



TETRA  
PACK

20  
23

AINHOA GARCÍA DE CORTÁZAR MATÍAS · LUCÍA JAYO ALTAMIRANO ·  
ÓSCAR GOLPE MANUEL · RAFAEL HERNÁNDEZ JIMÉNEZ

Instagram: @gazteklikklak  
Facebook: gazteklikklak  
gazteklikklak@gmail.com  
+34 945 161 368

Lagunzaileak:  
Colaboran:

**araba ✓ álava**  
foru aldundia diputación foral



Babeslea:  
Patrocinado por:



Gasteizko Udalaren Gazteria Zerbitzuak antolatutako Tetrapack sormen prozesu kolektiboaren helburua, hiriko argazki eta ikus-entzunezkoen testuinguruaren talde-ikuspegia eskaintza da.

Erakusketa kolektibo batek borobiltzen du prozesua. Bertan, **Gazte Klik Klak** argazki eta bideo lehiaketaren irabazoleek egindako lanak aurkezten dira, artista gazteei hiriko sektore artistikoan murgiltzeko aukera emanez.

**Tetrapack 2023** erakusketa **Ainhoa García de Cortázar Matías, Lucía Jayo Altamirano, Óscar Golpe Manuel** eta **Rafael Hernández Jiménez**en lanen aukeraketa bat jasotzen du. *Neutroaren* kontzeptuak ardauden du erakusketa, inguratzen gaituen munduarekiko posizionamendu gisa ulertuta. Denboraren interpretazioaren, gure ingurunea behatzeko eta begiratzeko gaitasunaren edota objektuaren pertzepzioaren ikuspegitik.

Artista gazteen ikasketa eta prestakuntza egokia bermatzeko, sektorean esperientzia handia duten profesionalen laguntza izan da. Zehazki, Nagore Legarreta, Maider Jiménez, Laura C. Vela eta Jon Cazenavek hitzaldi irekiak eskaini dituzte urte hasieran.

Hamalaugarren edizio honetan, IN SITU Art Kultur Elkarteak gidatu du prozesua, eta Sara Berasaluce Duque – argazkilariak eta 2011ko Gazte Klik Klak-eko irabazoleak – bideratu du tutoretza-prozesua, komisario-laguntzaile gisa, Yone Estivariz Urracaren laguntzarekin.

Tutoretza fasean, elkarlanaren metodologia funtsezkoa izan da taldearen garapen artistikoaren prozesuan. Horiek horrela, Gasteizko Udalaren eta Arabako Foru Aldundiaren Kultura eta Kirol Sailaren arteko lankidetzaren ondorioz, América Aretoa izan da deialdiaren anfitrioia; hain zuzen ere, deialdia beraren eremuan - argazkigintza eta ikus-entzunezkoen sorkuntza - espezializatutako aretoa.

## ERAKUSKETA

El proceso creativo colectivo Tetrapack, organizado por el Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, busca ofrecer una visión grupal del contexto fotográfico y audiovisual de la ciudad. Tetrapack culmina con una exposición colectiva, donde se presentan los resultados del trabajo realizado por las personas ganadoras del certamen de fotografía y vídeo **Gazte Klik Klak**. De esta manera, se da a los y las jóvenes artistas la oportunidad de introducirse en el sector artístico local de la ciudad.

La exposición **Tetrapack 2023** cuenta con una selección de obras de **Ainhoa García de Cortázar Matías, Lucía Jayo Altamirano, Oscar Golpe Manuel y Rafael Hernández Jiménez**. La muestra está enlazada por el concepto común de *lo neutro*, entendido como un posicionamiento ante el mundo que nos rodea. Desde una perspectiva enfocada en la interpretación temporal, la capacidad de observar y mirar nuestro entorno o la percepción de lo objetual.

Para garantizar un aprendizaje y una formación adecuada, se ha contado con la colaboración de profesionales de amplia experiencia en el sector. Concretamente Nagore Legarreta, Maider Jiménez, Laura C. Vela y Jon Cazenave han ofrecido a primeros de año charlas abiertas.

En esta decimocuarta edición, el proceso ha sido dirigido por la Asociación Cultural IN SITU Art Kultur Elkartea y Sara Berasaluce Duque – fotógrafa y ganadora de Gazte Klik Klak 2011 – que se ha encargado de la tutorización como comisaria adjunta con la ayuda de Yone Estivariz Urraca. Durante la fase de tutorización, la metodología colaborativa ha sido fundamental en el proceso de desarrollo artístico grupal. Y es que como resultado de la colaboración entre el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz y el Departamento de Cultura y Deporte de la Diputación Foral de Álava, la Sala América Aretoa ha sido la anfitriona del certamen; precisamente una sala especializada en el mismo ámbito del certamen: la fotografía y la creación audiovisual.

## EXPOSICIÓN

*AINHOA  
GARCÍA DE CORTÁZAR  
MATÍAS*

## EUS

Ainhoa García de Cortázar Matías 1998an jaio zen, Vitoria-Gasteizen. Artearen munduan murgilduta egon ohi izan da, eta horri lotuta egin du bere ibilbidea. Bere lehen kamera izan zuenetik, argazkigintza bere pasioetako bat izan da. Uneak atzemateak, eta irudien bitartez mezuak zabaltzeak asetzten dute.

2022an, Ainhoak Diseinu Grafikoko graduoa eta Argazkigintzako zikloa osatu zituen Vitoria-Gasteizko I·D arte - Arte eta Goi Mailako Diseinu Eskolan. Artea eta diseinua maite dituenez, hainbat proiektu artistiko egin ditu eta hainbat rol landu ditu, hala nola diseinatzalea grafikoa, argazkilaria eta edukien sortzailea.

## CAS

Ainhoa García de Cortázar Matías, nacida en Vitoria-Gasteiz en 1998, ha estado habitualmente involucrada en el mundo del arte y desde siempre su trayectoria ha estado ligada a ello. La fotografía ha sido una de sus pasiones desde que tuvo su primera cámara, y capturar instantes y transmitir mensajes mediante imágenes es algo que le llena.

En 2022, Ainhoa completó su carrera de Diseño Gráfico y ciclo de Fotografía en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Vitoria-Gasteiz I·D arte. Como amante del arte y el diseño, ha realizado diversos proyectos artísticos y trabajado en diferentes roles, como diseñadora gráfica, fotógrafa y creadora de contenidos.





Leku batean bizitzean dugun pertzepzioa, eta leku ezezagun bat bisitatzean dugunaren arteko aldea erakustea bilatzen du *Mirar sin ver* izeneko lanak. Hiri ezagun batean gaudenean, sarri ibiltzen gara gure inguruneari jaramonik egin gabe, gure garuna pilotu automatikoan aktibatuko balitz bezala, eta inguratzen gaituen mundutik deskonektatuko bagina bezala. Prozesu honetan, ziurtzat jotzen ditugun xehetasun asko alde batera uzten ditugu, eta ingurunearen alderdi berriak ikusteko aukera galtzen dugu.

Gure adimena gogo-aldarte batean geratzen da, gure inguruko errealitateari muzin eginez, zuriune batean bageunde bezala, soilik gure norabideari jarraituz. *Mirar sin ver* lanak, deskonexio horretaz ohartaraztea bilatzen du, gure ingurunearen kontzientzia handiagoa sustatzu, xehetasun berriak aurkitu, eta gauden lekuan gaudela esperientiaz erabat gozatzeko.

## CAS

La obra *Mirar sin ver* busca mostrar cómo nuestra percepción cambia significativamente cuando habitamos un lugar en comparación con cuando visitamos un espacio desconocido. Cuando estamos en una ciudad conocida, a menudo caminamos sin prestar atención a nuestro entorno, como si nuestro cerebro se activara en piloto automático y nos desconectáramos del mundo que nos rodea. En este proceso, ignoramos numerosos detalles que damos por sentado y perdemos la oportunidad de ver nuevas facetas del entorno.

Nuestra mente se queda en un estado de ensimismamiento, ignorando la realidad a nuestro alrededor, como si estuviéramos en un espacio en blanco y solo nos guiáramos por nuestra dirección. *Mirar sin ver*, busca llamar la atención sobre esta desconexión y fomentar una mayor conciencia de nuestro entorno para descubrir nuevos detalles y disfrutar plenamente de nuestra experiencia en el lugar donde nos encontramos.

*LUCÍA  
JAYO ALTAMINARO*

## EUS

Lucía Jayo Altamirano, 1999an Vitoria-Gasteizen jaioa, Euskal Herriko Unibertsitatean (EHU) Arteen graduatutako artista da, Rome University of Fine Arts-en (RUFA, Erroma) urtebete egindakoa. Hainbat lehiaketatan saritua izan da, hala nola, Kultur Leioa Jóvenes pintores aire zabaleko pintura lehiaketan (XXII. edizioa). Taldeko erakusketetan ere parte hartu du, esaterako, LABE Gazte Laborategian eta La Terminal FiCC-ZAWPen. Gaur egun, Pinturako Unibertsitate Masterra (EHU) amaitzen ari da, eta pintura eta argazkigintzako irakasle gisa ari da lanean.

## CAS

Lucía Jayo Altamirano, nacida en Vitoria-Gasteiz en el año 1999, es una artista graduada en Arte en la Universidad del País Vasco (UPV), y cursó un año en Rome University of Fine Arts (RUFA, Roma). Ha sido premiada en varios certámenes como el de pintura al aire libre de la XXII edición de Kultur Leioa jóvenes pintores. También ha participado en exposiciones colectivas en LABE Gazte Laborategia y en La Terminal FiCC-ZAWP. Actualmente, se encuentra finalizando sus estudios del Máster Universitario de Pintura (UPV) y trabajando como profesora de pintura y fotografía.





EUS

*"... Gustatuko litzaidake neguan sagarrak haztea, nire poltsa, xarmaz, urrez eta zilarrez betetzea, magiaz etsaiak geldiaraztea..." [1]*

Ahazten dugunean asmatzen dugu, orduan sortzen ditugu asoziazio berriak; jolas bat, irudiak berrantolatzeko laborategi bat, gogoratua izan nahi duena (ohar edota usain bat bezala), era horretan mundua ulertu ahal izateko.

*You 'll Never Guess* izeneko lana, objektu batenganako desio erne eta temati baten prozesutik sortzen da: galtza, bakeroetan fintzen joan dena (ez bakeroengatik, galtza beragatik baizik).

Onartuz, horrek bere horretan, zentzu, eta bere giza balioan duen konnotazio guztia islatzen duela; arreta - baita keinua ere - azaleratzeko aitzakia bihurtu da. Lehen planoan forma, agerikoa dena, eta beste zerbaiten nahia. Tamaina aldatzean, errepikatzean, paisaiak sortzean eta ironiarako izatean. Paretak janztea, jakinda bakeroak guziarekin konbinatzen duela.

Galdera bat, bandera zuri bat, naturalaren eta kulturalaren - eta honen artifizialtasunaren - artean.

Gauzaren errepresentazioaren, eta gauza beraren artean dagoen arrakala gisa.

*"Dena zegoen errealitatez beterik, eta dena magiaz beterik; biak lasai loratzen ziren, bata bestearen ondoan, biak nireak ziren"* [2]

[1][2] Herman Hesse - La infancia de un mago

## CAS

*“... Me hubiese gustado hacer crecer manzanas en invierno, llenar mi bolsa de oro y plata por encanto, paralizar enemigos por arte de magia...” [1]*

Inventamos cuando olvidamos, es entonces cuando generamos nuevas asociaciones; un juego, un laboratorio para reorganizar imágenes como algo que quiere ser recordado (al igual que un apunte, un olor) y así poder entender el mundo.

*You'll Never Guess* surge desde un proceso de un deseo atento e insistente hacia un sujeto: el pantalón, que ha ido afinando en vaqueros (no por vaqueros sino por pantalón).

Asumiendo que este en sí mismo irradia su sentido y toda la connotación que tiene en su valor humano, se ha convertido en excusa para aflorar la atención e incluso el gesto, poniendo en primer plano el interés en la forma, lo evidente y el deseo de otra cosa. En alterar el tamaño, en la repetición, crear paisajes y revertir en lo irónico. Vestir las paredes sabiendo que el vaquero combina con todo.

Una interrogación, una bandera blanca entre lo natural y cultural y su artificiosidad.

Como una brecha que existe entre la representación de la cosa y la cosa en sí.

*“Todo estaba lleno de realidad y todo estaba lleno de magia, ambas florecían plácidamente, una junto a la otra, ambas me pertenecían”. [2]*

[1][2] Herman Hesse - La infancia de un mago

# ÓSCAR GOLPE MANUEL

## EUS

Óscar Golpe Manuel 2003an jaio zen Vitoria-Gasteizen, eta ikus-entzunezko sorkuntzarako grina handia du. Gaur egun, Ikus-entzunezko Proiektuen eta Ikuskizunen Errealizazioko goimailako teknikari titulua lortzeko ikasten ari da. Beti erakutsi du argazkigintzarekiko eta bideoarekiko interesa, eta horren ondorioz, denbora eman du ikus-entzunezko edukiak sortzen eta teknika eta estilo berriekin esperimentatzen. Egindako lanari esker, bertako hainbat lehiaketatan hartu du parte.

## CAS

Óscar Golpe Manuel, nacido en Vitoria-Gasteiz en 2003, tiene una gran pasión por la creación audiovisual. Actualmente, se encuentra estudiando para obtener el título de Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos. Siempre ha mostrado interés por la fotografía y el vídeo, lo que lo llevó a dedicar su tiempo a la creación de contenidos audiovisuales y a la experimentación con nuevas técnicas y estilos. Su dedicación le ha llevado a participar en varios concursos locales.





EUS

Bizitzan, denborak beti aurrera egiten duela dirudi, eta beti abiadura berean. Hala ere, desberdintasunak daude bizi dugun moduan, gure egoeraren eta aldartearen arabera.

A *Tiempo Cambiado* izeneko obran, eguneroko hainbat egoera aurkezten dira abiadura geruza eta arrapalen bidez, denborak gure bizitzetan duen eragiteko moduen fikziozko perspektiba bideraezina eskaintzen dutenak. Ikusleari denbora esperimentatzeko modu berri bat erakutsi nahi zaio, norbanako bakoitzak modu bakarrean interpreta dezakeena.

Kliparen amaieran, bizi-abiaduraren eta adinaren arteko loturari buruz hausnartzen da. Gazteek denbora mantsoegi igarotzen dela senti dezakete, eta adinekoek, berriz, denbora hegan doala. Loop formako hausnarketa honek, ikusle bakoitzak denbora nola esperimentatzen duen, eta bere eguneroko bizitzan berarekin nola erlazionatzen den pentsatzera gonbidatzen du.

## CAS

En la vida, el tiempo siempre parece fluir hacia adelante y siempre en la misma velocidad. Aunque existen diferencias en cómo lo vivimos, dependiendo de nuestras circunstancias y estados de ánimo.

En la obra, *A Tiempo Cambiado*, se presentan diferentes situaciones cotidianas a través de capas y rampas de velocidad que ofrecen una perspectiva ficticia e inviable de cómo el tiempo puede interferir en nuestras vidas. Se busca mostrar al espectador una nueva forma de experimentar el tiempo, que puede ser interpretado de manera única por cada individuo.

Al final del clip, se reflexiona sobre la relación entre la velocidad de vida y la edad. La juventud puede sentir que el tiempo pasa demasiado lentamente, mientras que en la avanzada edad, el tiempo puede parecer que vuela. Esta reflexión en forma de loop invita al espectador a pensar en cómo experimenta el tiempo y cómo se relaciona con él en su propia vida cotidiana.

# RAFAEL HERNÁNDEZ JIMÉNEZ

## EUS

Rafael Hernández Jiménez Gasteizen jaio zen 1997an eta bere ibilbide artistikoa ikus-entzunezkoetan eta musikan oinarritzen da. Ikus-entzunezkoen ekoizlea da, baita programatzalea ere. Horrez gain, aitortza handia eman dion *Desde La Habita* musika estudioaren sortzailea da. *Pistas para Artistas* tailerrarekin birritan irabazi du Haziak ideia gazteen saria. Lantegi horrekin, artista berri askori musikaren munduan trebetasunak garatzen lagundu die.

## CAS

Rafael Hernández Jiménez nació en Vitoria-Gasteiz en 1997 y su trayectoria artística se centra en el ámbito audiovisual y musical. Es productor audiovisual y también programador. Además, es el fundador del estudio musical *Desde La Habita*, el cual le ha otorgado gran reconocimiento. Ha ganado el premio de ideas jóvenes Haziak en dos ocasiones consecutivas con su taller *Pistas para Artistas*, el cual ha ayudado a muchos artistas emergentes a desarrollar sus habilidades en el mundo musical.





EUS

Ingurune konplexu batean, mugak ezartzen ditugu hobeto ulertzeko. Horiek fisikoak edo kontzeptualak izan daitezke, baina, azken batean, ilusio bat dira. Erlojua denboraren itxurazko muga bat da, orainaldian kokatzen laguntzen diguna. Hala ere, materialekin eraikitako etiketa bat besterik ez da, eta ez du denboraren benetako fluxua adierazten.

Denboraren fikziozko mugak daude, giza premia hutsagatik. Erlojuak, tik-tak bakoitzarekin kontzientzian hutsune bat sortzen du, eta hutsune horretan eragin dezakegu, denbora bezala ezagutzen duguna unitateetara mugatzu eta orainaldian kokatuz.

*Rompes el tiempo por mirarlo* izeneko artelanean, horren kontzientzia hartzen da, bertan mugak gainditu eta errealityaren eraikuntza zabal daiteke. Ilusioa hautsi, geldiarazi, bere asmoa aldatu eta bere etiketa apurtzeko gai gara. Izen ere, erlojua eta bere unitateak gizakiarengandik eta gizakiarentzat sortutako tresna etiketatuak eta mugatzaileak dira.

Une horretan gizagabeak gara.

## CAS

En un entorno complejo, establecemos límites para comprender mejor. Estos pueden ser físicos o conceptuales, pero en última instancia, son una ilusión. El reloj es un límite ficticio del tiempo que nos ayuda a ubicarnos en el presente. Sin embargo, es simplemente una etiqueta construida con materiales y no representa el verdadero flujo del tiempo.

Existen límites ficticios del tiempo por pura necesidad humana. El reloj, que con cada tic-tac, genera en la conciencia un vacío en el cual podemos actuar, limitando lo que conocemos como tiempo en unidades y ubicarnos en un presente.

En la obra *Rompes el tiempo por mirarlo* se toma conciencia de esto, en ella se pueden trascender los límites y expandir la construcción de la realidad. Somos capaces de romper la ilusión, detenerla, cambiar su propósito y romper su etiqueta. Pues el reloj junto a sus unidades, son artíluguos etiquetados y limitadores creados por y para el ser humano.

En ese momento somos inhumanos.

TETRA  
20  
23 PACK



Ayuntamiento  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteizko  
Udala