



# Espacios inteligentes para mitigar el estrés y promover el bienestar



**Dominio:**  
Salud



**Lugar:**  
San Sebastián,  
España



**Duración:**  
Taller de un día completo



**Público destinatario:**  
CCI e investigadores

## Misión

En su visión estratégica, el País Vasco se establece como líder en la fusión del arte y la tecnología, evidenciando el compromiso de la región con la innovación cultural y su respaldo a iniciativas novedosas.

El taller tuvo como finalidad demostrar cómo esta visión puede materializarse en el Sector Sanitario, a través del desarrollo de sinergias entre artistas y desarrolladores tecnológicos que puedan dar lugar a soluciones innovadoras. Estas soluciones no solo son funcionales, sino también enriquecedoras desde una perspectiva creativa, fomentando un enfoque centrado en el ser humano que refleja valores culturales.

## Actividades de involucramiento

La interacción se materializó en una plataforma para el intercambio de conocimientos y el networking, dando inicio a nuevos proyectos de colaboración destinados a fomentar la interacción entre el arte y la tecnología tanto a nivel regional como internacional.

## Actividades artísticas

Se presentaron una serie de casos que integran tecnología, arte e impacto comunitario, abarcando narrativa, danza y música electrónica.

## IMPACTO

Exponer buenas prácticas

Fomentar innovaciones más orientadas al ser humano

Iniciar la cooperación entre artistas, investigadores y tecnólogos



## ¿QUÉ OCURRIÓ?

El objetivo primordial de la interacción fue investigar la integración de metodologías artísticas con innovaciones tecnológicas para enriquecer las experiencias humanas y enfrentar desafíos sociales apremiantes.

El taller tuvo lugar en Tabakalera, un Centro Internacional de Cultura Contemporánea destacado por su compromiso con la experimentación artística y la colaboración interdisciplinaria. Como sede, promovió un ecosistema creativo en el que el arte se entrelaza con disciplinas como la ingeniería, la educación y la ciencia, generando un entorno propicio para el diálogo y la innovación que vincula los ámbitos cultural y tecnológico.

Al congregar a especialistas de diferentes disciplinas, el taller de cocreación subrayó el potencial transformador de los esfuerzos colaborativos entre artistas, investigadores y tecnólogos.

## IMPLICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

El taller tuvo como finalidad promover la interacción y el diálogo entre ciudadanos, artistas, tecnólogos e investigadores, explorando la intersección de la tecnología, el arte y el bienestar. Concebido como un taller colaborativo y práctico, evidenció el potencial de integrar estas disciplinas para desarrollar aplicaciones que optimizan el bienestar personal y social.

El programa examinó diversas áreas clave, entre ellas:

- **Interacciones persona-ordenador:** Analizar cómo la tecnología puede integrarse de manera fluida en la vida cotidiana, respetando las necesidades humanas.
- **Realidad virtual y aumentada (RV/RA):** Transformando el arte tradicional en experiencias interactivas.
- **Danza contemporánea:** Utilizar el movimiento para disminuir el estrés y potenciar la salud mental.
- **El impacto social de la música electrónica:** Enfatizando su función en la creación de comunidad y el fomento del bienestar emocional.
- **Diseño estratégico para experiencias de usuario:** Optimizar la accesibilidad y la participación mediante un diseño cuidado.

El taller se inició con una mesa redonda. Se intercambiaron ideas sobre la integración de la tecnología en la vida humana a través de colaboraciones con artistas, enfatizando un enfoque crítico y respetuoso hacia las nuevas tecnologías. Posteriormente, los participantes discutieron sus experiencias con la virtualización en el arte, presentando aplicaciones de realidad virtual y aumentada que convierten el arte tradicional en experiencias interactivas e inmersivas.

Posteriormente, los participantes interactuaron de manera personal con tecnologías novedosas, experimentando las posibilidades que estas herramientas brindan a las artes. Estas sesiones promovieron la exploración creativa y el pensamiento crítico sobre cómo estas tecnologías podrían transformar las prácticas artísticas.

Finalmente, los participantes reflexionaron sobre sus experiencias, intercambiaron ideas y exploraron formas de aplicar los conceptos analizados a sus propios contextos. Este diálogo colaborativo fomentó una comprensión más profunda del papel de la tecnología en el arte y el bienestar. Los comentarios recopilados durante estas sesiones ofrecieron valiosas perspectivas para moldear futuros eventos y colaboraciones.



# Actividades artísticas

El taller incluyó presentaciones de empresas que incorporaron metodologías artísticas en su trabajo para investigar soluciones innovadoras orientadas al bienestar y al diseño centrado en las personas. Estos casos evidenciaron diferentes enfoques para fusionar tecnología, arte e impacto comunitario.

## 1er Caso: Tecnologías para las personas - I+D mediante colaboraciones con artistas

Este caso se centró en la forma en que la tecnología puede integrarse de manera fluida en la vida humana a través de colaboraciones entre artistas e investigadores. Los proyectos resaltaron cómo las perspectivas artísticas pueden enriquecer las interacciones persona-ordenador, priorizando la experiencia del usuario y los factores humanos en el diseño.

- **Actividades artísticas:** Visualizar datos de manera creativa, desarrollar nuevos métodos de interacción y crear instalaciones inmersivas que exploren los límites entre la percepción y las interfaces digitales.
- **Impacto:** Estas iniciativas buscan que la tecnología no solo sea funcional, sino también emocionalmente atractiva y significativa, fusionando la estética del arte con la precisión científica.

## 2º Caso: Virtualización y arte - Explorando nuevos procesos creativos

Presentado por Trivima y Maximilian Pelzmann, este caso ilustró cómo las tecnologías de virtualización, incluidas la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA), pueden transformar el arte escultórico tradicional en experiencias inmersivas e interactivas.

- **Aplicaciones artísticas de RV y RA:** Entornos inmersivos para la exploración de escenarios que facilitan la narración de historias y el arte experiencial, así como la integración de objetos 3D en espacios del mundo real, proporcionando una nueva dimensión a la apreciación del arte mediante participación interactiva.
- **Impacto:** Estas tecnologías transforman la accesibilidad y la interactividad del arte, ampliando la manera en que el público experimenta e interactúa con las obras creativas.

## Caso 3: DAB Contemporary - Fomentando la danza como herramienta para el bienestar

DAB, una startup de danza contemporánea, expuso su misión de hacer la danza accesible a diversos grupos demográficos, incluyendo a niños y personas mayores. Sus actividades se enfocaron en los aspectos terapéuticos y de desarrollo comunitario de la danza.

- **Actividades artísticas:** Talleres, actuaciones y sesiones interactivas ajustadas a las necesidades físicas y emocionales de los participantes.
- **Impacto:** La danza se emplea como un recurso para disminuir el estrés, potenciar la conciencia corporal y promover la autoexpresión y la inclusión.

## Caso 4: La afición por la música electrónica - Emoción, identidad y participación

Este caso, realizado en colaboración con la Universidad del País Vasco y Dantz, examinó el impacto sociológico y emocional de la música electrónica en la identidad y la comunidad.

- **Actividades artísticas:** Actuaciones en vivo, talleres interactivos y eventos comunitarios que integran la creatividad artística con la investigación académica.
- **Impacto:** La investigación analizó de qué manera la música electrónica influye en los estados emocionales, la pertenencia social y la identidad personal, reduciendo la distancia entre la investigación y la participación pública.

## Caso 5: La influencia del diseño en el bienestar

Presentado por Diaradesign, este caso hizo hincapié en la importancia del diseño estratégico en la optimización de las experiencias personales y el bienestar.

- **Actividades artísticas:** Talleres de co-creación con los usuarios, empleando design thinking para desarrollar soluciones que sean estéticamente atractivas y funcionalmente eficaces.
- **Impacto:** Los proyectos destacaron la empatía y la creatividad en la resolución de desafíos sociales y culturales, evidenciando cómo un diseño detallista puede elevar la calidad de vida.





La integración del arte y la tecnología nos permite desarrollar soluciones más centradas en las personas. Al colaborar con artistas, podemos enfrentar los desafíos tecnológicos desde nuevas perspectivas, asegurando que la tecnología que creamos no solo sea eficiente, sino también relevante y alineada con los valores humanos.

**Johan Kildal,**  
Investigador en el área de Factores  
Humanos en Tecnología, Tekniker

## Impacto de la interacción

El taller representó un primer paso hacia una colaboración más profunda entre artistas, investigadores y tecnólogos. Al exhibir trabajos pioneros ya en curso por equipos innovadores de investigación y arte, el evento tuvo como objetivo inspirar a las empresas tecnológicas a involucrar a los artistas desde las etapas iniciales de sus proyectos, promoviendo así el desarrollo de innovaciones más centradas en el ser humano.

Para el ecosistema cultural y creativo del País Vasco, que alberga empresas e iniciativas destacadas en el sector, el taller funcionó como una plataforma valiosa para exhibir las mejores prácticas, incrementar la visibilidad y establecer conexiones entre profesionales. Esto, a su vez, favorece el fortalecimiento del sector de las Industrias Culturales y Creativas (ICC), consolidándolo como un motor fundamental para la innovación y la colaboración en la región.

Los casos de uso presentados durante el taller también retaron a los participantes a reconsiderar el papel del arte, introduciendo expresiones artísticas que no están tradicionalmente vinculadas al bienestar y ampliando las perspectivas sobre cómo la creatividad puede contribuir a los avances sociales y tecnológicos.



Este taller me permitió comprender cómo el arte y la tecnología pueden colaborar de maneras que nunca había imaginado. Es inspirador observar cómo estos campos se fusionan para crear algo que no solo es estéticamente atractivo, sino que también genera un impacto real en la vida de las personas.

**Un participante**



La música electrónica trasciende el mero sonido; se convierte en una experiencia social. Nuestra investigación evidencia su profundo impacto en la manera en que las personas se sienten conectadas entre sí y consigo mismas. Se trata de generar espacios donde la identidad y las emociones puedan manifestarse sin restricciones.

**Jokin Telleria, DANTZ**



Para lograr una replicación exitosa, GAIA destaca la relevancia de enfocarse en los siguientes aspectos fundamentales:

- Participar en redes e iniciativas internacionales a la vanguardia del arte y la tecnología.
- Conocer los resultados de proyectos europeos en arte, tecnología e innovación para promoverlos entre las empresas locales.
- Seleccionar empresas que evidencien el potencial del ecosistema local en el ámbito internacional.
- Promover la internacionalización y la investigación y desarrollo de las empresas mediante un facilitador en arte y tecnología.



## Recursos

1800€ para los conferenciantes, 425€ para el servicio de catering, 1010€ para el fotógrafo y 300€ para el videógrafo. El espacio fue proporcionado sin costo alguno por la Fundación Kutxa.



Para más información:  
[vidorreta@gaia.es](mailto:vidorreta@gaia.es)



Funded by  
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, no obstante, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de HADEA. Ni la Unión Europea ni HADEA asumen responsabilidad por ellas.