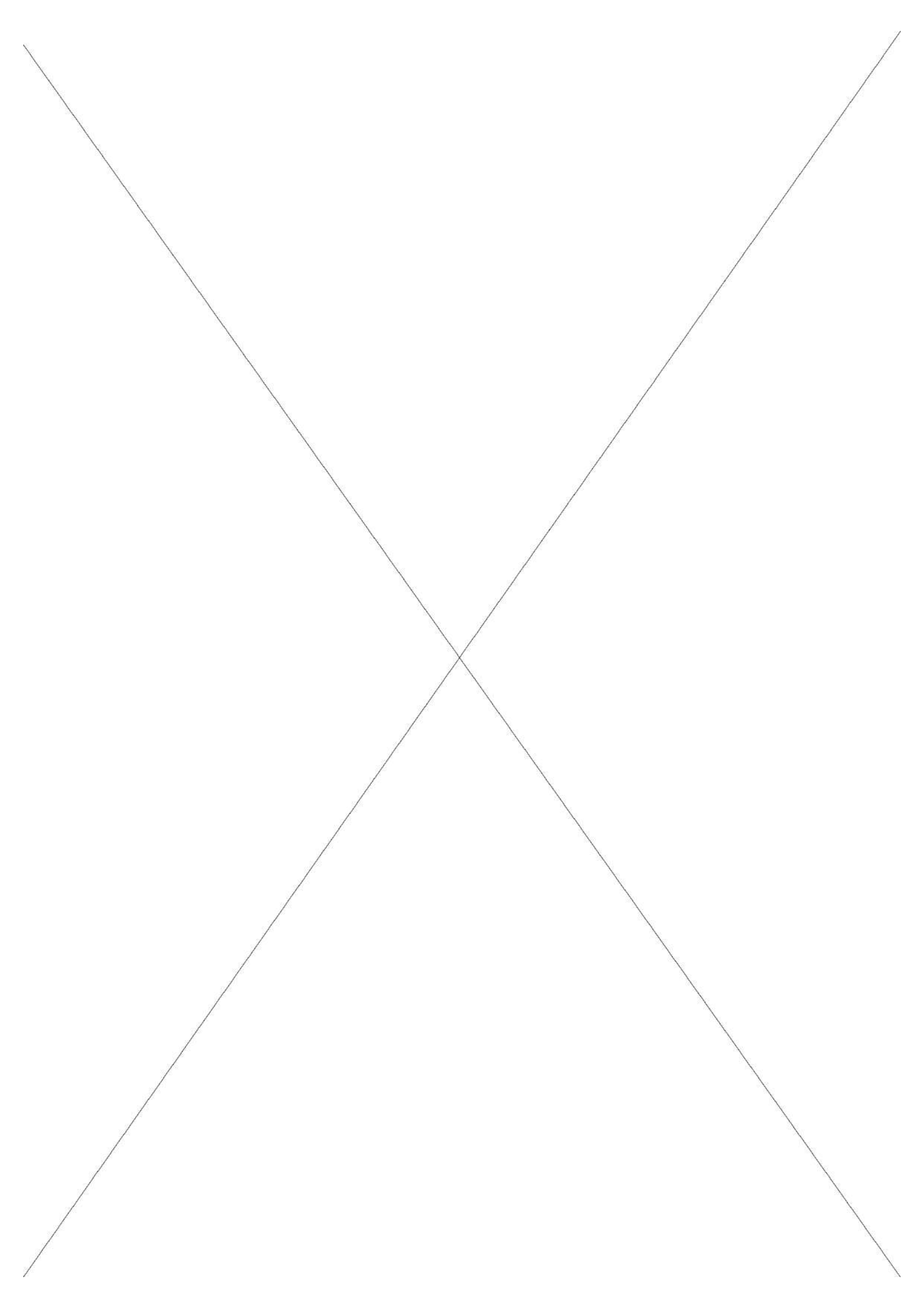
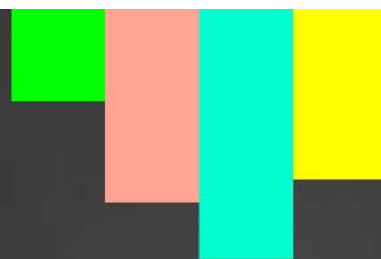




LA PE RRE RA



2024-2025



AURKIBIDEA

SARRERA. 3
ERAIKINA. 4

STEAM ESTRATEGIA

TEKNOLOGIA. 7

SORKUNTZA DIGITALA ADIMEN ARTIFIZIALAREKIN. 10
FPV DRONEAK. 10
GAZTE GAME. 10
FRAME HUNTERS. 11
PCBUILDING. 11
PROMPT-ETIK PANTAILARA. 12
SOINU GELA. 12
SANDBOX: ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILEA. 12
CAN-SAT. 13
FIRST LEGO LEAGUE. 14
WORLD ROBOT OLYMPIAD. 16
AI&ROBOTICS LAB. 18
THE PINK FORCE. 20

SORMENA. 23

CERAMITEK. 24
FIGMA. 24
CLO3D. 24
DISEINU SORTZAILEA. 25
SOLARPUNK. 25
REPAIR AULKIAK. 26

FILOSOF-IA. 29

ELKARRIZKETA. 32

JASANGARRITASUNA. 35

UPCYCLING. 36
PLASTIKART. 36
BIOMATERIALEN ESPLORAZIOA ETA APLIKAZIOA. 36
ORTURAKO SENTSORIKA. 37
KONPOSTAJEA ETXEAN. 37
NEKAZARITZA BERTIKALA. 37
GREENPOWER. 38
3D REPAIR. 40
REPAIR BIZIKLETAK. 41

EUROPAKO ROBOTIKA ASTEA. 42

BILBAO GAZTE STEAM EGUNA. 43

PARTE-HARTZEA

KONEKTA IDEIAK. 45

GREEN GLAM. 46
GREEN JAN. 48
GREEN SORMENA. 50

BILBOKO GAZTE PANELA. 53

EMANTZIPAZIOA

**GAZ: GAZTEEN EMANTZIPAZIOARI LAGUNTZEKO
ZERBITZUA. 54**

EKIPAMENDUA. 59

MAKINERIA. 60
GAIKUNTZA-TAILERRAK. 61
ESPASIOAK. 62

BISITA GIDATUAK. 65



ITXASO ERROTETA

La Perrera 2022ko azaroan sortu zen, ideia argi batekin: Bilboko gazteentzat aukera-gune bat sortzea, ikasteko, esperimentatzeko, partekatzeko eta proiektu propioak garatzeko leku ireki bat. La Perrera gazteentzako berrikuntza-laborategi gisa sortu zen, eta gune bat da ideia berriak aztertzeko, praktikan jartzeko eta ideia horien garapena bultzatzen duten beste pertsona, erakunde eta baliabide batzuekin konektatzeko.

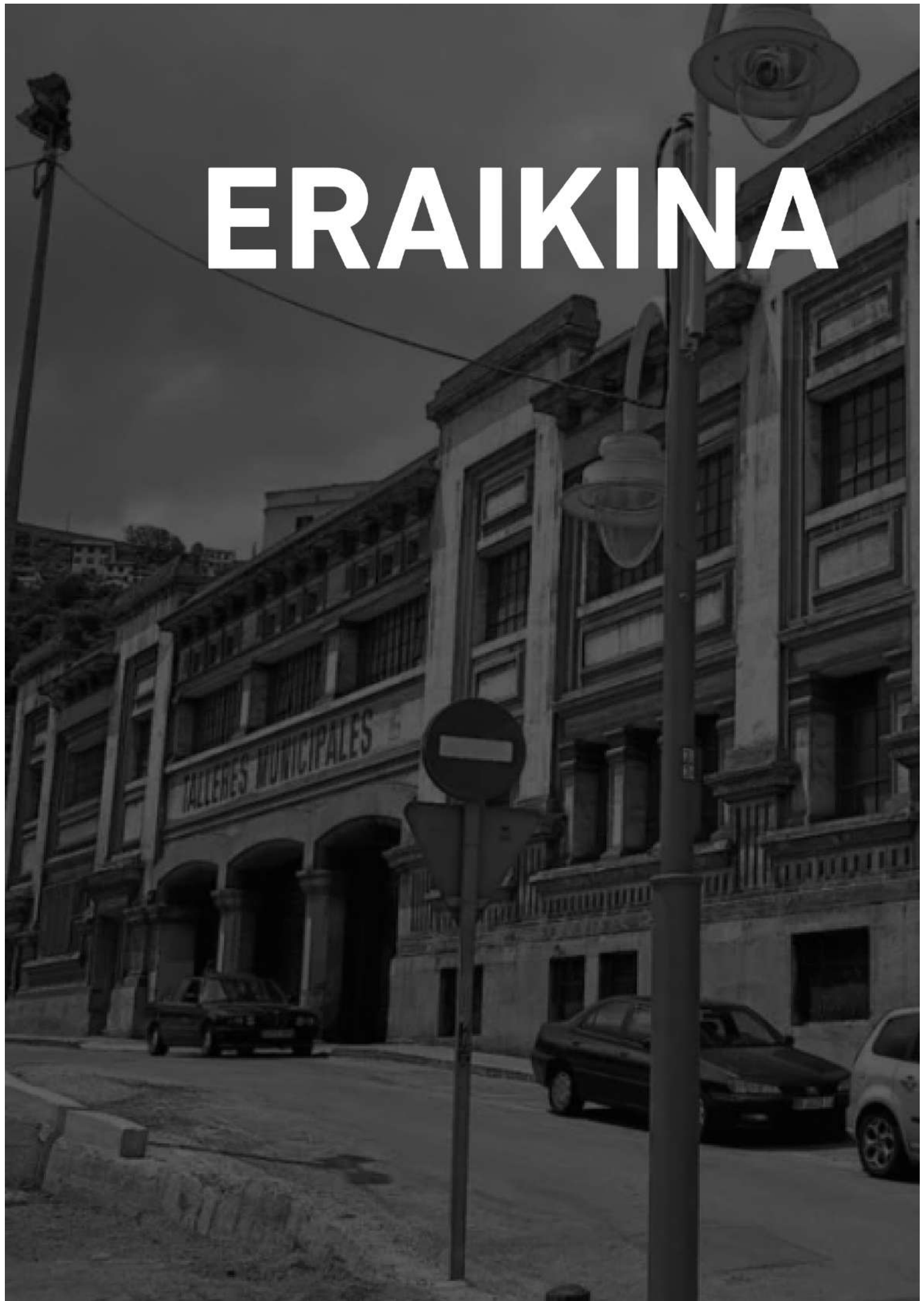
Gazteentzat pentsatutako ekipamendua da, baina, batez ere, gazteekin batera eraikia, haien interesak, kezkak eta nahiak entzunez.

2023an emandako lehenengo urratsen ondoren, proiektua sendotzen eta egokitzen jarraitu dugu 2024an eta 2025ean, metatutako esperientziari eta ehunka gazteren, entitatereen eta pertsona laguntzailereren parte-hartze aktiboari esker. Urtekari honek bide partekatu horren zati bat jasotzen du: azken urtean La Perrerrari bizia eman dioten ekimenak eta esperientziak.

La Perrera Bilbao Hiri Gaztea eta Bilbao Gazte STEAM udal estrategien erreferentziazko guneetako bat da. Ekipamendu horretatik, gazteen parte-hartzea sustatzeko, gazteen autonomia eta emantzipazioa bultzatzeko eta STEAM bokazioak eta gaitasunak sustatzeko politikak eta proiektuak garatzen dira, haien beharretara, interesetara eta bizi-proiektuetara egokitutako baliabideak, zerbitzuak eta espazioak eskainiz.

Urtekari hau gazte-komunitate aktibo, askotariko eta konprometitu baten isla da. Baina, batez ere, erakusten du konfiantzazko, entzuteko eta aukera emateko espazioak aurkitzen dituztenean, gazteak direla gure hiria eraldatzeko protagonistak.

ERAIKINA





1922. ADOLFO GIL LEZAMA ETA PEDRO ISPIZUA

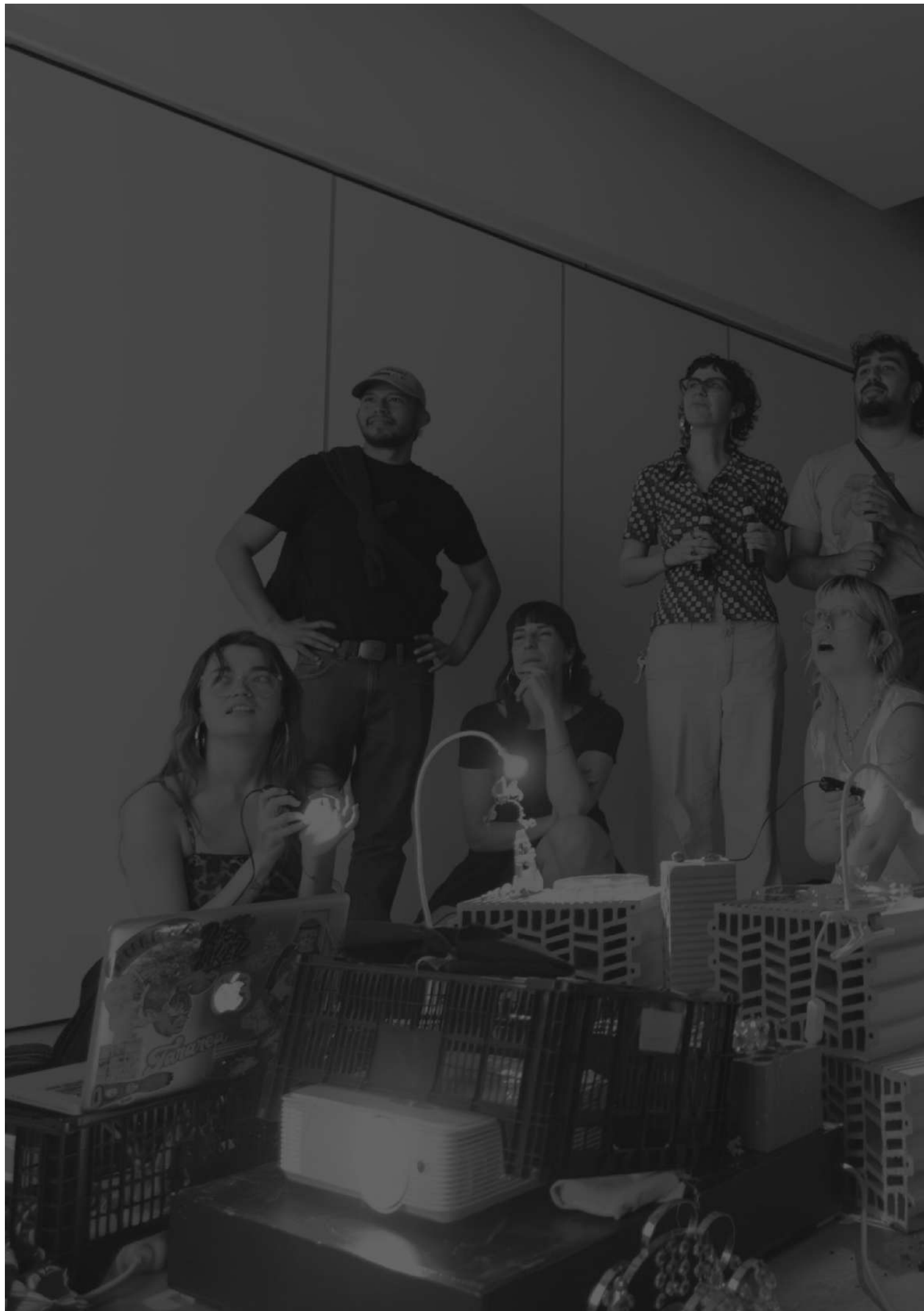
ERAIKINA

1922. ADOLFO GIL LEZAMA eta PEDRO ISPIZUA

La Perrera Basurtuko eraikin enblematikoa da, Adolfo Gil Lezamak eta Pedro Ispizua Susunagak 1922an eraikia. Material arriskutsu eta sukoiak gordetzeko diseinatu zen.

Material Sukoiaren Biltegia hiriaren industria-hazkundeari eta horren ondorioz biztanleriak izandako hazkundeari erantzuteko sortu zen. Eraiki zenean, mota horretako materialak beste leku batzuetan biltegitratzea debekatuta egotea nahi zen, material horiek arriskutsuak zirelako. Funtzionaltasun horrek eragina izan zuen bai eraikinaren barruko diseinuan, ate metalikoa zeukaten gelaxkak kokatu baitziren korridore baten inguruan, bai eraikuntza-materialaren aukeraketan ere, hormigoi armatua erabili baitzen. Altzairuzko ate sendoen bidez banandutako espazioak ziren, eta ate horiek eragotz zezaketen balizko edozein gorabehera eraikinaren beste gune batzuetara hedatzea.

Denboran zehar, eraikinak zenbait erabilera izan ditu; besteak beste, udal-txakurtegia, infekzio-zentroa eta biltegia.





TEKNOLOGIA



TEKNOLOGIA

Gure ustez, teknologia ez da baliabide hutsa, baizik eta ikaskuntza-ingurune dinamikoa, malgua eta etengabe eraldatzen ari dena ere bada.

Teknologiaren ardatza La Perreren programazio-ildo nagusietako bat da, helburua baita eremu digitalarekin lotutako gaitasun teknikoak ikasteko, esperimentatzeko eta garatzeko gune bat eskaintzea gazteei. Tailer eta jarduera praktiko bidez, zenbait tresna hurbiltzen dizkiegu 12 eta 30 urte bitarteko gazteei, hala nola programazioa, bideojokoen diseinua, robotika edo adimen artifiziala.

Helburua da parte-hartzaileek gaur egun erabilgarriak diren gaitasunak eskuratzea, gaitasun horiek hainbat testuingurutan aplikatu ahal izan ditzaten sormen-, prestakuntza- edo lanbide-arloetan. Hizkuntza teknologikoekin ohitzeaz gain, autonomia, jakin-mina eta proiektu propioak garatzeko gaitasuna sustatzen dira.

Gure ustez, teknologia ez da baliabide hutsa, baizik eta ikaskuntza-ingurune dinamikoa, malgua eta etengabe eraldatzen ari dena ere bada. Horregatik, bi proiektu egonkor ditugu: Greenpower Iberia eta First Lego League. Azken horrek gazteak prestatzen ditu azken bi urteetan La Perreran egin den WRO (World Robot Olympiad) lehiaketarako. Espazio horietan, talde-lana funtsezkoa da, eta ezagutza-maila desberdinak dituzten gazteen arteko komunikazioak ibilbide partekatu bat sortzen du; ibilbide partekatu horretan, ezagutzak eta esperientziak trukatzeko elkarrekin.

SORKUNTZA DIGITALA ADIMEN ARTIFIZIALAREKIN



Bilboko gazteek formazio monografiko intentsiboak jaso zituzten diseinu eta postproduzio digitalari aplikatutako AA sortzailean, sortzaile bisualentzat.

PETRA MUGURUZA
MERCEDES HAUSSMAN
FEDDERICO GUARDABRAZO

FPV DRONEAK



Droneen munduko sekretuak ikasi genituen: nola muntatu eta programatu, eta maniobra txikiak nola egin.

GAZTE GAME

Parte hartu zuten gazteak bideojokoak garatzeko talde baten lekuan jarri ziren, eta horri esker sormen-prozesuko etapa guztiak ulertu eta esperimendu ahal izan zituzten gertutik. Lehenengo ideietatik abiatuta, beren proiektuak modelatzen, programatzen eta garatzen ikasi zuten, ideia horiek mundu birtualera eramanez.



FRAME HUNTERS



12 eta 30 urte bitarteko gazteek ikus-entzunezko kontzeptu oinarritzkoak ikasi eta praktikan jarri zituzten, eduki digitala sortzeko.



OIER GARCIA
SODATIME

Hutsetik hasita, bi ekipo oso muntatu genituen, eta modu praktikoan ikasi genuen nola egituratzen eta muntatzen den PC bat. Osagaiak identifikatu genituen, elkarrekin nola konektatzen diren ulertu genuen, eta muntaketako nahiz konfigurazioko ohiko akatsak detektatzeko eta konpontzeko lan egin genuen. Esperientzia horrek aukera eman zigun hardwareari buruzko ezagutza teknikoak eskuratzeko eta arazoak aztertzeari eta konpontzeari lotutako gaitasun praktikoak garatzeko.

PC BUILDING



BLOKT



PC BUILDING tailerra gure MAKER GUNEA espazioan.



PROMPT-ETIK PANTAILARA



DANIEL GARAY

Bilboko hainbat gaztek, SodaTimeren mentoretzarekin, beren lehen musika-ekoizpenak sortu dituzte, inguruko hiri-musikako artistak —hala nola Cris Orube, Lova Lois edo Lil West— grabatuz.

“Ekoizpen-ikastaroko esperientzia bikaina izan zen. Egia esan, asko ikasi genuen, eta Ikerrek asko erraztu zigun lana, pertsona bakoitzaren ezaugarrietara eta proiektuetara egokituz. Esperientzia gisa, benetan 10ekoa izan zen. Berriro egingo nuke!”
Helena

IKER FERNANDEZ
SODATIME



SANDBOX: ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILEA



DAVID BARAHONA
INTERAKTELL

Adimen artifizialeko zenbait eredu hautatzeko eta doitzeko prozesuak aztertu ziren: oinarritzko parametroen konfiguraziotik hasi eta ezaugarri koherenteak eta agertoki errealistak dituzten pertsonaien animazioak sortzeko gai diren fluxuen orkestrazioraino. Prompten formulazioa findu zen, eta egiaztatu zen kodean egindako aldaketa txikiek nola eragiten zuten azken emaitzan.

SOINU GELA



CANSAT



JOSÉ MARÍA FERNÁNDEZ



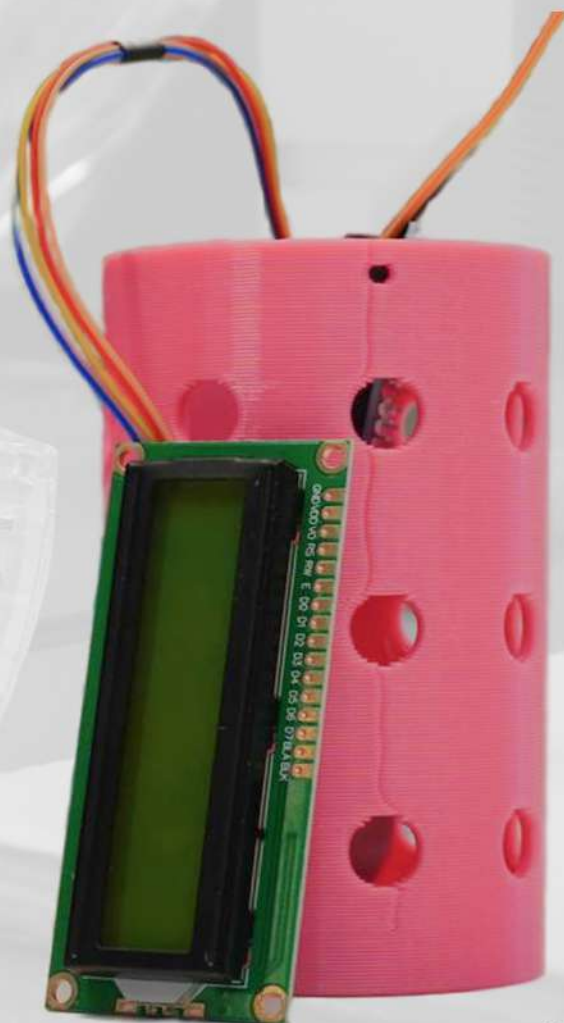
SARA ESPAÑA
CAMP TECNOLÓGICO

Espaziorako hurbilketa hezitzailea.

CanSat proiektua Europako Espazio Agentziak (ESA) bultzatutako eta ESEROk Espainian koordinatutako ekimena da, eta haren helburua da Bigarren Hezkuntzako ikasleak zientzia eta teknologia espazialera hurbiltzea, esperientzia praktiko eta diziplinarteko baten bidez.

CanSat freskagarri-lata baten bolumenean integratutako benetako satellite baten simulazioa da. Tamaina txikia izan arren, misio espazial baten azpisistema nagusiak izan behar ditu, hala nola elikadura elektrikoa, sentsoreak eta komunikazio-sistema; gainera, misio zientifiko bat gauzatu behar du kilometro bateko gutxi gorabeherako altueratik jaisten den bitartean. Misio horren barruan, datuak bildu eta aztertze lanak sartzen dira, bai eta lurreratze segurua lortzea ere.

Maker Gune taldearen lanak bere «MaGuSat» (Maker Gunea Sat) diseinatu, eraiki eta programatzea izan zuen helburu. Erronka teknikoak eta eskuzkoak gainditzeaz gain, funtsezko gaitasunak garatu zituen, hala nola plangintza, erabakiak elkarrekin hartzea eta emaitzak aurkeztea. Jarduera horrek oso eragin positiboa izan du: bokazio zientifikoak piztu ditu, eta ikaskuntza aktibo zein esanguratsurako motibazioa indartu du.



FIRST LEGO LEAGUE

First LEGO League (FLL) FIRST (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) eta LEGO Taldearen arteko lankidetzatik sortu zen 1998an. Helburua zen gazteak bultzatzea, ikaskuntza-esperientzia praktiko eta dibertigarri baten bidez, zientziaz eta teknologiaz interesa hartzera, LEGO roboten bitartez mundu errealeko arazoak ebaztea ardatz hartuta.

LEGOk, eraikuntzako adreiluengatik ezaguna denak, FIRSTekin bat egin zuen bere produktuen sormena FIRSTen hezkuntza-ikuspegiarekin uztartuko zuen programa bat sortzeko.

Gaur egun, FIRST LEGO League programa globala da, 100 herrialde baino gehiagotan eskaintzen dena eta milaka parte-hartzaile izaten dituena. Programa hiru dibisiotan garatu da, adin eta trebetasun-maila desberdinetara egokituta: Discover, Explore eta Challenge; bakoitzak bere erronkak eta jarduerak ditu.





IRUNE OLIVARES
FLL ENTRENATZAILEA



“Taldean ikasten dugunean, ez dago mugarik eraiki dezakegun horretarako.”

First Lego Leagueko entrenatzailea izatea oso esperientzia berezia izan da. Neska-mutilek ez dute robotikari, programazioari, diseinuari edo ikerketaren bidez berrikuntza-proiektu bat garatzeko moduari buruz bakarrik ikasi; pertsona gisa ere asko hazi dira.

Modu naturalean ikasi dute elkarrekin komunikatzen, zerbait ondo ateratzen ez zenean hori aditzera ematen, taldearen barruan autonomiaz jokatzeko, estresa kudeatzen eta elkarrekin irtenbideak bilatzen. Egunero rol desberdina hartzen zuten, eta, amaieran, dena partekatzen zuten; horrek laguntzen zien ulertzen pertsona guztiek ekarpen baliotsua egin zezaketela.

Unerik politenetako bat entrenatzaile onenaren saria jasotzea izan zen. Aitortza pertsonaletik harago, taldearentzat energia- eta motibazio-iturri garrantzitsua izan zen; horrek egindako lanean konfiantza izaten lagundu zien, eta hurrengo urtean berriro parte hartzeko gogoz bete zituen.



WRO

WORLD ROBOT OLYMPIAD



2024az geroztik —gaur egun bigarren edizioan gaude—, ekain guztietan World Robot Olympiad robotikako munduko olinpiadaren finalerdia egiten da La Parreran. Fase honetan sailkatutako taldeak irailean Cáceresen egin zen final nazionalera igaro ziren. Urtez urte ikusi ahal izan dugu mailak gora egin duela, ez bakarrik lehia-mailak, baita kiroltasunaren eta talde-lanaren mailak ere.

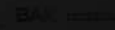
AI&ROBOTICS LAB

2024an, jarduerari ekin zion laborategian, Ingeniaritza Elektronikoko, Fisikako eta Matematikako ikasleek adimen artifizialarekin lotutako arloak eta sistema robotikoen bidezko aplikazioak ikertzen dituzte, ROS2 frameworka erabiliz. Era berean, gradu-amaierako lanak garatzen ari dira robotika industrialeko eta zerbitzu-robotikako hainbat sistemaz hornitutako laborategian; bertan, NVIDIAren teknologia eta haren garapen-frameworka baliatzen dituzten adimen artifizialeko algoritmoak prozesatzeko plataformak ere badaude.

Eskuragarri dauden ekipoen artean Unitree Go2 Plus robota dago, hiru dimentsioko laser-sentsore batez hornitua. Laun hankako robot hau, merkatuko aurreratuenetako bat dena, 100 Tops-eko prozesamendu-gaitasunagatik da azpimarragarria, NVIDIA Orin sistemari esker; horrek abangoardiako nabigazio autonomoa egiteko aukera ematen dio.

Laborategia adimen artifizialaren eta robotikaren garapenean interesa duten pertsona guztientzako topagune ireki gisa eratzen da. Ikasteko, esperimintatzeko eta ekimen berriak abian jartzeko gune bat eskaintzen du. Era berean, eztabaidetan, mintegietan, tailerretan eta ikerketa-proiektuetan parte hartzera gonbidatzen du, eta entitateek edo enpresek planteatutako erronkei erantzuteko lankidetzaz-ingurune bat sustatzen du.





THE PINK FORCE



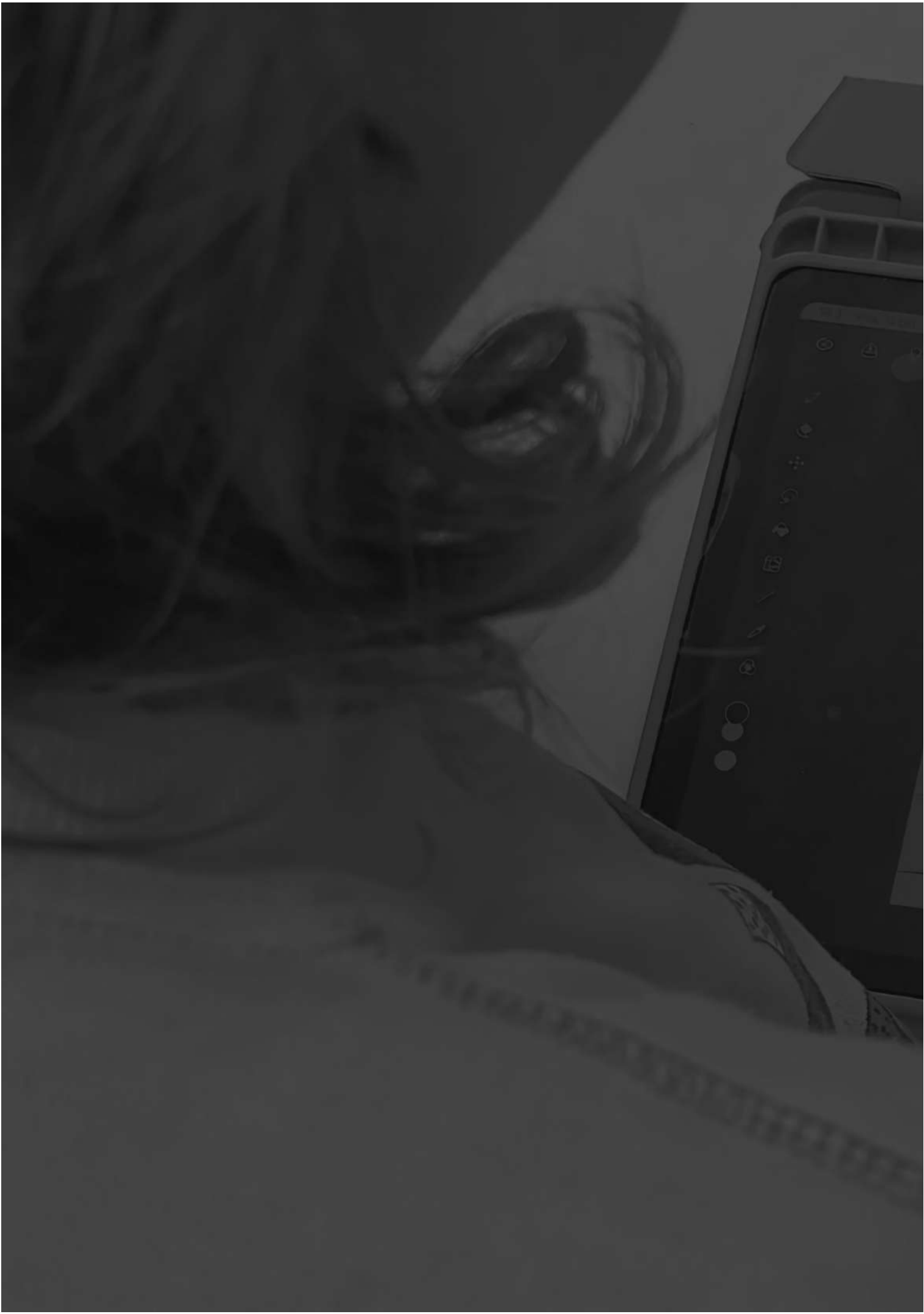
The Pink Force Factory hezkuntza- eta elkartasun-proiektu bat da, eta ikastetxeetako, institutueta eta unibertsitateetako ikasleak gonbidatzen ditu R2-KT robotaren erreplikak hainbat neurritan sortzera. Ekimen honek teknologia eta elkartasuna uztartu nahi ditu, minbiziaren ondorioz ospitaleratuta dauden haurrei robot horiek emateko eta tratamenduetan laguntzeko. Tamaina txikiagoko erreplikak haurrei emango zaizkie, eta handiagoak, berriz, ospitaleetako laguntza-bisitetan erabiliko dira, magia betetako uneak sortuz.





PINK FORCE
the foundation





A grayscale photograph of a hand holding a pen, poised to draw on a technical sketch. The sketch features various geometric shapes and lines, typical of architectural or engineering drawings. The background is dark, and a bright orange vertical bar is visible in the upper right corner.

SORMENA

Tailer eta proiektu horietan, teknika tradizionalak eta tresna garaikideak uztartzen dira, adierazpide gisa, ikuspegi ireki eta malgu batetik.

La Perreran sormenaren ardatza espazio bat da, non eremu bisuala, materiala eta digitala elkartzen baitira hainbat teknika, tresna eta hizkuntza ikuspegi praktiko eta esperimental batetik aztertzeko.

Teknika tradizionalak eta tresna garaikideak uztartzen dituzten tailerrak garatu ditugu, eta zenbait diziplina landu dira, hala nola zeramika, modari aplikatutako eskuzko diseinua eta diseinu digitala edota etorkizun jasangarriak irudikatzen bideratutako sormen-prozesuak. Hori guztia esperientziamaile desberdinak eta askotariko profilak dituzten 12 eta 30 urte bitarteko gazteei zuzenduta dago.

Ikuspegia irekia eta malgua da: jakin-minetik abiatzen da, eta prozesua lehenesten du emaitzaren gainetik. Tailerrak autonomia, pentsamendu bisuala eta diziplinen arteko elkarreragina sustatzeko diseinatuta daude. Helburua da irudimena aktibatzea eta artisautzak, eremu digitalak eta bien arteko guztiek hierarkiarik gabe solasteko moduko testuinguruak sortzea.

CERAMITEK



Parte-hartzaileek **zeramikako 3D inprimaketa** aztertu dute. Teknika berritzaile horretan, artisautza eta teknologia elkartu, eta sormenari bide ematen diote, Xehetasun- eta konplexutasun-maila ertaineko piezak sortzeko aukera ematen dute. Tailer honetan ikasi dute lineako programen eta tresna parametrikoen bidez modelatzen, buztina prestatzen eta oratzen inprimatzeko, eta pieza zeramiko pertsonalizatuak labekatzuz proiektua amaitzen.



JOSE REAL
THE REAL STUDIO

Erakutsi zen nolako ahalmena duen **Figma tresnak interfazeak eta erabiltzaile-fluxuak diseinatzeko lankidetzaz-espazio gisa**. Zirriborro azkarrak egin ziren, prototipo interaktiboak sortu ziren eta osagaien liburutegiak kudeatu ziren lana optimizatzeko. Denbora errealeko lankidetzak erraztu zuen iruzkinak berehala berrikustea eta bertsioak gainjartzerik gabe zuzentzea. Amaitzean, talde bakoitzak erabiltzaile-probetarako prestatutako prototipo nabigarri bat zeukan.

FIGMA



DAVID BARAHONA
INTERAKTELL

CLO3D



CLO3D **moda-diseinuko 3D** software bat da, jantziak modu birtualean sortzeko eta bistaratzeko aukera ematen duena. Diseinuen irudikapen errealistak lortzeko, ehunak eta patroiak simulatzen ditu ekoizpen fisikoa egin aurretik.



VICTOR GÓMEZ
virtually_trendy

DISEINU SORTZAILEA



MARTA REPÁRAZ
BIAAF

Parte-hartzaileek **ehun-hondakinak sorkuntza berritzaile bihurtzen** ikasi zuten. Irudimena aktibatzen eta diseinu librea sustatzeko zirriborroak sortzen hasi ziren, eta amaieran pieza bat sortu zuten materialak, koloreak eta formak konbinatuz eta diseinuko, jostintzako nahiz modako oinarritzko teknikak aplikatuz.

Tailerrean, **askotariko taldea** bildu zen: alde batetik, **solarpunk generoan** interes berezia zuten pertsonak, eta, bestetik, **marrazketa eta ilustrazioa** landu nahi zituzten pertsonak. Bi interes horien konbinazioak integrazio aberasgarria ekarri zuen, eta eztabaiden bidez solarpunk mugimenduaren alderdi estetikoak eta sozialak landu ziren. Taldea esperientzia zuten ilustratzaileek nahiz diziplina horretan hasten ari ziren pertsonak osatzen zuten, eta guztiek izan zuten beren sormena adierazi eta partekatze aukera. Tailerra amaitzean, WhatsApp talde bat edo txat bat sortu zen interes komunak partekatzen jarraitzeko.

"Solarpunk gaiari buruzko eztabaida, hasiera batean gehien interesatzen zitzaidana, oso aberasgarria izan zen, nirearen oso bestelako ikuspegiak zituzten pertsonak parte hartu baitzuten. Gainera, ikastaroak nire ilustrazioetan konfiantza handiagoa izaten lagundu zidan. Ilustratzea ez da normalean merezi duen denbora eskaintzen diodan jarduerarik, eta beste pertsona batzuekin areto berean egotea, denak oinarri berberetatik abiatuta lanean, nire gaitasunak berriro deskubritzeko aitzakia ezin hobea izan zen."
- Iñigo (tailerreko parte-hartzailea)-

BEA MARKAIDA
ILUSTRATZAILEA @bemarka.illustracion



SOLARPUNK



**SOLARPUNK
ILUSTRAZIOKO
TAILERREKO
prozesuak gure
MAKER GUNEA
espazioan.**



REPAIR AULKIAK

DISEINU SORTZAILEA



Aurten, 3D inprimaketaren bidez altzariak diseinatzeko eta fabrikatzeko tailer bat egin dugu, eta esperimentazio-objektu gisa aulki bat sortzea izan da haren ardatza, proiektuen garapenean egitura eta parametro espezifikoak definitzearen garrantzia ulertzeko. Zortzi saiotan zehar, parte-hartzaileek diseinu-prozesu osoa aztertu zuten, hasierako zirriborrotik eta Rhinoceros bidezko modelaketa digitaletik hasi eta 3Dn inprimatutako prototipoak fabrikatzeraino. Jarduerak sormena, teknologia eta talde-lana uztartu zituen, eta gazteei aukera eman zien altzarien diseinuari aplikatutako fabrikazio digitalaren ahalmena ezagutzeko.

Tailerraren garapenean, hainbat gauza ikasi zuten, hala nola erreferenteak aztertzen, ergonomia ulertzen eta ideia kontzeptualak hiru dimentsioko eredu funtzional bihurtzen. Gainera, Rhinoceros softwarea erabiltzen ikasi zuten, hutsetik abiatuta 3Dko oinarritzko modelaketa egiteko. Prozesu horrek ez zituen bakarrik gaitasun teknikoak indartu; diseinuaren, materialaren eta funtzioaren arteko harremanari buruz hausnartzeko gaitasuna ere sendotu zuen.

Tailerraren amaieran, azken proiektuen erakusketa bat egin zen, eta parte-hartzaile bakoitzak bere aulkia aurkeztu zuen, harekin lotutako sormen-prozesuarekin batera. Diseinu-ariketa hutsa baino gehiago, tailerra aukera bihurtu zen ulertzeko nola teknologia berriek gure eguneroko objektuak sortzeko, pentsatzeko eta fabrikatzeko modua eraldatu dezaketen.



**MIKEL MARTÍNEZ
SEOANE**







FILOSOF-IA

Filosof-IA proiektua La Perrera programazioaren ardatzetako bat da. Haren helburua da elkarrizketarako, hausnarketarako eta pentsamendu kritikoa praktikan jartzeko gune bat sortzea. Ildo horretan, filosofia beste diziplina batzuekin uztartzen saiatu da egindako deialdi bakoitzean, hala nola teknologiarekin, arkitekturarekin edo pertsonen arteko harremanekin. Horretarako, Jakinmin Elkartaren dinamizazio-lana eta gonbidatutako pertsona bakoitzak ekarritako abiapuntuko ideiak baliatu dira.

Ekimena adimen artifizialak (IA) gure inguruneetan duen eraginari buruz hausnartzeko premiatik sortu zen. Hortik dator programaren izena. Teknikaren eta teknologiarekin garapenaren ondoren, ezinbestekoa da ezagutza zalantzan jartzeko eta partekatutako guneetan hausnarketa sustatzeko guneak sortzea. Zergatik, zertarako, nola edo norentzat bezalako galderei erantzuten saiatzen garen bitartean, elkarrizketa eta pentsamendu kritikoen garapena eragiten duten galdera berriak sortzen dira. Beraz, saio hauetan ezagutza bera zalantzan jartzea da helburua.

18 eta 30 urte bitarteko gazteei zuzendutako gune bat sortu nahi da, ideiak partekatzeko eta hainbat gai giro hurbil eta konfiantzazkoan birpentsatzeko aukera eskainiz. Jakinmin Elkarteko kideek "Haurrentzako filosofia" hartzen dute abiapuntutzat, eta metodologia hori gazteei zuzendutako saioetara hedatzen da. Bi orduko saio hauetatik igarotako gonbidatuen artean, Margot Rot, Leo Espluga, Simona Levi edo Iñigo Martínez Peña daude. Guztiek beren ibilbideetan landutako ideiak partekatu dituzte parte-hartzaileekin, eta ondoren elkarrizketa filosofiko komun bati eman zaio hasiera.

FILOSOF-IA



Margot Rot

Interneteko narratiba digitala eta autofikzioa aztertzen dituen filosofo eta idazlea da. Infoxicación saiakeraren bidez, aro digitalean identitatea eta intimitatea jorratzen ditu, beste gai batzuen artean.



Leo Espluga

Etxebizitza sozialen diseinuan eta partaidetzan nahiz komunitate-garapenean espezializatutako arkitektoa da. 2015etik, arkitekturaren eta ikerketaren artean jarduten duen kooperatiba txiki bateko kidea da, Halo arquitectura-koa.



Simona Levi

Antzerkigile eta aktibista teknopolitikoa da. Xnet-en sortzailea eta eskubide digitalen, gardentasun instituzionalaren eta kultura askearen aldeko ekimenen sustatzailea.



Marta G. Franco

Kazetaria eta aktibista digitala; komunikabideetan, teknologian eta gizarte-mugimenduetan lan egin du. Las redes son nuestras (Consonni, 2024) lanaren egilea da; bertan internet bizigarriagoa eta partekatuagoa defendatzen du.



Iñigo Martínez Peña

Gai garaikideak ikuspegi kritiko batetik eta modernitatearen tentsioak aztertuz jorratzen dituen filosofo eta idazlea.



Beñat Erezuma

Bilboko Miguel de Unamuno institutuko Teknologia irakaslea eta Euskara Satorra YouTube kanalaren sortzailea da. IArek erabilerari buruz hausnartzen du hezkuntza-inguruneetan.



Irantzu Ibañez

Etxebizitza sozialen diseinuan eta partaidetzan nahiz komunitate-garapenean espezializatutako arkitektoa da. 2015etik, arkitekturaren eta ikerketaren artean jarduten duen kooperatiba txiki bateko kidea da, Halo arquitectura-koa.



Ibai Etkezarraga

Arkitekturako prestakuntza argazkilaritzarekin uztartzen duen euskal arkitekto eta argazkilaria da, identitatearekin eta lurraldearekin lotutako gaiak aztertzen dituena.



Isabel Martín

Arkitektoa eta poeta da. Cotidiana kooperatibaren sortzaileetako bat da. Kooperatiba hori genero-ikuspegitik ingurune kalteberak eraikitzea bideratuta dago. Bere literatura-lanetan hainbat gai jorratzen ditu, hala nola feminismoa, memoria historikoa eta turismo deshumanizatuaren kritika.



Gorka Rodríguez Olea (Urbanbat)

Hirigintzan eta hirian espezializatutako kazetari eta kultura-ikertzailea. Urbanbat kooperatibako bazkide sortzailea da. Gizarte-ekimeneko kooperatiba hori arkitekturan eta hirigintza parte-hartzailean aritzen da.



Aníbal M. Astobiza

Zientzia kognitiboan, biologikoen eta sozialen arteko elkargunean idazten du. "Tecnofilosofía" saiakeran makinekin dugun harremanari buruz hausnartzera gonbidatzen gaitu.



Myriam Rodríguez del Real Javier Correa Roman

Filosofiako doktoregaiak dira, eta, Micropolítica del Amor saiakeraren bidez, gogoeta bat aurkeztuko dute, gure harremanetan kapitalismoaren eta patriarkatuaren logikak nola errepikatzen ditugun aztertzeko.

FILOSOF-IA



Gosia Juszcak

Zinema-zuzendaria, kazetaria (El Salto, Le Monde diplomatique) eta itzultzailea. Varsoviako Andrzej Wajda zinema-eskolan zinema dokumentalaren sorkuntzan graduatua, bere lan dokumentala garrantzi sozialeko gaietan, migrazioan eta mugetan oinarritzen da.



Asier Criado Bañuelos

Filosofiako doktoregaia. Jasangarritasunarekiko kezka, ingurumen-alderdi gisa ez ezik alderdi sozial gisa ere ulertuta, izan da haren ibilbide profesionalaren ardatza.



Asier Martínez Seoane

Filosofarte-ren sortzailea. Pentsamendu kritikoa sustatzeko helburua duen gogoeta-gune bat da; bertan filosofia zabaltzen du magia-efektuak egiten dituen bitartean.



Imanol Álvarez Varela

Bigarren Hezkuntzako Filosofia irakaslea da, eta Euskal Herriko Praktika Filosofikoen Elkartearen (Jakinmin) kide sortzaile eta presidentea. 2024an bere lehenengo nobela argitaratu zuen, Huevogallinismo, eta bertan filosofia batxilergoko ikasleei hurbiltzen die.



Leonor Cervantes Vargas

2024an UCMko Genero Ikuspegidun Gradu Amaierako Lan Onenaren Saria irabazi zuen "¿Qué es envejecer? Pensando el envejecimiento desde la gerontología crítica feminista." lanarekin. Orduz geroztik, zahartzeari buruz ikertzen eta irakurtzen du, fenomeno hori ulertzeko ikuspegi atsegin eta askotarikoen bila.



Carla Alcario

Filosofiaren eta poesiaren zale amorratua da, ezagutza bilatzeari ekin zion, eta geroago bilaketa horren emaitzak bere YouTube kanalean partekatu zituen, gogoetak hurbiltasunez ehunduz.



Dinamizatzailea: Jakinmin Elkarte

Praktika filosofikora bideratutako elkarte da. Haurrentzako Filosofia tailerrak eta helduentzako prestakuntza sustatzen ditu, filosofia eguneroko ingurunera hurbiltzeko eta pentsamendu kritikoa indartzeko helburuarekin.

Imanol Álvarez Varelari egindako elkarrizketa. Bera Jakinmin Elkartearen sortzaile eta presidentea da, eta La Perrera Filosof-IA saioretako dinamizatzailea.

ELKARRIZKETA

Nahiz eta erantzun objektiborik ezak pentsaraz diezagukeen filosofiatzea denbora-galtzea dela, gogoratu behar dugu gizakiari eta bizitzari lotutako galdera handi horiek ez direla desagertuko, eta funtsezkoak direla gure existentziarako.

Zer da filosofia?

Filosofia bizitzaren dimentsio guztiekin lotutako ezagutzaren eremu bat da. Jakintza guztien ama ere esaten zaio; izan ere, ezagutza oraindik sailkatuta ez zegoenean, osotasun horri filosofia deitzen zitzaion, eta hartatik sortu ziren diziplina desberdinak. Horrela, erantzun bakarra ez duten baina arrazoimenaren bidez lantzen ditugun galderak geratu zaizkio filosofiari. Nahiz eta erantzun objektiborik ezak pentsaraz diezagukeen filosofiatzea denbora-galtzea dela, gogoratu behar dugu gizakiari eta bizitzari lotutako galdera handi horiek ez direla desagertuko, eta funtsezkoak direla gure existentziarako. Erantzun bakar baten gabeziak ez du ezabatzen galderen existentzia, ezta erantzunak bilatzeko beharra ere.

Zentzu horretan, filosofia pentsamendu kritiko eta arrazionalarekin lotu ohi da: galderak egitea, gauzak zalantzan jartzea eta hori beti argumentuen bidez egitea, ideia batzuk beste batzuekin ordezkatu nahi baditugu arrazoibide berriak eskainiz.

Diskurtso filosofikoak arrazoietan oinarritu behar da, eta koherentea izan. Garrantzitsua da gogoratzea filosofatzea ez dela soilik kritikoa izatea, eta ez dela, halaber, dibagazioetan jardutera mugatzea.

Pertsona guztiok egin al ditzakegu galdera filosofikoak?

Pertsona guztiok egin ditzakegu galdera filosofikoak, eta egin ere egiten ditugu. Gizakiaren berezko joera da. Haurtzarotik hasten gara horrelako galderak egiten eta ditugun ezagutzeekin erantzun posibleak bilatzen. Egia da haurrek egiten dituzten galdera askok erantzuna dutela, eta horrek esparru zientifikoan kokatzen dituela; baina, erantzuna ezagutzen ez duten bitartean, galderak eta erantzunaren bilaketak filosofikoak izaten jarraitzen dute. Azken finean, pertsona bakoitzaren garapen intelektuala ezagutzaren historiaren sintesi txiki bat da. Gainera, bai haurrek bai helduek beste galdera asko planteatzen ditugu, ehuneko ehuneko filosofikoak direnak eta filosofikoak izaten jarraituko dutenak.

Zientziek ezingo digute inoiz esan norbaiti barkatu behar diogun, zein den sistema politikorik onena, zein den maitasunaren eta adiskidetasunaren arteko aldea edo kultura guztiak onargarriak diren. Horiek dira bizitzan zehar pertsona guztiok geure buruari eta gainerako pertsoneri egiten dizkiegun galderetako batzuk.

Zeintzuk dira ezagutza zientifikoaren oinarriak eta mugak?

Filosofia zer den ulertzen saiatzean, erlijioarekin eta zientziarekin alderatu ohi da. Erlijioarekin ikuspegi orokor baten bilaketa partekatzen du, nahiz eta metodoari dagokionez desberdinak izan: erlijioa fedean oinarritzen da, eta filosofia arrazoimenera jotzen du. Zientziarekin ikuspegi arrazionala partekatzen du; hala ere, zientzia erantzun egiaztagarriak onartzen dituzten galderetan oinarritzen denez, filosofiatik bereizten joan da, eta arlo espezifikoetan egituratu da, esperimentazioan oinarritutako metodoa garatuz.

Aristotelesek ezarri zuen lehen metodo zientifikoa, eta metodo horrek mende askotan iraun zuen indarrean. Modernitatean, esperimentazioari eta kuantifikazioari esker, metodo horrek jauzi handia egin zuen objektibotasunerantz. Metodo aristotelikoan, behaketatik eratorritako baieztapenak hipotesi bihurtu ziren; hau da, egiaztatu behar ziren ideiak.

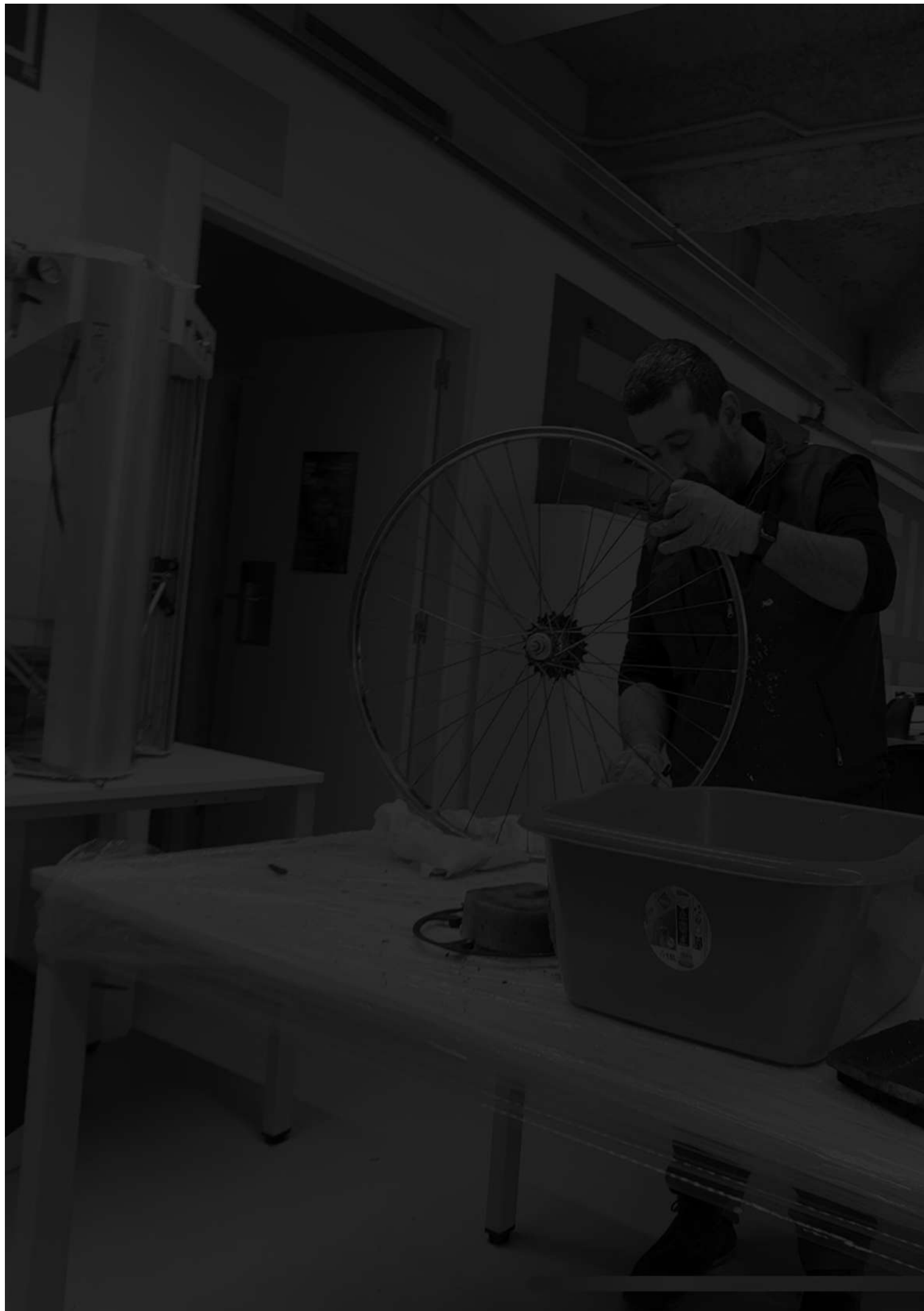
Zientzia funtsezkoa da gizateriaren bilakaera ulertzeko, bai eta gure eguneroko bizitzarako ere. Baina horrek ez du esan nahi filosofia baino garrantzitsuagoa denik, ezta hura ordezkatzeko ere. Adierazi dugun bezala, galdera mota desberdinez arduratzen dira, eta biak dira beharrezkoak.

Filosofia etengabe zailentzen jartzeak edo erantzuna bilatzeak bultzatzen du?

Asier Criado: *"Filosofiaz galdetzen didatenean, esan ohi dut beharragatik interesatzen hasi nintzela, bizitzan gertatzen zaizkizun eta ulertzen ez dituzun gauzengatik. Erantzunen bila sartzen zara, baina zerbaitek erakusten badizu ez dituzula behar, etengabe galdetzearekin nahikoa da aurreiritziak eta pentsamendu-ereduak kentzeko, eta mundura bueltatuz besteez gozatzeko."*

Telmo Ruiz: *"Filosofiak bi gauzak bilatzen dituela uste dut. Eskolan esan zidaten lehen filosofoek galderak egiten zizkiotela elkarri, eta ez zekitela zer erantzun. Eta uste dut filosofia horrekin hasten dela, harriturarekin eta galderarekin. Baina, nire ustez, erantzunaren etengabeko bilaketak eramaten zaitu ezagutzara. Orduan, filosofia zirkularra dela esango nuke: galderak egitea bilatzen du, erantzuna jakiteko, eta, bilaketa horren bidez, ezagutza "aurkitzea", galdera berrietara eraman gaitzakeena."*

Federico Parralejo: *"Nire ikuspuntutik, filosofiaren motorra ideien erabileran eta ideiei buruzko eztabaidak sortzean datza, bai eztabaida kolektiboetan, bai norberarekiko eztabaidetan. Baina elkarrizketa horiek benetan bultzatzen dituztenak partekatzeko, entzuteko eta azaltzen ari denari buruz hausnartzeko prest dauden pertsonak dira. Partekatzen baduzu, baina ez baduzu hausnartzen, gainerakoak dira zure argudioarekin bultzatzen dutenak. Entzuten baduzu baina partekatzen ez baduzu, besteak bultza dezan uzten duzu. Eta gogoeta egiten baduzu, baina ez baduzu ez partekatzen ez entzuten, orduan zure bulkada ikusezina da besteentzat."*



A person is working on a bicycle wheel in a workshop. The background is dark and industrial, with various tools and equipment visible. A bright green square is in the top right corner.

JASAN- GARRITASUNA

Ekipamenduan gertatzen diren prozesu sortzaile, teknologiko eta egunerokoetan praktika arduratsuak integratzea da helburua.

La Perreran, jasangarritasuna programazio osoa zeharkatzen duen ardatz gisa ulertzen da. Horrenbestez, jasangarritasuna ez da eduki jakin bat bakarrik, baizik eta jarduteko, pentsatzeko eta espazioa erabiltzeko modu bat. Ikuspegi horretatik, ekipamenduan gauzatzen diren sormen-, teknologia- eta eguneroko-prozesuetan praktika arduratsuak integratu nahi dira.

Esparru horretan, zenbait gai ikuspegi praktiko batetik lantzen dituzten tailerrak eta jarduerak garatu dira; gai horien artean, kontsumoa, berrerabilera eta baliabideen kudeaketa daude. Adibidez, modaren esparruan, zenbait proposamen bultzatu dira ehungintzako birziklapena sustatzeko eta kontsumoa murrizteko. Era horretan, materialekiko eta ekoizpen-prozesuekiko erlazio kontzienteagoa sustatu da.

Halaber, Maker Gunean, non 3D inprimagailuek izaten baitute leku nagusia, bi lan-ildo garatu dira. Alde batetik, tresna horiek arduraz erabiltzea sustatzen da, objektuak konpontzeko eta haien bizitza erabilgarria luzatzeko piezak sortzeko. Bestetik, erabileran sortutako filamentu baztertua berrerabiltzeko estrategiak aztertzen dira.

Zenbait proiektu espezifiko ere, hala nola Greenpower Iberia, lan-ildo estrategikoak dira, arlo horretan sentsibilizazioa sustatzen laguntzen dutenak.

Helburua da, eduki espezifikoetatik harago, kontzientzia piztea eta ingurunearekin dugun harremana egunerokotasunetik birpentsatzeko aukera emango duten praktikak aktibatzea.

UPCYCLING ARATUSTEETARAKO



Mozorro originalak diseinatu eta sortu zituzten, berrerabilitako materialak erabiliz. Jarduerak, eskuz eta makinaz josteko teknikak ezagutzeko aukera emateaz gain, sormena eta ingurumen-kontzientzia sustatzeko balio izan zuen, eta gazteak animatu zituen jasagarritasuna beren egunerokoan txertatzera.



AINHOA AMANTEGI

3D inprimaketak aukera ematen du **pieza hautsiak konpontzeko** edo gure beharrianetara ezin hobeto egokitzen diren elementu zehatzak diseinatzeko; hala ere, **inprimatze-prozesuekin batera akatsak eta huts egindako inprimaketak ere izaten dira**. Jarduera horri esker, parte-hartzaileek aukera izan dute hiru dimentsiotan **inprimatzeko makinek sortzen dituzten hondakin plastikoei bigarren bizitza** bat emateko behar den prozesua ikasteko. Horretarako, tresna espezifiko bidez filamentu birziklatua sortu zen edo materiala modelatu zen, objektu apaingarri sormenezko eta artistikoak sortzeko.

PLASTIK ART



BIOMATERIALEN ESPLORAZIOA ETA APLIKAZIOA



Murgiltze praktiko eta esperimental bat biomaterialen unibertsoan. Lau saiotan zehar, jatorri naturaleko materialen zenbait familia eta haiek eraldatzeko aukerak aztertu ahal izan genituen. Besteak beste, materia bizia lantzea, bioplastikoak egostea eta landare-zelulosarekin materialak ekoiztea. Etapa bakoitzak ingurumena errespetatzen duten sorkuntza-moduetara hurbildu gintuen, emaitza egiaztagarriak sortzeko helburuarekin.



ANNE ETA OLATZ
DUARA LAB



EDU JACOB
LA PERRERA

ORTURAKO SENTSORIKA



Jarduera horretan teknologiak laboreak zaintzeko ematen duen erraztasuna aurkeztu zen. Zehazki, **sentsorikak landareen ureztapena automatizatzeko dituen abantailak** landu ziren, haien beharrian espezifikoaren eta ingurumen-faktoreen arabera. Tailerra erronka hau lortzeko garatu zen: Azkenean oporretan joan ahal izango zara zure landare gogokoena lehortzeko beldurrik gabe!

Pertsona baten hondakinak ongarri bihur daitezke bere landareentzat! Lelo horren pean, parte-hartzaileek ikasi zuten **etxean konposta modu higieniko eta naturalean sortzen**. Egunerokoan sortzen diren hondakin organikoak nola aprobeztatu ulertzeaz gain, beren landareentzat kalitatezko mantenugaiak bermatzeko moduari buruzko nozioak ere eskuratu ahal izan zituzten.

KONPOSTAJEA ETXEAN



NEKAZARITZA BERTIKALA



Etxeko bazterrak baratze bertikal txiki bihurtzen ikasteko prestakuntza, eskura ditugun espazioa eta baliabideak aprobeztatuz. Parte-hartzaileek honako erronka honi erantzuteko lan egin zuten: Ortuko tomate horietaz gozatu ahal izango duzu, onenak direla dakizu eta! Nekazaritza ekologikoaren oinarritzko nozioekin hasi ziren, nekazaritzan modu jasangarriagoan jarduteko. Era berean, proiektua garatzeko egin beharreko urratsak ezagutu, eta egindako lanaren emaitzak beren espazioetan jasotzen ikasi zuten.

GREEN POWER

Greenpower Iberia 9 eta 25 urte bitarteko gazteei zuzendutako hezkuntza- eta lehiaketa-ekimena da; bertan, auto elektrikoak diseinatu, eraiki eta lehiaketetan erabiltzen dituzte, ingeniartzarekiko eta jasangarritasunarekiko interesa sustatzeko. Parte hartzaileek beren ibilgailu elektrikoak eraikitzen dituzte, eta haiekin lehiaketetan parte hartzen dute, distantziarik handiena zeinek egiten duen ebaluatzeko. Gainera, lankidetzaz eta talde-lana funtsezkoak diren beste diziplina batzuk ere biltzen dira proiektu horretan; izan ere, ibilgailua hobetzeko behar diren hedapena, garapena eta finantzaketa taldeak lortutako baliabide ekonomikoen mende daude.

OSCAR
GARCIA



MIKEL
BAYO



SANDRA
GARCIA



XABIER
CHERINO



ASIER
GARCIA



YANA
VETTER



ASIER
GARCIA



ELAIA
MARTÍN



AINHOA
FERNÁNDEZ



HUGO
ONAINDIA





**GREENPOWER
IBERIA**

"Sekulako esperientzia bizi izan dugu. San Mamesen, Nafarroan eta Gasteizen parte hartzeak asko irakatsi digu, eta gure ahalegin guztia erakusteko aukera eman digu. Oso harro gaude talde gisa lortu dugunaz!"



Aurten, Greenpower Iberiako F24 eta F24+ kategorietako zenbait lehiaketatan parte hartu dugu, gure auto elektrikoa diseinatu eta eraikitzeko antolatutako tailer baten bidez. Jasangarritasunarekin eta berrikuntzarekin konprometiturik, San Mamesen lehiatu ginen, eta han Karrozeria Onenari saria jaso genuen; Los Arcosko Zirkuituan (Nafarroa), zirkuitu profesional batean ibiltzeko eta aerodinamikari, gidaritzari eta talde-lanari buruz asko ikasteko aukera izan genuen; eta Gasteizen, Ibilgailuaren Egitura Onenari sariarekin aitortu zuten gure ahalegina.

Aurten ere nabarmen hobetu dugu gure ibilgailua: aurreko txasisa erabat berreraiki genuen, karrozeria aldatu genuen eta motorraren aireztapen-sistema optimizatu genuen. Horri esker, efizientzia eta errendimendua hobetu genituen.

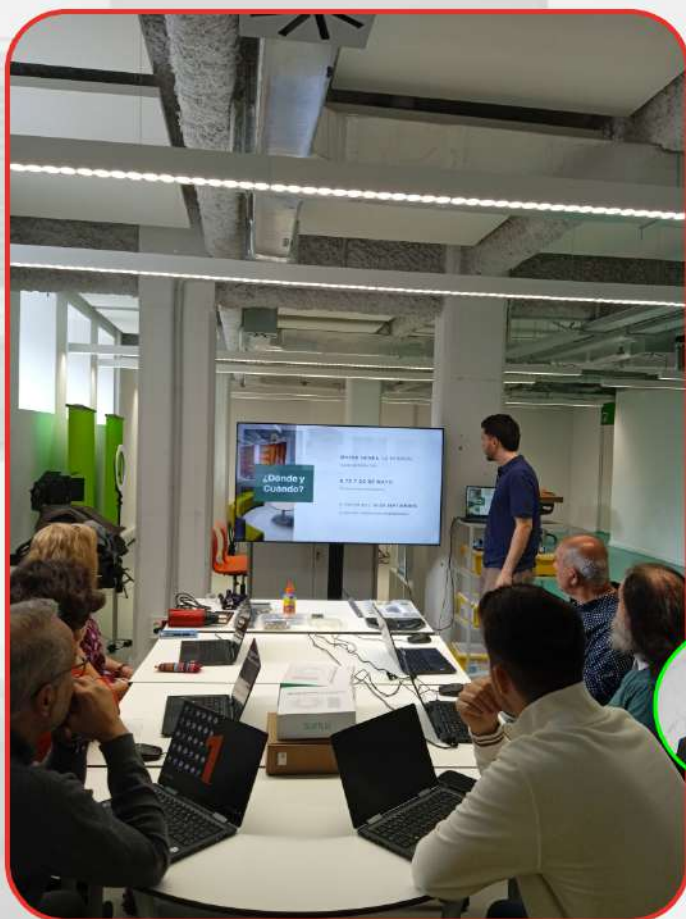
Gainera, gure taldeak esperientzia metatu du aurreko edizioetan ere, eta gure etengabeko hazkundea islatzen duten zenbait sari ere eskuratu ditu. Greenpower lehiaketa hutsa baino askoz gehiago da guretzat: ikasteko, lankidetzan aritzeko eta etorkizuna eraikitzeko gunea da.

IRATXE BANGO
GP ENTRENATZAILEA

MAKER GUNEA RACING TEAM



3D REPAIR



Tailer honetan, beren objektu hautsiak konpontzen ikasi zuten eta 3D inprimaketak hautsitako edo osatu gabeko etxeko artikuluei bigarren bizitza bat emateko duen potentziala aurkitu zuten zale sutsuen partaidetza dugu.



AITOR FOURNIER
IRUDIMEN

REPAIR BIZIKLETAK

Bizikleta-tailer honek belaunaldi desberdinetako pertsonak bildu ditu helburu komun baten inguruan: erabilerarik gabeko bizikletak konpondu eta berreskuratzea. Gazteek eta adinekoek elkarlanean jardun dute, eta ezagutzak eta trebetasunak partekatu dituzte ingurune praktiko eta parte-hartzaile batean.

Tailerrean bi bizikleta erabat desmuntatu ziren, eta haiek konpontzeko lanak egin ziren, berrerabilitako piezak erabiliz eta birziklapen- eta jasangarritasun-printzipioak aplikatuz. Prozesua bizikletei bigarren bizitza ematera bideratu zen, eta haiek baztertu beharrean berrerabiltzea sustatu zen.

Alderdi teknikoaz gain, jarduerak adin desberdinetako pertsonen arteko ezagutza-trukea sustatzeko balio izan zuen, eta elkarren arteko ikaskuntzarako, lankidetzarako eta talde-lanerako gune bat sortu zuen.

IRATXE BANGO
LA PERRERA



EUROPAKO ROBOTIKA ASTEA

Robotikaren Astea Europarraren esparruan, Europako hackathon bakarra egon zen La Perrera eraikinean, 48 orduz jarraian, azaroaren 21etik (barikua) 23ra (domeka).

Jardunaldian zehar, ikasle talde handi batek desafioak ebatzi zituen, Le Robot eta NVIDIA teknologien bidez. Hainbat jarduera eskaini ziren, hala nola hitzaldiak, eztabaidak, erakustaldiak edo tailerrak.

Jarduerak aldi berean egin ziren Europako zenbait hiritan, robotika eta haren onurak gazteei eta, oro har, herritarrei hurbiltzeko.



BILBAO GAZTE STEAM EGUNA

Tailerrak, demoak, stand teknologikoak edo ikasleek defendatutako proiektuen aurkezpenak izan ziren martxoaren 14an ospatu zen lehenbiziko STEAM udal-azoka honen jardueretako batzuk. Azokaren helburua gazteei teknologia berriek eskaintzen dizkieten aukerak hurbiltzea da, bai prestakuntza-aukeretarako, bai aisialdirako.

Unibertsitateek, lanbide-heziketako zentroek eta sektoreko enpresek parte hartu zuten, bai eta teknologia-arloko hainbat lehiaketatan (hala nola First Lego League, Green Power edo World Robot Olympiad) parte hartzen duten Bilbao Gazteko taldeen ordezkariak zabal batek ere.

Jardunaldian, La Cuadri del Hospi-k R2-KT robotaren erreplika funtzional bat jaso zuen, teknologo gazteek La Perrera Maker Gunean egina.







KONEKTA IDEIAK

Ekimen horrek sormena, ekintzailatzaren kultura eta gazteen parte-hartzea sustatzen ditu.

18 eta 35 urte bitarteko gazteei zuzenduta, ideiak esploratzeko, kezkak partekatzeko eta gizartean, kulturen edo teknologian eragina izango duen proiektu bat bihurtzeko espazio bat eskaintzen du.

Prestakuntza, esperimentazio eta mentoretza pertsonalizatuaren bidez, parte-hartzaileek beren ekimenak gauzatzeko tresnak eta baliabideak eskuratzen dituzte.

GREEN GLAM

Green Glam Moda + Jasangarritasuna

Bilboko Udaleko Gazteria Sailak bultzatutako programa hau Estudio Bokashik komisariatu, diseinatu eta ekoitzi du

Bilboko Udaleko Gazteria Sailak eta komisariotzak bultzatutako programa da, Estudio Bokashik diseinatu eta ekoitzia.

Bokashi Estudioa Bilbon dagoen espazio bat da, eta modaren etorkizunerako praktika jasangarriak ikertu eta dibulgatzen ditu. Artisautzatik eta biomaterialekin, tindu naturalekin eta ehungintza-autosufizientziarekin egiten dugun esperimentaziotik abiatzen gara, biodiseinuari eta ekonomia zirkularrari lotutako alternatiba eta praktika birsortzaileak hurbilduz, jasangarritasunarekin konprometitutako kultur espazioak bultzatzeko.

Bi urte daramatzagu Bilboko Udaleko Gazteria eta Kirol Sailarekin lankidetzan, **Konekta Ideiak programan: Green Glam Moda Jasangarria**, modaren eta jasangarritasunaren inguruko ekintzailetzari prestakuntza eta babesa emateko programa bat da, Bilboko 18 eta 35 urte bitarteko gazteei zuzendua.



1. deialdia

Inagurazio

ekitaldia.

2024.ko urtarrila

Inagurazio-ekitaldia. 2024ko urtarrila. "Moda jasangarria: erronkak eta aukerak tokiko eszenan" gaiari buruzko mahai-ingurua, pararte-hartzaile hauekin: Mara Montiel (Pura Madre), Adele Orcajada (Material Driven) eta María Ortega eta Andrea Martínezekin (Sister Sister Brand). "OBJETIVO MODA" argazki-erakusketaren inagurazioa; erakusketa hori tokiko lau artistaren lanekin egin da: Nerea Garro, Aitor Laspiur, Lander Ibarretxe eta Myriam Ariana.

Labs. 2024ko otsaila- martxoa. otsaila-martxoa.

- **Inspirazioa eta aktibismoa** - Estudio Bokashi, Outsiders Division eta Fridays for Future.
- **Sormenezko ehungintzaren birziklapena** - Pura Madre.
- **Tindu naturalak** - Bokashi estudioa.
- **Bioehunak** - Adela Orcajada.
- **Arte eszenikoak janzteak** - Betitxe Saitua.
- **Moda-argazkigintza** - Aitor Laspiur.
- **Modan ekitea** - Sister Sister Brand.

Hautatutako proiektuak

Guzedido. Guzedido. Marta Reparaz moda-diseinatzailearen eta Martín Del Busto argazkilariaren arteko lankidetzaproiektua da. Haren helburua da gure iragan industrial irudikatzea material ekologiko eta/edo biodegradagarriez egindako izaera eskultoriko eta performatiboko piezen erakusketa baten bidez.



Joskintza. Arantxa Esparza diseinatzailearen "Elaborazio-prozesuaren ikerketa, dokumentazioa eta erregistroa" lanaren helburua da jostundegiaren artea bistaratzeko, artisau-teknikak tresna teknologikoekin bateratuz. Lau jantzi modu tradizionalen egin ditu, bere mentore Juan Antonio Andrade jostunarekin batera.



Hautatutako proiektuak

"Vuelta, cruz, vuelta". Jaione Anzola diseinatzailearen proiektuaren helburua da ehungintzako teknika tradizionalen garrantziari balioa ematea —hala nola bolilloen enkajeari— eta modaren testuinguru garaikidean duten garrantziari. Halaber, ehungintzaren berrikuntzari, jasangarritasunari eta lanbide tradizionalak zaintzearen garrantziari buruz hausnartzera gonbidatzen du.



2. deialdia

Inaugurazio-ekitaldia

2025eko otsaila

Solasaldia honako hauekin: Miriam Ocariz, Miriam Ocariz firmaren sortzaile eta diseinatzailea, eta Estela de Miguel, H05 ehungintza-markaren eta Espacio Hemen dibulgazio- eta ezagutza-proiektuaren kosortzailea. Bertan izan zen, halaber, Arantxa Esparza, diseinatzailea eta Green Glamen lehen edizioko irabazlea. Jardunaldia Bokashi Estudioko Libe Kerroumek dinamizatu zuen.

Labs 2024ko otsaila-martxoa.

- **Topaketak eta desadostasunak. Bide bat modan** - Miriam Ocariz.
- **WANNABE birziklatze sortzailea** - H05.
- **Biomaterialtasun dardarkariak** - Betiana Pavón.

Merkatruke. Arropa trukatzeko proiektua da, eta haren helburua da kontsumo arduratsua sustatzea eta, aldi berean, auzo-loturak garatzea eta komunitatea sortzea. Boluntarioen talde batek koordinatzen du. Green Glamen mentorizazio-prozesuan, helburua izan da Merkatruke indartzea eta ezagutaraztea, beste ekimen batzuekin konektatzea eta proposamena ideia berriekin aberastea. Amaiera gisa, Merkatruke espazio berriaren inaugurazioa egin zen Errekalde auzoan.



GREEN JAN

Green Jan Elikadura-jasangarritasuna.

Programa hori Bilboko Udaleko Gazteria Sailak sustatu eta komisariatu du, eta BC3k diseinatu eta ekoitzi du.

Green Jan programaren helburua da elikadura jasangarriaren arloko ekimenak garatzen laguntzea, eta, horretarako, gai horien arloko ekintzailatza 18 eta 35 urte bitarteko gazteengana hurbildu da.

Inaugurazio ekitaldia

"Jasangarritasuna elikadura-sisteman: baserritik mahaira" atalean, elikadura-sistemaren maila desberdinak egon ziren ordezkaturak: ekoizpena, politika publikoak, ikerketa eta merkataritza. Hala, Inma Batallak (BC3) moderatutako saio batean, honako hauek mintzatu ziren: Markel Garaizabal, Belaze baserri ekologikokoa; María de Santiago, Gasteizko Ingurumen Gaietarako Zentroko teknikaria; Paula Torán, BCC Innovationeko ikertzailea; eta Gentzane Landa (@mangiareamesapuesta), Cuarto y Mitad-eko bazkidea.

Labs.

Bilbo jangarria. Etxean baratze bat sortzeko aholkuak. Irantzuk eta Josebak, Euskadiko Hazien Sarekoek, elikagai propioak landatzen ikasteko aholkuak eman zituzten, eta, horrez gain, agrobioaniztasunerako tokiko hazi-barietateak kontserbatzearen garrantzia azaldu zuten. Tailerra amaitzeko, tokiko barietate desberdinekin egindako zukuen dastatze itsua egin zuten.





Janaria eta berrikuntza: elikadura jasangarriko proiektu sozial eta ekonomiko berriak. Euskadin eta Europako beste hiri batzuetan garatutako zenbait ekimen aurkeztu ziren, ikuspegi globala izateko. Hizlariak:

Karen Wohlert - Das Baumnhaus
Jon Ruiz de Infante - Crops4Life
Sergio Careaga - Hermeneus
Edurne García - Delikaetxe
Olaia Saenz Ormaza - Sare Berdeak

Yum session! Prestatu zure tupper jasangarria! Azken tailer horren helburua izan zen jasangarritasuna irizpide gisa txertatzea gure elikadura-ohituretan, asteko plangintzaren bidez. Gentzane Landak, @mangiareamesapuesta-ren sortzaileak, zazpi errezeta erraz eta zapoetsu prestatu zituen, gure egunerokoan jasangarritasun-irizpideak aplikatzeko ideiak eta jardunbide egokiak sartuz.

Hautatutako proiektuak.

Maiatza-ekaina

Merkatu-egutegia.

Andrea Albert eta Caterina Gilli buru dituen proiektu horrek Elena Carnero eta Alicia Bosch ilustratzaileen lana ere badu. Lau ideia nagusiren konbergentziaren emaitza da: auzoko merkatuak tokiko merkataritza-gune gisa berreskuratzea; gastronomiarekiko interesa; sasoiko elikadura, tokioa eta osasungarria sustatzea; eta ilustrazioaren artea dibulgaziorako tresna efikaza izatea. Bilbao Zerbitzuak entitatearekin lankidetzan, ekimen honen sustatzaileek «2025eko errezeta-egutegia» egin zuten, eta horren emaitza izan zen 2025erako egutegi ilustratu bat, 12 errezeta ilustratuz hornitua.

Hazibiziarte: Barietate tradizionalen ilustrazioa eta karakterizazioa.

Proiektua Laura Gonzálezek egin zuen, Hazien Sarea elkarteak Joseba eta Beñaten laguntzarekin. Helburua zen katalogatzeko hautatutako barietateen jarraipena egitea, ereite-hasieratik hazkuntza eta uzta arte.

Proiektuaren emaitza Euskadiko laborantza-barietate tradizionalen garrantzia berrikusten eta aztertzen duen erakusketa bat izan zen, lurraldeko nekazaritza-kultura artearekin lotuz, ilustrazio botanikoen, argazkien eta lagin biologikoen bidez. Era berean, barietateei eta haien kontserbazioaren garrantziari buruzko dibulgazio-materiala sortu zen. Material horretan, klima-egokitzapen espezifikoak eta erabilera tradizionalak jaso ziren, baita laborantza-barietateei buruzko irudiak ere.



GREEN SORMENA

Green Sormena Artea + Teknologia + Jasangarritasuna

Gazteei zuzendutako sorkuntza-programa da, Bilboko Udaleko Gazteria Sailak sustatua eta Gheadak komisariatua, diseinatua eta ekoitzia.

Helburua teknologiaren eta jasangarritasunaren arloko praktika artistikoak balioan jarri eta ezagutaraztea da, bai eta prestakuntza-espazioak eskaintzea eta gazteen artean ekintzailatza sustatzea ere.

Talk&Show bat, artistekin egindako Labs saioak eta deialdi ireki bat ditu. Gheadak formatu hibrido eta dinamikoen aldeko apustua egiten du, Bilboko eta inguruko gazteentzat irisgarriak eta erakargarriak izan daitezen.

Talk & Show 2024ko urria.

Performanceak, solasaldi irekia eta soinuak uztartzen dituen saioa da, honako gai hauei heltzeko:

Zein dira artistek gaur egun dituzten erronkak eta aukerak? Nola eragin dezakete arteak, zientziak eta teknologiak gure gizartean eta gure ingurunean?

Ce Pams, Ra Asensi, Efe Ce Ele eta Enrike Hurtado artista-performerrek (azkena soinu-artista eta EHUKo Arte Garaikideko Masterreko irakaslea da) beren sorkuntza-prozesuak partekatu zituzten, eta publikoaren galderei erantzun zieten Gheada-k moderatutako solasaldi ireki batean.



Labs 2024ko azaroa

Talleres de experimentación con artistas.

Artistekin egindako esperimentazio-tailerrak.
Fungical Language. Alizée Armet. Onddoen
bibrazio elektrikoen esplorazioa.

Imajinario jasangarriak AArekin, Laura MM.
Midjourney programa sormen-tresna gisa
erabiltzea, arteari eta naturari buruz
hausnartzeko.

Gerrilla Mapping. Edorta Subijana.
TouchDesigner erabiltzen ikastea proiektzioak
egiteko, eta kanpoko saio bat egitea iluntzean.



Proiektuen deialdia + Open Studio 2025eko urtarrila - apirila

Bi proiektu hautatzea, Gheadaren
mentoretzaren laguntzarekin garatzeko.

Barraskilo-ibilbideak - Christina
Schwertschlag eta Ornella Munar
Lehorreko barraskiloen ibilbideen ikerketa
esploratzailea, Bilboko baratzeetan kokatua
eta ikus-entzunezko instalazio interaktibo
bihurtua.



Babesleku. Leyre Arana, Mario Marco eta
Jorge González. Hiri-babeslekuaren
kontzeptua birdefinitzen duen kupula
geodesiko interaktiboa.

Lanak Open Studio batean aurkeztu ziren,
formatu esperimental eta interaktibo batean,
performanceekin eta artisten sorkuntza-
prozesuei buruzko solasaldiekin.

GREEN SORMENA eta antzeko ekimenak
beharrezkoak dira tokiko kultura-talentua
elikatzeke. Esperientzia honek etorkizuneko
harremanak eta lankidetzak sustatzen
laguntzen du, eta gazteei arte garaikidearen
arloan profesionalki garatzeko aukera
eskaintzen die.



BILBOKO GAZTE PANELA

Bilboko Gazte Panela Bilboko gazteen eta Udalaren arteko partaidetza- eta elkarrietzeta-gunea da, Gazteriaren Tokiko Agenda garatzeko, udalaren funtzionamendua eta jarduna ezagutarazteko, eta gazteen interesak eta kezak identifikatzeko sortua.

28 gazte hilean behin bildu dira aurrez aurreko saioetan. Saio horietan hainbat sailetako langileek parte hartu dute, udal-programazioa ezagutarazteko eta gazteen iritziak eta proposamenak entzuteko. Ondoren, proiektu pilotuak diseinatu dituzte taldeka, eta Gazteriaren Tokiko Agendan sartuko dira.

gaz
emantzipaz
zerbitzua

gaz
emantzipaziorako
zerbitzua
bilbao



GAZ

Bilboko Udalak eta Eusko Jaurlaritzak, euskal gazteek emantzipatzeko dituzten zailtasunez jabetuta, 2023ko martxoan gazteei zuzendutako orientazio- eta laguntza-zerbitzu bat jarri zuten abian, emantzipazio-prozesuak errazteko helburua duena.

GAZ Bilbo 16 eta 34 urte bitarteko gazteei zuzendutako doako zerbitzua da, eta arreta integral eta pertsonalizatua eskaintzen du emantzipazio-prozesuetan laguntzeko.

Profesional espezializatuen talde baten bidez, bizi-proiektuak garatzeko funtsezko esparruetan informazioa, orientazioa eta aholkularitza eskaintzen ditu; besteak beste, etxebizitzaren, enpleguaren, prestakuntzaren eta mugikortasunaren arloetan.

Gainera, hitzaldi informatiboen, jardueren eta tailerren programa bat du.

Bi jarduera horiek Erasmus programako ikasleekin garatzen dira lankidetzan, zenbait hizkuntza praktikan jartzeko eta tokiko eta nazioarteko gazteen arteko kultura-trukea sustatzeko. Gainera, Gaz Martxan programan truke hori aisialdi jasangarria, bizikidetzeta eta ingurunea ezagutzea sustatzen duten talde-irteeren eta txangoen bidez gauzatzen da.

**ONGIZATEA ETA KUDEAKETA
EMOZIONALA**

Norberaren zaintza, osasun emozionala eta gatazken nahiz emozioen kudeaketa lantzerantz bideratutako jarduerak: mindfulness-a, emozioak eta gatazken ebazpena...

ETXEBIZITZETARAKO LAGUNTZAK ETA PROGRAMAK

Etxebizitza eskuratzeko eta gazteen emantzipazioa errazteko baliabideei, laguntzei eta programei buruzko informazio-saioak. Adibidez: Gazte Aval eta Emantzipa.

ETXEKO TAILER PRAKTIKOAK ETA KONPONKETAK

Etxeoko tailer praktikoak eta konponketak. Etxearen mantentze-lanekin eta bizitza autonomoarekin lotutako oinarritzko trebetasunak eskuratzeko prestakuntza-jarduerak: arotzeria, iturgintza...

ENPLEGUA ETA LAN-ORIENTAZIOA

Enplegarritasuna, enpleguaren bilaketa eta gaitasun profesionalak hobetzeko tailerrak eta aholkularitza-saioak: LinkedIn-en erabilera, curriculumaren prestaketa...

AHOLKULARITZA JURIDIKOA

SerEskubideekin, kontratuekin edo administrazio-izapideekin lotutako zalantzak argitzeko orientazio juridikoko zerbitzuak. vicios de orientación legal para resolver dudas relacionadas con derechos, contratos o procedimientos administrativos.

MUGIKORTASUN AZOKA Prestakuntza, boluntariotza eta enplegua atzerrian.

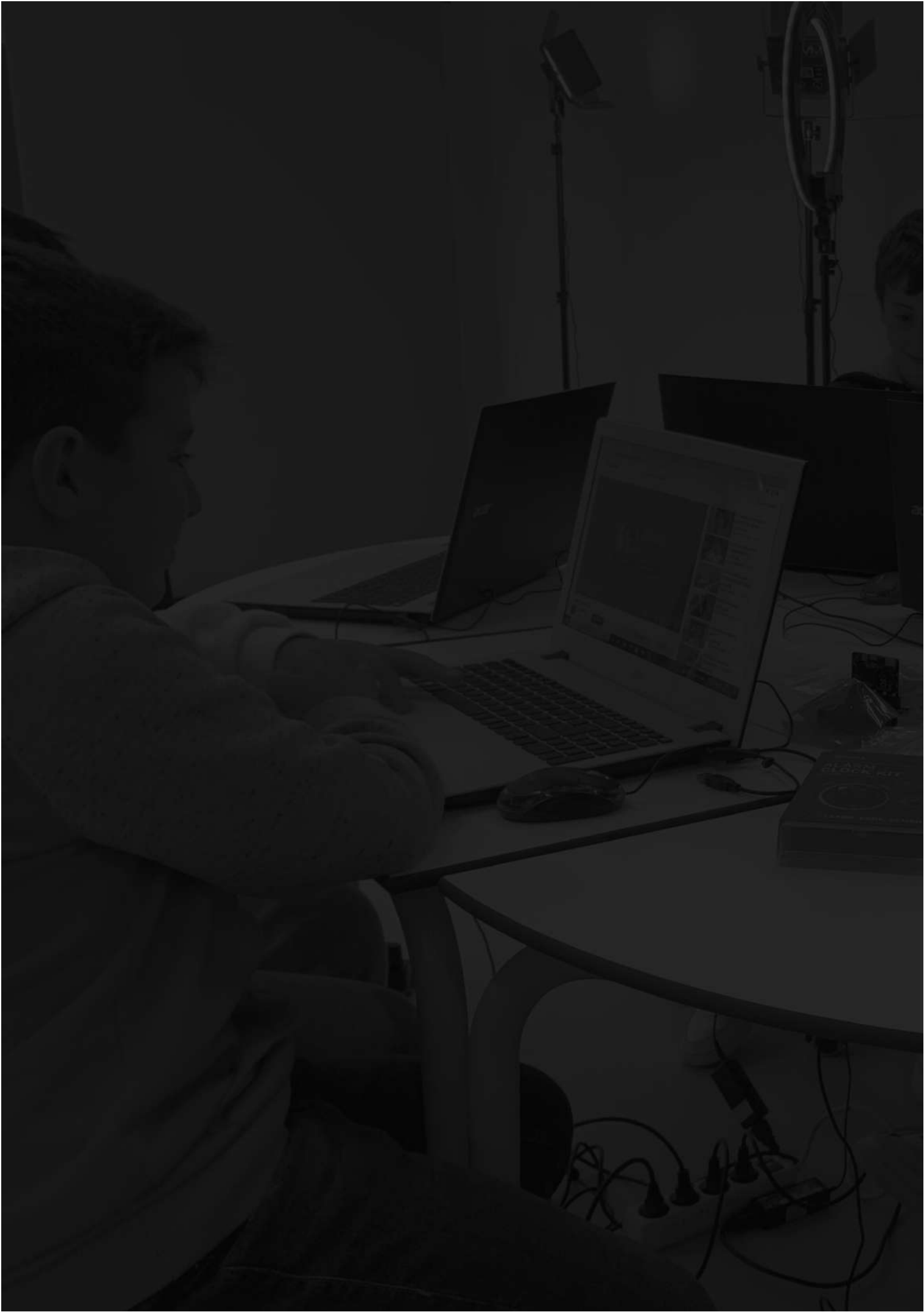
La Perrera GAZ Bilbaok antolatutako bi azoka hartu ditu, gazteen mugikortasuna sustatzera bideratuak. 2024ko Bilboko I. Mugikortasun Azoka euskal gazteek mugikortasun-programetan parte-hartze handiagoa izatea sustatzeko sortu zen. Lehenengo edizioaren arrakastaren ondoren, 2025ean II. Mugikortasun Azoka egin zen.



Bertan, esperientzia horiek gaitasun pertsonalak, autonomia eta emantzipazioa garatzeko duten balioa nabarmendu zen; izan ere, askotan familia-ingurunetik kanpo izaten den lehenengo esperientzia dira.

Mugikortasun-prozesuak errazteko helburuarekin, bi azokei esker gazteek eskura dituzten baliabideak, programak eta bekak ezagutu ahal izan zituzten, bai eta aurreko parte-hartzaileen esperientziak eta aholkuak partekatu ere. Ekitaldia azoka-formatuan antolatu zen, parte hartu zuten entitateen informazio-standekin. Stand horietan arreta pertsonalizatua eskaintzen zen, eta jardunaldian zehar garatutako jarduera osagarriak ere izan ziren.





The background of the page is a grayscale photograph of several students in a classroom or computer lab. They are seated at a table, focused on their laptops. One student in the foreground is clearly visible, typing on a laptop. Another student is partially visible behind them, also working. In the top right corner, there is a color calibration chart with four vertical bars of different colors: cyan, magenta, yellow, and black. The text 'EKIPAMENDUA' is overlaid in the center of the image in a large, white, bold, sans-serif font.

EKIPAMENDUA

TORNUA



LASER EBAKIGAILUA



BINILOA MOZTEKO MAKINA



LABEA



IKUS-ENTZUNEZKO EKIPOA



3D INPRIMAGAILUAK



JOSTEKO MAKINA



ZERAMIKAZKO INPRIMAGAILUA



**PLA HARIZPIA
BIRZIKLATZEKO MAKINA**



**FORMATU HANDIKO
INPRIMAGAILUA**



MAKINERIA

GAITASUNAK EGIAZTATZEKO TAILERRAK

ARGAZKI ETA BIDEOKO gaitzailea

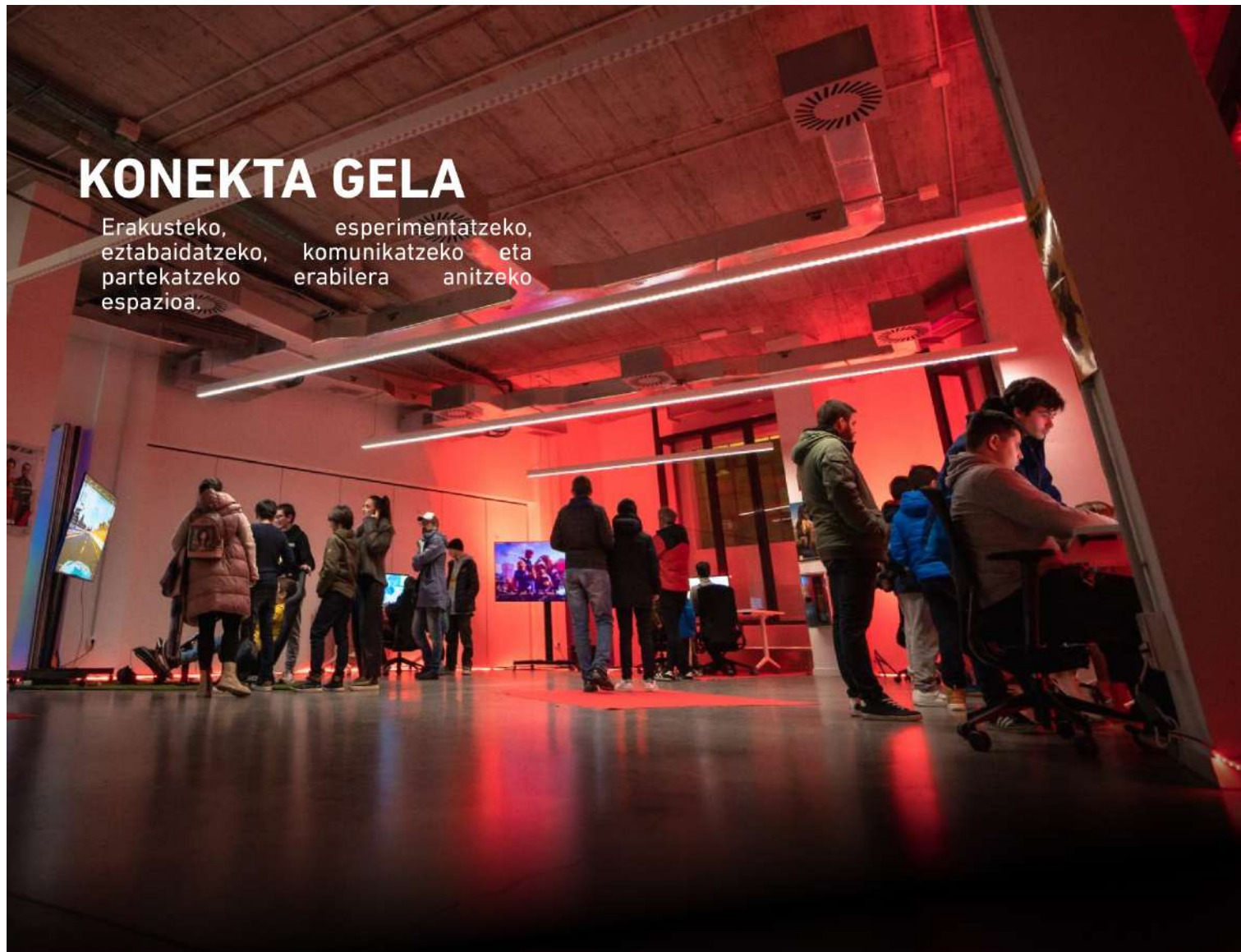
La Perrera askotariko makineria du, era askotako proiektuak garatzeko. Helburua da erabiltzaileei makineria eta tresna horien erabileran laguntza eta prestakuntza ematea, modu autonomoan erabili ahal izan ditzaten.

Horretarako, **gaitasunak egiaztatze tailerrak** diseinatu ditugu. Bi orduko prestakuntza espezifikoak dira, makina horiek erabiltzeko beharrezkoak diren gutxienezko gaitasunak eskuratu eta egiaztatzeko.

Horrela, gaitasunak egiaztatze tailerrek tresna bat erabiltzen ikasteko balio dute, baina baita egindako prestakuntzaren **ziurtagiri digitala** lortzeko ere. Ziurtagiri horrekin, erabiltzaileek makina hori erabili ahal izango dute La Perrera, beren proiektuak garatzeko edo beste tailer, ikastaro eta jarduera batzuetan parte hartzeko.

KONEKTA GELA

Erakusteko, eztabaidatzeko, partekatze-espazioa. esperimendatzeko, komunikatzeko eta erabilera anitzeko



MAKER GUNEA

DIY (Do it yourself) filosofian oinarritutako STEAM-AV gaitasunak eskuratu eta garatzeko espazioa. Horretarako, tailerretan parte hartu edo lankidetzazko proiektuak modu autonomoan garatzeko dira.



ESPAZIOAK



IKASKETA GELAK

Ikasketa-gela nagusiak 40 plaza ditu. Gainera, aldi jakin batzuetan gela gehiago gaitzen dira.

COWORKING GELA

Un espacio equipado con varias áreas donde personas jóvenes de entre 12-30 años puedan desarrollar sus proyectos en fases iniciales.



BESTE ARETO BATZUK

La Perrera tamaina desberdinetako beste gela batzuk ere baditu, prestakuntzetarako, bileretarako, ekitaldietarako eta bestelako jardueretarako. Etengabe aldatzen ari den espazioa da, eta bertan garatzen diren proiektuek beharizan desberdinak dituzte.







BISITA GIDATUAK

2024-2025 ikasturteetan, La Perrera gazteekin lan egiten duten Bilboko ikastetxe eta elkarte ugariren bisita jaso du. Bisita horiek, gutxi gorabehera ordu eta erdikoak, ekipamenduan zehar egindako ibilbidea eta Maker Gunean egindako tailer praktikoa uztartu dituzte, espazioak eta proiektuak ezagutzeko. Egindako jardueren artean, honako hauek nabarmendu behar dira: 3D inprimaketa, podcastak sortzea eta baratze adimendun baten diseinua. Jarduera horien bidez, teknologia eta sormena parte-hartzaileengana hurbildu dira, esperientzia praktikoen bitartez.