

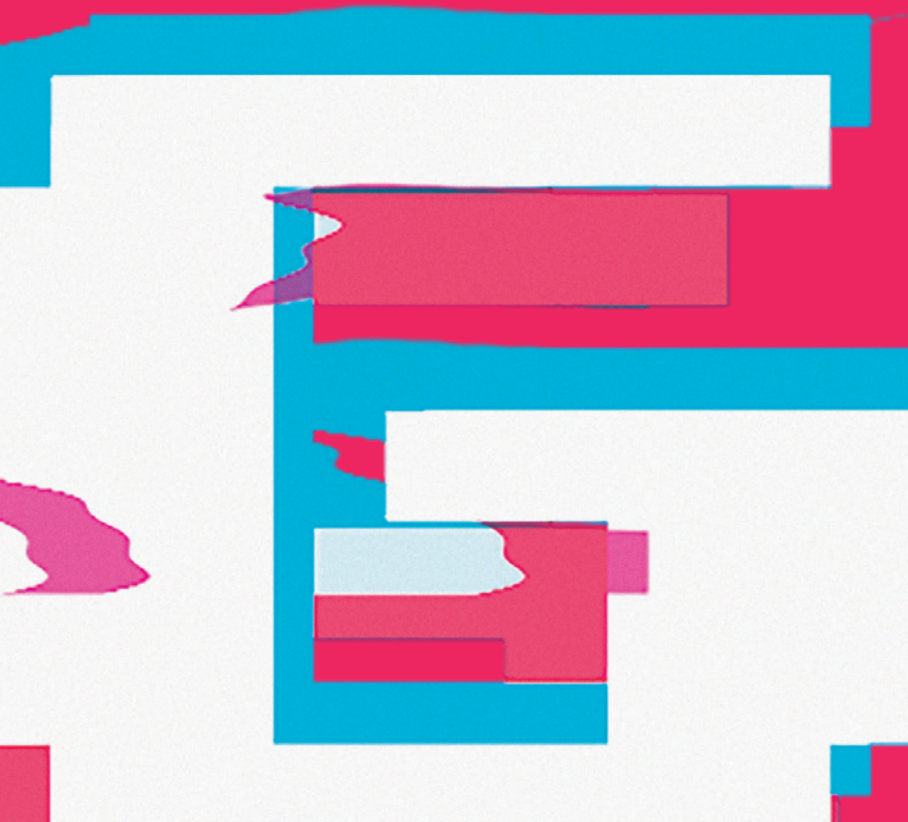
Marzo-Junio
2021



T GAME

Tabakalera

Exposición, encuentro virtual,
seminario, visitas, talleres...





T-Game es un proyecto de Tabakalera, que aborda desde posiciones y actividades muy diferentes, la presencia del videojuego y sus ramificaciones en nuestra sociedad.

La irrupción de los videojuegos en nuestras vidas es imparable. No solo ocupa nuestro ocio. Desde los aspectos claves de esta industria, como la ludificación o mecánicas de juego, la estética audiovisual, los mundos que recrea, así como las tecnologías que desarrollan, se van filtrando en ámbitos tan insospechados como la economía, el ocio, la educación, la salud, el cine o las relaciones sociales.

La relación entre la cultura contemporánea y el sector del videojuego es ambivalente. Ninguna industria genera tanto empleo en el sector creativo: numerosos compositores, diseñadores, artistas o guionistas han encontrado aquí un ámbito de desarrollo profesional, y al mismo tiempo, otros tantos subvierten de forma crítica y con las mismas herramientas, lo que esta industria representa. Se desarrollan propuestas que van desde el escapismo hasta las confrontaciones más críticas con nuestra realidad, desde el aislamiento al juego y trabajo en red, y desde el ejercicio físico al espacio virtual.

Para tratar estos temas, Tabakalera propone una serie de actividades desarrolladas desde los diferentes departamentos que entre marzo y junio, invitan a los diferentes públicos, de todas las edades y aficionados o no, a participar, compartir, reflexionar, y como no, a jugar.

△ Exposición

○

×

□

BIDEO-JOKOAK. Play Without End

25 MAR > 16 MAY 📍 Lau Pareta



La sala Lau Pareta alberga la exposición *Bideo-jokoak. Play Without End*, con obras creadas por artistas contemporáneos que en un momento dado han utilizado las mecánicas y estéticas del videojuego para pensar el mundo contemporáneo, explorando su dimensión artística y sus posibilidades políticas y culturales.

La *gamificación* o la implementación del juego en las prácticas cotidianas es una idea clave para el acercamiento a las obras que presenta esta exposición. Algo que pasa hoy por las finanzas globales, la educación, las narrativas de los *mass-media*, el ejercicio y el *training*, así como otras esferas antaño ajenas a su hechizo.

Asumiendo esta centralidad que el videojuego ha adquirido como medio, la muestra propone diversos posicionamientos artísticos que tratan el modo en el que se relaciona con la guerra y las instituciones militares (**Harun Farocki**), el control social y el activismo político (**Zach Blas** y **Anna Anthropy**) o los conflictos entre lo virtual y lo real (**Jan Peter Hammer**). También explora los tráficós que se dan entre los primeros videojuegos y la producción artística o literaria (**Iñaki Gracenea** y **Natalie Bookchin**), para detenerse finalmente en las nuevas fantasmagorías que produce un consumo cultural basado en la conectividad digital y la acumulación de imágenes (**Melanie Gilligan** y también **Sahatsa Jauregi**).

△ Seminario

○

×

□

Una realidad videoludificada. La importancia social del videojuego en la sociedad contemporánea

28-30 ABR 📍 Sala Z 🌐 Online (online.tabakalera.eus)

🌐 www.tabakalera.eus

El Seminario Internacional de Videojuegos *Una realidad videoludificada. La importancia social del videojuego en la sociedad contemporánea* es un espacio para la reflexión y el debate, dirigido por **Daniel Muriel**, doctor en Sociología y uno de los mayores expertos en la relación entre el videojuego y la sociedad.

Su eje principal es la idea de la videoludificación de lo social y de cómo es posible acercarse a cuestiones fundamentales que afectan a la sociedad contemporánea a partir del videojuego en todas sus vertientes (narrativa, lúdica, social, ética, política, tecnológica, cultural y artística). Los ponentes invitados al seminario abordan cuestiones como la gamificación y la creación de subjetividades, la hegemonía de las racionalidades políticas neoliberales, la relación entre lo lúdico, el arte y el capitalismo, la perspectiva de género y feminista, o la videoludificación de las dinámicas culturales.

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

△ Conversación

○

×

□

California dreamin: Zach Blas y Ana Teixeira Pinto

05 MAY 19:00  Online (online.tabakalera.eu)

 www.tabakalera.eu

En esta amplia conversación, el artista **Zach Blas** y **Ana Teixeira Pinto**, comisaria y escritora, debaten sobre la vigilancia, la gamificación y la perdurable ideología californiana en relación con la amplia práctica artística de Blas.

La obra de arte de Blas, *Facial Weaponization Suite*, un conjunto de máscaras antibiométricas presentadas en la actual exposición *Bideo-jokoak. Play Without End*, es considerada como una expresión de la opacidad informática, mientras que su actual trilogía *Silicon Traces* -una serie de instalaciones de imágenes en movimiento que se enfrenta a las creencias, fantasías e historias que influyen en las visiones del futuro de Silicon Valley- es abordada como una estética Contrainternet.

△ Conferencia

○

×

□

Ser gamer de eSports. De la afición a la profesión

10 JUN 19:00 (EU-ES)  Sala Z  Online (online.tabakalera.eus)

 www.tabakalera.eus

El desarrollo del mundo de los videojuegos es una realidad que está creando nuevos espacios y perfiles de profesionalización. La importancia del mercado de los videojuegos está cada vez más presente y el público que convoca es cada vez más numeroso.

Ander Hipólito es gamer profesional y representante de la Real Sociedad en eLaLiga. En esta charla nos habla de su experiencia y la progresión de su afición hasta convertirse en profesión.

△ Encuentro virtual

○

×

□

Immaterial. Encuentro sobre realidades mediadas por lo digital

02-04 JUN ✨ Online (online.tabakalera.eus)

🌐 www.tabakalera.eus

El encuentro virtual ha surgido del desarrollo del grupo de trabajo coordinado por el artista y teórico **Luca Carrubba** en torno al videojuego y la cultura digital. El encuentro trata sobre los espacios virtuales como lugar de relación social y para la práctica cultural y experimentación artística, presentando algunas de las realidades y formas de relación no física mediadas por lo digital. Sucede en un espacio exclusivamente virtual que podremos experimentar a través de nuestro propio avatar.

Se trata de crear un entorno o playground donde hibridar lo físico y lo virtual, la práctica creativa y la teórica, lo lúdico y lo político... y se hace con la suma de visiones y prácticas de agentes y colectivos activos en estos espacios que crean sus propios nodos temáticos a los que invitar o atraer a comunidades de referencia.





Talleres

ANÓNIMAS. Máscaras, salud y control en tiempos de Covid

Hiria hackeatu

06-09 ABR 10.00-14.00 (EU-ES)

12 - 18 años

📍 Medialab

🌐 www.tabakalera.eus

El taller para jóvenes *ANÓNIMAS. Máscaras, salud y control en tiempos de Covid* toma como materia de trabajo las mascarillas y las tecnologías de reconocimiento facial. En los últimos meses hemos empezado a vivir con mascarillas, dispensadores de gel, distancias de seguridad, aforos... y al mismo tiempo se siguen desarrollando tecnologías para la seguridad y el control de la sociedad como los drones o las cámaras de reconocimiento facial. Este tipo de inteligencia



artificial se ha extendido rápidamente por los diferentes territorios y, por supuesto, se han generado polémicas y desencuentros sobre su uso. En este taller intensivo de cuatro días se utilizan las tecnologías de Medialab Tabakalera, y en sesiones teóricas, prácticas y/o lúdicas se reflexiona en torno a la vigilancia, el derecho a la privacidad y las tácticas de la desobediencia.

Talleres

Albañiles digitales - Taller de construcción de espacios virtuales #1

13 MAY 18.00 (ES)

📍 Online (online.tabakalera.eus)

🌐 www.tabakalera.eus

En este taller, de la mano del artista e investigador **Pablo M. Garrido**, se realiza una aproximación a los mundos virtuales y a las posibilidades que plantean. Nos asomamos al modelado 3D y a sus herramientas desde una perspectiva creativa y experimental.

Albañiles digitales - Taller de construcción de espacios virtuales #2

20 MAY 18.00 (ES)

📍 Online (online.tabakalera.eus)

🌐 www.tabakalera.eus

En este taller partimos de los mundos virtuales como espacio para la experimentación artística y la creación de obras digitales junto a **VR-Kommand**, un comando artístico-virtual que toma cuerpo para este primer encuentro en formato taller, y que pretende constituirse en agente de creación en espacios digitales de cara al futuro. VR-Kommand está compuesto, entre otros, por **Victoria Ascaso**, **Jaime de los Ríos** y **Pablo M. Garrido**.

AtopiaRPG: Escuela de máster (o cómo nos quitamos el miedo a dirigir partidas de rol)

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

<16 años

📍 Medialab

🌐 www.tabakalera.eus

¿Quieres dirigir una partida de rol pero no sabes cómo? ¿Necesitas un empujón para llamar a tus amigos/as y adentrarte una tarde en las aventuras surrealistas ubicadas en Euskal Herria? ¿Es la primera vez que escuchas algo sobre los juegos de rol y quieres conocer qué son? Esta es tu oportunidad.

La escuela de másters es el centro de dirección de partidas, es decir, un lugar en el que aprender el trabajo del Maizter a través de Atopia (Atopia RPG o Atopia Role Playing Game), el primer juego de rol creado y publicado en euskera.

Cuerpos – no tan virtuales-, guerrilla digital y jejes.

**¡Tecnología con perspectiva
de género para todxs!
(menos para el padre de
Britney Spears)**

27 MAY 18:00 (EU-ES)

📍 Medialab

🌐 www.tabakalera.eus

¿Cómo poner en jaque la apariencia de neutralidad con la que la tecnología se pretende mostrar? ¿Desafían los cuerpos virtuales y avatares las desigualdades de género o las refuerzan? ¿Cómo se articulan los procesos de deslegitimación? ¿La cultura digital reta los imaginarios hegemónicos o reproduce discriminaciones? y ¿cómo desbordar la pantalla con condiciones dignas para todxs?

Desde una metodología lúdica y desenfadada, construimos un marco teórico lleno de ricos nudos de potencialidades, planteamos retos contemporáneos, y recorreremos referencias que exploran las posibilidades especulativas en la construcción de nuevos imaginarios.

¡No se necesita conocimientos técnicos, solo “modo usuario/a on”!



Familias

Taller

Kameleoiak Gara! Arte Lantegia

08 MAY 11:00 (EU-ES)

📍 Lau Pareta

🌐 www.tabakalera.eus

¿Conoces a algún artista que trabaje con videojuegos? ¿Cómo es? Si fuéramos creadoras de videojuegos ¿qué tipo de juego crearíamos? ¿Quiénes serían los protagonistas de nuestras historias? Durante la exposición *Bideo-jokoak. Playing Without End* se podrán conocer los trabajos de diferentes artistas que trabajan con videojuegos. En el taller, partiendo de los cuerpos y utilizando diferentes materiales, se crean nuevos personajes que nos transformarán.



Taller

Zubik Bideo- jokoak

18:00 (EU)

8-12 años

📍 Medialab

🌐 www.tabakalera.eus

Durante tres talleres dirigidos a las familias se lleva a cabo un acercamiento al concepto de gamificación y sus usos, para lo que se desarrollan diferentes ejercicios. Y por supuesto, ¡seremos protagonistas de la narrativa de un videojuego! En una segunda sesión, con una sencilla herramienta se crean y usan sonidos para videojuegos. ¡Oye, crea y juega con los sonidos de los videojuegos!

El último taller es un viaje en el tiempo para conocer la historia de los videojuegos y se aprovecha este conocimiento para crear el arcade de tus sueños.

**JUGANDO CON RUIDOS Y
MELODÍAS – 21 MAR**

**CYBER MEDIALAB. DE LA PANTALLA
A LA REALIDAD – 12 MAY**

EL ARCA(DE)L TIEMPO – 09 JUN

Visitas

Visita

Visita dialogada

15 ABR, 6 -13 MAY

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

📍 Lau Pareta

🌐 www.tabakalera.eus

En estas visitas a la exposición *Bideo-jokoak. Play Without End* nos sumergimos en el mundo de los videojuegos. Las sesiones de una hora están dinamizadas por una mediadora de Tabakalera y para participar no hace falta tener ningún tipo de conocimiento artístico.

Visita guiada

Marina Amores y Marta Trivi

30 ABR 18:00 (ES)

📍 Lau Pareta

🌐 www.tabakalera.eus

La comunicadora audiovisual **Marina Amores** y la periodista cultural especializada en videojuegos **Marta Trivi** plantean la visita a la exposición *Bideo-jokoak. Play Without End* desde una mirada feminista, pensando el videojuego como medio cultural interactivo y desmontando su machismo.

Visita + Taller

Dirigido a la comunidad escolar

🌐 www.tabakalera.eus

Se realizan recorridos-taller por la exposición *Bideojokoak. Playing Without End* donde se plantean distintas cuestiones: si fuéramos creadoras de videojuegos ¿que tipo de juego crearíamos? ¿Quiénes serían los protagonistas de nuestras historias? Las visitas-taller están dirigidas a la comunidad escolar a partir de primaria.



Música

Musika dena eta eszena Arcade sKroll: Amsia y Tzesne

25 MAR 19:00  Sala Z  www.tabakalera.eus

Los populares salones recreativos de otra época y sus flamantes máquinas futuristas no solo fueron espacios a los que acudir a jugar, también resultaron tener la particularidad de ser lugares de encuentro donde poder socializar, relacionarse y muchas otras veces competir apasionadamente.

Toda una oleada generacional disfrutó de la peculiaridad de estas atracciones, de ahí que revisar, rememorar y homenajear sea inexcusable. *Arcade sKroll* toma prestado parte del legado de este revolucionario universo y a través del formato concierto nos invita a una experiencia inmersiva, revisando cientos de videojuegos y bandas sonoras de aquellos coloristas y chisporroteantes días de tecnologías apagadas. El botón start en las máquinas arcade solo se usa para iniciar el juego.





Arcades en Tabakalera

📍 Planta 1

A lo largo del proyecto T Game se activa un espacio para el juego en el espacio público de Tabakalera. Se han instalado dos arcades en los que se puede jugar a los videojuegos clásicos.

Las dos recreativas **DonostiTRON** han sido desarrolladas al completo en Hirikilabs y Medialab, restaurando una máquina antigua y creando una réplica nueva de las arcades clásicas, en un proceso de taller abierto al público.

DonostiTRON es una plataforma para la difusión y visibilización de videojuegos independientes desarrollada como proyecto en Hirikilabs Plaza a partir de 2014, por un grupo de ciudadanos/as y el colectivo Pintxo Developer de aficionados/as y profesionales del videojuego en el territorio de Gipuzkoa.





+ Información tabakalera.eus

