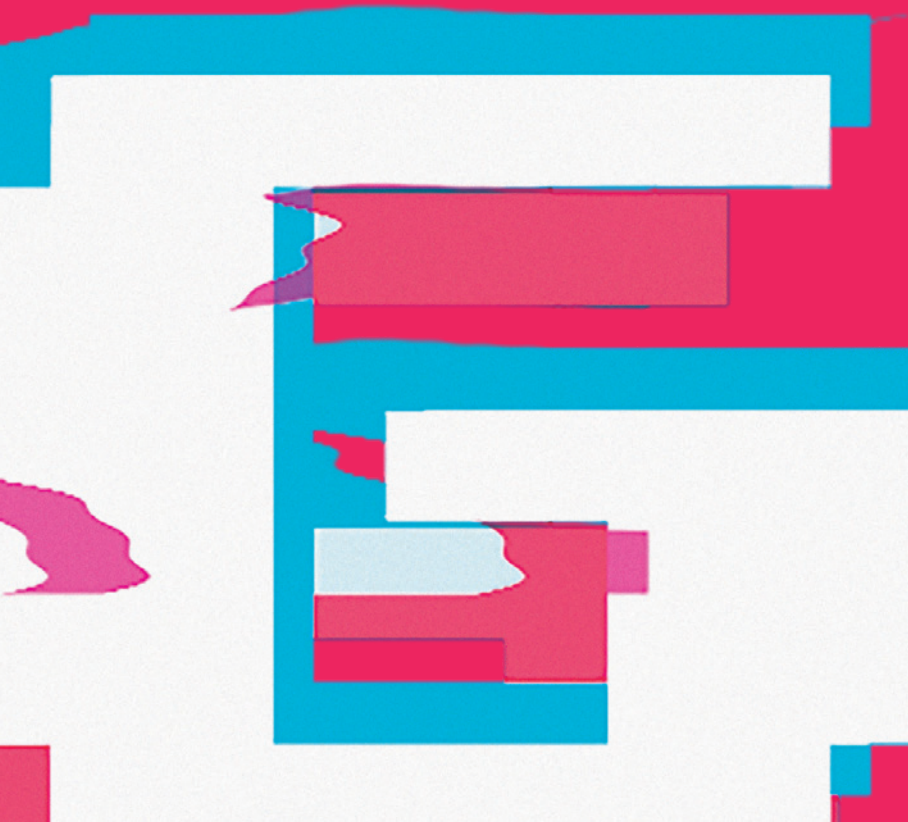


Martxoa-Ekaina  
2021



**Tabakalera**

Erakusketa, topaketa birtuala,  
mintegia, bisitak, lantegiak...





T-Game Tabakaleraren proiektu bat da, bideo-jokoek eta beren eratorriek gure gizartean duten presentziari ikuspegi eta jarduera oso ezberdinetatik helduko diona.

Bideo-jokoak bete-betean sartu dira gure bizitzetan, eta joera hori geldiezin da. Honezkerok, ez daude soilik gure aisialdian presente. Bideo-jokoen industriaren gako-alderdiak, besteak beste, ludifikazioa eta jokoen mekanika, ikus-entzunezkoen estetika, bideo-jokoek birsortzen dituzten munduak eta garatzen dituzten teknologiak espero ez genituen esparruetan sartzen hasi dira, adibidez, ekonomian, aisialdian, hezkuntzan, osasunean, zineman eta harreman sozialetan.

Kultura garaikidearen eta bideo-jokoen sektorearen arteko harremana anbibalentea da. Ez dago sorkuntza-sektorean horrenbeste enplegu sortzen duen beste industriarik: konpositore, diseinatzaile, artista eta gidoilari ugarik aurkitu dute beren garapen profesionalerako esparru egokia sektore horretan. Aldi berean, beste askok, modu kritikoa eta sektoreko tresna berdinak erabilia, irauli egiten dute industria horrek ordezkatzeko duena. Zentzu horretan, askotariko proposamenak ari dira garatzen: eskapismotik hasi eta gure errealitatearekiko konfrontaziorik kritikoenetara doaz, isolamendutik jolasera eta sarean lan egitera, eta ariketa fisikotik espazio birtualera.

Gai horiek guztiak jorrazteko, Tabakalerak hainbat sailek prestatutako iradokizun sorta bat proposatzen du. Martxoan eta Ekaina bitartean, askotariko publikoak gonbidaturik daude (adin guztietakoak eta zaleak direnak zein ez), parte hartu, partekatu, hausnartu eta, jakina, jolastera.

△ Erakusketa

○  
×  
□ **BIDEO-JOKOAK.**  
**Play Without End**

MAR 25 > MAI 16    ♡ Lau Pareta



Lau Pareta aretoan *Bideo-jokoak. Play Without End* erakusketa dago ikusgai. Mundu garaikideaz pentsatzeko une jakin batean bideo-jokoan mekanikak eta estetikak erabili dituzten artistek sortutako obrak biltzen ditu; horien bidez, bideo-jokoan dimentsio artistikoa eta aukera politiko eta kulturalak aztertzeko aukera izan dute egileek.

*Gamifikazioa* edo jokia eguneroko praktikan txertatzea gako-idea bat da erakusketa honetako obretara gerturatzeko; izan ere, gaur egun, finantza globaletan, hezkuntzan, hedabideen narratibetan, ariketan eta entrenamenduan gertatzen da, baita antzina bere xarmatik kanpo zeuden esferetan ere.

Bideo-jokoak baliabide gisa hartu duen zentralitate hori ontzat hartuta, erakusketak hainbat jarrera artistiko proposatzen ditu: batzuk gerrarekin eta erakunde militarrekin dute zerikusia (**Harun Farocki**), kontrol sozialarekin eta aktibismo politikoarekin beste batzuk (**Zach Blas** eta **Anna Anthropy**) edo birtualaren eta errearen arteko gatazkekin (**Jan Peter Hammer**). Halaber, lehen bideo-jokoan eta ekoizpen artistiko edo literarioaren (**Iñaki Gracenea** eta **Natalie Bookchin**) artean gertatzen diren trafikoak aztertzen dira, eta, azkenik, konektibitate digitalean eta irudien pilaketan oinarritutako kultura-kontsumoak sortzen dituen fantasmagoria berriei erreparatzen die (**Melanie Gilligan** eta **Sahatsa Jauregi**).

△ Mintegia

○

×

□

# Errealitate bideo-ludifikatua.

## Bideo-jokoak gizarte garaikidean duen garrantzi soziala

API **28-30** (ES) 📍 Z Aretoa 🌐 Online (online.tabakalera.eus)

🌐 www.tabakalera.eus

*Errealitate bideo-ludifikatua. Bideo-jokoak gizarte garaikidean duen garrantzi soziala* izeneko Bideo-jokoaren Nazioarteko Mintegia gogoetarako eta eztabaidarako espazio bat da. Soziologian doktore eta bideo-jokoaren eta gizartearen arteko harremanean aditu **Daniel Murielek** zuzenduko du.

Mintegia egituratzen duen ardatz nagusia gizartearen bideo-ludifikazioaren ideia da, eta posible dela gizarte garaikideari eragiten dioten funtsezko gaietara hurbiltzea bideo-jokoaren alderdi guztietatik (narratiboa, ludikoa, soziala, etikoa, politikoa, teknologikoa, kulturala eta artistikoa). Mintegira gonbidatutako hizlariak honako gai hauek jorratuko dituzte, besteak beste: *gamifikazioa* eta subjektibotasunaren sorrera; arrazionaltasun politiko neoliberalen nagusitasuna; ludikotasunaren, artearen eta kapitalismoaren arteko harremana; genero-ikuspegia eta ikuspegi feminista; eta kultura-dinamiken bideo-ludifikazioa.

Parte-hartzaileak: **Alfie Bown, Luca Carrubba, Óliver Pérez-Latorre, Mercè Oliva, Marina Amores** eta **Marta Trivi, Víctor Navarro Remesal, Colectivo Desmusea (Clara Harguindey** eta **Daniel Pecharromán), Eurídice Cabañes** eta **Daniel Muriel (zuzendaria)**.

△ Solasaldia

○

×

□

# California dreamin: Zach Blas eta Ana Teixeira Pinto

MAI 05 19:00 (EN) ✎ Online (online.tabakalera.eus)

Solasaldi honetan, **Zach Blas** artistak eta **Ana Teixeira Pinto** komisario eta idazleak hizpide izango dituzte zaintza, *gamifikazioa* eta Kaliforniako ideologia iraunkorra, Blasen praktika artistiko zabalaren testuinguruan.

Blasen *Facial Weaponization Suite* artelana, egun *Bideo-jokoak*. *Play Without End* erakusketan aurkezten den maskara antibiometrikoen multzoa, opakutasun informatikoaren espresiotzat hartu du; bere gaur egungo *Silicon Traces* trilogia (Silicon Valleyren etorkizuneko ikuspegietan eragina duten sinesmenei, fantasiei eta istorioei aurre egiten dieten irudi mugikorren instalazioak), berriz, Interneten aurkako estetikatzat hartuko da.

△ Hitzaldia

○  
×  
□ **eSports-eko gamerra izateaz.  
Zaletasunetik lanbidera**

EKA **10 19:00** (EU-ES)

📍 Z Aretoa

🌐 Online (online.tabakalera.eus)

🌐 www.tabakalera.eus

Bideo-jokoen munduaren garapena errealitate bat da, profesionalizaziorako espazio eta profil berriak sortzen ari dena. Bideo-jokoen merkatuak gero eta garrantzi handiagoa du eta gero eta pertsona gehiago biltzen du. **Ander Hipolito** gamer profesionala da eta REALAren ordezkaria eLaLigan. Hitzaldi honetan bere esperientziaz eta bere zaletasuna lanbide bihurtu arte izan duen bilakaeraz hitz egingo digu.

△ Topaketa birtuala

○

×

□

# Immaterial. Digitalki sortzen diren errealitateei buruzko topaketa

EKA **02-04** ✨ Online (online.tabakalera.eus)

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

Ekainean egingo da **Luca Carrubba** artista eta teoriagileak koordinatzen duen taldearen garapenean sortutako topaketa birtuala, eta bideo-jokoak eta kultura digitala izango ditu hizpide. Topaketa horretan espazio birtualek harreman sozialetarako, eta praktika kulturalerako eta esperimentazio artistikorako duten potentzialtasunaz hitz egingo da. Halaber, digitalki sortzen diren errealitate eta harreman ez-fisiko batzuk aurkeztuko dira. Hori guztia birtualki egingo da, eta gure abatarraren bitartez bizi ahal izango dugu.

Horretarako, ingurune edo *playground* bat sortzen saiatuko gara, non fisikoa eta birtuala, sorkuntza-praktika eta teorikoa, ludikoa eta politikoa... hibridatuko diren, eta espazio horietako eragile eta kolektibo aktiboen ikuspegiak eta praktikak batuko dira, erreferentziazko komunitateak gonbidatzeko edo erakartzeko nodo tematiko propioak sortze aldera.







## Lantegiak

# ANONIMOAK. Maskarak, osasuna eta kontrola Covid garaian

### Hiria hackeatu

API **06-09 10.00-14.00** (EU-ES)

12 - 18 urte

📍 Medialab

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

*ANONIMOAK. Maskarak, osasuna eta kontrola Covid garaian.* Hiria Hackeaturen edizio honek aurpegi musukoak hartzen ditu lanerako materia bezala eta aurpegi errekonozimendu teknologiak gai moduan. Azken hilabeteetan kale espazioetan segurtasun mota berriak bizitzen edo somatzen hasi gara. Musukoen erabilpena, gel dispentsadoreak, distantziak, aforoak... Badira gizartearen segurantzaren edo kontrolean aritzeko garatzen ari diren hainbat teknologia ere, esate baterako droneak edo aurpegi-errekonozimendu kamerak. Inteligentzia artifizial mota hauek



lurralde desberdinetan oso azkar zabaldu dira eta noski, hauen erabileraren inguruan polemika eta ezadostasuna ere sortu dira. Egoera honetatik abiatuta galdera bat bururatzen zaigu: Non geratzen da gure pribatutasun eskubidea? Non daude teknologia hauen erabileraren mugak? Lau eguneko lantegi trinko honetan, Medialab laborategiko teknologiez lagunduta, modu teoriko, praktiko zein ludikoan, bigilantzia, pribatasun eskubidea eta desobediencia taktiken inguruan arituko gara.



# Lantegiak

## Igeltsero digitalak- Gune birtualak sortzeko lantegia #1

MAI 13 18.00 (ES)

📶 Online ([online.tabakalera.eus](https://online.tabakalera.eus))

🌐 [www.tabakalera.eus](https://www.tabakalera.eus)

**Pablo M. Garridoren** eskutik, lantegi honetan mundu birtualetara eta planteatzen dizkiguten aukeretara hurbilduko gara. 3D modelatura eta bere tresnetara gerturatuko gara ikuspegi sortzaile eta esperimentaletik.

## Igeltsero digitalak- Gune birtualak sortzeko lantegia #2

MAI 20 18.00 (ES)

📶 Online ([online.tabakalera.eus](https://online.tabakalera.eus))

🌐 [www.tabakalera.eus](https://www.tabakalera.eus)

Ingurune birtualetatik abiatuta, lantegi honek esperimentazio artistikorako eta obra digitalen sorkuntzarako espazio bat sortu nahi du **VR-Kommandekin** batera. Komando artistiko-birtuala da VR-Kommand, tailer formatuko lehen topaketa honetarako gorpuzten denak, etorkizunari begira espazio digitaletan sorkuntza-eragile bihurtu nahi du. VR-Kommand **Victoria Ascasok**, **Jaime de los Riosek** eta **Pablo M. Garridok** osatzen dute, besteak beste.

## AtopiaRPG: Maizter eskola (edo nola kendu genion beldurra rol partidak zuzentzeari)

MAI 15 17:00-19:30 (EU)

< 16 urte

📍 Medialab

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

Rol partida bat gidatu nahi duzu baina ez dakizu nola? Bultzadatxo bat behar duzu lagunak deitu eta arratsalde batez Euskal Herrian kokatutako abentura surrealistetan murgiltzeko? Lehen aldia da rol jokoez zerbait entzuten duzuna eta zer diren ezagutu nahi duzu? Hau duzu aukera.

Maizter eskola partidak zuzentzeko -hau da, Maizter bezala jarduten ikasteko- lantegia da, Atopia (AtopiaRPG edo Atopia Role Playing Game) euskaraz sortu eta argitaratutako lehen rol jokoaren bitartez.

## Gorputzak- Ez hain birtualak-, gerrilla digitalak eta Jejeak. Genero ikuspegia aintzat hartzen duen teknologia denontzat! (Britney Spearsen aitarentzat izan ezik)

MAI 27 18:00 (EU-ES)

📍 Medialab

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

Nola jarri estutasunean teknologiak erakutsi nahi duen neutraltasun itxura? Gorputz birtualek eta abatarrek genero-desberdinkeriei aurre egiten diete edo indartu egiten dituzte? Nola antolatzen dira deslegitimazio-prozesuak? Kultura digitalak erronka jotzen die imaginario hegemonikoei edo diskriminazioak errepikatzen ditu? Eta nola gaingitu pantaila guztiontzako baldintza duinetan?

Metodologia ludiko eta ausart batetik abiatuta, potentzialtasun-lotura aberatsez betetako esparru teorikoa eratuko dugu, egungo erronkak planteatuko ditugu, eta imaginario berriak eraikitzeko espekulazio-aukerek aztertzen dituzten erreferentziak jorratuko ditugu.

Zatoz, ez da ezagutza teknikorik behar, "on erabiltzaile-modua" baino ez!



## Familiak

Lantegia

### Kameleoiak Gara! Arte Lantegia

MAI 08 11:00 (EU-ES)

📍 Lau Pareta

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

Ezagutzen al duzu bideo-jokoetan aritzen den artistaren bat? Nolakoa da? Bideo-joko artistak bagina zer-nolako jokoak sortuko genituzke? Nortzuk izango lirateke gure istorioen protagonistak? *Bideo-jokoak. Playing Without End* erakusketan barrena bideo-jokoa erabiltzen duten hainbat artisten lanak ezagutuko ditugu. Lantegian, gure gorputzetatik abiatuta eta material desberdinak erabiliz, gu geu eraldatuko gaituzten pertsonaiak sortuko ditugu.



Lantegia

### Zubik Bideo- jokoak

18:00 (EU)

8 -12 urte

📍 Medialab

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

Familiei zuzendutako hiru lantegitan gamifikazio kontzeptura eta bere erabileretara hurreratuko gara, zenbait ariketaren bitartez. Eta noski, bideo-jokoaren narratibaten protagonista izango gara! Bigarren saio batean, tresna erraz batekin, bideo-jokoetarako soinuak sortuko ditugu. Entzun, sortu eta jolastu bideo-jokoen soinuekin! Azken lantegian denboran bidaia egingo dugu, bideo-jokoen historia ezagutzeko, eta ezagutza hori baliatuko dugu zure ametsetako arkadea sortzeko.

**ZARATA ETA DOINUEKIN  
JOLASTUZ – MAR 21**

**CYBER MEDIALAB. PANTAILATIK  
ERREALITERA – MAI 12**

**DENBORAREN ARKA(DEA) – EKA 09**

# Bisitak

## Bisita

### Bisita solasaldia

Api 15, MAI 6 -13

18:00 (ES) | 19:00 (EU)

📍 Lau Pareta

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

*Bideo-jokoak. Play Without End* erakusketara egingo ditugun bisita hauetan bideo-jokoen munduan murgilduko gara. Saioek ordubate iraungo dute eta Tabakalerako hezitzaile batek dinamizatuko ditu. Parte hartzeko ez da inolako ezagutzarik behar.

## Bisita gidatua

### Marina Amores, Marta Trivi

API 30 18:00 (ES)

📍 Lau Pareta

🌐 [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

**Marina Amores** ikus-entzunezko komunikatzaileak eta **Marta Trivi** bideo-jokoetan espezializatutako kultur kazetariak begirada feministatik planteatu dute bisita, bideo-jokoa kultur bitarteko interaktibo gisa pentsatuz eta bideo-jokoetan dagoen matxismoa agerian jarritz.

## Bisita + lantegia

### Hezkuntza komunitateari zuzendua

🌐 [hezkuntza@tabakalera.eus](mailto:hezkuntza@tabakalera.eus)

*Bideojokoak. Playing Without End* erakusketan zehar ibilbide-lantegiak. Bideojokoen sortzaileak bagina, zer joko mota sortuko genuke? Zeintzuk izango lirateke gure istorioen protagonistak? Eskola-komunitateari zuzendua, lehen hezkuntzatik aurrera.



## Musika

# Musika dena eta eszena Arcade sKroll: Amsia eta Tzesne

MAR 25 19:00 Z Aretoa [www.tabakalera.eus](http://www.tabakalera.eus)

Garai bateko jolas-areto ospetsuak eta horietako makina futurista ikusgarriak ez ziren soilik jolasteko. Topagune ere bihurtu ziren; sozializatzeko, beste batzuekin harremanetan egoteko eta, askotan, lehiaketa grinatsuak egiteko lekuak ziren.

Belaunaldi oso batek gozatu zuen atrakzio berezi horiez, eta, horregatik, ezinbestekoa da horiek berrikustea, gogoratzea eta omentzea. *Arcade sKroll*-ek unibertso iraultzaile horren legatuaren zati bat hartzen du, eta, kontzertu-formatuaren bidez, murgiltze-esperientzia batean parte hartzera gonbidatzen gaitu, kolorez eta txinpartaz beteriko garai hartako (teknologia itzalien garaiko) ehunka bideo-joko eta soinu-banda gogoratuz. Arcade makinetan, start botoia jolasten hasteko baino ez da erabiltzen.





# Arcadeak Tabakaleran

📍 1 Solairua

*T Game* proiektuan zehar, jolaserako espazio bat aktibatu da Tabakalerako espazio publikoan. Bi arcade instalatu dira eta haietan joko klasikoetan aritzeko aukera egongo da.

**DonostiTRON** bi jolas-makinak Hirikilabsen eta Medialaben egin dira oso-osorik. Horretarako, makina zahar bat zaharberritu eta arcade klasikoan erreplika berri bat sortu da, jendeari zabaldutako tailer-prozesu batean.

**DonostiTRON** bideo-joko independenteak hedatzeko eta ikusarazteko plataforma bat da. Proiektu hori Hirikilabs Plazan garatu du, 2014az geroztik, herritar talde batek eta Gipuzkoako bideo-jokoen zale eta profesionalen Pintxo Developer kolektiboak.



