



## IZJAVA ZA MEDIJE (3. junij 2021)

Mreža centrov raziskovalnih umetnosti in kulture RUK

RUK je mreža raziskovalnih centrov na presečišču umetnosti, znanosti in tehnologije. V tem interdisciplinarnem trikotniku razvijamo inovativne produkte in storitve za mehko in humano tehnologijo prihodnosti. Mreža centrov RUK je sestavljena modularno iz treh lokalno-regionalno-nacionalno-mednarodno umeščenih platform DDT (Trbovlje), PiNA (Koper) in KIBLA (Maribor), ki kapilarno vpenjajo akterje iz svojih okolij, platform in mrež. Cilj RUK je integracija umetnosti in kulture v znanstvene in tehnološke raziskave, razvoj in inovacije, digitalizacijo, podjetništvo, usposabljanje in izobraževanje s poudarkom na humanistiki in družboslovju, ekologiji, krožnem gospodarstvu in trajnostnem razvoju.

V okviru projekta RUK (2019–2022) trenutno potekajo številne aktivnosti in projekti, ki jih predstavljamo v nadaljevanju.

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«

## Kazalo

<b>Pilotni projekt: Intermedijska razstava VRTN!CA .....</b>	3
<b>RUK festivalska platforma .....</b>	3
<b>KIBLIX 2020-2021: Virtualni svetovi danes .....</b>	3
<b>IZIS 2200 UND3R .....</b>	5
<b>Pregled aktivnosti PiNE.....</b>	6
<b>Otvoritev laboratorija PiNE.....</b>	6
<b>Poletna šola Syntetic FOOD .....</b>	8
<b>Pilotni projekti PiNA.....</b>	9
<b>Izobraževanje.....</b>	11
<b>Pregled aktivnosti DDT in DDTlab .....</b>	13
<b>Pilotni projekti DDTlab .....</b>	13
<b>Izobraževanje.....</b>	14
<b>Izbor projektov za koprodukcije .....</b>	14
<b>Izbor umetnikov za umetniške rezidence.....</b>	15
<b>DDTlab rezidence .....</b>	15
<b>PiNA laboratorij rezidence.....</b>	17
<b>KIBLA2LAB rezidence.....</b>	18
<b>VIZUALNI MATERIAL.....</b>	19
<b>KONTAKT ZA MEDIJE .....</b>	19

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



## Pilotni projekt: Intermedijska razstava VRTN!CA

RUK laboratoriji DDTlab (Trbovlje), PiNALAB (Koper) in KIBLA2LAB (Maribor) so generatorji znanj prihodnosti in vozlišča inovativnih odgovorov na izzive sodobnega časa. Zagotavljajo ustrezeno tehnološko opremo za načrtovanje in realizacijo kreativnih rešitev in usposabljanje ter prenos inovativnega načina razmišljanja v podjetja, z vključitvijo konceptov umetniškega ustvarjanja in dizajna z namenom humanizacije storitev in produktov. Namenjeni so odpiranju prostora za integracijo teh rešitev za spodbujanje trajnosti, uporabe krožnih modelov in družbenih inovacij. Hkrati s prenosom inovativnih aplikacij na tržišče je cilj tudi krepitev inovativnih malih in srednjih podjetij s čim večjim zajetjem znanj in potenciala mladih. V okviru laboratorijev razvijamo pilotne projekte: **Dante Copiosus** (PiNa in Stran 22), **NeuroFly** (DDTlab in AformX), **Ustvarjalni laboratorij Krater** (PiNA in Društvo Trajna) in **Reciklaža plastike** (DDTlab in GNS PLUS d.o.o.).

Tem se pridružuje še peti pilotni projekt, **intermedijska razstava VRTN!CA**, ki ga izvaja **KIBLA2LAB** v sodelovanju z Arboretumom Volčji Potok, Vzorčnim mestom Velenje, Kristijanom Koratom, ROSA Production in Delavskim domom Trbovlje. V prostorih Arboretuma, ki se ponaša z enim najreprezentativnejših rozarijev na svetu, postavljamo vrtnice na drugačen način: premikamo jih iz naravnega okolja v literarno, zvočno in vizualno ponazoritev in intermedijsko namestitev. S tem želimo prikazati del njihovega bivanja in lepote ter povezanosti s človekom. Ponujamo torej novo gledišče z nadgrajeno izkušnjo razširjene resničnosti, ki pričara posebno doživetje hkrati v resničnem okolju botaničnega parka in metafizičnem svetu umetnosti. Obiskovalcu bomo v prostorski avdiovizualni postavitvi predstavili štiri zgodbe izbranih vrtnic: damaščanke ter sort Trubar, Peace in Prešeren.

**Odprtje razstave** v Arboretumu Volčji Potok bo potekalo **v petek, 11. junija 2021. Ob 11. uri pripravljamo tiskovno konferenco**, kateri bo sledil voden ogled po razstavi za novinarje, **ob 12. uri pa se bo razstava odprla za javnost.**

---

### RUK festivalska platforma

#### **KIBLIX 2020–2021: Virtualni svetovi danes** **december 2020–november 2021, Maribor**

Mednarodni festival umetnosti, tehnologije in znanosti KIBLIX se je začel decembra 2020 z vzpostavitvijo nove spletnne platforme <https://kiblix.org/>. Od decembra pa do danes smo izpeljali **57 spletnih dogodkov** (10 tematsko fokusiranih pogоворov v

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO



slovenskem in angleškem jeziku z mednarodnimi gosti, 8 AV performansov, 2 artist talka, 8 spletnih seminarjev, 16 spletnih delavnic, 4 dogodke v sodelovanju s Postajo DIVA in 9 dogodkov GameJam) in na spletni platformi predstavili **11 umetniških projektov**, ki se jim bodo kmalu pridružili novi. Spletni dogodki so skupno imeli **10.365 ogledov**.

Festival se sedaj po večmesečnem spletnem dogajanju seli tudi v fizični prostor največjega neodvisnega razstavišča sodobne umetnosti v Sloveniji, KIBLA PORTAL v Mariboru. Napovedujemo **mednarodno skupinsko razstavo**, ki prinaša kritični pregled sodobnih virtualnih prostorov skozi serijo inovativnih umetniško-raziskovalnih projektov na področju najnovejših tehnologij virtualne, obogatene in mešane resničnosti.

Zaradi epidemioloških razmer razstavo tokrat gradimo postopoma. V prvem sklopu, ki ga odpiramo v juniju, bodo na ogled projekti danskega umetnika **Jakoba Kudsk Steensen**, umetnice **Tanje Vujinović** in umetniško-oblikovalskega studia **Untold Garden**. V poletnih mesecih bomo razstavo dopolnjevali s posameznimi projekti. Med drugim bodo razstavljalni **Emir Šehanović, Tadej Droljc, ATOM-r** (Mark Jeffery, Judd Morrissey) in **Abraham Avnisan, Mark Farid, Nika Erjavec, Compiler, Dorijan Šiško** in **Sara Bezovšek**.

Razstava bo v celoti postavljena v mesecu septembru in bo **na ogled do konca novembra 2021**.

**Jakob Kudsk Steensen** je umetnik, ki se ukvarja z okoljskim storytellingom z uporabo 3D animacij, zvoka in potopitvenih instalacij. V sodelovanju s terenskimi biologi, skladatelji in pisatelji ustvarja poetične interpretacije prezrtih naravnih pojavov. Projekti temeljijo na obsežnem terenskem delu. Ključni sodelavci so skladatelj in glasbeni režiser Philip Glass Ensemble Michael Riesman, ornitolog in avtor dr. Douglas H. Pratt, arhitekt Sir David Adjaye OBE RA, Muzej naravne zgodovine London, in še mnogi drugi.

**Tanja Vujinović** je mednarodno uveljavljena medijska umetnica. Leta 1999 je diplomirala iz slikarstva na Fakulteti za likovno umetnost v Beogradu in kot gostujuča študentka obiskovala Akademijo za umetnost v Düsseldorfu. Leta 2010 je doktorirala na Fakulteti za humanistične študije Koper s področja filozofije in teorije vizualne kulture. Osredotoča se na tehnologije in njihov vpliv na človeka in naravo. V svojem delu raziskuje odnose med človekovo subjektivnostjo, tehnologijo, okoljem in »amalgame«, ki ob tem nastajajo.

**Untold Garden** je izkustveni umetniški in oblikovalski studio, ki raziskuje nova orodja za participatorno oblikovanje in potopitvene izkušnje. Vodita ga umetnika, oblikovalca in razvijalca **Max Čelar** in **Jakob Sköte**, ki sicer izhajata s področja arhitekture.

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



**Sebastian Dahlqvist** je umetnik in kurator, čigar praksa vključuje različna sodelovanja, pri čemer odstopa od lokacijsko specifičnih vprašanj z zanimanjem za samo-organizacijo, kolektivni spomin, ter različne načine branja in pisanja zgodovine.

## Speculum Artium 2021

**23.-25. 9. 2021, Trbovlje**

Speculum Artium je mednarodni festival novomedijske kulture, ki se bo letos odvijal med 23. in 25. septembrom 2021. Do 2. oktobra 2021 se bodo zvrstili še pofestivalski dogodki in delavnice. Do takrat bo na ogled tudi prva robotska skulptura SENSTER, ki jo je ustvaril Edhard Ihnatowicz. Festival je eden najvidnejših novomedijskih dogodkov v Evropi in gosti znanstvenike in umetnike z vseh koncev sveta. Festivalsko dogajanje bomo zaokrožili s Strokovno nacionalno konferenco 1. oktobra z delovnim naslovom *Digitalizacija in Digitizacija*.

## IZIS 2200 UND3R

**24. 9.-15. 10. 2021, Koper**

Festival sodobne umetnosti IZIS že od leta 2013 nadaljuje z začrtano potjo, ki jo je iz obupa nad stanjem podpore sodobni umetnosti v Istri zagnala iniciativa prodornejše generacije umetnikov in kulturnih producentov, delajočih v slovenski Istri. Že 9 let se občinstvu nudi val kulturnega dogajanja, ki s svojo kakovostjo in raznovrstnostjo sledi želji po predstavljanju sodobnih praks na širšem področju intermedijske umetnosti. IZIS je v želji po predstavljanju sodobnih umetniških praks nastal in ime dobil po Izidi, grško Izis, boginji materi, boginji žensk in rojstva. Leta 2019 smo festival prvič organizirali v sodelovanju z Obalnimi Galerijami Piran, v poletnih mesecih v skladišču soli Monfort. Festival je obiskalo preko 3300 obiskovalcev.

Festival IZIS je postal referenčni dogodek v širši regiji za področje sodobnih umetniški praks. Festival prepleta intermedijske, vizualne, performativne in inštalacijske umetniške prakse. Obalno-kraška regija in njene uveljavljene in etablirane kulturne institucije že vrsto let stagnirajo pri prepoznavanju najsodobnejših umetniških praks in pri podpori najprodornejših umetnikov, ravno zaradi tega je nastal Festival IZIS ki dokazuje, da publika za tovrstne vsebine obstaja in se odziva. Leta 2020 nas je pot preko karantene pripeljala v koprsko skladišče soli Libertas, ki smo ga po več kot 10 letih ponovno obudili z razstavo Brada Downeya FUCK OFF ILLUSION.

Letošnja edicija festivala IZIS naslavlja podnebno krizo, natančneje vpliv, ki se v obmorskih mestih preko dvigovanja srednjega morja že kaže v vse pogostejšem poplavljanju. Na ta način spodbuja odločevalce k ukrepanju. Z zavedanjem, da je ena

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

pina

DDT  
DELAVSKI DOM TRBOVLJE

KIBLA

izmed glavnih pasti spoprijemanja s posledicami podnebne krize ravno vprašanje pozicij, to je na eni strani individualizacija krivde in posledični refleks slehernika, ki bi ga lahko strnili v geslo: "moje ravnanje je vendarle le kaplja v morje." S čimer pa po drugi strani ostane nenaslovljena glavna težava, oblikovanje politične agende, ki bi v nasprotju z vsakokratnimi kratkoročnimi interesi, znanstvene projekcije vzela resno in intervenirala v nepovratno.

Do leta 2200 se bo srednje morje v Severnem Jadranu, po najbolj optimističnih napovedih fizika dr. Matjaža Ličerja iz Nacionalnega inštituta za biologijo, dvignilo za 3 metre, frekvenca poplavljanja pa neprekinjena, vsakodnevna. Če to dejstvo vzamemo v najbolj partikularnem interesu, pomeni, da si lahko na primer zamislimo, kateri od prihodnjih IZISOV bo poplavljen. In ravno zaradi tega se program osredotoča na različne načine, na katere lahko umetnost z uporabo novih tehnologij to tako abstraktno idejo preteče katastrofe približa obiskovalcu.

Prvi vseh umetniških instalacijah avtorji raziskujejo univerzalen odnos človeštva skozi partikularne dejavnike, ki se manifestirajo s fizičnim dialog med posameznikom in naravo. Gledalec tako spozna preko kinetičnih umetniških instalacij vpliv sintopičnih dejavnikov, primer instalacije **Kat Austin: The Matter of the soul**, kjer zvočno uprizoritveno delo pri poslušalcu senzorično sproži zaznave čustvenega delovanja podnebnih sprememb na arktične regije. V naravi so školjke detektorji onesnaževanja; služijo kot drobni filtrirni sistem kar odkriva tudi **Marco Barotti** z umetniškim delom **Claim**. Umetniško delo **Robertine Šebjanič**, s pomočjo strojnega učenja in generativne umetnosti **Sofie Crespo: SubAquatic songs\_Aquaformations** pa reflektira razvoj novih živalskih vrst z vstopom antropogenega »razdiralstva, nazadovanja«. In z nadaljevanjem toka vsebin z izprijenim odnosom voditeljev do dejstev, ki so vse prej kot zanemarljiva, kot naprimjer umetniškega dela **Boštjana Čadeža: Gospod Procesor razumete življenje?**, robota, ki prikazuje ironičen pogled na to, kaj bi v resnici pomenijo prenesti človeškost v stroj in je, v končni fazi, bolj ogledalo nam, tako imenovanim »inteligencam«. Nam, ki dihamo paradoks; s farmacevtsko industrijo rešujemo akutne težave, hkrati pa je ta katastrofa preobilna, da bi jo trenutni sistem uspel zaznati.

## Pregled aktivnosti PiNE

### Otvoritev laboratorija PiNE

Laboratorij v sklopu PiNE temelji na konceptu t. i. »citizens science« (državljanska znanost). Namen je vzpostaviti dialog med različnimi ciljnimi javnostmi in znanostjo z uporabo umetnosti in umetniškega razmišljanja.

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

**pina**

**DDT**  
DELAVSKI DOD TEHNOLOGIJ

**KIBLA**

Osnovno izhodišče laboratorija je vpeljava empatične radovednosti in sočutja, ki je lastna umetnosti, v znanstvene metode raziskovanja. Vodilo dela je zavest, da imajo tehnologija, umetnost in gospodarstvo vedno učinek na posameznika in na družbo. Empatična radovednost ima vselej na prvem mestu uvid učinkov na človeka, na njegovo dobrobit, na kakovost življenja.

Laboratorij že postaja platforma povezovanja, aktivacije potencialov, izobraževanja, transformacije in humanizacije skozi empatično spajanje znanosti, umetnosti in gospodarstva.

Tematska področja, ki smo jih identificirali preko dela v ekipi in na podlagi identifikacije zunanjih sodelavcev, so naslednja:

- raziskovanje človeških vplivov na morski ekosistem,

Namen področja je izkoristiti bližino morja kot primerjalno prednost laboratorija in se poglobiti v raziskovanje človeških vplivov na podvodni ekosistem, ki je za človeško percepциjo tako specifičen, da ga še vedno nismo sposobni razumeti v celoti.

- raziskovanje prostorske zvočne reprodukcije,

Namen področja je raziskovanje potencialov prostorskega zvoka z izgradnjo lastnega instrumenta – ambisonične sobe. Instrument bo zgrajen z uporabo različne opreme in razvoja lastnih softwarskih rešitev. Ambisonična soba odpira neštete možnosti dela z zvokom, od masteringa in miksanja glasbe, do preučevanja človeške percepциje in dojemanja realnosti preko zvoka.

- raziskovanje senzoričnih lastnosti optičnih kablov,

Namen področja je raziskovanje senzoričnih lastnosti optičnih vlaken, ki so v optičnih kablih. Optični kabli so relativno neraziskani na področju senzoričnih lastnosti, obstajajo pa indici in osnovne uporabe, ki nakazujejo na izredni potencial. Glede na to da so optični kabli poceni, izredno razširjeni in trpežni (življenjska doba cca. 30 let) je raziskovanje njihove uporabnosti onstran prenosa podatkov zelo dobrodošlo.

- soočanje s podnebno krizo,

Namen področja je raziskovanje inovativnih pristopov za reševanje prihodnjih težav človeka pri preživetju v dobi soočanja s podnebno krizo. Podnebna in okoljska kriza spreminja svet, v katerem je človeštvo navajeno preživeti. V praksi pomeni sprememba življenjskega okolja tudi spremembo možnosti dostopa do hrane, zatočišča, potovanja. Skozi inovativne umetniške prakse bomo raziskovali nove možnosti in nove pristope k reševanju teh človeških izzivov.

- sodelovanje s srednjo tehniško šolo pri izvajanju laboratorijskih vaj izobraževalnega programa tehnik mehatronike.

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



Namen področja je izvajanje laboratorijskih vaj mehatronike v sodelovanju s Srednjo tehniško šolo Koper. Prostor laboratorija bo opremljen za izvajanje rednega pouka in za opravljanje dijaške prakse. Redni pouk bo dijakom omogočal pridobivanje praktičnih znanj s področja mehatronike s poudarkom na senzorjih. Dijaška praksa bo namenjena konkretnim projektom uporabe pridobljenega znanja v praksi.

Rdečo nit, ki subtilno povezuje osnovna vsebinska področja, lahko prepoznamo v dihotomiji um : razum – kaj izhaja iz človeka samega (um) in kaj človek sprejema iz okolja in reflektira (razum). Zanimiva je tudi tema povezovanja človeka in njegovega okolja z različnimi mikrobioni, ki se nakazuje v določenih tematskih področjih.

PiNA bo prostore laboratorija v kleti Arene Bonifika v Kopru v uporabo prevzela 15.6., in vse aktivnosti preselila tja, uradna otvoritev bo pa tekom poletja, ko bomo lansirali tudi promocijsko kampanjo za novo ime laboratorija.

### **Poletna šola Syntetic FOOD**

Gre za prvo v seriji transdisciplinarnih poletnih šol na stičišču znanosti in vizualnih komunikacij, ki jo organiziramo UL Fakulteta za kemijo in kemijsko tehnologijo, UL Akademija za likovno umetnost in oblikovanje ter Kulturno izobraževalno društvo PiNA.

Letošnja prva poletna šola bo namenjena raziskovanju prihodnosti novih virov prehranjevanja, načinov njihove priprave ter družbenih ritualov, ki spremljajo človekove prehranjevalne navade. Izvedli jo bomo med 5. in 9. julijem 2021, program pa bo vključeval delavnice, gostujoča predavanja, oglede in druge dejavnosti (vključena so tudi presenečenja).

Na poletno šolo smo povabili vrhunske eksperte z različnih področij: z nami bodo chef Jorg Zupan (Atelje), svetovno znani pisatelj in kulinarični kritik Andrea Petrini, predstavniki start-upa AirProtein, ki izdelujejo proteine tako rekoč iz zraka, Chris Baldwin, permakulturalni kmetovalec in kreativni direktor mnogih Evropskih prestolnic kulture in mnogi drugi.

Poletne šole se lahko udeležijo vsi, tako študentje kot tudi ostali, ne glede na smer študija oziroma predhodno strokovno izobrazbo, pri čemer lahko študentje pridobijo 3 ECTS. Rok za prijavo je 15. junij 2021, na voljo pa imamo 21 mest.

Udeleži se je lahko vsak, ki bi želel s pomočjo avantgardnih orodij ter konceptov vizualne komunikacije preučiti okvir sedanje živilske industrije. Od udeležencev se ne pričakuje, da bodo strokovnjaki na področju vizualnih komunikacij; nasprotno, k udeležbi vabimo vse, ki delujejo na področjih naravoslovnih, družboslovnih in

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



humanističnih ved. Tudi statusnih omejitev ni: dobrodošli so magistrski in doktorski študentje, kreativci in podjetniki z različnih področij.

Več informacij na spletni strani [www.designscience.school](http://www.designscience.school)

## Pilotni projekti PiNA

### 1. Dante Copiosus

Prostorska instalacija v palači Besenghi degli Ughi obeležuje dva ohranjena kodeksa Božanske komedije s komentarjem, ki sta ob koncu 14. stoletja nastala v Izoli izpod peresa Pietra Campennija. Negativen prizvok, ki ga običajno kopija in kopiranje zavzemata v odnosu do izvirnika, se ob sledenju pomenskemu razvoju izkaže za napačnega, saj je copia – in iz nje izhajajoč pridevnik copiosus (tudi besedovit, zgovoren, domiseln) – v latinščini, ki je bila v Dantejevem času še zmeraj lingua franca, označevala obilje in bogastvo.

Obilje in bogastvo kopiranja Božanske komedije sta dokaz za strast bralcev in raziskovalcev, ki so se zapletli s tem besedilom in zaradi katerih se je sploh ohranilo. Ob odsotnosti kakršnegakoli Dantejevega avtografa pa tako srečna okoliščina kot prekletstvo filologov hkrati. Dante Copiosus, z izjemo dveh, ne navaja verzov iz Božanske komedije, a zato obiskovalca in obiskovalko postavi v središče. Da bi se med ključnimi informacijami, čutnimi dražljaji in mnogoštevilnimi odsevi zapletla s tem izobiljem.

Italijanska samoupravna narodna skupnost Izola in Znanstveno-raziskovalno središče Koper pripravljata 28. junija okroglo mizo z naslovom *Predstavitev izolske pisne in vizualne srednjeveške kulturne dediščine*. Ker je bil prepisovalec obeh izolskih Dantejevih kodeksov Petrus Campenni notar in sekretar izolskega podestata v obdobju 1398–1399, že vrsto let potekajo aktivnosti raziskovanja in osveščanja javnosti o tem, kako je Dante Alighieri, eden največjih svetovnih književnikov, povezan z mestom Izola. Ob tej priložnosti bo inštalacija Dante Copiosusu predstavljena javnosti.

### 2. Ustvarjalni laboratorij Krater – Laboratorij za predelovanje invazivnih rastlin in prakticiranje neinvazivnih izmenjav

Ustvarjalni laboratorij Krater je dolgoročni oblikovalsko-raziskovalni projekt, ki odpira priložnosti za trajnostne načine ustvarjanja na prostranstvih post-industrijskih ekosistemov. Nastal je kot odziv skupine interdisciplinarnih ustvarjalcev na življenje v t.i. kapitalocenu, dobi v kateri smo zaradi dominantnih ekonomskih doktrin priča

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

**pina** **DDT** **KIBLA**

množičnemu izumrtju vrst, podnebnim spremembam ter vse večjim družbenim neravnošnjem.

Znotraj obstoječega konteksta projekt raziskuje načine za oblikovanje simboličnih ekosistemov v katerih človek-ustvarjalec postane akter, ki aktivno soustvarja ravnošnj znotraj poškodovane narave.

Ustvarjalni laboratorij Krater kot izhodiščno točko delovanja uporabi problematiko t.i. tujerodnih invazivnih rastlin. Namesto, da bi jih izkoreninili, se bodo v okviru projekta spraševali, kako mobilizirati ustvarjalne spretnosti za oblikovanje sonaravnih načinov bivanja, ki jih prikliče uporaba biomase invazivnih rastlin.

V času izvajanja projekta oživljajo degradirano površino v Ljubljani, na kateri se razvil edinstven urbani ekosistem preraščen z invazivnimi rastlinami. Že dober dve desetletji zapuščeno gradbeno jamo, ki je prepoznam pod imenom Bežigrajski krater, so spremenili v laboratorij, v katerem predelujejo invazivne rastline. V mizarski delavnici, laboratoriju za gojenje gob ter delavnici za ročno izdelavo papirja, pa viške rastlinske biomase preizkušajo kot gradnik za oblikovanje novih materialov in izdelkov. Znanje, ki ga pridobivajo skozi praktične raziskave pa delijo z lokalno skupnostjo v okviru delavnic, srečanj in predavanj, organiziranih na lokaciji.

Jama je po dogovoru odprta tudi za izvajanje aktivnosti vseh, ki se ukvarjajo z urbano ekologijo, kmetijstvom ali v svojih umetniških in aktivističnih praksah spremenijo odnos med človekom in naravo.

Pilotni projekt nastaja v sodelovanju z društvom Trajna, društvom ProstoRož ter Društvom za permakulturo Slovenije.

### 3. Digitalni gozd

Digitalni gozd je pilotni projekt, ki ga izvajamo s Slovenskim planinskim muzejem mojstrana, Kooperativo Puntozero z Vidma in VRTeam iz Slovenije. V sklopu projekta razvijamo turistični produkt za raziskovanje alpskega sveta, naravne in kulturne dediščine ter njihove veččutne vsebine (tako digitalne kot analogne).

Projekt predлага alternativno obliko pripovedovanja, v kateri ima uporabnik aktivno vlogo pri raziskovanju lokacije, s spodbujanjem njegove radovednosti, opazovanja in raziskave. Rezultat je nov pristop odkrivanja pokrajine na različnih ravneh (zgodovinska, naravoslovna, kulturna) preko intimne, subjektivne in prilagodljive izkušnje z uporabo razširjene resničnosti.

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



## 1. Usposabljanje na področju kulturnega managementa

Namen aktivnosti je razviti in implementirati usposabljanje za povečanje kompetentnosti na področju kulturnega managementa in podjetnosti za ciljne skupine. Managerske sposobnosti in podjetnost sta ključni veščini, ki močno vplivata na to, ali bo neko vizualno umetniško delo ali na primer družbena inovacija realizirana; prilagojena potrebam uporabnikov, realno ovrednotena, pravilno in skozi prave kanale komuniciranja in plasirana na tržišče. Osnovni namen je okrepiti razumevanje projektnega vodenja in podjetniškega mišljenja in s tem omogočiti uspešen vstop na tržišče.

Strokovna skupina je razvila kompetenčni model in model usposabljanja za profil podjetni kulturni manager, vključno z gradivi, načrtom evalvacije izvedb in vrednotenja pridobljenega znanja.

Do sedaj smo izvedli že 12 usposabljanj (8 območnih izpostav JSKD, 3 karierni centri univerz, 1 za Akademijo znanosti UN NG) s skupno preko 250 udeleženci. Potrjene imamo še 4 izvedbe.

## 2. Usposabljanje leadership upravljanja kreativnosti

Namen usposabljanja je povišanje vodstvenih kompetenc za upravljanje kreativnosti v gospodarstvu in ozaveščanje o pomenu interdisciplinarnega povezovanja znanosti, umetnosti, tehnologije in gospodarstva.

Skupina mednarodnih strokovnjakov razvija kurikulum usposabljanja vključno z gradivi, načrtom evalvacije izvedb in vrednotenja pridobljenega znanja, s ciljem implementirati usposabljanje za ciljne skupine za razvoj njihovih vodstvenih kompetenc upravljanja kreativnosti in interdisciplinarnega delovanja.

Usposabljanje se bo izvajalo regijsko, z vključevanjem izbranih podjetij. Poudarek bo na podjetjih, katerih dejavnost sodi med prioritetne znotraj pametne specializacije (npr. lesarstvo, turizem...).

Z usposabljanje želimo:

- Približati design in art thinking pristop, z upoštevanjem Agende 2030 za trajnostni razvoj.
- Raziskati pristope vodenja v kontekstu hitro spremenjajočega se sveta in družbe.
- Iskati rešitve za okoljsko trajnost s perspektive gospodarstva in tudi zanj.
- Predstaviti pomen celostnega pristopa k sistemskim spremembam na podlagi študije primerov.

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«

- Zagotoviti razvoj kompetenc reševanja problemov, prepoznavanja sinergij in spodbujanje sodelovanja deležnikov skozi umetnost in oblikovalsko mišljenje.
- Spodbuditi spremembe vedenja preko komunikacije in zagovorništva.

### 3. Dolgoživost

Z Akademijo za likovno umetnost in oblikovanje (ALUO) in Fakulteta za kemijo In kemijsko tehnologijo (FKKT) Univerze v Ljubljani sodelujemo pri predmetu Vizualne komunikacije. Študentje so v okviru predmeta s prepletanjem znanosti in kreativnosti raziskali pojem dolgoživosti. Izmed študentskih projektov smo izbrali štiri projekte, ki jih v drugem semestru razvijamo in bodo predstavljeni septembra na razstavi v Mali galeriji Banke Slovenija.

### 4. Proste celice – Loose Cells

InnoRenew CoE, Univerze na Primorskem, Akademije umetnosti Univerze v Novi Gorici in Kulturno izobraževalnega društva PiNA sodelujejo pri soustvarjanju in izvajaju projekta z naslovom PROSTE CELICE – Inoviranje v polju znanosti in umetnosti. Izhodišče projekta je povezovanje in spajanje znanstvenih in umetniških področij – znanja, metod, tehnologij, praks –, ki se vključuje v sodobni tok interdisciplinarne oz. raziskovalne umetnosti in je namenjeno medsebojni obogatitvi ter ustvarjanju izvirnih rezultatov, posredno pa tudi uporabnih inovacij.

Projekt predvideva tri stopnje: (1) razstavo, ki osvetljuje znanstveno-umetniško prakso kot proces; (2) znanstveno-umetniški objekt (ali objekte), ki bo nastal na podlagi povezovanja znanstvenih in umetniških metod in praks; (3) interdisciplinarni simpozij v kontekstu internacionalizacije projekta.

V letu 2021 izvajamo prvo in drugo stopnjo. Zasnovani sta na vključevanju študentov v raziskovalni, ustvarjalni ter produksijski proces, s čimer se študenti v praksi seznanjajo z novimi ustvarjalnimi pristopi, obstoječi izobraževalni program pa je obogaten z najsodobnejšimi pedagoškimi pristopi. Potek dopolnjuje kritična refleksija procesa. V nadalnjih letih se bo tak pedagoško-produksijski cikel ponavljal, po možnosti z nadgradnjo na ravni sodelovanja alumnov ter vrhunskih umetnikov in znanstvenikov v posebnem podprogramu, ki bo namenjen razvijanju hibridnega objekta, prilagojen pa bo posebej posameznemu produksijskemu (galerije, festivali) ali inovacijskemu okolju (zasebni in javni sektor, vključno z nevladnimi organizacijami).

Razstava bo vključevala material, ki nastaja med procesom oblikovanja objekta, izbrala pa ga bo strokovna komisija. Znanstveno-umetniški objekt že ustvarjajo študenti umetniških in znanstvenih usmeritev, ki jih bodo izbrali mentorji in strokovni sodelavci. Študenti pod njihovim vodstvom v laboratorijih in z opremo sodelujočih projektnih

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



partnerjev svoje zamisli izvajajo v obdobju od marca do izvedbe objekta (predvidoma julija). Proses vključuje več delavnic, več enodnevnih srečanj in večdnevno zaključno izvedbeno delo. Objekt oziroma objekti bodo nato predstavljeni na več lokacijah (v Izoli, na festivalu IZIS in v okviru Obalnih galerij ter v Novi Gorici na lokaciji novega »ekscentra« kreativnih praks).

## Pregled aktivnosti DDT in DDTlab

### Pilotni projekti DDTlab

#### 1. NeuroFly

V DDTlabu smo dokončali pilotni projekt NeuroFly v sodelovanju s podjetjem AfomX. Projekt predstavlja BCI (možganski računalniški vmesnik) nadgradnjo virtualnega naprednega simulatorja letenja, ki smo ga v sodelovanju z AFormX in zunanjim sodelavcem dr. Urošem Ocepkom, razvijali od januarja 2020.

Možganski vmesniki veljajo za enega največjih tehnoloških prebojev v zadnjih desetletjih, ki znanstveno fantastične podobe vse bolj približujejo realnosti. Pri projektu uporabljamo napravo priznanega podjetja g.tec, ki so vodilni v produkciji teh naprav.

Vmesnik med možgani in računalnikom je računalniški sistem, ki zajema možganske signale, jih analizira in pretvori v ustrezne ukaze za izvedbo izhodnih aplikacij. BCI sistemi so se na začetku razvijali v smeri biomedicinskih aplikacij. Aplikacije so omogočale ponovno gibanje fizično prizadetim in nadomeščale motorično funkcionalnost. Poleg biomedicinskih aplikacij bi bili zanesljivi in učinkoviti BCI sistemi uporabni tudi na mnogih drugih področjih. Tako, da se je področje raziskav uporabnosti BCI sistemov razširilo tudi izven medicine, na področja kot so pametna okolja, umetnost, izobraževanje, igre, oglaševanje itd.

#### 2. Reciklaža plastike s 3D tiskalnikom

Projekt Reciklaža plastike s 3D tiskalnikom se nadaljuje. Namen stroja za reciklažo je izdelava izdelkov oziroma izdelava produkta, ki bi zopet šel v uporabo namesto v smeti, in kar je najboljše, vse, česar ne bomo več potrebovali, se bo lahko ponovno recikliralo.

Študija in pilotna izvedba prototipa stroja za reciklažo na osnovi blockchain tehnologije in celotne verige od plastičnega odpadka do različnih možnosti ponovne uporabe, skozi princip 3D tiskanja, je v tehnični fazi same izvedbe. Primarni namen študije in izvedbe

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



prototipnega stroja je seveda zmanjšati smeti iz plastike in jih pretvoriti v nekaj uporabnega. Za ta namen se izdeluje prototipni stroj, ki bo iz odpadne plastike izdeloval filamet (polnilo) za 3D tiskalnike, ki so zadnja leta čedalje bolj popularni.

## Izobraževanje

Po sistemu delavnic in izobraževanja sodelujemo z Vrtcem Trbovlje, Srednjo tehniško in poklicno šolo Trbovlje, Tehno parkom Celje ter posamezniki. Izvajamo dijaške in študentske prakse.

Priprava predloga za oddajo NPKja - Nacionalna poklicna kvalifikacija (novomedijiški / itermedijski tehnik) je v fazi zaključevanja.

Izvajamo izbirni predmet v srednješolskem kurikulumu po sistemu predavanj na Srednji tehniški in poklicni šoli Trbovlje – novomedijiško ustvarjanje.

Za raziskovalni projekt slikanje z možganskimi signalni smo prejeli Zlato priznanje za inovacije GZS ter bili uvrščeni tudi na državni nivo, kjer smo prejeli priznanje za posebne dosežke sodelovanja kreativnih industrij z gospodarstvom.

Aktivnosti DDTlab smo predstavili na več konferencah. Zelo odmevna je bila konferenca Prihodnost industrije in internacionalizacije na Brdu (organizator MGRT in SPIRIT), konferenco smo otvorili z našim projektom BCI slikarjem, naša robotka Eva pa se je predstavila kot moderatorka in napovedovalka slavnostnih govorcev.

Kreativno robotiko smo predstavili v sklopu mednarodnih predavanj o znanosti in umetnosti na prestižni univerzi UCLA.

Neuro projekte smo predstavili tudi študentom FRI.

## Izbor projektov za koprodukcije

Mreža RUK je v decembru 2020 objavila javni poziv za koprodukcijo inovativnih projektov na področju povezovanja intermedijskih umetnosti s tehnologijo in gospodarstvom. V marcu so bili izbrani širje projekti, ki jih bodo prijavitelji v tem letu razvijali v sklopu naših obstoječih laboratoriјev ter v sodelovanju s posameznimi podjetji.

### PiNA x Robertina Šebjanič

Robertina Šebjanič je mednarodno nagrajena intermedijска umetnica, ki se v svojih umetniških delih ukvarja z vzpostavljivijo razmerij med humanističnimi in

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

**pina**

**DDT**  
DEJAVNIK BOV TRBOVLJE

**KIBLA**

naravoslovnimi znanostmi ter tehnologijo. Njeno raziskovanje je v zadnjih letih usmerjeno na področje živih sistemov, AV performansov ter zvočnih umetnosti in postavitev interaktivnih ambientalnih odzivnih okolij. V svojem delu se aktivno ukvarja z raziskovanjem vplivov antropološkega in tehnološkega delovanja na morske in vodne ekosisteme.

### PiNA x Kolektiv BridA

BridA, ki ga sestavljajo Tom Kerševan, Sendi Mango, Jurij Pavlica delujejo in raziskujejo na področjih nastajajočih tehnologij, družbenih odzivov nanje ter umetniškega obravnavanja nastajajočih vprašanj. Člani kolektiva BridA svoje delo, ki združuje znanost in digitalno tehnologijo, predstavljajo v interaktivnih multimedijskih instalacijah. V zadnjih letih so bili večkrat nagrajeni in izpostavljeni na festivalih ter razstavah, ki obravnavajo aktualne teme.

### KIBLA2LAB x Valerie Wolf Gang

Valerie Wolf Gang je intermedijska umetnica, ki deluje na presečišču znanosti in umetnosti. Je prejemnica številnih mednarodnih nominacij in nagrad. Pogosto je gostja na simpozijih, kjer predava o transhumanizmu ter o pomembnosti razvoja ter povezovanja znanstvenega in umetniškega sektorja. Njena dela se osredotočajo predvsem na vidike zavesti in odseve družbenih konfliktov, ki izhajajo iz političnih predpisov in omejitev. Raziskuje odnos med človekom in tehnologijo, navdihuje pa jo povezava med živo in neživo naravo in večplastnostjo človeškega značaja.

### Izbor umetnikov za umetniške rezidence

V avgustu 2020 je mreža RUK objavila odprt klic za umetniške rezidence, namenjen umetnikom in ustvarjalcem z izkušnjami na interdisciplinarnih področjih. Namen rezidenc je preučiti, kako je mogoče umetniški pristop vključiti v podjetje za nadaljnjo humanizacijo tehnologije. Rezidenti bodo skupaj z mentorjem v izbranem podjetju raziskovali potencial izdelkov, projektov ali procesov v podjetju in kako lahko njihova umetniška praksa pomaga razviti obstoječi potencial. Poleg sodelovanja s podjetjem bodo umetniki v enem izmed RUK laboratorijev (DDTlab, PiNALAB ali KIBLA2LAB) izvajali izobraževanja, delavnice ali predstavitev za obiskovalce in lokalno skupnost, obenem pa bodo razvijali svoj umetniški projekt, pri čemer bodo imeli dostop do infrastrukture in tehnologije v laboratorijih RUK.

### DDTlab rezidence

**Tiago Martins** (2.-29. 3. 2020; v sodelovanju s podjetjem Chipolo)

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

**pina** **DDT** **KIBLA**

Dr. Tiago Martins je skupaj s svojim mentorjem Juretom Zdovcem, ki je soustanovitelj in tehnični direktor podjetja Chipolo, v času razidenčnega obiska, ustvarjal igrive in uporabne koncepte Chipolo produktov. Chipolo produkti v svoji osnovi opravljajo naloge, da pametno sledijo predmetom, ki smo jih morebiti izgubili (npr. telefon, denarnica, ključi).

Dodano vrednost, ki jo je pri svojem delu uporabljal dr. Tiago Martins predstavlja proces gamifikacije, ki vpeljuje principe igre v samo sledenje izgubljenega predmeta. Se pravi, je sami sledljivosti predmeta dodal vsebino in razvijal možne koncepte uporabe, ki se opirajo na elemente igre. Njegovi prvi zametki idej z delovnim naslovom "Come out and play" so vsebovali tri koncepte: Chipper mobilna igrica, ki črpa navdih iz igrice Pockemón Go ter se ukvarja z navideznimi hišnimi ljubljenčki in igranjem vlog. Eight days je promocijska igra, katere cilj je aktivirati obstoječo skupnost uporabnikov, doseči nove uporabnike in ustvariti zavest o Chipolu na zabaven in igriv način. Tretji koncept nosi ime Lokacijska igra brez naslova, ki ga je dr. Tiago Martins poimenoval kot koncept »bonus runde«, ki se ukvarja z rekontekstualizacijo igre, v smislu igrivega odnosa in možnostjo ustvarjanja lastnih iger s strani uporabnika. Končni cilj izvedenega rezidenčnega programa, ki ga bo dr. Tiago skupaj s Chipolo v prihodnje še realiziral, predstavlja produkt imenovan Chipolo Family Play Kit.

**Matic Bernot** (3.-31. 8. 2020; v sodelovanju s kolektivom Laibach)

Aplikacija AR Laibach omogoča, da preko pametnega telefona ali tabličnega računalnika doživite kultne Laibach plakate na nov, inovativen način; kot da bi čas, ujet v plakatih, znova oživel.

**Mar Canet in Varvara Guljajeva** (15.-24. 3. 2021; v sodelovanju s podjetjem Yaskawa)

Umetniško raziskovalna praksa mednarodno uveljavljenega umetniškega dua Varvara & Mar temelji na povezavah, soodvisnostih in trenjih med družbenimi spremembami in tehnološkim napredkom, v našem laboratoriju pa sta razvijala projekte na področju robotike. V mesecu juliju 2021 bosta v DDTlabu opravila še drugi del umetniške rezidence.

**Varvara** (rojena v Tartu v Estoniji) je doktorirala iz umetnosti na Estonski akademiji za umetnost. Njeno disertacijo Od interakcije do post-participacije izginjajoča vloga aktivnega udeleženca najdete tukaj. Varvara je prav tako magistrirala iz digitalnih medijev na ISNM v Nemčiji, iz informacijske tehnologije pa je diplomirala na estonskem IT College-u. **Mar** (rojen v Barceloni) je opravil dve diplomi: na Šoli za dizajn (ESDi) v Barceloni je diplomiral iz umetnosti in oblikovanja, iz razvoja računalniških iger pa na univerzi Central Lancashire v Veliki Britaniji. Na Univerzi za umetnost in oblikovanje v Linzu je tudi magistriral na programu Interface Culture. Trenutno je doktorski kandidat na Baltski šoli za film, medije in umetnost (BFM) na univerzi v Talinu in raziskovalec

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

pina

DDT  
DELAVSKI DOM TEHNOLOGIJ

KIBLA

štipendist Cudan Open Lab. Poleg tega je Mar soustanovitelj Derivarta in Lumma. Varvara in Mar sta člana Estonskega umetniškega združenja.

## PiNA laboratorij rezidence

### Boštjan Čadež

Boštjan Čadež (1979) je intermedijiški umetnik. Študiral je industrijsko oblikovanje na ALUO v Ljubljani. Dobil je priznanje za posebne študijske dosežke za oblikovanje pnevmatike Sporty, ki jo še danes proizvaja in prodaja podjetje Sava. Sočasno je bil aktiven kot grafiter ter objavil tri kompilacije zvočno odzivnih animacij na internetni strani takrat popularnega mp3-predvajalnika Winamp. Z interaktivno računalniško igračo Line Rider (2006), oblikovano pod mentorstvom profesorja Zdravka Papiča, je bil uspešen na svetovnem trgu in za delo prejel prestižno nagrado za inovacijo na srečanju razvijalcev računalniških iger v San Franciscu. Na 13. bienalu mladih ustvarjalcev Europe in Sredozemlja (2008) je z Veliborjem Barišičem (Veli Silver) zasnoval projekt PPP box, v okviru katerega je razstavljal več ducat umetnikov v pomembnih galerijah lokalno in mednarodno.

V sklopu rezidence bomo delali bomo na nadgradnji njegovega projekta Gospod Procesor, razumete življenje?, dvokolesnega robota, visokega približno 1 meter in se naključno premika po galeriji. Za odkrivanje ovir in ljudi v prostoru uporablja svoje senzorje in kamero. S pomočjo strokovnjaka bomo optimizirali space state controller za obrnjeno nihalo. Za optimalno delovanje robota bomo potrebovali implementacijo v Matlabu in izvoz v C/C++ kodo, da jo lahko potem integrira umetnik v robota.

### Marco Barotti

Marco Barotti je medijski umetnik, ki živi in dela v Berlinu. Po študiju glasbe na Akademiji Siena Jazz je začel povezovati glasbo z vizualno umetnostjo. Njegovo delo se napaja v ustvarjanju umetniškega jezika, v katerem se fiktivna post-futuristična doba izraža skozi kinetične zvočne posege v naravno in urbano okolje. V svojih instalacijah združuje avdio tehnologijo, potrošniške predmete in odpadke v gibljive skulpture, ki jih prožijo zvočni impulzi. Njegovo delo se osredotoča na ustvarjanje "tehnološkega ekosistema", ki se formalno in vsebinsko navezuje na živali. Na ta način deluje kot metafora za antropogeni vpliv na planet, katere namen je širše ozaveščanje okoljskih vprašanj.

S svojim delom se je v mednarodnem prostoru predstavil na razstavah in platformah za umetnost: Ars Electronica (Linz), Galerija Saatchi (London), Futurium (Berlin), Festival Polytech (Moskva), Fact (Liverpool), Wro Art Center (Wrocław), Galerija NGBK (Berlin), Muzej Würth (La Rioja), Emaf (Osnabrück), Lisboa Soa (Lisbona), Nuit Blanche

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

**pina**

**DDT**  
DOLJSKI DOM TEHNOLOGIJ

**KIBLA**

(Bruselj), Platoon (Mexico City), Urban Lights Ruhr (Hamm) in List í Ljósi Light Festival (Islandija).

Marco bo na rezidenci nadaljeval z raziskovanjem svojega novega projekta MOSS – kinetična skulptura, ki raziskuje impakt onesnaževanja zraka na okolje in žive organizme.

### Teresa Schubert

Theresa Schubert je umetnica, ki živi v Berlinu in raziskuje nekonvencionalne vizije narave, tehnologije in sebe. Doktorirala je iz medijske umetnosti na univerzi Bauhaus v Weimarju. Raziskuje vlogo ustvarjalnosti in sodelovanja s postčloveškega vidika. Njeno delo združuje avdiovizualne in hibridne medije s konceptualnimi in poglobljenimi instalacijami ali performansi. Sem spadajo organske snovi in živi organizmi, algoritmi in umetna inteligence, ki postanejo del umetniškega dela ne le kot materialni, ampak tudi pomembni soustvarjalci. Njena dela se sprašujejo o odnosu ljudi do njihovega okolja ter razvoju snovi in pomena onstran antropov.

V zadnjem času sodeluje z video okolji UHD (Ultra High Definition) in 3D laserskim skeniranjem, da bi izzvala načine zaznavanja in dvomila v odnos človeka in stroja v hipertehničnih / kiborških družbah. Trenutno eksperimentira in razmišlja o prihodnjih posledicah najnovejših dosežkov na področju biotehnologije in umetne inteligence. V njeni praksi umetnost ni le odraz resničnosti, temveč tudi možna resničnost sama.

V sklopu rezidence bo s sodelavci in sodelavkami laboratorija razvijala bioreaktor, sestavljen iz rabljenih komponent.

### KIBLA2LAB rezidence

**Weronika M. Lewandowska** se bo na umetniški rezidenci v KIBLA2LAB posvetila konceptualizaciji, strukturiranju in pripovedništvu v virtualnih medijih in medijih razširjene resničnosti.

**Weronika M. Lewandowska** je poljska pesnica, režiserka, pisateljica in izvršna producentka virtualne resničnosti *Nightsss*. Je doktorica kulturnih študij, raziskovalka novih medijev in potopitvenih izkušenj, predavateljica kreativnega pisanja in transmedijske umetnosti na univerzi SWPS in trendov oblikovanja na School of Forms v Varšavi ter VR kreativna svetovalka za sistem BioMinds Healthcare XR, ki raziskuje nov način nevrološke rehabilitacije v zdravstvu. V svoji umetniški praksi se trenutno osredotoča na nova medijska orodja in imerzivne načine izražanja, ki posegajo v telesnost, posebljajo prisotnost in lahko ustvarjajo nebinarne digitalne zgodbe. Zanimajo jo percepcija, ustvarjanje avatarjev, človeški glas in gibanje v virtualnih

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

pina

DDT  
DELAVSKI DOD TEHOVJE

KIBLA

okoljih, prihodnost predstav v živo v realnem času in nevronski vhod, haptične inovacije izkušenj v virtualni, obogateni in razširjeni resničnosti.

## VIZUALNI MATERIAL

Prosimo bodite pozorni na omejitve glede avtorskih pravic! Slike so namenjene izključno medijski uporabi za potrebe promocije mreže RUK. Slike je prepovedano obrezovati. Prosimo, da pošljete 2 originalni kopiji vaše publikacije na naslednji naslov: KID KIBLA, Ulica kneza Koclja 9, 2000 Maribor.

Z uporabo naslednjih slik prejemnik soglaša s pogoji uporabe. Kasnejše razmnoževanje slike je mogoče le s pisnim privoljenjem avtorja. Reprodukcija teh slik pomeni avtomatično strinjanje s pogoji uporabe.

POVEZAVA DO SLIKOVNEGA MATERIALA:

<https://drive.google.com/drive/folders/1jWXicgf-1faXJ7fMbgpFlofrzzBQ0Rum?usp=sharing>

---

## KONTAKT ZA MEDIJE

Za vsa vprašanja, izjave in material za medije vas vljudno prosimo, da se obrnete na spodnji kontakt:

**Zala Koren**  
stiki z javnostmi  
051 614 858  
[zala.koren@kibla.org](mailto:zala.koren@kibla.org)

[www.mcruk.si](http://www.mcruk.si)  
[ruk@mcruk.si](mailto:ruk@mcruk.si)

---

»Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.«



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD ZA  
REGIONALNI RAZVOJ  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA KULTURO

**pina** **DDT** **KIBLA**  
DELAVSKI DOM TEHNOLOGIJ