

Idir Acosta Díaz

Artista multidisciplinar.

2026

ES

Idir Acosta Díaz (El Hierro, Islas Canarias, 2005) es un artista visual cuya práctica parte de la observación de fenómenos naturales mediante tecnologías de captura, simulación y análisis.

Aborda la relación entre los fenómenos naturales y nuestra percepción de ellos, investigando cómo los procesos físicos que construyen nuestra realidad pueden ser traducidos a experiencias sensibles.

Lo hace para provocar una mirada contemplativa y de fascinación hacia los complejos fenómenos naturales que nos rodean, y aproximar al sujeto contemporáneo, alienado y distanciado de la naturaleza, a una experiencia de conexión y trascendencia con el universo.

Construye sistemas y dispositivos capaces de traducir procesos naturales a imágenes, sonido y experiencias espaciales, haciendo perceptible aquello que normalmente permanece oculto.

Para ello emplea sensores, electrónica, programación, captura de datos, simulación y tecnologías audiovisuales, desarrollando instalaciones, dispositivos interactivos, visualizaciones de datos, sonido, luz y experiencias inmersivas.

Sus referentes artísticos son Ioana Vreme Moser, Zimoun, Olafur Eliasson, David Bowen, Rafael Lozano-Hemmer, Eva & Franco Mattes y A. A. Murakami.

EN

Idir Acosta Díaz (El Hierro, Canary Islands, 2005) is a visual artist whose practice begins with the observation of natural phenomena through technologies of capture, simulation, and analysis.

He explores the relationship between natural phenomena and our perception of them, investigating how the physical processes that shape our reality can be translated into sensory experiences.

He does so to encourage a contemplative and fascinated gaze toward the complex natural phenomena that surround us, bringing the contemporary subject, alienated and distanced from nature, closer to an experience of connection and transcendence with the universe.

He creates systems and devices capable of translating natural processes into images, sound, and spatial experiences, making perceptible what normally remains hidden.

His practice incorporates sensors, electronics, programming, data capture, simulation, and audiovisual technologies, developing installations, interactive devices, data visualizations, sound, light, and immersive experiences.

His artistic references include Ioana Vreme Moser, Zimoun, Olafur Eliasson, David Bowen, Rafael Lozano-Hemmer, Eva & Franco Mattes, and A. A. Murakami.

Ver vídeo

Combustión
Alcohol 96º, bolsa de goteo
150 x 50 x 50 cm
2025





Combustión (Detalle)
Alcohol 96º, bolsa de goteo
150 x 50 x 50 cm
2025

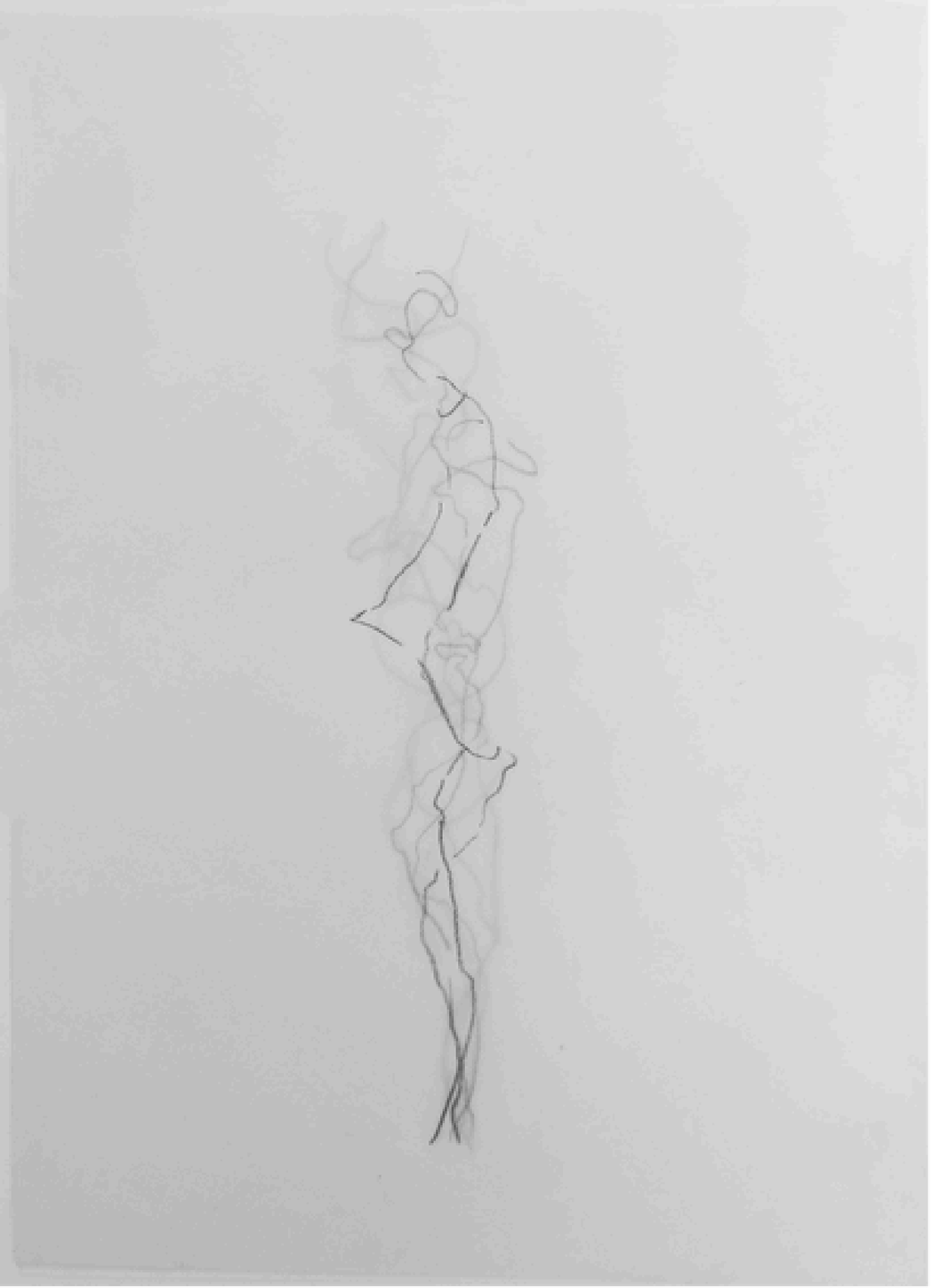
Ver vídeo

Evaporación
Alcohol 96º, bolsa de goteo, plancha
150 x 50 x 50 cm
2025



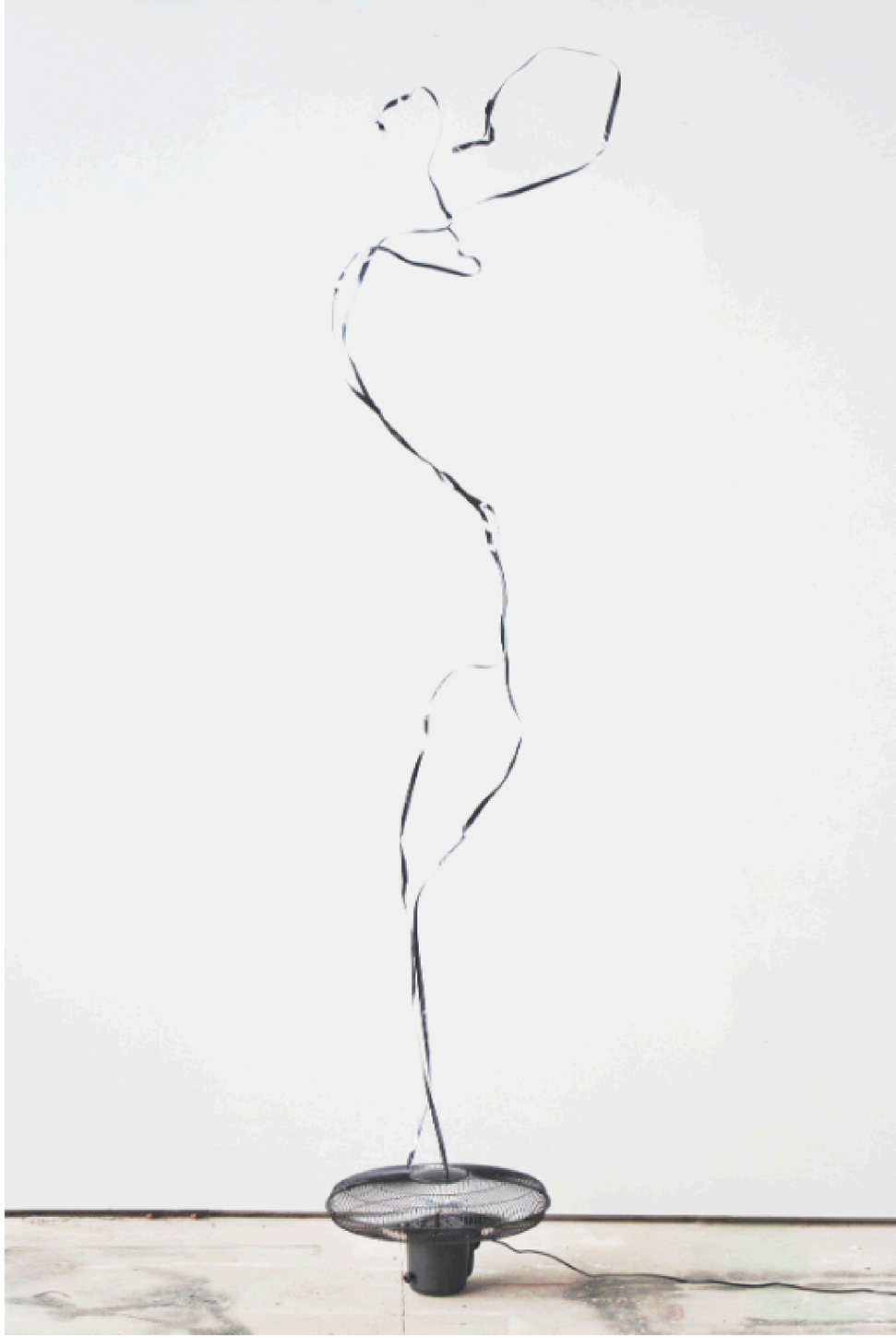
Evaporación (Detalle)
Alcohol 96º, bolsa de goteo, plancha
150 x 50 x 50 cm
2025





Ver vídeo

Turbulencia
Ventilador, cinta de vídeo
220 x 60 x 60 cm
2025

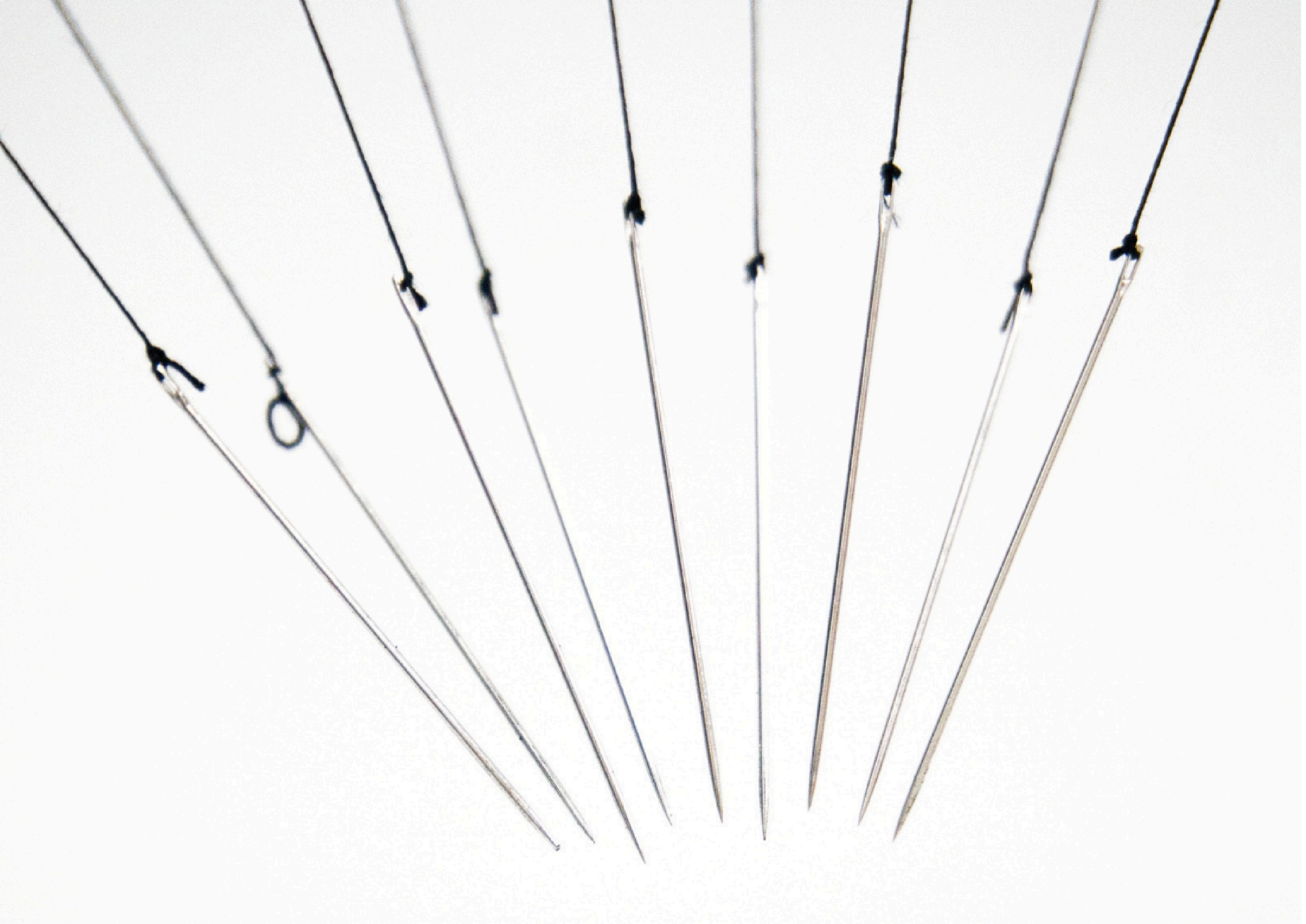




Turbulencia
Ventilador, cinta de vídeo
220 x 60 x 60 cm
2025



Atracción
Imanes, hilo, agujas
Medidas variables
2025



Atracción (Detalle)
Imanes, hilo, agujas
Medidas variables
2025



Dibujo emergente
Vela roja sobre papel
Medidas variables
2025



Dibujo emergente (Detalle)
Vela roja sobre papel
Medidas variables
2025



Dibujo emergente (Detalle)
Vela roja sobre papel
Medidas variables
2025



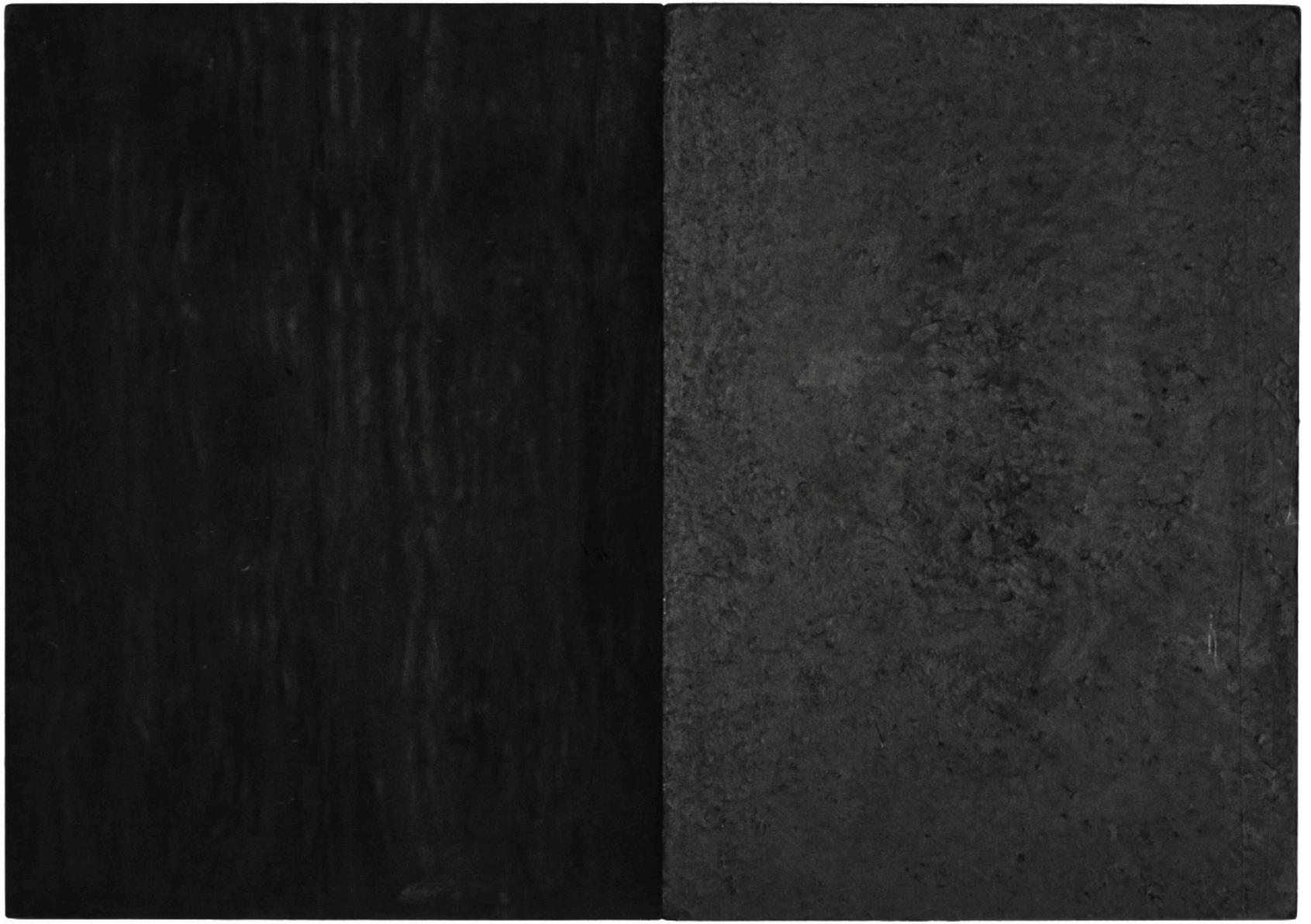
Interrupción
Láser
Medidas variables
2025



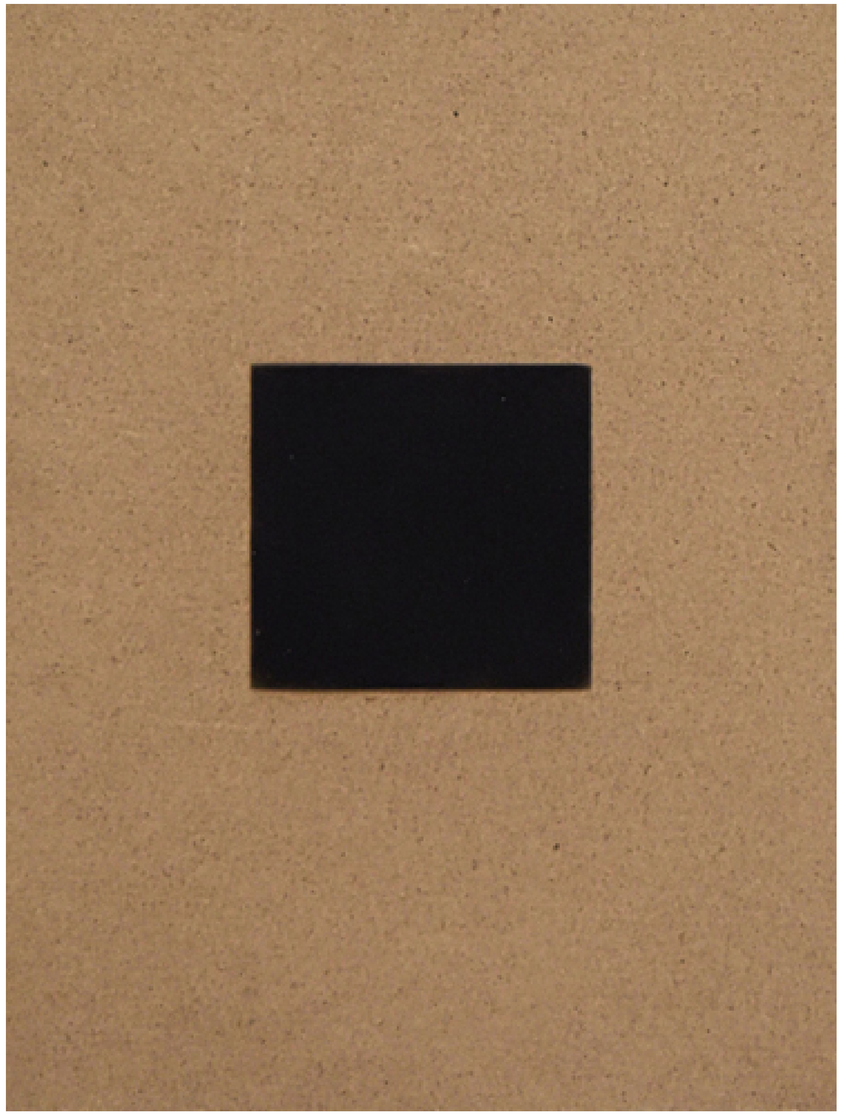
Interrupción (Detalle)
Láser
Medidas variables
2025



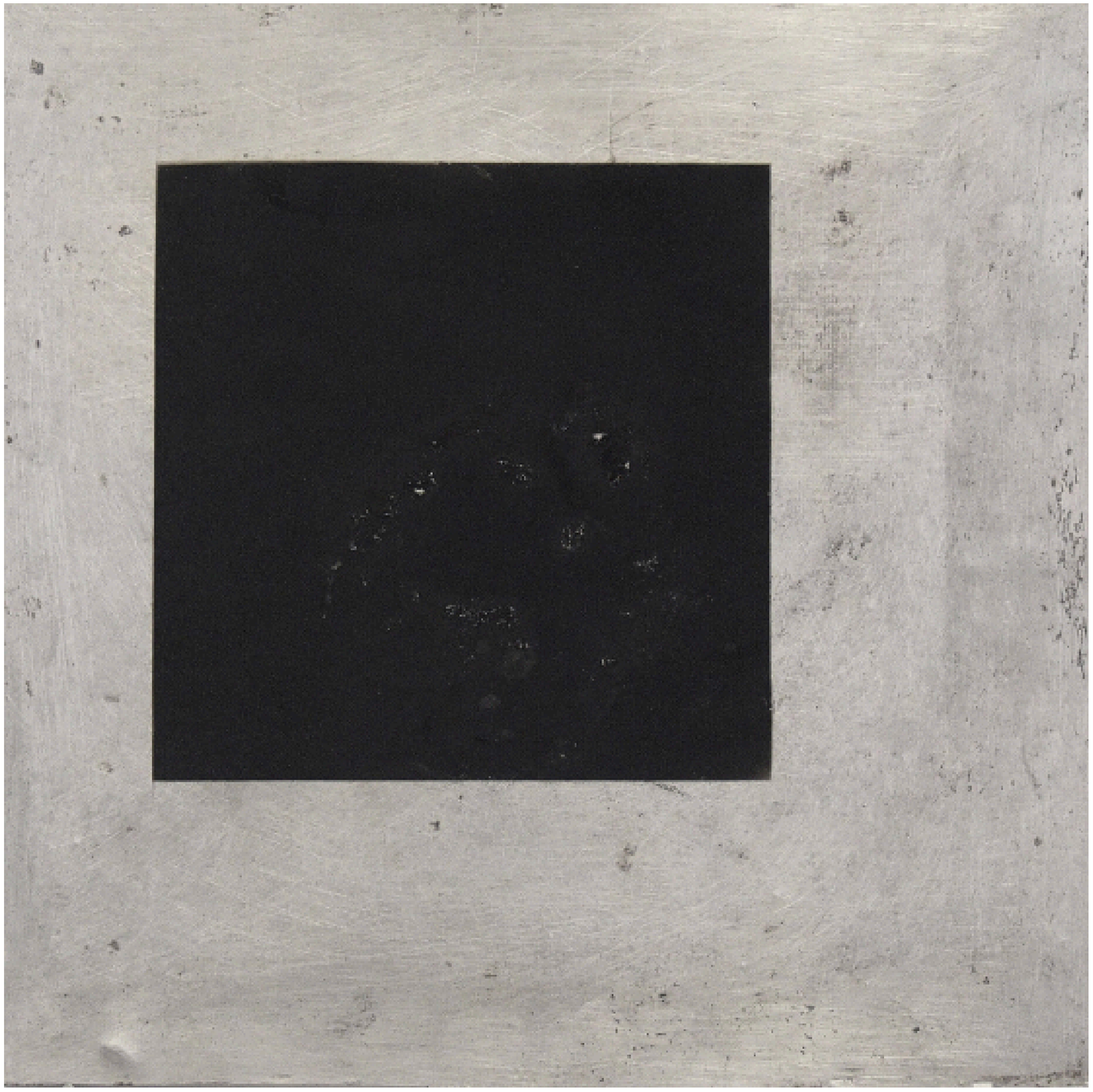
Interrupción (Detalle)
Láser
Medidas variables
2025



Residuo
Hollín, tinta china, betún
100 x 140 cm
2025

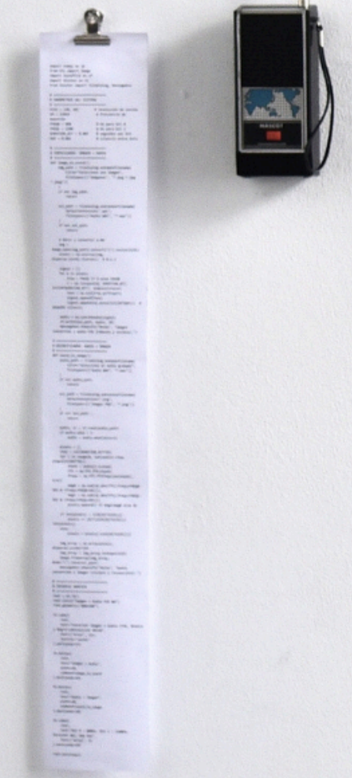


Impresión de hollín 1
Hollín sobre madera
10 x 16 cm
2025

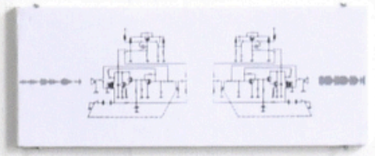


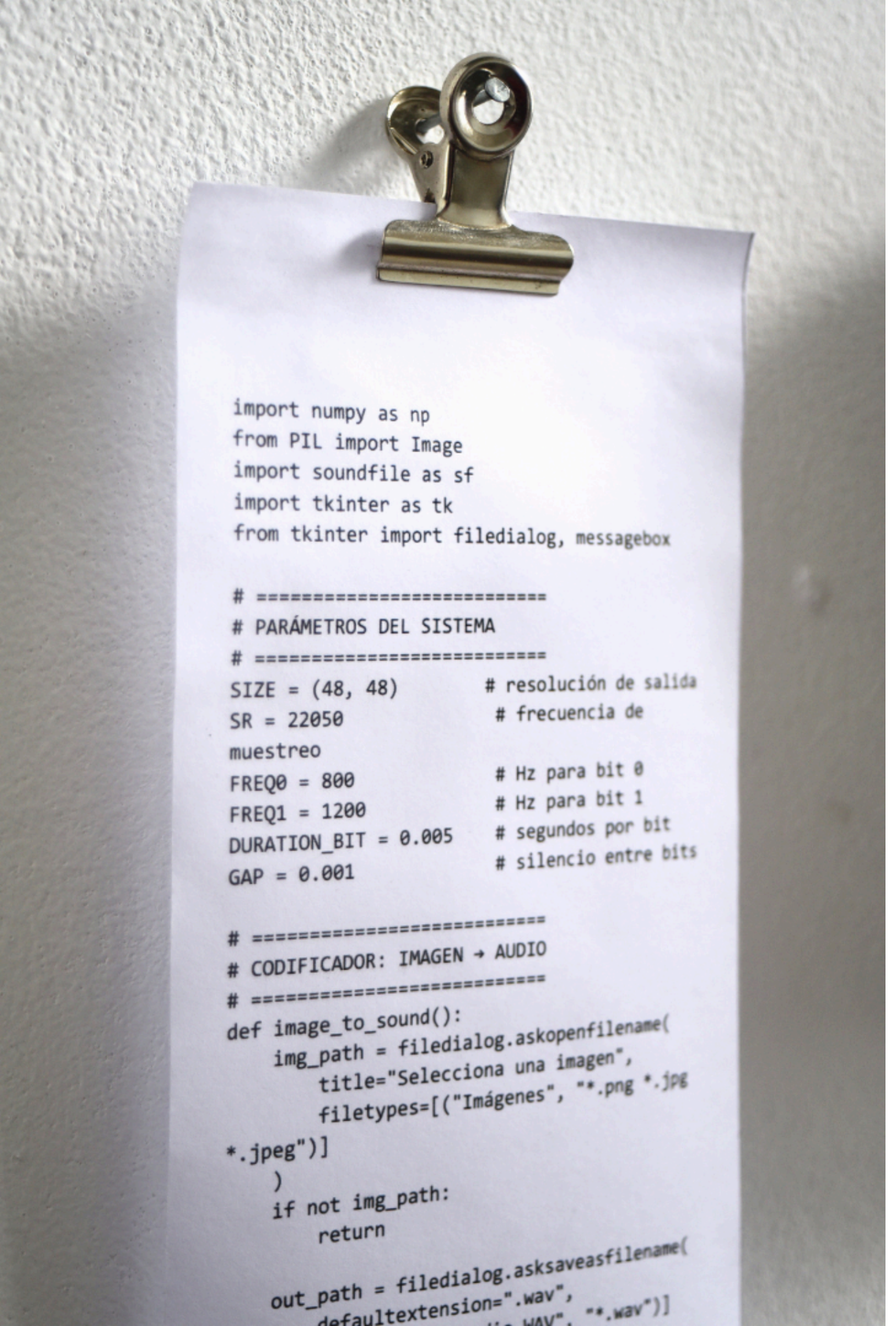
Impresión de hollín 2
Hollín sobre metal
18 x 18 cm
2025

Transmisión
Walkie-Talkie
100 x 200 cm
2025









```
import numpy as np
from PIL import Image
import soundfile as sf
import tkinter as tk
from tkinter import filedialog, messagebox

# ============================
# PARÁMETROS DEL SISTEMA
# ============================
SIZE = (48, 48)          # resolución de salida
SR = 22050               # frecuencia de
muestreo
FREQ0 = 800              # Hz para bit 0
FREQ1 = 1200             # Hz para bit 1
DURATION_BIT = 0.005     # segundos por bit
GAP = 0.001              # silencio entre bits

# ============================
# CODIFICADOR: IMAGEN → AUDIO
# ============================
def image_to_sound():
    img_path = filedialog.askopenfilename(
        title="Selecciona una imagen",
        filetypes=[("Imágenes", "*.png *.jpg
*.jpeg")]
    )
    if not img_path:
        return

    out_path = filedialog.asksaveasfilename(
        defaultextension=".wav",
        filetypes=[("WAV", "*.wav")]
```

Ver vídeo

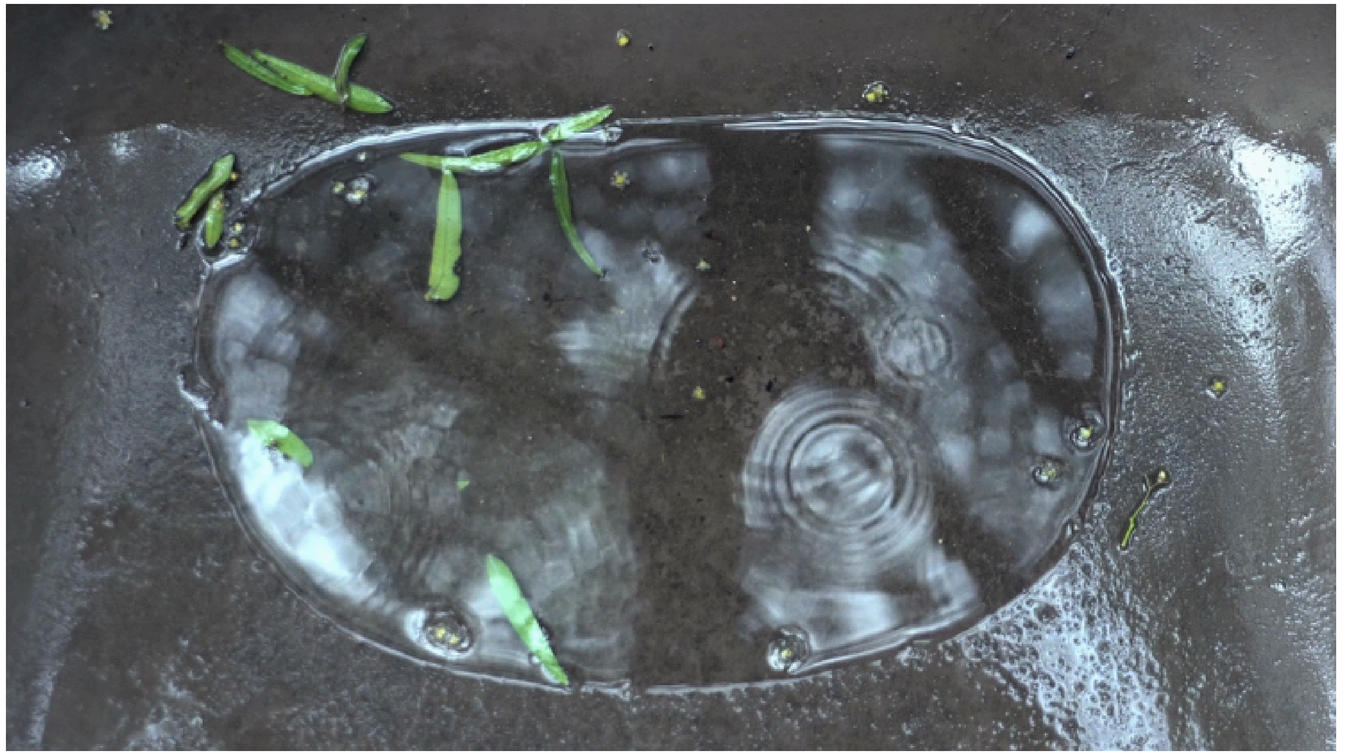
Transmisión (Detalle)
Walkie-Talkie
100 x 200 cm
2025

Transmisión (Detalle)
Walkie-Talkie
100 x 200 cm
2025



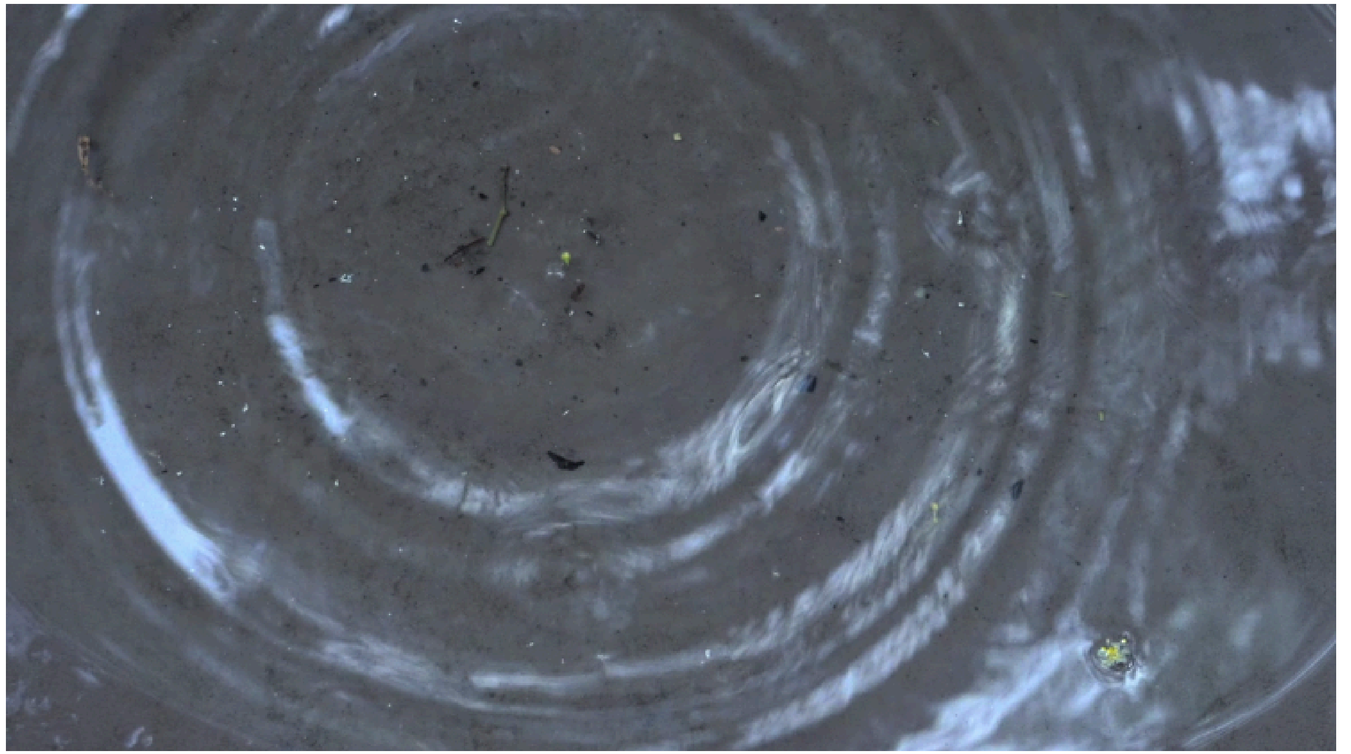
Transmisión (Detalle)
Walkie-Talkie
100 x 200 cm
2025





Ondas 1
Videocreación
00:01:16
2026

Ver vídeo



Ondas 2
Videocreación
00:00:42
2026

Ver vídeo

El mundo que cabe en un recibo
Imagen satelital, impresora
Medidas variables
2026





El mundo que cabe en un recibo (Detalle)
Imagen satelital, impresora
Medidas variables
2026



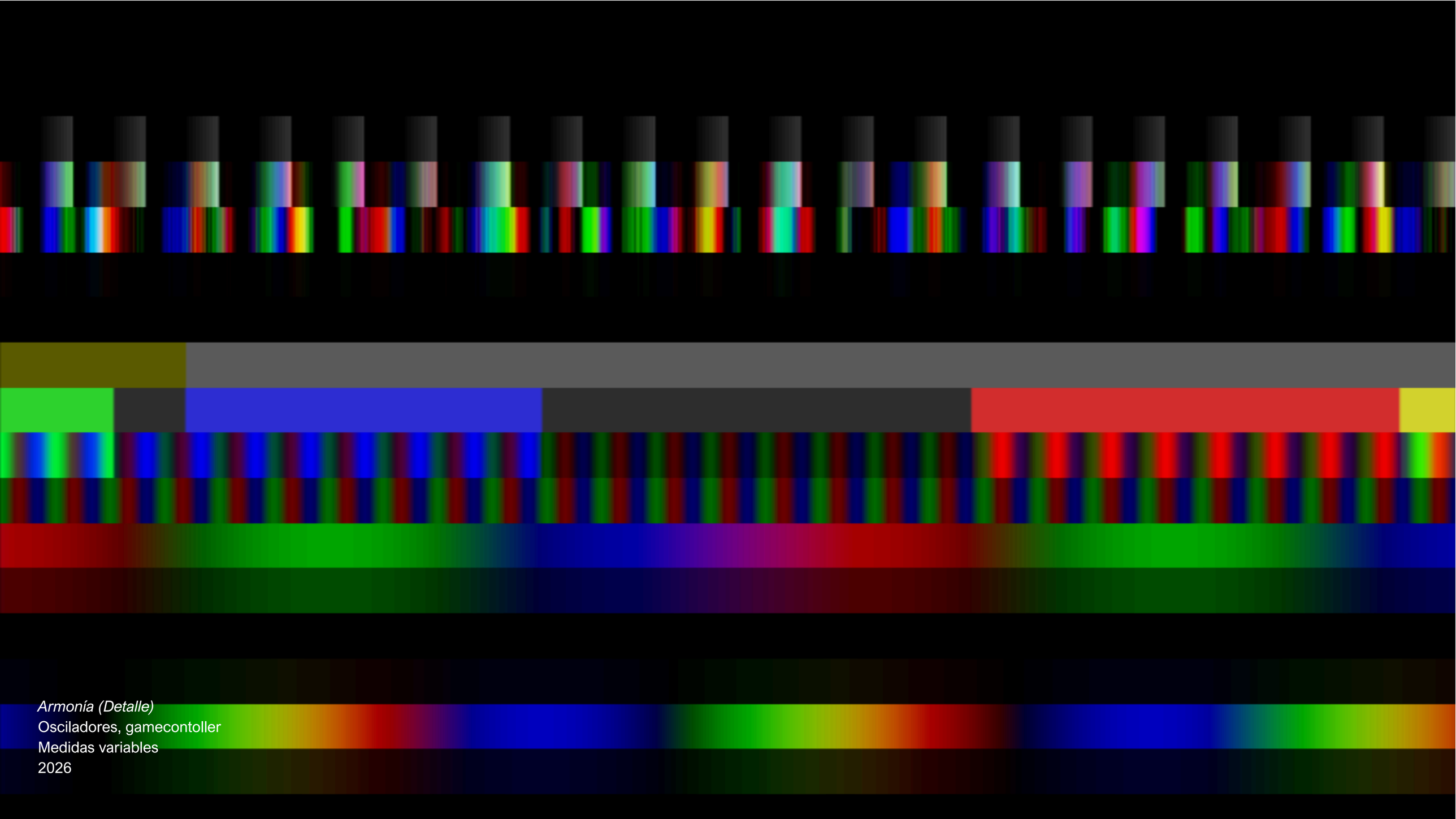
Jamming con códigos de barras
Lector láser, software propio
Medidas variables
2026

Ver vídeo



Ver vídeo

Armonía
Osciladores, gamecontoller
Medidas variables
2026



Armonía (Detalle)
Osciladores, gamecontoller
Medidas variables
2026

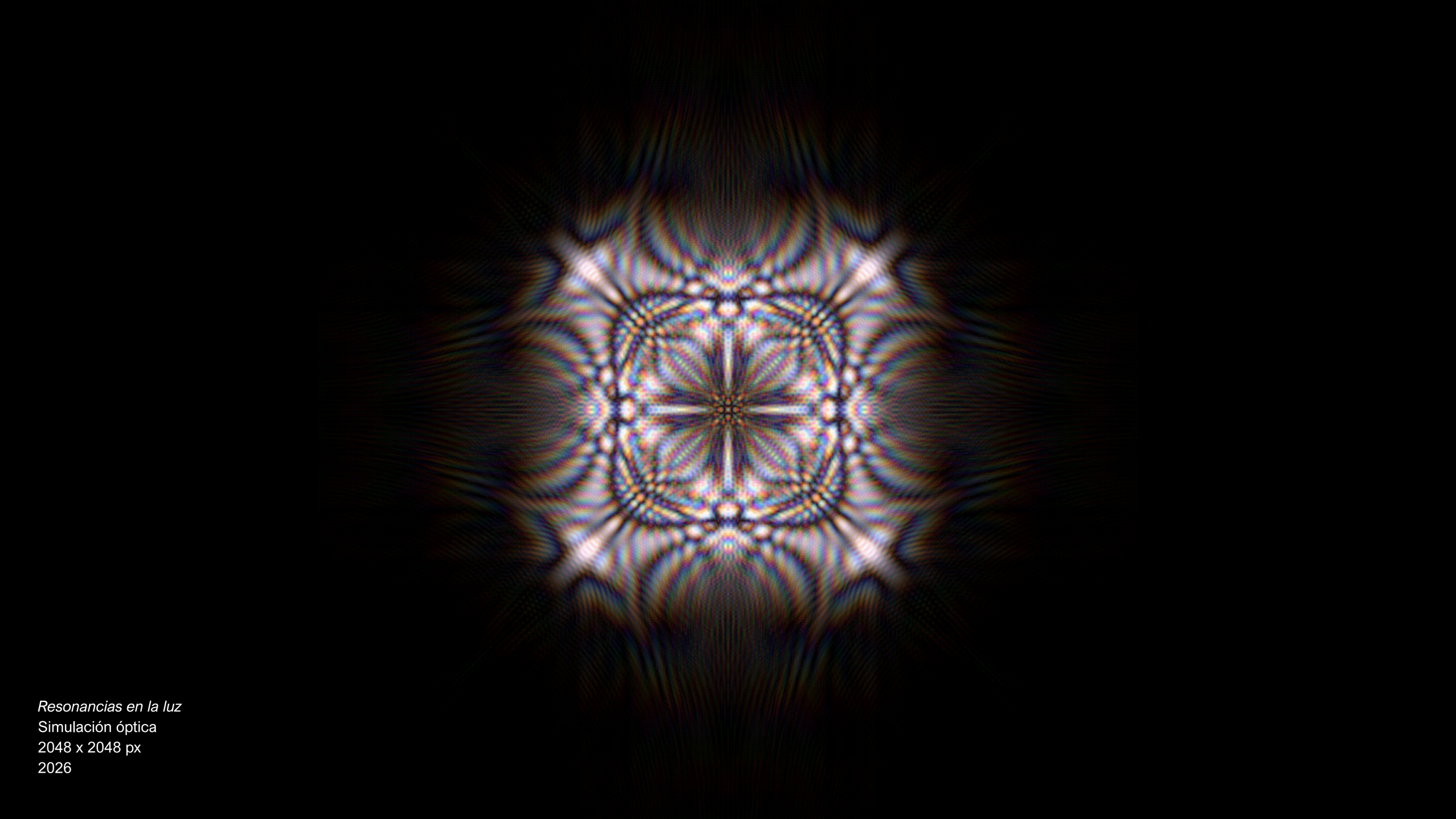


Acuarelas vivas
Videocreación
00:00:50
2026

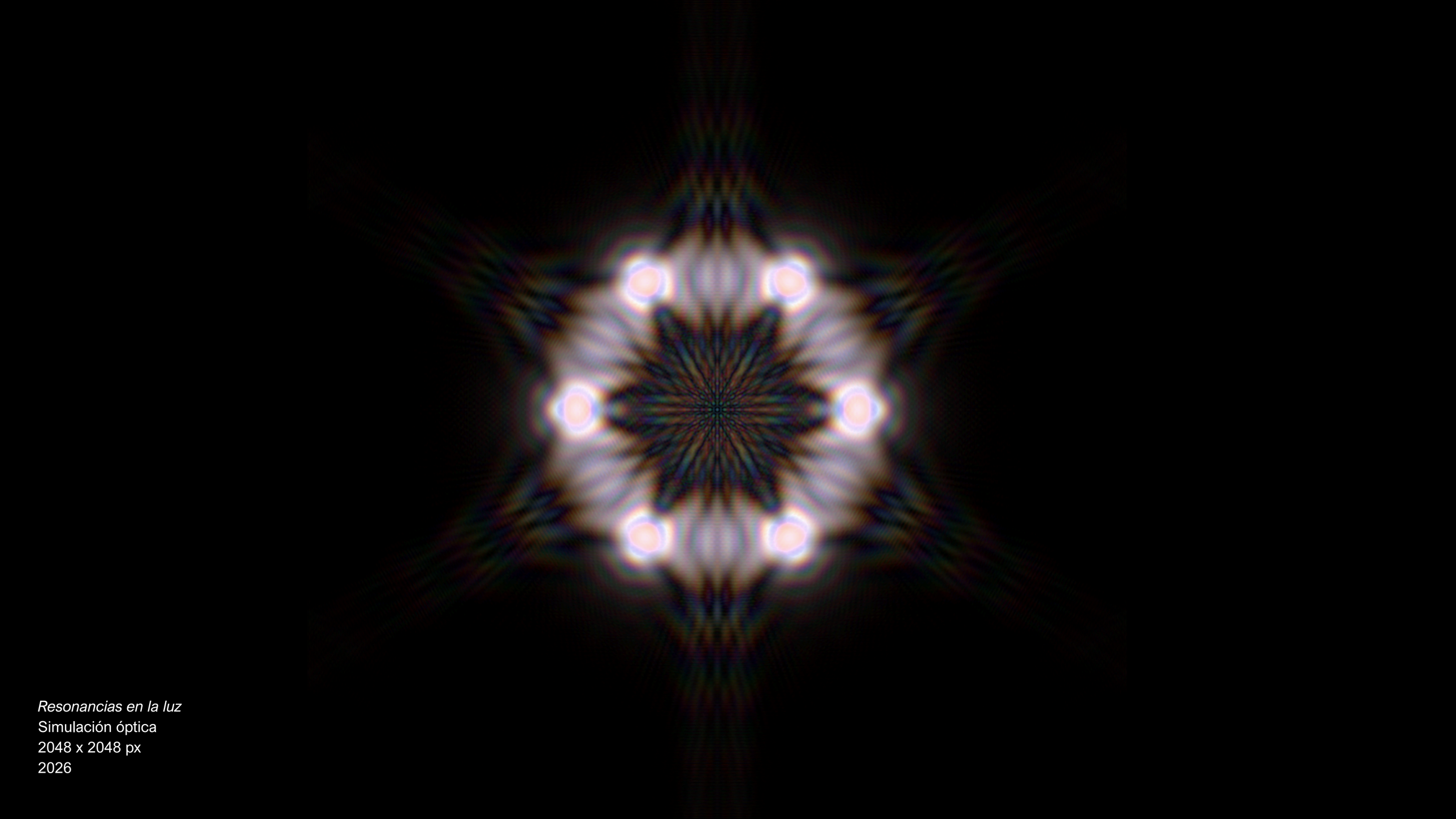
Ver vídeo



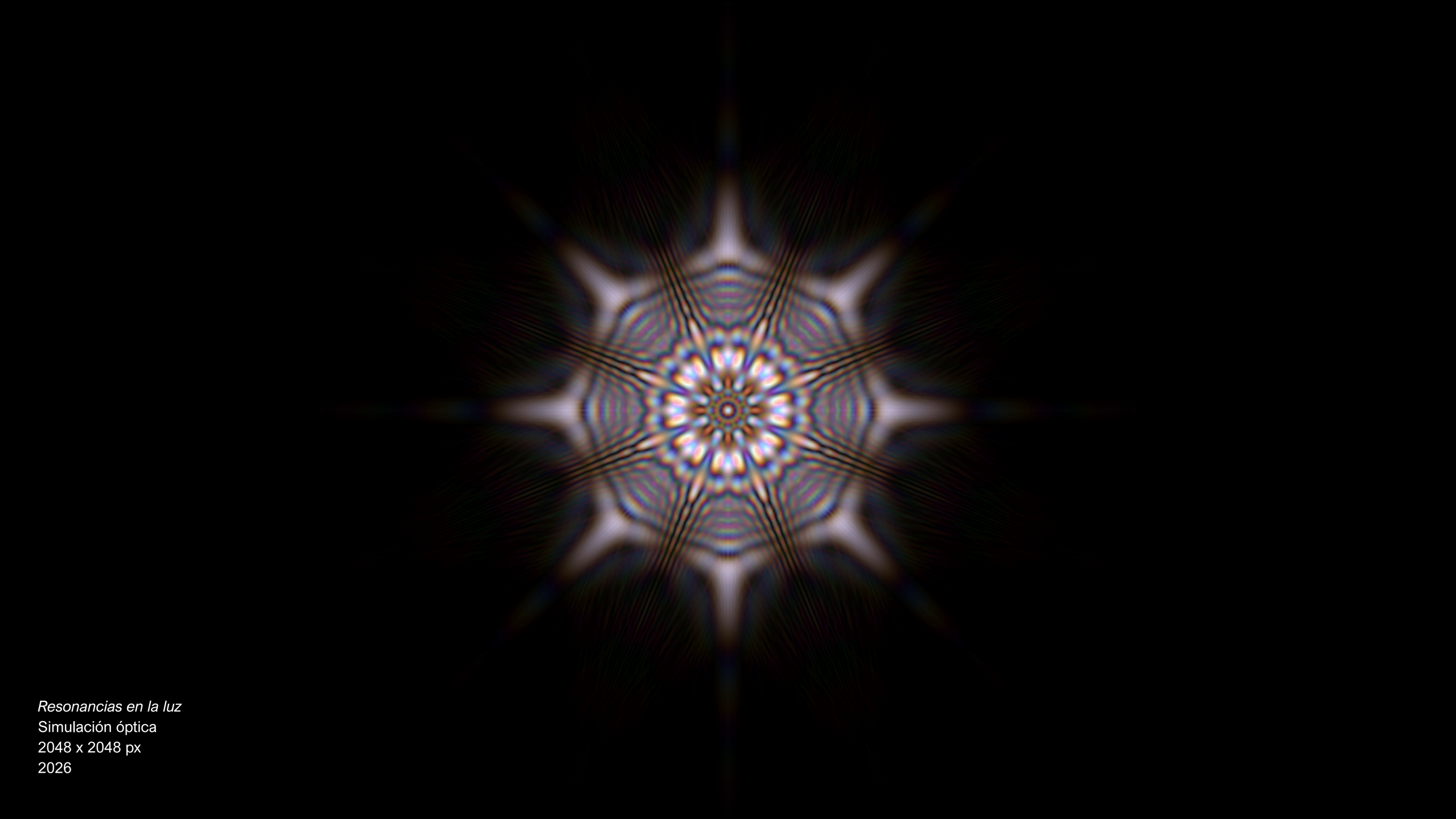
Alisio
Programa informático
1280 x 720 px
2026



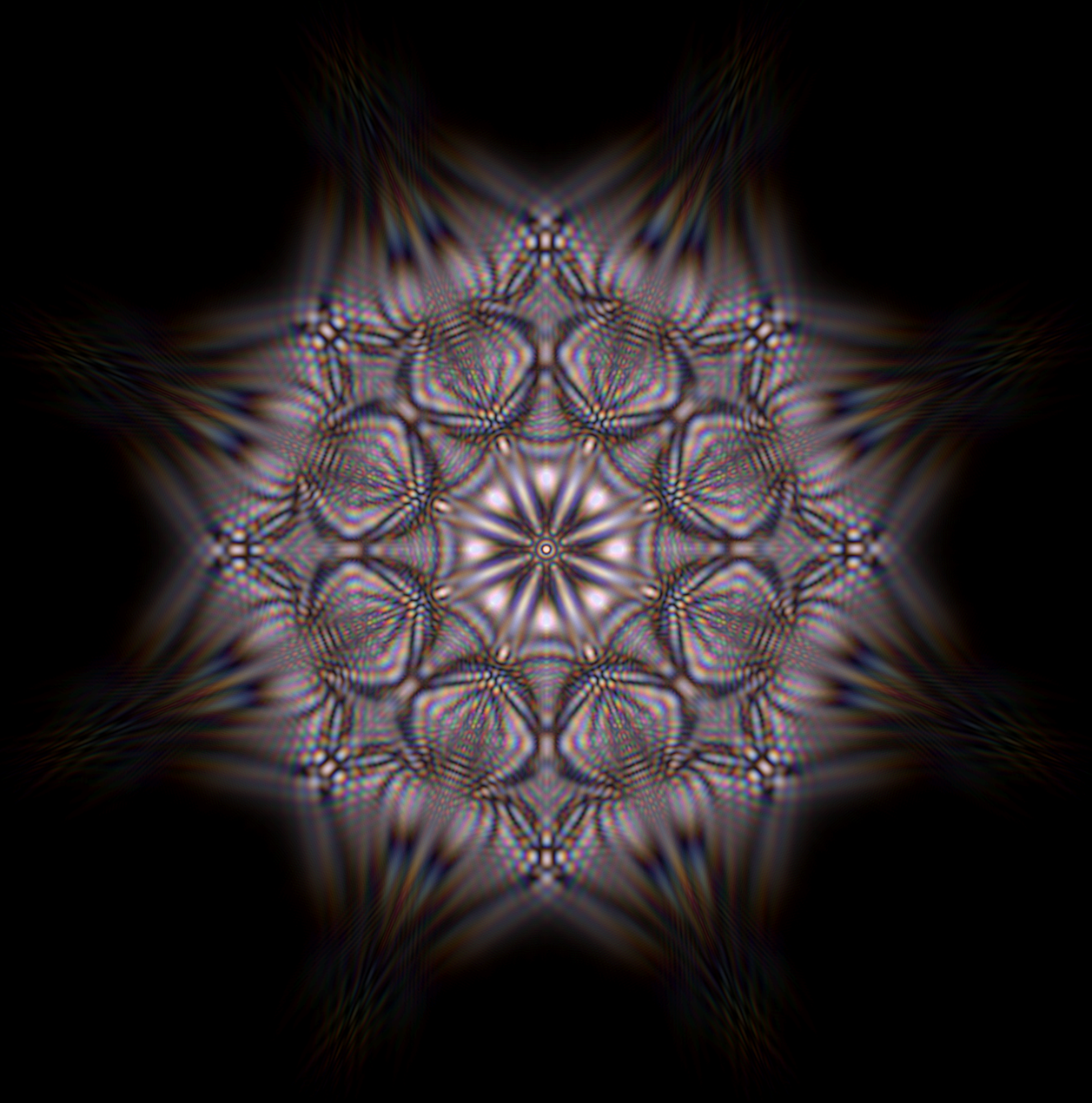
Resonancias en la luz
Simulación óptica
2048 x 2048 px
2026



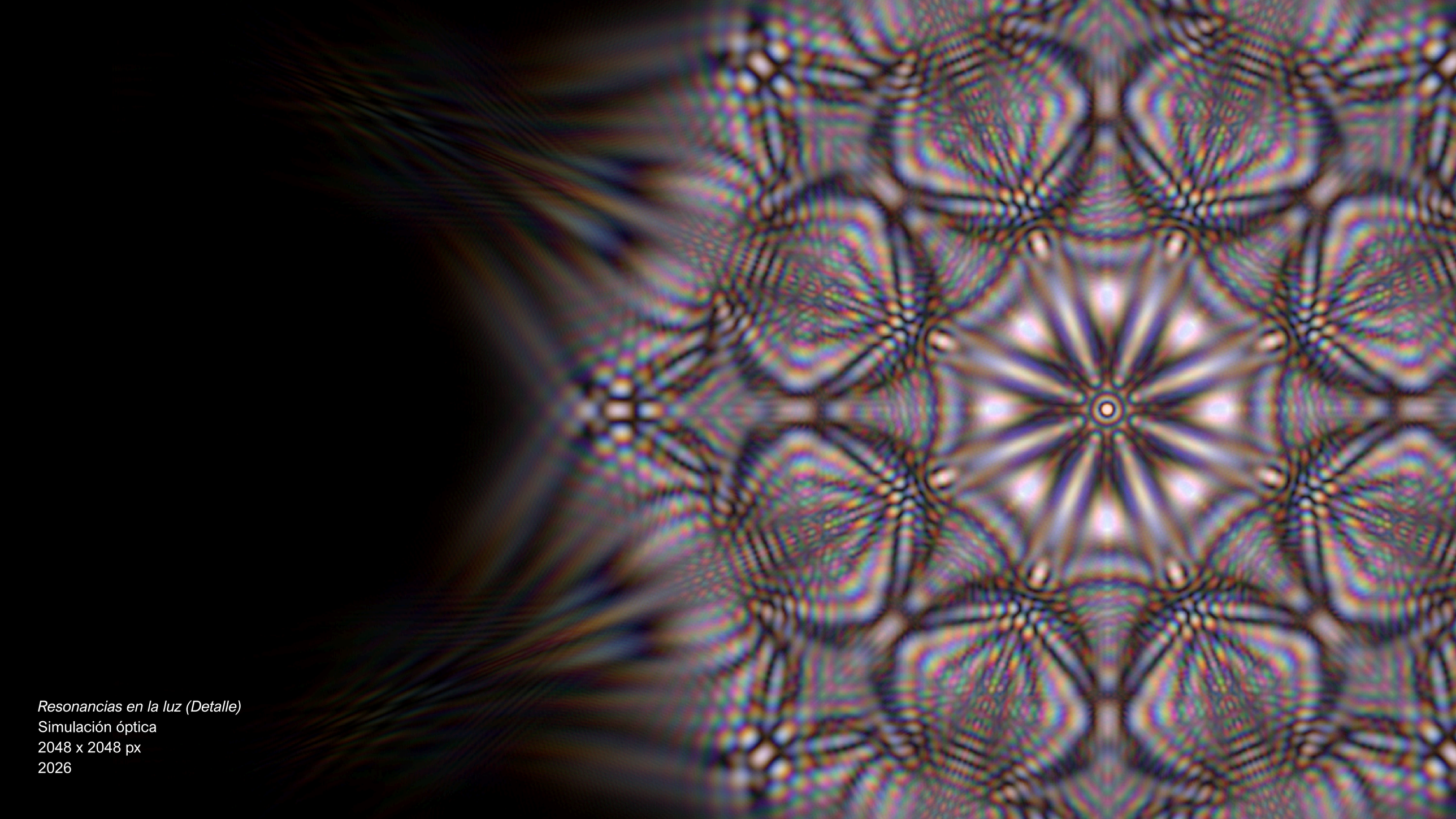
Resonancias en la luz
Simulación óptica
2048 x 2048 px
2026



Resonancias en la luz
Simulación óptica
2048 x 2048 px
2026



Resonancias en la luz
Simulación óptica
2048 x 2048 px
2026



Resonancias en la luz (Detalle)
Simulación óptica
2048 x 2048 px
2026

IDIR ACOSTA DÍAZ

Valverde, 2005.
Cursando el Grado en Bellas Artes de la Universidad de La Laguna.
Vive y trabaja en La Laguna (Tenerife) y Erese (El Hierro).

EXPOSICIONES INDIVIDUALES

2026
Botánica virtual. Centro de Información Juvenil, TEA, Santa Cruz de Tenerife.
Sonificación de semillas. 8Aborigen, Casino de Valverde, Valverde, El Hierro.

EXPOSICIONES COLECTIVAS

2026
Esto ya estaba aquí (nada permanece del todo). Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, La Laguna, Tenerife.
2025
Díalogos Dinámicos. Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, La Laguna, Tenerife.
Feria del arte LXXI Bajada. Casa cultural, Valverde, El Hierro.
2024
Trenzando el pasado y el futuro (Labor Materia). Sala de exposiciones del Cabildo de El Hierro, Valverde, El Hierro.

Idir Acosta Díaz (El Hierro, 2005) desarrolla su práctica artística desde las Islas Canarias, explorando las relaciones entre naturaleza, tecnología y procesos de creación. Su trayectoria comienza en El Hierro, donde en 2024 participa en la tercera edición de *Labor Materia*, una serie de exposiciones organizada por la asociación Hisla que establece un diálogo entre artesanos locales y artistas contemporáneos emergentes.

En 2025 participa en *Diálogos Dinámicos*, exposición colectiva que reúne a profesores y estudiantes, y ese mismo año es seleccionado para participar en la *Feria de Arte LXXI Bajada*, celebrada en el contexto de la Bajada de la Virgen de los Reyes.

En 2026 participa en la exposición colectiva *Esto ya estaba aquí (Nada permanece del todo)*, celebrada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna. Ese mismo año presenta *Sonificación de Semillas* en 8Aborigen, restaurante de alta cocina situado en el Casino de El Hierro, donde la obra pasa posteriormente a formar parte de su espacio. En Tenerife realiza también *Botánica Virtual*, una exposición individual en el Centro de Información Juvenil del TEA, que culmina con una charla-taller en la que aborda su proceso creativo y las metodologías empleadas en su práctica.

Actualmente, su trabajo se orienta hacia la colaboración con galerías, instituciones culturales y espacios independientes, tanto en exposiciones colectivas e individuales como en proyectos de carácter cultural y experimental. Su práctica incorpora medios tecnológicos, realidad virtual, sistemas de simulación e instalaciones interactivas, desde los que investiga nuevas formas de relación entre los procesos naturales y las herramientas de creación contemporáneas.

idiracosta.com
contacto@idiracosta.com
@Idir.arte
+34 642199060