:30 h.
Días 3 y 4: 11:00 a 14:00 y 18:00 a 20:30 h.

Esta instalación es un ejercicio de arqueología urbana y memoria colectiva. A partir del rescate y restauración de antiguos letreros luminosos de la ciudad de Santander, recuperados y salvaguardados por el proyecto Santatipo, la obra transforma algunos de estos fragmentos de gráfica comercial en una experiencia inmersiva de luz y sonido. Los rótulos, que durante décadas marcaron el ritmo visual y la identidad de las calles santanderinas, abandonaron su función publicitaria original para convertirse en esculturas de luz. Al encenderse de nuevo, no solo iluminan el espacio: invocan la historia viva de la ciudad y de quienes la habitaron.

8 SPIRAL

[ICE3] Ensemble (Suiza)
Javier Verduras / Nuria Carbó

Performance sonora y visual

Hall Instituto Santa Clara

Día 3: 20:30 h.

SPIRAL es una experiencia que combina sonido, luz y performance dentro de un nuevo marco escénico creado por ICE3 Ensemble, en colaboración con Juli Santacruz y Johannes Wernicke. El proyecto opera en la intersección de la acción humana y un sistema parcialmente programado. Resortes suspendidos activados por mazos, bobinas magnéticas, sensores y electrónica en vivo. La espiral funciona como principio organizador tanto visual como musical, ofreciendo un viaje sensorial en el que lo visual, lo acústico y lo performativo se entrelazan orgánicamente. Elementos led integrados realizan la conexión entre sonido y luz.

9 JUST FOR YOU

Craig Quintero y Riverbedteatre (Taiwán)

All that remains / Over the rainbow /
A simple silence. Trilogía.
Estreno completo en España

Vídeo 360 3D (Mayores de 16 años)

La Fábrica de Creación. Inscripciones: **www.eventbrite.es**

Día 3: 10:15 a 14:00 y de 17:15 a 20:30 h.
Día 4: 10:15 a 14:00

Combinando las tres películas 360VR galardonadas de Riverbed (All That Remains, Over the Rainbow y A Simple Silence) en una sola experiencia, la trilogía "Just for You" sumerge al público en una meditación surrealista sobre la memoria, la muerte y el deseo. En "Just for You", Craig Quintero traslada magistralmente su experiencia teatral al medio inmersivo. El público percibe la precisión de la puesta en escena en cada plano, la profundidad emocional de los personajes y una inquietante cercanía con los protagonistas.

10 ORIGEN

Emilia Sánchez Chiquetti (Argentina)

Realidad virtual (Mayores de 12 años)

Real Club de Regatas de Santander

Inscripciones: www.eventbrite.es
Días 3 y 4: 11:00 a 14:00 h. y 17:00 a 20:30 h.

La propuesta surge como una respuesta a la distancia física y emocional que existe entre las personas y los grandes ecosistemas del planeta. A través de la realidad virtual, Emilia plantea una experiencia sensorial que permite al espectador no solo observar, sino "habitar" el Amazonas, recorriendo sus paisajes, escuchando sus sonidos y percibiendo su atmósfera. La obra busca generar conciencia sobre la fragilidad de este ecosistema, utilizando la inmersión como herramienta para despertar empatía y conexión con la naturaleza. En este sentido, la tecnología no se presenta como un fin en sí mismo, sino como un medio para amplificar la experiencia y el mensaje.

11 MIRAR UNA POZA

Tamara García (Cantabria)

Sala Universidad. E.T.S de Náutica

Días 1 y 2: 18:00 a 21:00 h.
Días 3 y 4: 11:00 a 14:00 h. y 18:00 a 21:00 h.

Cuatro planos fijos de una charca intermareal durante la bajamar. En apariencia inmóvil, la imagen revela lentamente una coreografía sutil de algas, quisquillas, erizos y otros organismos que habitan entre rocas y grietas. La obra documenta las relaciones y simbiosis de este ecosistema fronterizo entre mar y tierra, invitando a una mirada atenta y pausada hacia formas de vida casi invisibles. Al eliminar el horizonte y el punto de fuga, la pieza propone una experiencia de observación cercana e inmersiva que cuestiona nuestra forma habitual de mirar y jerarquizar el mundo.

12 RECORDIDOS SONOROS

Escucha individual (auriculares inalámbricos)
Inscripciones: www.eventbrite.es

Fuenteovejuna, todos a la bolera

Óscar Allende (Cantabria)

Día 4: 11:00 a 14:00 h. / **Encuentro: entrada del MUPAC**

La Maldición

Román San Emeterio (Cantabria)

Día 4: 17:00 a 20:00 h. / **Encuentro: Plaza de la Catedral**

Historias escritas para ser escuchadas en una narración sonora en los mismos lugares a los que hace referencia el texto, a través de unos cascos inalámbricos. Esta propuesta ofrece una experiencia sensorial rica y envolvente, y nos proporciona una conexión con el entorno a la que no estamos acostumbrado, haciendo que los participantes vean y sientan el lugar de una manera completamente nueva. Se trata de un recorrido guiado por espacios poco frecuentados de la ciudad donde los participantes experimentan una experiencia sonora que mezcla historia, ficción, música y efectos de sonido.

13 ATRAVESANDO LA PINTURA

Juan Carlos Fernández (Cantabria)

Realidad aumentada (teléfono móvil)
Escucha individual (auriculares inalámbricos)

M.A.S. Museo de Arte de Santander

Inscripciones: www.eventbrite.es
Día 2: 18:00 a 20:30 h.
Día 3: 10:30 a 12:30 h. **/** 18:00 a 20:30 h.

El museo se transforma en un espacio vivo donde las obras dejan de ser contempladas para ser habitadas. Esta experiencia propone un recorrido inmersivo que combina realidad aumentada y sonido envolvente a través de cascos inalámbricos, invitando al visitante a atravesar una narrativa construida a partir de una cuidada selección de cuadros. A través de su teléfono móvil, los cuadros cobran vida: los elementos pictóricos se despliegan, se transforman y revelan capas ocultas que dialogan con la mirada del espectador. El recorrido se programa dentro del festival pero la realidad aumentada estará activa durante un mes.

14 PANTALLAS VIVAS

Juan Hurlé (Cantabria)

Video pantallas LED

Palacio de Festivales / Óptica Nueva Visión

Días 1 al 4

Una edición más las pantallas dirigidas de algunos comercios de la ciudad y del Palacio de Festivales de Cantabria vuelven a proyectar trabajos vídeo de jóvenes artistas.
La intención es visibilizar las creaciones de artistas noveles aprovechando esta estupenda infraestructura.
Todos los establecimientos participantes repiten después de la buena acogida por parte del público, cediendo sus pantallas durante los días del festival.

15 CAPTANDO LA LUZ

Álvaro Ramiro / Paloma Pamacor
Iker Moreno / Ana Martín

Exposición fotográfica

Sala Universidad. E.T.S de Náutica

Del 25 de septiembre al 4 de octubre
25 al 2 de octubre: 18:00 a 21:00 h.
Días 3 y 4: 1:00 a 14:00 h. y 18:00 a 21:00 h.

La exposición propone un recorrido por el archivo fotográfico del festival, a través de las obras más representativas capturadas a lo largo de sus cinco ediciones.
Desde su nacimiento, el festival Hágase la Luz se ha consolidado como un laboratorio de creación y un punto de encuentro imprescindible con artistas digitales. Esta muestra reúne una cuidada selección de obras que condensan la evolución técnica, conceptual y estética vivida por el certamen durante estos cinco años.

1 — **FLUX**
Collectif Scale

2 — **LUX DOMUS**
Josep Poblet

3 — **SUSPENSIÓN INFINITA**
Pablo Turanzas / Ilumina2

4 — **TRAFFIC LIGHT**
Logela Multimedia

5 — **RED SPECTRUM**
Boris Chimp 504

6 — **I CONCURSO VIDEO MAPPING CIUDAD DE SANTANDER**
Varios artistas

7 — **TIPOGRAFÍAS LUMÍNICAS**
Proyecto Santatipo / Ilumina2 / Ruido Interno

8 — **SPIRAL**
[ICE3] Ensemble

9 — **JUST FOR YOU**
Craig Quintero y Riverbedteatre

10 — **ORIGEN**
Emilia Sánchez Chiquetti

11 — **MIRAR UNA POZA**
Tamara García

12 — **RECORRIDOS SONOROS**
Oscar Allende / Román San Emeterio

13— **ATRAVESANDO LA PINTURA**
Juan Carlos Fernández

14 — **PANTALLAS VIVAS**
Juan Hurlé

15 — **CAPTANDO LA LUZ**
Álvaro Ramiro, Paloma Manacor, Iker Moreno y Ana Martín

Presentamos la sexta edición de “Hágase la luz”, un encuentro donde la arquitectura, el arte digital y la creación audiovisual se entrelazan para redefinir diversos espacios públicos y privados de la ciudad.

Durante cuatro días, artistas locales, nacionales e internacionales que utilizan la luz, el sonido y la tecnología como lenguajes de expresión exhiben sus obras. A través de instalaciones visuales, proyecciones en fachadas, piezas de realidad virtual y propuestas sonoras, invitan al público a detenerse, contemplar y experimentar la creación artística desde otra perspectiva.

Diseña tu propio recorrido, ya que no existe un orden establecido. Consulta el mapa del programa y explora los diferentes puntos al ritmo que prefieras.