

TABAKALERA

PROGRAMA DE

# mediación

2020

2021

Donostia / San Sebastian

[tabakalera.eu](http://tabakalera.eu)

# 20- 21

## Contácto

[hezuntza@tabakalera.eu](mailto:hezuntza@tabakalera.eu)

943 011311



DONOSTIA  
SAN SEBASTIÁN



Gipuzkoako Foru Aldundia



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

2020 - 2021

# Pro gra ma

## 06 TALLERES PARA GRUPOS

- 07 # ARTE CONTEMPORÁNEO
- 07 Exposiciones
- 07 \_ ZIN.EX. *De la abstracción al algoritmo*
- 08 \_ KOMUNIKAZIO (IN)  
KOMUNIKAZIO
- 08 \_ BIDEO-JOKOAK.  
*Playing Without End*
- 09 Instalaciones
- 09 \_ SITU-AKZIOAK. *Espacio, movimiento, luz y color*
- 10 # CINE Y AUDIOVISUALES
- 10 \_ PON LA OREJA: *sonido*
- 10 \_ VERDE CROMA: *audiovisuales*
- 11 \_ ¡ANIMA-TE!: *animación*
- 11 \_ ¡CLICK!: *fotografía*
- 11 \_ SECUENCIA LIBRE: *cine experimental*

- 11 \_ GAME ON: *videojuegos*
- 12 \_ ZINEMARAAAA: *la sala de cine se abre*
- 13 # LABORATORIOS DE CREACIÓN
- 13 \_ PIEDRA, PAPEL, TIJERA:  
*autoedición*
- 14 \_ TIN.TA!: *estampación*
- 14 \_ CREANDO EN 3D: *fabricación digital*
- 14 \_ CONECTANDO: *electricidad, electrónica y programación*
- 15 \_ ¡ATENCIÓN A ESE CUERPO!
- 15 \_ ERRO(RE)TIK: *salirse de la norma*

## 16 CONVOCATORIAS

- 17 \_ PERIFERIAS ESCOLARES
- 18 \_ DEL AULA AL MEDIALAB.  
PROYECTOS CON ESCUELAS

## 19 ESKOLA: INVESTIGACIÓN, PENSAMIENTO Y REFLEXIÓN

- 20 \_ PROGRAMA CON EL  
PROFESORADO
- 20 \_ ERRO(RE)TIK: *seminario*
- 21 \_ TALLERES PARA PROFESORADO

*\*Debido a la incertidumbre que manejamos en relación a la pandemia Covid19, y al no saber si los grupos podrán salir de sus sedes para venir a Tabakalera, desde el equipo se plantea la realización de talleres fuera de los espacios habituales, en las sedes escolares, virtualmente o en los lugares y formas que se vean oportunas, siempre adoptando las medidas de sanidad necesarias.*

# Introducción

En el texto del último programa educativo planteábamos generar espacios para que “algo inesperado pase” en Tabakalera. Nunca hubiéramos imaginado que, más allá del contexto local, durante el curso 2019/20 íbamos a vivir un giro de tal magnitud. Acostumbradas en los marcos institucionales a gestionar desde la certeza, pensar ahora en la entrada del nuevo año académico es sinónimo de duda, incertidumbre y preocupación. No sabemos lo que pasará.

Es importante, en este nuevo paradigma, repensar la función de nuestras instituciones y reivindicar el carácter social de la cultura. Históricamente los diccionarios de las áreas de educación y mediación han estado repletos de términos que ponen el acento en el trabajo no productivo, en los cuidados, en la transformación social, en la participación ciudadana, en la colaboración. Podría ser un buen momento para extender estas ideas al resto de áreas y abrir nuestras instituciones a toda la ciudadanía. Llenar de sentido las palabras a través del trabajo crítico y situado.

Tabakalera se encuentra en un momento importante: por un lado, la trayectoria y programas del centro se consolidan, y por otro, urge la necesidad de pensarse en el marco de la nueva crisis. El programa educativo de 2020/21 da cuenta de ello: el trabajo realizado durante los últimos años con la comunidad escolar, las asociaciones, los grupos universitarios... es

hoy en día uno de los mayores anclajes del centro cultural a su contexto más cercano. Al mismo tiempo, seguimos reflexionando sobre lo que podemos aportar en ese mismo marco reforzando la relación entre todas las áreas y ofreciendo un programa unificado en un contexto como el de hoy en día. Damos la bienvenida a Medialab, la fusión de nuestra biblioteca y del laboratorio ciudadano, operación que refuerza la orientación social de Tabakalera. En alianza con esta y el resto de las áreas, iniciamos el curso 2020/21 con un nuevo programa de mediación dirigido a la comunidad educativa en todos sus niveles y formas.

Nos gusta pensar que no hay una sola Tabakalera, sino que dentro del centro cultural conviven distintos modos de hacer, enriqueciendo lo que generalmente entendemos por educación artística. Continuamos reivindicando el aprendizaje desde la experimentación, el proceso de trabajo, el “hacer juntas” y el conocimiento compartido. Seguimos trabajando dentro y fuera, para acercarnos a las escuelas ahora que en muchos casos no se puede salir. Nos adaptamos a las especificidades de cada grupo, entendiendo que cada persona trae un saber consigo con el que es fundamental interactuar. Los años de trabajo nos reafirman en la importancia de plantear la educación vinculada a lógicas ecofeministas, inclusivas y experimentales. Abrazamos lo inesperado convencidas de que somos capaces de adaptarnos a los nuevos contextos, de generar procesos de transformación social y de repensar nuestras lógicas y estructuras para poner la atención en la vida.

# Talleres para grupos

¿Qué te sugiere la palabra “taller”? ¿Y si la acompañamos de palabras como herramientas, motores y aceite? En la propuesta de talleres para el próximo curso, puede que te encuentres con algo de esto, aunque quizá la excusa que te ha traído hasta nosotras es la performance, el cine, la autoedición, la impresión 3D o una exposición de arte contemporáneo. Somos conscientes de que las formas de aprender y enseñar han cambiado, así como los espacios y las relaciones entre quien “enseña” y quienes “aprenden”. Los talleres para grupos de Tabakalera están diseñados para aprender haciendo y se centran más en el proceso de aprendizaje que en el resultado.

Trabajamos desde la experimentación, mirando críticamente los procesos y contenidos de los talleres, y ponemos en el centro el aprendizaje de diversas técnicas, herramientas y referentes contemporáneos.

La propuesta de talleres para el curso 2020/21 se organiza en torno a tres bloques: el arte contemporáneo, el cine y el audiovisual, y los laboratorios de creación.

## 1.1\_

# # Arte contemporáneo

Nos acercamos una vez más al arte contemporáneo a partir de varios programas de Tabakalera como las exposiciones, las instalaciones o los/las artistas que nos visitan. El cine expandido, la comunicación y el juego son tres de los grandes bloques temáticos que atravesarán la programación de arte de 2020/21. No se trata de traducir contenidos sino de ensayar inmersiones sensoriales, conceptuales, lingüísticas... en un campo que normalmente nos parece lejano y extraño. Ven a ampliar la idea de arte, a construir nuevos mundos, a agitar la exposición con tu presencia.

## ZIN EX. De la abstracción al algoritmo

Esta exposición plantea una revisión a la trayectoria del cine experimental, que desde sus inicios ha desafiado las convenciones cinematográficas proponiendo miradas críticas al mundo. Entre sus características, destacan la apropiación de técnicas de los medios de comunicación, el vídeo o la animación, y elementos como la luz, el movimiento, el celuloide o la pantalla sirven para repensar lógicas de género, de raza o de clase. El trabajo con los grupos que se acercan a conocer

**Fechas:**

Curso 2020/21

**Horario:**

Martes a viernes, 10:00-14:00

**Duración:**

1h 30min

**Número de personas:**

Grupos de 15 personas

**Dirigido a:**

Centros educativos, asociaciones, universidades.

**Inscripción:**

hezkontza@tabakalera.eu

(Inscripciones mínimo con dos semanas de antelación. Consultar en caso de otros horarios, edades o grupos grandes)

E X P O S I C I O N E S  
2 0 2 0 - 2 0 2 1

la muestra se centrará en proponer prácticas de visionado y ejercicios para profundizar en este universo.

Un elefante sumergido en el mar son en realidad dos corchos, un pedazo de cuerda y una bolsa azul. Proyectar la luz sobre los objetos puede crear nuevas imágenes. Retro-proyectores y linternas mezclados con objetos y cuerpos para expandir las imágenes en el espacio. Estos talleres serán ejercicios de cine en directo, hecho a mano y con aparataje casero.

**Fechas:**

11 septiembre 2020 - 31 enero 2021

## Komunikazio (in)komunikazio

Basándonos tanto en el trabajo como en la recepción de la obra de Mikel Laboa, esta exposición investiga fenómenos heterogéneos como el *hit* musical, las relaciones entre música popular y vanguardias artísticas, la nostalgia y el tiempo histórico, los vínculos entre la música y la geografía o el desarrollo de tecnologías como la radio, el cine o la fotografía y su capacidad para reproducir lo aurático. Los talleres que proponemos para adentrarnos en ella viajarán de la música al teatro popular, de las vanguardias literarias a la onomatopeya.

Cuando tenemos frío, *brrrrr*; cuando reímos, *ja, ja, ja*; ante las cosquillas, *kichikichi*. En este taller nos moveremos entre el sonido y la palabra: ¿dónde empieza y termina cada uno? Exploraremos las relaciones entre la lingüística, el sonido y la música a través de los cuerpos, la voz y los ruidos.

### Fechas:

*Por concretar*

## Bideo-jokoak. Playing Without End

La exposición *Bideo-jokoak. Playing Without End*, reúne una serie de trabajos realizados por artistas que entienden los videojuegos como herramientas para pensar el mundo contemporáneo, explorando su dimensión artística y sus posibilidades políticas y culturales. Asumiendo la centralidad que los videojuegos han adquirido como medio, se propone hacer uso de ellos como herramientas de análisis y reflexión.

En los últimos meses estamos normalizando el uso de las mascarillas en los espacios públicos. Más allá del elemento de protección, la máscara posibilita también el anonimato y el disimulo. En este taller, tomaremos como punto de partida la obra del artista Zach Blass y trataremos temas como la salud, la videovigilancia y el control, creando performances públicas y anónimas en varios espacios de Tabakalera.

### Fechas:

*Por concretar*



## Situ-Akzioak

Este proyecto plantea diseñar propuestas de juego abierto para la exploración sensorial. En cada edición transformamos entre todos/as (pequeños/as y mayores) un espacio de Tabakalera, dando lugar a propuestas de juego libre pensadas y creadas por y para los/as más pequeños/as. Esta octava Situ-acción está prevista para diciembre de 2020 y permanecerá en Tabakalera durante varios meses. Tiene como punto de partida la obra *Kuboa* de Julio Le Parc y en el proceso nos acompaña el colectivo Maushaus. A lo largo del curso escolar, realizaremos diferentes talleres dirigidos a niñas y niños de educación infantil y primaria, en los que podremos crear, jugar y aprender juntos/as.

### Espacio y movimiento

Varias experiencias centradas en nuestros cuerpos y en cómo nos movemos en el espacio. Esta forma de juego libre se centra en la construcción de laberintos dentro de la instalación, en imaginar diferentes recorridos y en atender a las marcas que estos movimientos dejan en el espacio.

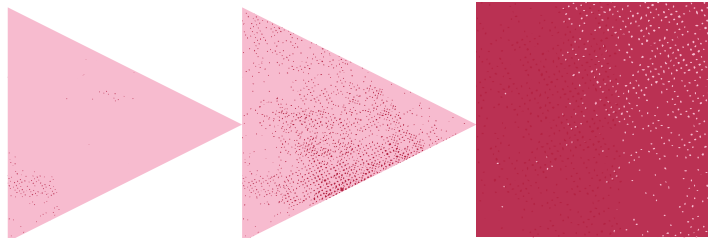
### Luz y color

En esta ocasión vamos a jugar con la luz y el color. Transparencias, metacrilatos, espejos y proyecciones para inventar reflejos, comprobar distancias entre nuestros cuerpos o dibujar a través de sombras, luces y colores.

### Dirigido a:

Educación infantil y primaria

I N S T A L A C I O N E S  
2 0 2 0 - 2 0 2 1



## 1.2\_

# # Cine y audiovisuales

Ver una película en la sala de cine y compartir entre todos/as las impresiones que nos genera, pensar críticamente sobre el audiovisual, o poner en marcha nuestra creatividad aprendiendo diferentes técnicas de imagen en movimiento. Centrarnos en el

sonido, en la animación “stop motion” o conocer el funcionamiento de un plató de grabación. Seguir pensando el cine como posibilidad para entender el mundo y romper con las narrativas oficiales a través del audiovisual.

**Fechas:**

Curso 2020/21

**Horario:**

Martes a viernes, 10:00-14:00

**Duración:**

1h 30min

**Número de personas:**

Grupos de 15 personas

**Dirigido a:**

Centros educativos, asociaciones, universidades.

**Inscripción:**

hezkuntza@tabakalera.eu  
(Inscripciones mínimo con dos semanas de antelación. Consultar en caso de otros horarios, edades o grupos grandes)

## PON LA OREJA: sonido

Imagina que ves una película y la pantalla se funde a negro, ¿crees que podrías seguir el hilo de la historia únicamente a través del sonido? ¿podríamos detectar emociones y tensiones tan solo escuchando? ¿sacar a la luz nuestras propias sensaciones? En estos talleres se trabaja el sonido como elemento narrativo, pasando por todas las fases que componen una banda sonora: la música, el género cinematográfico, las características, o la inserción de diálogos en un elemento visual.

## VERDE CROMA: audiovisuales

La imagen en movimiento nos rodea constantemente, nos acompaña por las calles, en las casas, en los transportes públicos, en los teléfonos. A pesar de la avalancha, rara vez encontramos un audiovisual que rompa con las narrativas convencionales y proponga una mirada transgresora del mundo. ¿Cómo generar otro tipo de representaciones? En este taller aprendemos a utilizar dispositivos de grabación y edición como el “croma”, las cámaras de vídeo y los equipos de edición, entendiendo que pueden ser medios para generar alternativas a las formas audiovisuales hegemónicas. ¿Qué historia quieres contar?

## ¡ANIMA-TE!: animación

La técnica “stop motion” es un estilo de animación clásico para crear imágenes en movimiento. Todos/as conocemos y recordamos algún dibujo animado o un anuncio hecho con esta técnica, aunque tal vez no seamos conscientes de ello. En este taller se profundiza en la tradicional técnica y se exploran sus posibilidades para la creación. Cualquier material sirve para crear historias: nuestros cuerpos, la plastilina, herramientas o hasta objetos cotidianos, entre muchos otros.

## SECUENCIA LIBRE: cine experimental

Utilizaremos el teléfono móvil para trabajar en este taller dirigido a la creación de audiovisuales. Partiendo del cine experimental se propone un alejamiento de los relatos universales para idear nuevas formas de imaginar y visibilizar nuestra propia identidad. Se visionan películas y se realizan grabaciones con dispositivos cotidianos, para construir piezas audiovisuales en grupo.

Nos salimos de la sesión puntual para permitir tiempos de contacto con el cine un poco más largos.

El taller se compone de 3 sesiones.

### Horario:

Martes a viernes, 10:00-18:00

### Duración:

3 sesiones de 1h 30min

### Espacio:

Tabakalera y centro escolar o sede del grupo participante.

## ¡CLICK!: fotografía

¡Click! ¿Quién no ha hecho alguna vez una foto? Hoy en día, en todo el mundo, la mayoría tenemos a mano una cámara de fotos: cámaras fotográficas, móviles, tabletas, ordenadores... En este taller, daremos los primeros pasos en el mundo de la fotografía. Veremos qué posibilidades nos ofrecen los recursos que tenemos a nuestro alcance, e intentaremos sacarles el mayor provecho posible. Conoceremos el significado de palabras como diafragma, velocidad de obturación o ISO, y veremos ejemplos de diferentes encuadres. Todo ello para que puedas contar aquello que quieres contar con tus fotos.

## GAME ON: videojuegos

Siempre te ha gustado jugar pero, ¿has soñado alguna vez con crear tu propio videojuego? Hoy en día la creación de los videojuegos es más accesible que nunca. En este taller aprenderemos los primeros pasos de la creación de un videojuego de una forma divertida y agradable: escenarios, personajes, controles, música... ¡Hay mucho que tener en cuenta!

*\*En el caso de que haya personas en el grupo que no dispongan de teléfonos móviles, se pondrán a disposición de estas otros medios que permitan el correcto desarrollo del taller.*

## ZINEMARAAAA: La sala de cine se abre

Zinemaraaaa abre las puertas del cine a grupos escolares de secundaria. Los filmes que presentamos han sido seleccionados por un grupo de profesoras y profesores, alumnado de la Escuela de Cine Elías Querejeta y el equipo de Tabakalera. El visionado propone una reflexión en torno a temas como la identidad, el género, la adolescencia o la sexualidad. Durante la sesión abordaremos varios aspectos de la película para desvelar algunas claves que ayuden posteriormente en el trabajo en el aula.

### **Fechas:**

17, 18 marzo. *Tomboy*  
16,17 junio: *Tódalas mulleres que coñezo*

### **Horario:**

10:00-12:30

### **Duración:**

80' aprox.

### **Número de personas:**

Hasta completar aforo de la Sala de cine

### **Dirigido a:**

Grupos de Educación Secundaria Obligatoria  
(otras edades consultar)

### **Inscripción:**

hezkuntza@tabakalera.eu  
(Inscripciones mínimo con dos semanas de antelación. Consultar en caso de otros horarios, edades o grupos grandes)

### **TOMBOY**

CÉLINE SCIAMMA, FRANCIA, 2011,  
82' DCP, VO FR, SUB. EUS

Una familia francesa con dos hijas, Laure de 10 años (Zoe Heran) y Jeanne de 6 (Malonn Levana), se mudan a un nuevo vecindario durante las vacaciones de verano. Con su peinado a lo Jean Seberg y sus modales masculinos, Laure decide hacer creer a sus nuevos amigos del barrio que es un chico, Mikael. El verano transcurre entre juego y juego y su nueva amiga Lisa (Jeanne Disson) se enamora de él. La relación entre Mikael y Lisa se vuelve cada vez más estrecha y nace un incipiente amor adolescente. En casa con sus padres y su hermana menor, ella es Laure; y en la calle con sus nuevos amigos y con su novia Lisa, es Mikael. Desgraciadamente, la mentira nunca puede ocultarse eternamente y los hechos se precipitan. Faltan dos semanas para empezar el colegio. Laurie y sus padres tendrán que aprender a aceptar la realidad y sus consecuencias.

### **TÓDALAS MULLERES QUE COÑEZO**

XIANA DO TEIXEIRO, ESPAÑA, 2018,  
71' DCP VO GALLEGO-EN-ES, SUB ES

De lo personal a lo político, las vivencias de mujeres diversas evidencian cuán masculinizada y violenta sigue siendo la calle hoy en día. En tres conversaciones reveladoras con amigas, colaboradoras y estudiantes de secundaria, la directora busca articular un discurso sobre el miedo que no fomente el miedo, un discurso sobre la violencia que no resulte violento. Cine directo y horizontal, autocrítica y ruptura del relato. Una historia de sororidad universal.

## 1.3\_

# # Laboratorios de creación

La filosofía de trabajo en Tabakalera pasa por entender la cultura como un proceso de experimentación y creación, donde lemas como el “hazlo tú mismo/a” o “hazlo con otros/as” se tornan fundamentales. Desde los laboratorios de creación se propone abrir el código en su sentido más amplio, destapando la tecnología para tratar de comprender cómo y por qué funcionan las cosas. Entendemos por técnica no solo habilidades vinculadas a la tecnología sino también las formas de relación entre cuerpos, el lenguaje o lo virtual. En sintonía con la ética hacker, en las actividades aquí descritas proponemos un acercamiento a los recursos y filosofía de trabajo de Tabakalera con el objetivo de situarnos más cerca del *hacer* en cultura.

**Fechas:**

Curso 2020/21

**Horario:**

Martes a viernes, 10:00-14:00

**Duración:**

1h 30min

**Número de personas:**

Grupos de 15 personas

**Dirigido a:**

Centros educativos, asociaciones, universidades.

**Inscripción:**

hezkontza@tabakalera.eu  
(Inscripciones mínimo con dos semanas de antelación. Consultar en caso de otros horarios, edades o grupos grandes)

## PIEDRA, PAPEL, TIJERA: Autoedición

Una autoedición es una publicación creada por una persona o colectivo que controla todo el proceso creativo de la misma partiendo del contenido, el diseño y el proceso de producción hasta la difusión y la venta. En este taller se crea una edición artística analizando las obras de artistas e interpretando sus experiencias con materiales, técnicas y referencias de los contenidos disponibles en la biblioteca de Tabakalera. Se descubren, en grupo, formatos como el fotolibro, el fanzine (fan-magazine) o la publicación múltiple.

## ¡TIN.TA!: estampación

Taller-laboratorio de expresión gráfica en el que se comparten ideas para crear imágenes replicables. La estampación es una técnica que nos acompaña desde tiempos ancestrales y que ha ido evolucionando poco a poco. Se propone intervenir sobre una diversidad de materiales utilizando técnicas como la xilografía, la serigrafía o el tamponado.

### **Duración:**

1 sesión de 1h30min o 3 sesiones de 1h 30min

### **Espacio:**

Tabakalera y centro escolar o sede del grupo participante.

## CONECTANDO: electricidad, electrónica y programación

En este grupo de talleres se revisan los conceptos básicos de la electricidad, la robótica, la programación y la electrónica. Se conocen las bases de su funcionamiento y a través de elementos electrónicos se crean circuitos eléctricos. Asimismo, por medio de juegos y proyectos manuales nos acercamos al lenguaje computacional, que es la base del lenguaje de la programación. Todo ello partiendo de la utilización de herramientas de software y hardware libre como Arduino o Scratch.

## CREANDO EN 3D: fabricación digital

La fabricación digital combina las ventajas del diseño asistido por ordenador (CAD) con la producción mecanizada o automatizada, pero ¿cuál es su utilidad? Los últimos avances tecnológicos están transformando muchos de los ámbitos de nuestra sociedad. Entre ellos, la incorporación de nuevas tecnologías digitales al ámbito educativo -como la impresión 3D o el corte láser- pueden contribuir también a su transformación. Es importante conocer el funcionamiento de estas tecnologías para poder pensarlas críticamente e idear proyectos que den respuesta a necesidades concretas. En el taller nos sumergiremos en el funcionamiento básico y los procesos de impresión en 3D, desde su fase de diseño de piezas, hasta la producción de los objetos, conociendo también proyectos llevados a cabo en nuestro entorno más cercano.



## ¡ATENCIÓN A ESE CUERPO!

Los cuerpos son en cierta manera producto de la sociedad en que vivimos. Nos movemos y actuamos en función de aquello que nos rodea, afectando y dejándonos afectar por los demás. La performance es una práctica artística basada en la acción: está pensada para ser vista, ocurre en un lugar concreto y durante un tiempo específico. Partimos de las metodologías de las prácticas feministas vinculadas a los cuerpos, poniendo el foco en los cuidados y en la búsqueda de un espacio colectivo seguro. Tratamos de resignificar lo que normalmente leemos como negativo, para reflexionar y construir nuevas maneras de estar y actuar en los espacios.

### **Horario:**

Martes a viernes, 10:00-18:00

### **Duración:**

1 sesión de 1h30min o 3 sesiones de 1h 30min

### **Espacio:**

Tabakalera y centro escolar o sede del grupo participante.

## ERRO(RE)TIK: salirse de la norma

¿Qué significa ser *normal*? ¿Cómo se decide lo que es normal y lo que es anormal? En este taller trabajamos durante 3 sesiones para reflexionar sobre la forma de nombrar a los cuerpos que se alejan de la normalidad, sobre las etiquetas y categorías que se generan y sobre qué realidades construye el lenguaje. Planteamos repensar las narrativas hegemónicas a partir de las noticias que recibimos desde los medios de comunicación, utilizando representaciones visuales, sonido, cuerpo y voz.

### **Horario:**

Martes a viernes, 10:00-18:00

### **Duración:**

3 sesiones de 1h 30min

### **Espacio:**

Tabakalera y centro escolar o sede del grupo participante.

# 02 — Convocatorias

Más allá de la relación puntual con la comunidad educativa, llevamos años interesadas en los procesos de largo recorrido, ya que estos permiten colaborar con agentes, abrir espacios para la reflexión conjunta o reformular propuestas a partir de la experiencia acumulada. Durante este curso mantenemos algunas de nuestras convocatorias para repensar los usos de los espacios escolares, trabajar el cine como herramienta de creación o generar espacios de aprendizaje basados en el co-diseño.



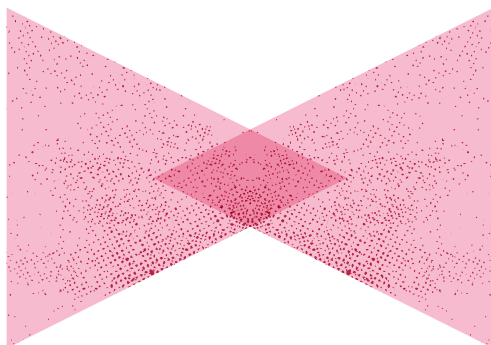
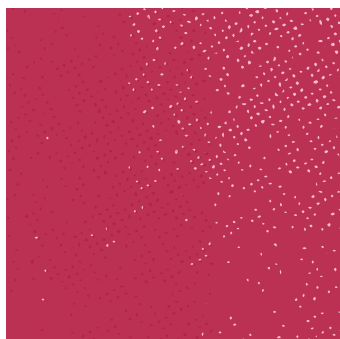
# Periferias escolares

Es una convocatoria anual que tiene como objetivo desarrollar un proyecto colaborativo de arte y educación con la escuela y su comunidad educativa. Se presenta como una oportunidad para repensar los modos de trabajo y poner en marcha procesos educativos de largo recorrido que interpelen y afecten a todos/as los/as participantes. Durante el curso 2020/21 ensayaremos un proceso en el que trabajar conjuntamente con 5 escuelas y sus comunidades. A través de varios encuentros entre todos/as los/as participantes, se construye un espacio de aprendizaje donde intercambiar experiencias de cada proyecto.

Proyectos seleccionados para el curso escolar 2020/2021:

- Ikastola Landaberri (Lasarte-Oria)
- Centro escolar Harri Berri-Oleta (Donostia/San Sebastián)
- Escuela pública de Zumaia (Zumaia)
- Ikastola Intxaurreondo (Donostia/San Sebastián)
- Asociación POOK (Arrasate) + Escuela Kurtzebarri (Aretxabaleta)

La convocatoria para recibir proyectos de cara al curso escolar 2021/22 se abrirá entre abril y mayo de 2021.



# Del aula al Medialab: proyectos con escuelas

¿Tenéis una idea para un proyecto escolar pero no tenéis los recursos adecuados o los conocimientos técnicos precisos? ¿Os gustaría integrar la práctica y la experimentación en un proceso habitual? ¿Queréis salir de clase y trabajar en un espacio inspirador junto al grupo de trabajo de Tabakalera?

Esta convocatoria tiene por objeto salir del ámbito escolar y llevar a cabo conjuntamente un proyecto en el Medialab de Tabakalera. Una experiencia para descubrir un espacio diferente y utilizar todas las posibilidades que ofrece. Entre el profesorado y el equipo de trabajo de Tabakalera diseñaremos un proyecto, combinándolo con nuestros ámbitos de trabajo especializados: el pensamiento crítico, la tecnología (electrónica, robótica, impresión 3D, animación y videojuegos), los audiovisuales (fotografía, vídeo y cine), el sonido, la autoedición y las artes plásticas.

La convocatoria para el curso 2020/2021 está dirigida a los centros de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachiller.

Se aprobarán un máximo de cuatro proyectos escolares: dos se reservarán para los centros de Donostialdea y los otros dos serán para otros centros de la Comunidad Autónoma Vasca.

**El plazo para presentar los proyectos** estará abierto desde el 1 de septiembre hasta el 2 de octubre.

**Más información:** [medialab@tabakalera.eu](mailto:medialab@tabakalera.eu)

# Eskola: investigación, pensamiento y reflexión

Es imposible separar la práctica de la reflexión en el trabajo en educación, por eso resulta fundamental habilitar espacios donde poder conversar, dudar, poner en crisis e interrogar lo que se hace. Hablar de cómo hacemos lo que hacemos para extraer ideas, pensamientos, aprendizajes. Desbordar la escuela, el centro cultural, el arte y la propia educación supone no quedarse atascados/as en fórmulas que funcionan. Es necesario tensar nuestro trabajo y no quedarnos acomodados/as en él.

Eskola es un espacio abierto a la investigación en educación en el que se recogen colaboraciones con la

Universidad del País Vasco (grupo de investigación Artikertuz), trabajo en redes del contexto y nacionales (Egia Hezitzailea, Oinherri, participación en jornadas o relaciones con otras instituciones del estado), o programas de pensamiento para profesionales de la educación y otras personas interesadas (profesorado, educadores, investigadoras, artistas...).

En este apartado recogemos algunas de las experiencias y programas que vinculamos a este ámbito.

# Programa con el profesorado

Llevamos años estableciendo una relación cercana con el profesorado que se retroalimenta constantemente. El intercambio con los equipos que trabajan en otros ámbitos educativos es fundamental para generar un lenguaje común, detectar necesidades de uno/as y otros/as y compartir experiencias educativas. Es importante que la escuela y la institución cultural se encuentren y tanto la una como la otra se afecte de prácticas educativas que de otra forma no encontraría.

E S K O L A

## Erro(re)tik. Seminario

Se trata de un encuentro para pensar sobre prácticas educativas que ponen el foco en la diversidad, en los cuidados, que se planteen como no-totalitarias y no-productivas en términos de rendimiento económico. El encuentro está abierto a agentes culturales, educadores/as, artistas, profesores/as... interesados/as en participar.

**Fechas:**

19 y 20 de febrero de 2021

**Dirigido a:**

Cualquier persona interesada

**Inscripción:**

hezkontza@tabakalera.eu

## Talleres para profesorado

Estas formaciones plantean compartir algunas herramientas y experiencias de taller con profesoras y profesores interesados/as en conocerlas. Tienen como objetivo abrir las metodologías en las que se cruzan práctica artística y educación para que puedan ser utilizadas en el aula. El conocimiento se comparte y se multiplica gracias al equipo de profesorado.

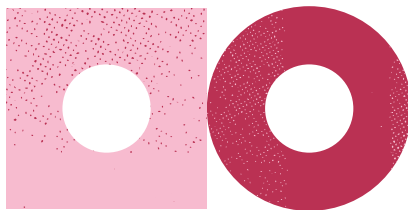
La propuesta se reparte en tres bloques temáticos:

### #ARTE CONTEMPORÁNEO

- Artista residente (pendiente de confirmar): taller en el que un/a artista residente en Tabakalera compartirá metodologías de su trabajo para aplicar en educación.
- *ZIN EX*: taller en el que poner en práctica formas de aproximación al arte contemporáneo.

#### Fecha:

18 de noviembre de 2020



### #CINE Y AUDIOVISUALES

- *ZINEMARAAAA*: taller en el que intercambiar estrategias audiovisuales para su aplicación en el aula.
- *VERDE CROMA*: audiovisuales
- *PON LA OREJA*: sonido
- *¡CLICK!* taller de fotografía

#### Fecha:

17 de febrero de 2021

### #LABORATORIOS DE CREACIÓN

- *PIEDRA, PAPEL, TIJERA*: taller de autoedición
- *¡TIN.TA!*: taller de estampación
- *CREANDO EN 3D*: taller de fabricación digital
- *CONECTANDO*: taller de electricidad, electrónica y programación

#### Fecha:

19 de mayo de 2021



20-  
21

I

—

—

2 0 2 0

2 0 2 1