

TABAKALERA



UBIK

BIBLIOTECA DE CREACIÓN DE TABAKALERA

KULTURA
GARAIKIDEAREN
NAZIOARTEKO
ZENTROA

CENTRO
INTERNACIONAL
DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

INTERNATIONAL
CENTER OF
CONTEMPORARY
CULTURE

tabakalera.eu



INTRODUCCIÓN

LAS CLAVES DE UBIK

SERVICIOS

Préstamos
Reservas
Ayuda a la investigación
Salón
Pantalla experimental
Plató de Ubik
Rincón de la autoedición
Rincón del sonido
Rincón de los videojuegos
Rincón de la tecnología
Asistencia técnica
Oraculum
Visitas a Ubik
Tablón
Taquilla sorpresa

COLECCIÓN. CONTENIDOS

Temáticas y contenidos
Colección
Maneras de descubrir la colección

PROYECTOS

HAZTE SOCIO/A



INTRODUCCIÓN

Los cambios sociales de los últimos años y el proyecto cultural Tabakalera definen Ubik - biblioteca de creación.

Tomando como base el arte y el pensamiento contemporáneo, esta biblioteca se construye con la intención de responder a las necesidades de este comienzo del siglo XXI. Pretende representar un ágora, un servicio público para dinamizar personas, conocimientos, contenidos, junto con la curiosidad y las ganas de saber.

En lo que respecta al fondo, Ubik quiere ser un referente estatal en cuanto a la Cultura Contemporánea, para lo cual estamos realizando diversas apuestas a la hora de definir múltiples aspectos: una librería especializada dirigida a públicos diversos, abierta a toda la ciudadanía, ofreciendo un espacio al individuo y al grupo, impulsando a su vez el encuentro y las sinergias recíprocas.

Pero, ¿por qué lo definimos como una “biblioteca de creación”? Esta última década está resultando revolucionaria en el mundo de la biblioteca. Los cambios resultan evidentes, y nos han impulsado a una reflexión sobre la clasificación de las bibliotecas.

En una biblioteca de creación, además de la colección, se define el modo en que la biblioteca responde al ciudadano; los usuarios son los protagonistas, no la colección o el fondo. Además, Ubik es una biblioteca en la cual pueden crearse contenidos, y a ello están dirigidos tanto los contenidos como los medios materiales, al igual que, principalmente, el perfil de sus trabajadores. Asimismo, su característica principal es que la biblioteca se convierte en espacio y servicio de creación de contenidos.

En la estructura de Ubik también están presentes los técnicos, imprescindibles, del mundo de la biblioteca. Su función principal es hacer llegar a las personas una colección adecuada y de calidad; mediante un catálogo completo y dinámico, descubriendo contenidos y utilizando los recursos que ofrecen tanto internet como las tecnologías actuales, ofrecer el máximo de información, en la medida de lo posible con la posibilidad de acceso a todo tipo de contenido.

Pero otra de las características principales de Ubik es la especialización del grupo de trabajo destinado a ofrecer el servicio: además de ser expertos bibliotecarios, componen un grupo de expertos en los contenidos del proyecto cultural de Tabakalera. Jóvenes con gran preparación en el campo de los videojuegos, del arte contemporáneo, del pensamiento, medios audiovisuales, autoedición, tecnología, sonido... conforman el grupo dispuesto a responder a las necesidades de la ciudadanía.

Aprender - crear - disfrutar. Mediante estos tres verbos definimos Ubik - biblioteca de creación de Tabakalera. Trabajamos servicios y programas que impulsarán uno o varios de ellos. Toda persona debe encontrar su lugar aquí; expertos/as o no en el mundo del arte, solos/as o en grupo, jóvenes, adultos/as o personas de edad avanzada... todo el mundo tendrá su espacio y su quehacer en Ubik.



Unos servicios están dirigidos a la búsqueda y difusión de contenidos que se encuentran en las estanterías o en los servidores (o en red). Otros a impulsar el aprendizaje y la reflexión. También los hay que nos empujan a la creación o, sin más, a pasar un buen rato. Todos ellos tienen su público usuario, todos somos sus usuarios.

LAS CLAVES DE UBIK

El ADN de una institución lo conforman aquellos rasgos característicos que definen la forma de funcionar, los objetivos a alcanzar y los medios para llevarlos a cabo, es decir, la cultura de funcionamiento del centro. Es imprescindible su definición en cualquier proyecto.

En Tabakalera se ha reflexionado sobre este aspecto y se han llegado a definir los rasgos que, de forma natural, deben ser la cultura y el ADN de Ubik - biblioteca de creación:

Vocación pública. Ubik trabaja por y para los ciudadanos, sin distinción de edad, condición social y nivel de especialización. Es una biblioteca abierta a todos, fomentando la convivencia y el respeto mutuo.

Mediación como clave de éxito. Uno de los puntos fuertes de Ubik. Cuanto mayor es el volumen de información, más necesaria parece la figura de las personas que seleccionan y priorizan la información para los usuarios. Es así que las personas que ofrecen los servicios de Ubik, sin ser bibliotecarios, están formadas en las diferentes áreas temáticas de la biblioteca, a fin de ofrecer un servicio de mayor calidad.

Tercer espacio. Siguiendo las premisas del sociólogo Ray Oldenburg, pretendemos que Ubik sea el “tercer espacio”: un lugar diferente al lugar de trabajo y del hogar, donde los usuarios crean sus propios espacios y disfrutan de las experiencias que les ofrece.

Experiencia. Es nuestra intención convertir Ubik en un lugar de experiencias, de manera que consiga desempeñar el papel de “can't-get-it-at-home” que impulsará las visitas al centro.

Co-creación. Pretendemos facilitar la co-creación en todo el entorno a la cultura contemporánea, facilitando la cooperación y la co-creación en todos nuestros desarrollos. Ubik no es sólo puente entre la información y el usuario, la biblioteca de creación de Tabakalera crea contenidos con y para el usuario, desarrollando el concepto *prosumer*, donde el usuario es productor de contenidos, además de ser consumidor de los mismos.

Cooperación como base de desarrollo. Ubik colabora con los agentes individuales o colectivos, especializados o no, vinculados tanto a las áreas temáticas del Centro Internacional de Cultura Contemporánea, como con los pertenecientes al ecosistema bibliotecario.



Accesibilidad. Ubik trabaja estableciendo las redes necesarias que garanticen un acceso rápido y de calidad a la información y a los contenidos, tanto para sus proyectos particulares como para las necesidades de sus usuarios.

En fase beta permanente. Ubik avanza con la ayuda de diversos agentes, y el interés de su personal y de los usuarios. No cesa en el interés por desarrollar el potencial de su entorno, gracias al cual continúa creciendo.

Filosofía del software libre como principio. Esto supone poder acceder, compartir, modificar, difundir y compartir recursos. La estrategia de colaborar y de compartir está en el ADN de Ubik. Por lo tanto, las herramientas que se utilizan se valoran en cada momento optando por el principio de compartir, independientemente de las instituciones con las que se trabaje.

Equipo multidisciplinar. Un equipo formado por gente joven, muy bien formada en los diferentes ámbitos que una biblioteca necesita. Un equipo técnico de proyecto formado por una dirección, tres técnicos en bibliotecas y gestión documental y una quinta persona coordinadora del programa de Ubik. Un segundo equipo de técnicos en catalogación y adquisición de contenidos, formado por cuatro personas y un auxiliar. Doce personas que conforman el equipo de mediadores, especializados en diferentes ámbitos temáticos (arte y pensamiento contemporáneo, videojuegos, tecnología, audiovisual y sonido) a disposición de los usuarios, que cubren el horario de apertura al público.

SERVICIOS

Préstamos

Ubik ofrece la posibilidad de sacar de su espacio físico los contenidos, dispositivos o juguetes existentes en la biblioteca y para ello ha puesto en marcha un servicio de préstamos. Este servicio es gratuito, tan sólo hace falta ser socio de la biblioteca.

Préstamos de contenidos. El servicio de préstamo de contenidos proporciona la posibilidad de disfrutar fuera de Ubik de las revistas, videojuegos, películas, libros, discos, etc. de la biblioteca de creación de Tabakalera. Con el fin de promover la autonomía de los ciudadanos, cada cual puede coger y devolver documentos de manera autónoma por medio de las máquinas de autopréstamo situadas en la entrada de la biblioteca.

Préstamos de dispositivos. En la biblioteca de creación existen diversos dispositivos que tienen como objetivo profundizar en los contenidos y sacar a la luz la naturaleza artística de cada cual por medio de la experimentación. De este modo, se ofrece a los socios la posibilidad de sacar al exterior algunos de los recursos disponibles (cámaras fotográficas,



cámaras de video, grabadoras,...).

Préstamos de juegos y juguetes. Somos partidarios de que la temática o ámbitos tratados en la biblioteca también puedan ser trabajados mediante juegos y juguetes. Por ello, ponemos a disposición de los usuarios juegos que ayudan a desarrollar el sentido de la cooperación y la imaginación o la creatividad. Alguno de ellos se podrán, además, sacar en préstamo para poder disfrutarlos en soledad, en familia o entre amigos.

Reservas

Más allá del préstamo de documentos o contenidos, también existe la posibilidad de reservar recursos, espacios y asesoramiento. El servicio es gratuito, tan sólo hace falta ser socio de la biblioteca.

Reserva de contenidos. Además de poder sacar en préstamo libros, revistas, videojuegos, películas, CDs y otro tipo de contenidos, también existe la posibilidad de reservarlos. Así, de camino a la biblioteca puede consultarse el catálogo y reservar aquello que interese, de manera que, cuando el usuario llegue, el material esté disponible. La vigencia de la reserva tiene una duración de dos días.

Reserva de espacios y recursos. Para Ubik es imprescindible proporcionar los recursos que garanticen el poder aprender, crear y disfrutar, tres verbos que son la seña de identidad de Ubik. Por ello está disponible toda una serie de recursos que se pueden usar en la biblioteca. Gracias al sistema de reservas, se puede consultar en cualquier momento y desde cualquier lugar qué recursos se encuentran disponibles, y reservarlos para un día y una hora concreta.

Ayuda para la reserva. A fin de reforzar tu autonomía en la utilización de los recursos de la biblioteca, en Ubik existe un servicio de ayuda por parte de los mediadores. Con su ayuda y durante un periodo máximo de quince minutos, se podrán adquirir nociones básicas para la utilización del aparato, programa o software que se quiera utilizar. Sin ser un taller o un cursillo, este servicio es un primer acercamiento a los espacios y dispositivos de Ubik.

Ayuda a la investigación

Se trata de un servicio para la promoción y ayuda a estudios y trabajos de investigación. El objetivo es apoyar el desarrollo de investigaciones que tengan por eje los campos temáticos de la biblioteca de creación de Tabakalera (Bellas Artes, pensamiento contemporáneo, Historia del Arte, cultura digital, arquitectura, audiovisuales...), ofreciendo los contenidos, asesoramiento, seguimiento y trabajo de mediación que sean necesarios.



Salón

El Salón es un espacio libre de tecnología. Ofrece la oportunidad de vivir una experiencia analógica, estar tranquilamente y disfrutar del silencio. Del mismo modo que en el salón de cualquier hogar, es un "cuarto de estar", un espacio donde se puede mirar desde la ventana el paso de los trenes, leer un libro, hojear una revista. También descansar y disfrutar de un momento de evasión. Así, se invita a los usuarios a "desconectar" un rato y se recomienda dejar fuera dispositivos como el teléfono móvil, la tablet, reproductores de música...

Pantalla experimental

La Pantalla experimental es un espacio y un servicio que invita a ver, conocer y disfrutar. A través de ella se ofrece la oportunidad de conocer a los creadores que han cultivado el audiovisual y sus trabajos, tanto en los puestos de visualización individuales como en una sala más amplia. Además, la sala está provista de un proyector y un sistema de sonido profesional.

Plató de Ubik

Pensando en aquellos que se sientan atraídos por los audiovisuales, en Ubik se ha construido un pequeño plató. En el mismo se ofrece la oportunidad de grabar un vídeo entre amigos, jugar a representar diversos personajes delante de una cámara, realizar un trabajo para la escuela y/o hacer algo distinto entre padres e hijos. Para poder utilizar el plató de Ubik es necesario ser socio.

Rincón de la autoedición

Existe una gran producción editorial más allá del mundo de las casas editoriales, pero mucha de esa producción queda fuera de los canales habituales. En el Rincón de la autoedición existe la oportunidad de acceder a lo editado por uno mismo, a ediciones alternativas y a trabajos absolutamente libres. Habrá disponibles trabajos autoeditados, fanzines y producciones de proyectos editoriales independientes.

Rincón del sonido

Los distintos sonidos producidos por las nuevas técnicas y estéticas ocupan un lugar especial en Ubik. La música experimental, por ejemplo, estará representada de una manera especial en el Rincón del sonido. Y no sólo eso, sino que muchos instrumentos de música estarán a disposición de los socios, para que hagan pruebas con música y sonido, de manera que se dé rienda suelta a la creatividad.



Rincón de los videojuegos

Con los videojuegos se puede también aprender, crear y disfrutar. Por eso en este rincón hay videojuegos tanto actuales como antiguos con los que se puede jugar sea en la biblioteca, sea en casa. Son juegos a los que se puede acceder a través de distintos soportes (PC, Play Station, Xbox,...). Asimismo, también Ubik se aproxima al lado más tecnológico de los videojuegos (programación, cómo crear un videojuego, etc.), impulsando la propia creación de los usuarios. De igual manera se reciben investigaciones y reflexiones en torno a este ámbito: influencia de los videojuegos en los jóvenes, la industria del videojuego, etc.

Rincón de la tecnología

El Rincón de la tecnología es un espacio de acercamiento a la cultura y a la tecnología digital. Este servicio ofrece una oportunidad de inmersión en la robótica, la electrónica, el software y hardware libres, la relación entre tecnología y pedagogía, las impresoras 3D y un largo etcétera. Desarrolla los siguientes proyectos:

Estación Zuk Zeuk Egin. Es una estación pensada para iniciarse en el ámbito de la fabricación digital a partir del modelado y la impresión 3D. Equipada con ordenador Raspberry Pi, impresora Prusa i3, caja de herramientas y diferentes materiales para imprimir.

Hello world programación. Además de ver algunos ejemplos de programas y videojuegos junto con su código fuente, en los diferentes talleres aprenderemos principios básicos de programación, desde sencillos programas visuales y app`s móviles, hasta robots controlados con teléfono móvil. Equipada con ordenador Raspberry Pi y diferentes placas electrónicas para facilitar la interacción.

Tokitronika // Electrónica creativa. Divertidas aplicaciones de la electrónica por medio de sencillos circuitos que se podrán fabricar. En los talleres se aprenderán principios básicos de programación y electrónica con Arduino y podremos jugar con hilo, tinta y diferentes materiales conductivos. Equipada con ordenador con Linux, máquina CNC Cyclone (mini fresadora), caja de herramientas, mini estación de soldadura, fuente de alimentación de laboratorio, diferentes materiales a fresar (cobre, metacrilatos y madera), y diferentes componentes electrónicos.

Touch Graffiti // Mural realizado con tinta conductiva. Graffiti realizado por 400 *Muralismo* durante el fin de semana de apertura de Ubik, mediante la utilización de tinta conductiva. La tinta conductiva funciona igual que cualquier otra pintura a base de agua, excepto que ésta es conductora de la electricidad. De este modo se puede interactuar con el mural y los elementos digitales disponibles en este espacio.



Asistencia técnica

Ubik ofrece servicio para resolver dudas y preguntas que surgen en el uso de programas dispositivos eléctricos en nuestro día a día. Este servicio nos ofrece la oportunidad de aprender a utilizar una Tablet o pasar archivos de un dispositivo a otro.

Oraculum

Oraculum es una herramienta on-line que ayuda a aclarar cuestiones en torno a los contenidos temáticos de Tabakalera. Responde a preguntas sobre pensamiento contemporáneo, artes audiovisuales, artes vivas, plásticas, digitales, autoedición, videojuegos, tecnología o cine experimental.

Visitas a Ubik

Este servicio está dirigido a aquellos que quieran conocer Ubik de otra manera. Cada visita ofrecerá una experiencia diferente, pero todas tendrán como base aprender, crear y disfrutar.

Estas visitas están dirigidas al público general, grupos escolares y otros grupos.

Tablones

El tablón se presenta como soporte para recibir los anuncios, opiniones o propuestas de los ciudadanos. El deseo es escuchar y compartir cuestiones relacionadas con Ubik.

Taquilla sorpresa

En Ubik tenemos la opción de aprender, crear y disfrutar. Partiendo de la idea de que el juego es un modo para el disfrute, hemos puesto en marcha esta propuesta sorpresa, que consiste en abrir las taquillas que esconden juegos que seguir en la biblioteca.

COLECCIÓN. CONTENIDO

Ámbitos temáticos y su clasificación. (TSLs)

A la hora de construir la clasificación de los contenidos, hemos tenido en cuenta dos objetivos: ser reflejo de las líneas de trabajo de Tabakalera y de su filosofía y crear un sistema en el que los contenidos se puedan encontrar de forma fácil e intuitiva.

CONSTRUCCIÓN TSLs. Los contenidos de Ubik se han organizado en siete grupos temáticos: pensamiento, artes audiovisuales, artes vivas, artes plásticas, cultura digital, espacios, e infraestructuras culturales. Cada grupo tiene un número, del 1 al 7 y un color.



De esta forma el usuario puede identificar de manera fácil los contenidos que se reparten por todo el espacio.

Colección

La colección de Ubik gestiona contenidos provenientes principalmente de dos fuentes: documentos adquiridos por diversas fuentes como compra, intercambio, depósito... y documentos que ha producido Tabakalera con la información y documentación generada con su programa desde 2005 hasta hoy.

Se ha hecho un trabajo especial / adicional a la hora de catalogar esta base de datos. Hemos añadido contenido adicional que amplía y enriquece las referencias bibliográficas. De esta forma, las referencias bibliográficas tienen enlaces a información disponible en internet y ofrecen la posibilidad de consultar todo el contenido, respetando siempre las licencias.

Catálogo. La colección sigue dos líneas de trabajo: por un lado los documentos adquiridos por Tabakalera y unidos normalmente a los contenidos de su programa, y contenidos de la mediateca de Arteleku. En estos momentos hay 18.421 documentos. De estos 332 son revistas, 27 recursos electrónicos, 115 videojuegos, 58 juegos, 14.398 libros, 179 libretos y 61 documentos de sonido.

Colección. Para que los contenidos del catálogo sean lo más flexibles posible, se han creado diferentes colecciones. Éstas están accesibles en el catálogo y dan la posibilidad de centrar la búsqueda en los intereses de los usuarios.

De momento se han creado los siguientes grupos: autoedición, videojuegos, fanzines, experimental, para niños/as, quiosco, cómic y festivales de cine.

Makusi, archivo de Tabakalera. Desde 2005 Tabakalera ha desarrollado un programa de actividades que se ha documentado para visibilizar y dar a conocer sus contenidos.

Makusi recoge toda la información y documentación creada alrededor de una actividad. Esta base de datos se alimenta día a día con el objetivo de poner a disposición de los ciudadanos los contenidos del momento. Los últimos datos nos informan que Makusi recoge información sobre 342 actividades.

Entre estos tenemos referentes del proyecto cultural, del momento en el que se vació la fábrica de tabacos, de las exposiciones e intervenciones que han tenido lugar, información sobre el concurso de arquitectura y sobre las actividades desarrolladas desde 2005.

Estas actividades han generado 1179 eventos y esta información también está recogida. Estos eventos han generado 4023 documentos (audiovisuales, entrevistas, archivos de sonido, fotografías,...). Están organizados en el repositorio de Tabakalera y relacionado



con su base de datos. Estos están accesibles en función a su licencia. Cabe mencionar que el 90% tiene la licencia CC BY SA.

Otros caminos para descubrir la colección

Ubik lanzará periódicamente diferentes propuestas con el objetivo de dar a conocer y ahondar en sus contenidos.

Menú Ubik. Muchas veces nos resulta difícil sacar el tiempo para leer y ver aquello que nos gustaría. Por ello Ubik propone su Menú, que ofrece a aquellos que no tienen tiempo o que quieren hacer un break tomando un café, la posibilidad de consultar sus materiales de forma rápida y sencilla.

Ubik recomienda. Entre tantos documentos, suele resultar difícil hacer nuestra selección. Por ello, los mediadores de cada sección nos recomendarán la suya propia. Todos ellos se recogerán en el boletín de Ubik recomienda.

Taquilla sorpresa. En Ubik tenemos la opción de aprender, crear y disfrutar. Partiendo de la idea de que el juego es un modo para el disfrute, hemos puesto en marcha el juego de las taquillas sorpresa, que consiste en abrir las taquillas que esconden propuestas de juegos que seguir en la biblioteca.

PROYECTOS

En Ubik se desarrollan varios proyectos que amplían las líneas de trabajo (videojuegos, autoedición y sonido, entre otros) y profundizan en la filosofía e identidad de la biblioteca de creación:

LOAD"": Historia del videojuego vasco (1985-2009). LOAD"" es una publicación que recorre los hitos del desarrollo de los videojuegos en el País Vasco, realizada con la participación de diferentes profesionales que dan las claves de su desarrollo.

Minimap. Mapa de los videojuegos creados en el País Vasco con información sobre más de 200 proyectos, con algunos de los cuales también se puede jugar.

ATLAS. Busca identificar, situar y difundir trabajos autoeditados, así como promover el conocimiento mutuo entre los diferentes creadores y agentes. Además del mapeo de los creadores que realizan trabajos autoeditados en el País Vasco, cada último miércoles del mes el proyecto celebra encuentros abiertos a la ciudadanía.



HAZTE SOCIO/A

Sacar la Tarjeta Tabakalera es sencillo, rápido y cómodo, y lo más importante, ofrece ventajas en diversos servicios del proyecto cultural. Además, es la llave que permite acceder a todos los servicios de la biblioteca de creación Ubik y pronto ampliará sus ventajas.

Para obtenerla es necesario presentar el DNI, pasaporte o tarjeta de residencia. La fotografía se realizará en el momento. En el caso de las personas menores de 18 años, será necesaria la autorización de padre, madre o tutor/a.

La Tarjeta de Tabakalera da acceso a los siguientes servicios: adquirir en préstamo contenidos y documentos (libros, revistas...); utilizar espacios (invernaderos, plató, la sala Pantalla Experimental, puestos de videojuegos, estaciones del Rincón de la tecnología, puestos de edición); adquirir en préstamo recursos audiovisuales (videocámaras, cámaras de fotos, grabadoras de sonido, ordenadores portátiles...); reservar instrumentos musicales (batería, trompeta, trombón, bajo y guitarra).

INFORMACIÓN GENERAL

Horario regular de Ubik:

De martes a sábado: 10:00 – 14:00 / 16:00 – 20:00

Domingos y festivos: 10:00 – 14:00

Lunes cerrado

Contacto:

ubik@tabakalera.eu

T. 943 475050

Donostia/ San Sebastián, a 18 de marzo de 2016

+ info:

komunikazioa@tabakalera.eu

943011311

www.tabakalera.eu