

TABAKALERA



hez kun tza

—

P R O G R A M A

I

2 0 2 0 — 2 0 2 1

—

Donostia / San Sebastian

—

tabakalera.eu

20- 21

Kontaktua
hezkontza@tabakalera.eu
943 011311



DONOSTIA
SAN SEBASTIÁN



Gipuzkoako Foru Aldundia



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

Pro gra ma

2 0 2 0 - 2 0 2 1

06 TALDEENTZAKO LANTEGIAK

- 07 # ARTE GARAIKIDEA
- 07 Erakusketak
- 07 _ ZIN.EX. Abstrakzioetik algoritmora
- 08 _ KOMUNIKAZIO (IN)KOMUNIKAZIO
- 08 _ BIDEO-JOKOAK. *Playing without End*
- 09 Instalazioak
- 09 _ SITU-AKZIOAK. *Espazioa, mugimendua, argia eta kolorea*
- 10 # ZINEMA ETA IKUS-ENTZUNEZKOAK
- 10 _ JARRI BELARRIA: *soinua*
- 10 _ BERDE KROMATUA: *ikus-entzunezkoak*
- 11 _ ANIMATU!: *animazioa*
- 11 _ KLIK!: *argazkigintza*
- 11 _ SEKUENTZIA ASKEA: *zinema esperimentala*

- 11 _ GAME ON: *bideo-jokoak*
- 12 _ ZINEMARAAAA: *zinema-aretoa ireki da*
- 13 # SORKUNTZA-LABORATEGIAK
- 13 _ HARRI, ORRI, ARI!: *autoedizioa*
- 14 _ TIN.TAI!: *estanzioa*
- 14 _ 3Dn SORTZEN: *fabrikazio digitala*
- 14 _ KONEKTATZEN: *elektrizitatea, elektronika eta programazioa*
- 15 _ ADI GORPUTZ HORRI!
- 15 _ ERRO(RE)TIK: *arauak haustea*

16 DEIALDIAK

- 17 _ ESKOLA ALDIRIAK
- 18 _ IKASGELATIK MEDIALABERA: ESKOLEKIN PROIEKTUAK

19 ESKOLA: IKERKETA, PENTSAMENDUA ETA HAUSNARKETA

- 20 _ IRAKASLE PROGRAMA
- 20 _ ERRO(RE)TIK: *mintegia*
- 21 _ IRAKASLEENTZAKO LANTEGIAK

*COVID19 pandemiak sortutako ziurgabetasunagatik ez dakigunez taldeek Tabakalerara etorri ahal izango duten, lantegiak ohikoak diren eremuetatik kanpo egitea proposatzen dugu; eskolako-egoitzetan, birtualki edo ahal den leku eta moduan, betiere beharrezko osasun-neurriak hartuta. 2020/21 ikasturtean zehar distantzian lantaldeak laguntzeko material eta lan-saioak moldatuko dira.

Sarrera

Azkeneko hezkuntza-programan “ustekabeko zerbait gerta zedin” espazioak sortzeko proposamena egin genuen. Hala ere, ez genuen espero 2019/20 ikasturtean gure herriko testuingurutik aterako zen horren gertakari ikaragarria biziko genuenik. Erakunde-esparruetan lana segurtasunez kudeatzera ohituta gaude, eta orain zalantza, ziurgabetasuna eta kezka dira nagusi datorren ikasturteari begiratzen diogunean. Edozer gerta daiteke.

Paradigma berri honetan, garrantzitsua da gure erakundeen funtzioa berriz pentsatzea eta kulturaren izaera soziala aldarrikatzea. Historikoki, hezkuntza arloetako hiztegiak lan ez produktiboan, zaintzan, gizarte-eraldaketan, herritarren parte-hartzean eta lankidetzan arreta jartzen duten terminoz beteta egon dira. Orain bizi duguna aukera ona izan daiteke ideia horiek gainerako arloetara zabaltzeko eta gure erakundeak herritarrei irekitzeko. Lan kritiko eta kokatuaren bidez hitzei zentzua emateko garaia da.

Tabakalera une garrantzitsu batean dago: alde batetik, zentroaren ibilbidea eta programak errotzen ari dira, eta, bestetik, krisialdi berri honek gure burua birpentsatzeko beharra azaleratzen du. 2020/21 hezkuntza-programak horren berri ematen du: azkeneko urteetan eskola-komunitatearekin, elkarteekin, unibertsitate-taldeen... egindako lana, gaur egun gure testuinguru hurbilenarekin dugun lotura

handienetarikoa bat da. Aldi berean esparru horretan zer gehitu dezakegun hausnartzen jarraitzen dugu, arlo guztien arteko harremana indartzen eta programa bateratu bat eskaintzen, gaur egun behar-beharrezkoa. Medialab-i ongietorria egiten diogu; gure liburutegiaren eta herri laborategiaren arteko bat-egitea da eta Tabakalerako gizarte-orientazioa indartzen du. Horrekiko eta gainerako arloekiko aliantzarekin hasiko dugu 2020/21 ikasturtea, hezkuntza-komunitateari maila eta modu guztietan zuzendutako programa berri batekin.

Tabakalera bakarra ez dagoela pentsatzen dugu, kultura zentroan egiteko modu asko daude eta horrek hezkuntza-artistikotzat ulertzen duguna aberastu du. Esperimentazioaren bidezko ikaskuntza, lan-prozesuak, ‘elkarrekin egitearen’ ideia eta partekatzen den ezagutzak aldarrikatzen jarraitzen ditugu. Barruan eta kanpoan lan egiten jarraitzen dugu eta eskoletara edo kaleetara ateratzen gara, orain askotan ezin baita lekuetatik atera. Taldeek dakartzaten berezitasunetara egokitzen gara, pertsona bakoitzak bere ezagutzak ditu eta horiek lan egitea ezinbestekoa zaigu. Lan egiten daramatzagun urteek erakutsi digute hezkuntza logika ekofeminista, inklusibo eta esperimentalei lotuta joan behar dela. Gertutako ezustekoak onartzen ditugu, uste dugulako testuinguru berrietara egokitzeko gai garela, gizarte eraldatzeko prozesuak sortu ditzakegula, eta bizitzan arreta jartzeko behar diren logika eta egiturak eraldatu ditzazkegula.

01 — Taldeentzako lantegiak

Zer iradokitzen dizu “lantegi” hitzak? Eta erreminta, motor edo olio hitzak jartzen badizkiogu ondoan? Datorren ikasturterako lantegien proposamenean, baliteke horren inguruko zerbait aurkitzea, baina agian guregana etorri zara performanceak, zinemak, autoedizioak, 3D inprimatzeak edo arte garaikideko erakusketa batek erakarri zaituelako. Badakigu ikasi eta irakasteko moduak aldatu egin direla, baita “irakasten” eta “ikasten” dutenen arteko harremanak eta espazioak ere. Tabakalerako taldeentzako lantegiak egin bitartean ikasteko daude diseinaturik eta ikasketa-prozesuan jartzen dute arreta, ez horrenbeste emaitzan.

Esperimentazioan oinarrituta egiten dugu lan, lantegien prozesuak eta edukiak kritikoki begiratzen ditugu eta erdigunean jartzen dugu hainbat teknikaren, tresnaren eta erreferente garaikideren inguruko ikaskuntza.

2020/21 ikasturterako lantegien proposamena hiru bloketan antolatuta dugu: arte garaikidea, zinema eta ikus-entzunezkoak, eta sorkuntza laborategiak.

1.1_

Arte garaikidea

Beste behin, arte garaikidera hurbildu nahi dugu Tabakalerako hainbat programen bidez: erakusketak, instalazioak edo Tabakaleratik pasatzen diren artisten lanak. Zinema hedatua, komunikazioa eta jokoa izango dira 2020/21eko arte-programazioan landuko ditugun hiru gai-bloke handiak. Ez ditugu edukiak itzuli nahi, zentzumen-, kontzeptu-, hizkuntza-murgilketak entseatu nahi ditugu, normalean urrun dagoen eta arrotza egiten zaigun arlo batean. Etor zaitez artearen ideia zabaltzera, mundu berriak osatzera, erakusketa zure presentziarekin asintzera.

ZIN EX. Abstrakziotik algoritmora

Erakusketa honek zinema esperimentalaren ibilbidea berrikustea proposatzen du; izan ere, zinema esperimentalak hasieratik aurre egin die konbentzio zinematografikoiei eta munduarekiko begirada kritikoak proposatu ditu. Dituen ezaugarrien artean, honako hauek dira azpimarragarriak: komunikabideen teknikez jabetzea, argia, mugimendua, pantaila edo zeluloidea erabiltzea, gero-gera genero, arraza edo klasearen logikak berriz pentsatzeko. Erakusketa ikustera datozen taldeekin egingo den lanaren ardatza izango da unibertso honetan

Datak:

2020/21 ikasturtea

Ordutegia:

Asteartetik ostiralera, 10:00-14:00

Iraupena:

1:30 min

Pertsona kopurua:

15 pertsonako taldeak

Norentzat:

Hezkuntza-zentroak, elkarteak, unibertsitateak.

Izen-ematea:

hezkontza@tabakalera.eu

(Gutxienez bi aste lehenago eman behar da izena. Beste ordutegi eta adinen edo talde handien kasuan, galdetu)

2 0 2 0 / 2 1
E R A K U S K E T A K

sakontzeko ikuskatzeko praktikak eta ariketak proposatzea.

Itsasoan murgildutako elefante bat benetan bi kortxo, soka zati bat eta poltsa urdin bat dira. Objektuen gainean argia proiektatzean irudi berriak sor ditzakegu. Azteko proiektzioak eta linternak objektu eta gorputzekin nahas ditzakegu espazioan irudiak zabaltzeko. Lantegi hauetan zinema zuzenean, eskuz eta etxeko tresnekin egiteko ariketak gauzatuko ditugu.

Datak:

2020ko irailaren 11tik 2021eko urtarrilaren 31ra

Komunikazio (in)komunikazio

Mikel Laboaren obraren lana eta harrera oinarri hartuta, erakusketa honek fenomeno heterogeneoak ikertzen ditu, adibidez musika-*hita*, musika herrikoiaren eta abangoardia artistikoen arteko harremana, nostalgia eta garai historikoa, musika eta geografiaren arteko loturak edota irratia, zinema zein argazkigintza teknologiak garatzea eta horiek auratikoa erreproduzitzeko duten gaitasuna. Obran sakontzeko proposatzen dizkizuegun lantegien bidez, musika eta herri-antzerkia, literatura abangoardiak eta onomatopeiak landuko ditugu.

Bideo-jokoak. Playing Without End

Bideo-jokoak. Playing without End. Bideo-jokoak mundu garaikidea pentsatzeko tresna gisa ulertzen dituzten hainbat artistak egindako lanak biltzen ditu erakusketa honek. Sortzaileek bideo-jokoaren dimentsio artistikoa esploratzen dute, baita horien aukera politiko eta kulturalak ere. Onartu egiten dute bideo-jokoek bitarteko gisa hartu duten zentraltasuna eta horiek analisia eta hausnarketa egiteko tresna gisa erabiltzea proposatzen da.

Hotza dugunean dar-dar, barrez lehertzean kar-kar-kar, kili-kilien aurrean, ikimilikiliklik! Lantegi honetan soinua eta hitzaren artean mugituko gara: non hasi eta bukatzen da bakoitza? Linguistika, soinua eta musikaren arteko loturak esploratuko ditugu, gorputzak, ahotsa eta zaraten bidez.

Datak:

Datak zehazteke

Azken hilabeteotan, espazio publikoetan maskarak erabiltzea normaltzen ari gara. Babeserako elementu bat izateaz gain, maskarari esker anonimoak izan gaitzeko eta disimulatu dezakegu. Lantegi honetan oinarritzat hartuko dugu Zach Blass artistaren obra, eta osasuna, bideozaintza, kontrola eta beste gai asko landuko ditugu. Tabakalerako hainbat espaziotan performance publiko eta anonimoak sortuko ditugu.

Datak:

Datak zehazteke

Situ-Akzioak

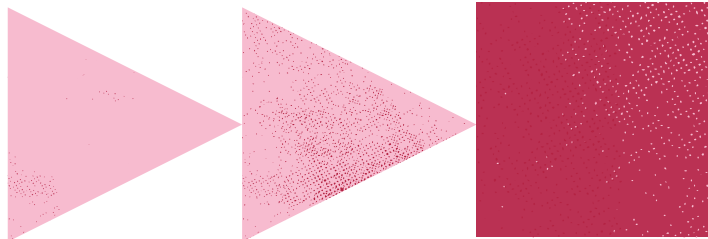
Proiektu honek esplorazio sentsorialerako jolas proposamen irekiak diseinatzea planteatzen du. Edizio bakoitzean, guztion artean (txiki zein nagusien artean) Tabakalerako espazio bat eraldatzen dugu eta txikienek eta txikieneztat pentsatu eta sortutako jolas librea gauzatzeko proposamenak egiten ditugu.

Zortzigarren Situ-Akzio hau 2020ko abenduan egingo dugu eta Tabakaleran hainbat hilabeteen zehar egongo da.

Julio Le Parc artistaren *Kuboa* obra du oinarri eta prozesuan zehar Maushaus kolektiboa izango dugu gurekin.

Ikasturtean zehar, Haur Hezkuntzako eta Lehen Hezkuntzako haurrei zuzendutako lantegiak egingo ditugu, eta bertan elkarrekin sortu, jolastu eta ikasi ahal izango dugu.

I
N
S
T
A
L
A
Z
I
O
A
K



Espazioa eta mugimendua

Gure gorputzean eta espazioan dugun mugitzeko moduan zentratutako hainbat esperientzia. Jolas librea gauzatzeko modu honek instalazioaren barnean labirintoak sortzea du ardatz, baita ibilbideak imajinatzea eta aipatutako mugimenduek espazioan uzten dituzten markak aztertzea ere.

Argia eta kolorea

Oraingoan argia eta kolorea landuko ditugu. Gardenkiak, metakrilatoak, ispiluak eta proiektzioak erabiliko ditugu islak sortzeko, gure gorputzen arteko distantziak egiazatzeko, edo itzal, argi eta koloreen bidez marraztuko dugu.

Norentzat:

Haur eta Lehen Hezkuntza

1.2_

Zinema eta ikus-entzunezkoak

Zinema-areto batean film bat ikustea eta guztion artean sentiarazten diguna plazaratzea, ikus-entzunezkoaren inguruko hausnarketa kritikoa egitea edo gure sormena abian jartzea, mugimenduan dauden irudien teknikak ikas-tearen bidez. Soinuan arreta jartzea,

“stop motion” animazioa lantzea edo grabatzeko plato batek nola funtzionatzen duen ikastea. Zinema mundua ulertzeko eta ikus-entzunezkoaren bidez narratiba ofizialekin hausteko tresna bat dela pentsatzen jarraitzea.

Datak:

2020/21 ikasturtea

Ordutegia:

Asteartetik ostiralera, 10:00-14:00

Iraupena:

1:30 min

Pertsona kopurua:

15 pertsonako taldeak

Norentzat:

Hezkuntza-zentroak, elkarteak, unibertsitateak.

Izen-ematea:

hezkuntza@tabakalera.eu
(Gutxienez bi aste lehenago eman behar da izena. Beste ordutegi eta adinen edo talde handien kasuan, galdetu)

JARRI BELARRIA: soinua

Imajinatu film bat ikusten ari zarela eta pantaila beltz jartzen dela. Uste duzu istorioa ulertu ahalko duzula soilik soinuaren bidez? Entzumenaren bidez emozioak eta tentsioak hauteman ahal izango dituzu? Zure emozioak azaleratu ahal izango dituzu? Lantegi hauetan soinua narrazio-elementu gisa landuko dugu eta soinu-banda bat osatzen duten fase guztiak aztertuko ditugu: musika, zinema-generoa, ezaugarriak edota elementu bisual batean elkarriketak sartzea.

BERDE KROMATUA: ikus-entzunezkoak

Mugimenduzko irudiak inguratu egiten gaitu etengabe, gurekin dago kalean, etxeetan, garraio-bide publikoetan, telefonoetan. Oldea gorabehera, gutxitan aurkitzen dugu ohiko narratibak hausten dituen eta munduaren begirada apurtzaile bat planteatzen duen ikus-entzunezkoarik. Nola sortu beste irudikapen batzuk? Lantegi honetan, grabatzeko eta editatzeko gailuak erabiltzen ikasten dugu, “kroma” esaterako, bideokamerak eta edizio-ekipoak; uste dugu ikus-entzunezko eredu hegemonikoei alternatibak sortzeko bitartekoak izan daitezkeela. Zein da kontatu nahi duzun istorioa?

ANIMATU! animazioa

“Stop motion” ikus-entzunezko teknika irudiak mugimenduan sortzeko animazio-barietate zaharrenetako bat da. Lantegi honetan, teknika tradizionalan sakontzen da, eta sortzeko aukerak arakutzen dira. Edozein materialek balio du istorioak sortzeko: gure gorputzak, plastilinak, objektuek, marrazkiek edo argazkiek, besteak beste.

SEKUENTZIA ASKEA: zinema esperimental

Telefono mugikor bat erabiliko dugu ikus-entzunezkoak sortzeko prestatutako lantegi honetan. Zinema esperimentalean oinarrituta, proposatzen dugu kontakizun unibertsaleatik urruntzea, gure identitatea imajinatu eta ikusgai egiteko modu berriak sortzeko. Filmak ikuskatu eta grabazioak egingo ditugu ohiko gailuekin, taldean ikus-entzunezko piezak osatzeko. Unean uneko saiotik aterako gara zinemarekin kontaktu-denbora pixka bat luzeagoa izateko.

Ordutegia:

Asteartetik ostiralera, 10:00-18:00

Iraupena:

1:30 min-ko 3 saio

Espazioa:

Tabakalera eta ikastetxea edo talde parte-hartzailearen egoitza.

KLIK! argazkigintza

Klik! Nork ez du atera sekula argazkirik? Gaur egun, mundu guztian zehar, gehienok dugu eskura argazkiak ateratzeko kamera bat: argazki kameretan, mugikorretan, tabletetan, ordenagailuetan... Lantegi honen bitartez, argazkilaritzaren lehen urratsak ikasiko ditugu. Gure eskura ditugun baliabideekin, zein aukera ditugun ikusi eta ahalik eta zuku gehien ateratzen ahaleginduko gara. Diafragma, Obturazio-abiadura, edo ISO bezalako hitzak zer diren ezagutu eta enkuadre ezberdinen adibideak ikusiko ditugu. Hau guztia zure argazkiekin nahi duzun hori kontatu ahal izateko.

GAME ON: bideo-jokoak

Beti gustatu izan zaizu jokatzea, baina, inoiz pentsatu duzu zure bideo-jokoa sortu zenezakeela? Gaur egun bideo-jokoak sortzea inoiz baino eskuragarriagoa da. Lantegi honetan bideo-joko bat sortzeko lehenengo pausoak ikasiko ditugu, oso modu dibertigarri eta atseginean: agertokiak, pertsonaiak, kontrolak, musika... Kontuan hartzeko gauza asko daude!

**Taldean mugikorrik ez duten pertsonak badaude, bakoitzari bana utziko zaio lantegia behar bezala egin ahal izateko.*

ZINEMARAAAA:

Zinema-aretoa irekiko da

Zinema-aretoak atek irekiko ditu Bigarren Hezkuntzako ikasle-taldeentzat. Aurkezten ditugun filmak irakasle batzuek, Elías Querejeta Zine Eskolako ikasleek eta Tabakalerako taldeak hautatu dituzte. Filmak hausnarketa egitea proposatzen du honako gai hauen inguruan: identitatea, generoa, nerabezaroa eta sexualitatea. Saioan, filmaren hainbat alderdi jorratuko ditugu, ondoren ikasgelako lanean lagunduko duten gako batzuk azaltzeko.

Datak:

Martxoak 17,18: *Tomboy*
Ekainak 16,17: *Tódalas mulleres que coñezo*

Orduetgia:

10:00-12:30

Iraupena:

80' gutxi gorabehera.

Pertsona kopurua:

Zinema-aretoko edukiera bete arte.

Norentzat:

Derrigorrezko Bigarren hezkuntzako ikasleak (beste adin batzuentzako, galdetu).

Izen-ematea:

hezkuntza@tabakalera.eu
(Gutxienez bi aste lehenago eman behar da izena. Beste orduetgi eta adinen edo talde handien kasuan, galdetu).

TOMBOY

CÉLINE SCIAMMA, FRANTZIA, 2011,
82' DCP, JB FR, AZP. EUS

Familia frantziar bat auzune berri batera aldatu da udako oporraldian euren bi alabekin, 10 urteko Laure (Zoe Heran) eta 6 urteko Jeanne (Malonn Levana). Jean Seberg bezala ilea moztuta eta mutiko jokamoldearekin Laurek mutila dela, Mikael, sinestarazi die auzuneko lagun berriei. Uda jolasean igarotzen ari dira eta lagun berria, Lisa (Jeanne Disson) maitemindu egingo berarekin. Mikael eta Lisaren arteko harremana gero eta estuagoa da eta nerabeen arteko amodio-istorioa sortuko da. Gurasoen etxean eta ahizpa gaztearekin Laure da, eta kalean, lagun berrieekin eta neskalagunarekin, Mikael. Zoritxarrez gezurra ezin da betiko gorde eta gauzak aldatzen hasiko dira. Bi aste falta dira eskolara bueltatzeko. Laure eta bere gurasoek errealitatea eta bere ondorioak onartzen ikasi beharko dute.

TÓDALAS MULLERES QUE COÑEZO

XIANA DO TEIXEIRO, ESPAINIA, 2018,
71' DCP JB GALIZIERA-EN-ES, AZP. ES

Pertsonaletik politikora, hainbat emakumeren bizipenek agerian uzten dute zenbateraino den maskulinoa eta bortitza kalea gaur egun. Lagunekin, kideekin eta Bigarren Hezkuntzako ikasleekin izandako hiru elkarrizketa esanguratsuen bidez, zuzendariak beldurra sustatuko ez duen beldurraren inguruko diskurtsoa egituratzeko saiakera egin du; bortitza izango ez den indarkeriari buruzko diskurtsoa.

Zinema zuzena eta horizontala, autokritika eta kontaktuzaren haustura. Sonoritate unibertsalari buruzko historia.

1.3_

Sorkuntza-laborategiak

Tabakalerako lan-filosofiaren oinarrian kultura esperimentazio- eta sorkuntza-laborategi gisa ulertzea dago; bertan, ezinbesteko dira “egizu zuk zeuk” edo “egizu besteekin” leloak, besteak beste. Sorkuntza-laborategiek kodea bere zentzurik zabalenean zabaltzea proposatzen dute, teknologia azaleratzea, gauzek nola eta zergatik funtzionatzen duten ulertzen saiatzeko. Teknika, zientziarekin lotutako trebetasunak ez ezik, objektuak ez ezik, gorputzen, hizkuntzaren edo birtualtasunaren arteko erlazioa ere bada. Hacker etikarekin bat etorritik, hemen deskribatutako jardueretan Tabakaleraren baliabideetara eta lan-filosofiara hurbiltzea proposatzen dugu, kulturaren *egitetik* gertuago jartzeko.

Datak:

2020/21 ikasturtea

Ordutegia:

Asteartetik ostiralera, 10:00-14:00

Iraupena:

1:30 min

Pertsona kopurua:

15 pertsonako taldeak

Norentzat:

Ikastetxeak, elkarteak, unibertsitateak

Izen-ematea:

hezkuntza@tabakalera.eu
(Gutxienez bi aste lehenago eman behar da izena. Beste ordutegi eta adinen edo talde handien kasuan, galdetu)

HARRI, ORRI, AR: autoedizioa

Autoedizioa pertsona edo kolektibo batek sortutako argitalpena da, eta haren sorkuntza-prozesu osoa kontrolatzen du: edukitik, diseinutik eta produkzio-prozesutik hasita, hedapenera eta salmentara bitartean. Lantegi honetan, edizio artistiko bat sortzen da eta, horretarako, artisten lanak aztertu eta haien esperientziak interpretatzen dira, material, teknika eta Tabakalerako liburutegian eskuragarri dauden edukien erreferentzien bidez. Taldean, hainbat formatu deskubritzen dira, besteak beste argazki-liburua, fanzinea (fan-magazina) edo argitalpen anitza.

TIN.TA! estanzazioa

Adierazpen grafikoko lantegi-laborategia, zeinetan irudi erreplikagarriak sortzeko ideiak partekatzen diren. Estanzazioa antzinatik datorkigun teknika da, eta pixkanaka eboluzionatzen joan da. Material anitzekin esku hartzea proposatzen da, eta besteak beste xilografia, serigrafia edo tanpoia teknikak erabili daitezke.

Iraupena:

1:30 min-ko saio bat edo 3 saio

Espazioa:

Tabakalera eta ikastetxea edo talde parte-hartzailearen egoitza.

KONEKTATZEN: elektrizitatea, elektronika eta programazioa

Lantegi-multzo honetan berrikusi egiten dira elektrizitatearen, robotikaren, programazioaren eta elektronikaren oinarritzko kontzeptuak. Horien guztien funtzionamenduaren oinarriak ezagutuko ditugu, eta zirkuitu elektrikoak sortuko ditugu elementu elektronikoen bitartez. Halaber, jolasak eta eskuzko proiektuak baliatuko ditugu hizkuntza konputazionalera gerturatzeko, horixe baita programazioaren hizkuntzaren oinarria. Hori guztia egiteko, besteak beste, Arduino eta Scratch software eta hardware askeko tresnak erabiliko ditugu.

3DN SORTZEN: fabrikazio digitala

Fabrikazio digitalak ordenagailu bidezko diseinuaren eta produkzio mekanizatu edo automatizatuaren abantailak uztartzen ditu. Baina, zertarako balio du? Azken aurrerapen teknologikoak ezinbestean ari dira gure gizarteko esparru asko aldatzen. Besteak beste, teknologia berriak hezkuntza-esparruan erabiltzeko –3D inprimagailua, laser bidezko mozketak– hura eraldatzen lagun dezake. Garrantzitsua da teknologia horien funtzionamendua ondo ezagutzea berauek kritikoki aztertzeko eta beharizan jakinei erantzun dieten proiektuak sortzeko. Lantegian oinarritzko funtzionamendua eta 3Dko inprimatze-prozesuak (diseinu-fasetik hasi eta objektuak produzitu arte) aztertuko ditugu, eta gure ingurune hurbilenean egindako proiektuak ezagutuko ditugu.



ADI GORPUTZ HORRI!

Gorputzak, nolabait, bizi garen gizartearen emaitza dira. Inguratzen gaituenaren arabera mugitzen eta jarduten dugu, eta besteengan eragiten dugu eta besteek guregan eragiten uzten dugu. Performancea ekintzan oinarritutako praktika artistikoa da: ikusia izateko pentsatua dago, leku jakin batean gertatzen da, denbora jakin batean. Gorputzei lotutako praktika feministen metodologietatik abiatzen gara, eta zaintzan eta espazio kolektibo seguru baten bilaketan jartzen dugu arreta. Normalean negatibotzat irakurtzen duguna berriz nabarmentzen saiatzen gara, gogoeta egiteko eta espazioetan egoteko eta jarduteko modu berriak eraikitzeko.

ERRO(RE)TIK: araua apurtzea

Zer esan nahi du *normala* izateak? Nola erabakitzen da zer den normala eta zer anormala? Lantegi honetan normaltasunetik urruntzen diren gorputzak izendatzeko moduei, sortzen diren etiketa eta kategoriei eta hizkuntzak eraten dituen errealitatei buruz hausnartzen dugu. Kontakizun hegemonikoak birpentsatzea planteatzen dugu, komunikabideetatik jasotzen ditugun albisteetatik abiatuta eta adierazpen bisualak, soinua, gorputza eta ahotsa erabilia.

Ordutegia:

Asteartetik ostiralera, 10:00-18:00

Iraupena:

1:30 min-ko saio bat edo 3 saio

Espazioa:

Tabakalera eta ikastetxea edo talde parte-hartzailearen egoitza.

Ordutegia:

Asteartetik ostiralera, 10:00-18:00

Iraupena:

1:30 min-ko 3 saio

Espazioa:

Tabakalera eta ikastetxea edo talde parte-hartzailearen egoitza.

02 — Deialdiak

Hezkuntza-komunitatearekiko unean uneko harremanaz haratago, duela hainbat urte ibilbide luzeko prozesuetan dugu interesa; izan ere, prozesu horiek aukera ematen dute eragileekin lankidetzan aritzeko, hausnarketa bateraturako espazioak irekitzeko edo pilatutako esperientziatik abiatuta proposamenak berregiteko. Ikasturte honetan, gure deialdietako batzuei utsiko diegu, eskola-espazioen erabilerak berraztertzeko, zinema sorkuntza-tresna gisa lantzeko edo baterako diseinuan oinarritutako ikaskuntza-espazioak sortzeko.

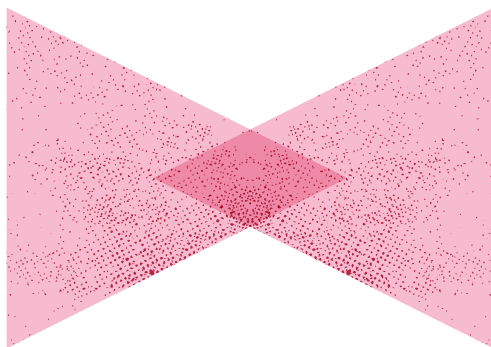
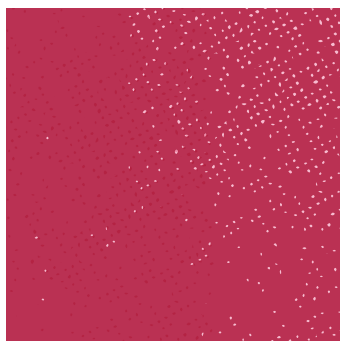
Eskola aldiriak

Eskola aldiriak deialdia urtero egiten da eta xede du eskolarekin eta haren hezkuntza-komunitatearekin arte-hezkuntza proiektu bat lankidetzan egitea. Lan egiteko prozedurak berraztertze eta parte-hartzaile guztiak interpelatzen eta eragiten dituzten ibilbide luzeko hezkuntza-prozesuak abiarazteko aukera eskaini nahi du. 2020/21 ikasturtean 5 ikastetxerekin eta haien komunitateekin batera lantzeko prozesua gauzatuko dugu. Parte-hartzaile guztien arteko hainbat topaketaren bidez, ikaskuntza-espazio bat sortzen da, proiektu bakoitzaren esperientziak trukatzeko helburuarekin.

Honako hauek dira 2020/21 ikasturterako hautatu ditugun proiektuak:

- Landaberri ikastola (Lasarte-Oria)
- Harri Berri-Oleta ikastetxea (Donostia/San Sebastián)
- Zumaiako Herri Eskola (Zumaia)
- Intxaurren ikastola (Donostia/San Sebastián)
- POOK elkarte (Arrasate) + Kurtzebarri eskola (Aretxabaleta)

2021/22 ikasturteari begira proiektuak jasotzeko epea 2020eko apirila eta maiatza artean zabalduko da.



Ikasgelatik medialabera: eskolekin proiektuak

Eskola-proiektu baterako ideia daukazue baina ez duzue baliabide egoki edo ezagutza tekniko zehatzik? Praktika eta esperimentazioa ohiko prozesu batean txertatu nahiko zenukete? Klasetik atera eta espazio inspiragarri batean lan egin nahi duzue Tabakalerako lantaldearekin batera?

Deialdi honekin eskola esparrutik atera eta Tabakalerako Medialabean proiektu bat elkarrekin gauzatzea bilatzen dugu. Espazio desberdin bat deskubritu eta eskaintzen dituen aukera guztiak erabiltzeko esperientzia da. Irakasleen eta Tabakalerako lantaldearen artean proiektua diseinatuko dugu, gure lan-esparru espezializatuekin uztartuz: pentsamendu kritikoa, teknologia (elektronika, errobotika, 3D inpresioa, animazioa eta bideo-jokoak), ikus-entzunezkoa (argazkilaritza, bideo eta zinema), soinua, autoedizioa eta arte plastikoak.

2020/2021 ikasturterako deialdia HH, LH, DBH eta Batxilergoko eskolei zuzendua dago. eta lau eskola proiektu onartuko dira gehienez: bi Donostialdeko eskolentzat erreserbatuko dira eta beste biak Euskal Autonomia Erkidegoko beste eskolentzako izango dira.

Proiektuak aurkezteko epea irailaren 1etik urriaren 2ra zabalik egongo da.

Informazio gehiagorako: medialab@tabakalera.eu

Eskola: ikerketa, pentsamen- dua eta hausnarketa

Ezinezkoa da praktika eta gogoeta bereiztea hezkuntzan; horregatik, funtsezkoa da egindakoaz hitz egiteko, zalantzan jartzeko, krisian jartzeko eta hartaz galdetzeko espazioak gaitzea.

Egiten duguna nola egiten dugu aztertzea, ideiak, pentsamenduak eta ikaskuntzak eskuratzeko.

Eskolatik, kulturgunetik, artetik eta hezkuntzatik harago joateak berekin dakar funtzionatzen duten formuletan trabatuta ez geratzea. Ezinbestekoa da gure jarduna tenkatzea bertan gozo ez geratzeko.

Eskola hezkuntzako ikerketara zabalik dagoen gune bat da eta hainbat

erabilera ditu: Euskal Herriko Unibertsitatearekin (Artikertuz ikerketa-taldea) lankidetzan aritzea, testuinguruko eta nazioko sareetan lan egitea (Egia Hezitzailea, Oinherri, edo estatuko beste erakunde batzuekin jardunaldietan edo harremanetan parte hartzea) eta hezkuntzako profesionalentzako eta interesa duten beste pertsona batzuentzako (irakasleak, hezitzaileak, ikertzaileak, artistak ...) pentsamendu-programak egitea.

Atal honetan, arlo horri lotutako hainbat esperientzia eta programa bildu ditugu.

Irakasle programa

Hainbat urte daramatzagu irakasleekin harreman hurbila garatzen, eta harreman hori etengabe berrelikatzen da. Funtsezkoa da beste hezkuntza-esparru batzuetan lan egiten duten taldeekin trukean aritzea, hizkuntza komuna sortzeko, batzuen eta besteen beharrianak hautemateko eta hezkuntzaren arloko esperientziak partekatzeko. Garrantzitsua da eskolak eta kultura-erakundeak elkar topatzea eta bata bestea bestela aurkituko ez lituzkeen hezkuntza-jardueraz ukitzea.

E S K O L A

Erro(re)tik. Mintegia

Aniztasunean, zaintzan eta etekin-ekonomikoari dagokionez ez-totalitario eta ez-produktibo gisa planteatzen diren hezkuntza-jardunbideei buruz pentsatzeko topaketa da. Topaketa kultura-eragile, hezitzaile, artista, irakasleentzat... eta parte hartu nahi duten guztientzat da.

Datak:

2021eko otsailak 19 eta 20

Norentzat:

Interesa duten guztiak

Izen-ematea:

hezkuntza@tabakalera.eu

Irakasleentzako lantegiak

Prestakuntza-saio hauetan lantegietako baliabideak eta esperientziak partekatzen dira horiek ezagutu nahi dituzten irakasleekin. Xedea da jardunbide artistikoak eta hezkuntzak bat egiten duten metodologiak zabaltzea ikasgeletan erabil daitezzen. Ezagutza irakasleei esker partekatzen eta biderkatzen da.

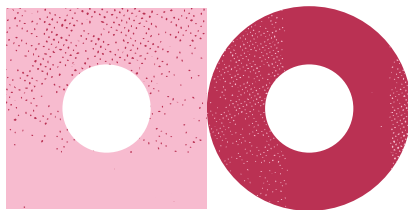
Proposamenak hiru multzo tematiko ditu:

#ARTE GARAIKIDEA

- Artista egoiliarra (oraindik baieztatu gabe): Tabakalerako artista egoiliar batek bere lanaren metodologiak partekatuko ditu, hezkuntzan aplikatzeko.
- *ZIN EX*: lantegian praktikan jartzen dira arte garaikidera hurbiltzeko moduak.

Data:

2020eko azaroak 18



#ZINEMA ETA IKUS-ENTZUNEZKOAK

- *ZINEMARAAAA*: lantegi honetan ikus-entzunezko estrategiak trukatzeko dira, ondoren ikasgelan aplikatzeko.
- *BERDE KROMATUA*: ikus-entzunezkoak
- *JARRI BELARRIA*: soinua
- *KLIK!* argazkigintza-lantegia

Data:

2021eko otsailak 17

#SORKUNTZA-LABORATEGIAK

- *HARRI, ORRI, AR*: autoedizio-lantegia
- *TIN.TA!*: estanzazio-lantegia
- *3Dn SORTZEN*: fabrikazio digitalari buruzko lantegia
- *KONEKTATZEN*: elektrizitate, elektronika eta programazioari buruzko lantegia

Data:

2021eko maiatzak 19

20-
21

I

—



2 0 2 0 - 2 0 2 1