

☒ PROJEKTI:

1. Postmedia Lab

Postmedia Lab je projekt koji se nastavlja na MM Lab, pokrenut 2003. godine, a usredotočuje se na istraživanje, edukaciju, produkciju i promociju kulture mladih. U sklopu projekta, Udruga organizira razne aktivnosti i radionice kojima se potiču interdisciplinarna i međunarodna suradnja.

1.1. **Život na Internetu** – besplatna radionica spekulativne dizajnerske prakse

Besplatna radionica spekulativnog dizajna pod nazivom "**Život na Internetu**" održana je na više pulskih lokacija, u razdoblju od 26. lipnja do 1. srpnja, a nastala je u suradnji s **Odsjekom za dizajn vizualnih komunikacija** Umjetničke akademije u Splitu.

Radionica je ove godine okupila šesnaest mladih stručnjaka iz Hrvatske, Slovenije i Ukrajine, koji su uz vodstvo mentora **Olega Šurana** (UMAS), **Lee Lippera** i **Estelle Hary** (**Design Friction**) kritički promišljali o utjecajima novog medijskog okoliša na budućnost psihološkog, emocionalnog i društvenog razvoja pojedinca. Oni su svoje završne radove predstavili na prezentaciji održanoj 1. srpnja u **MMC-u Luka** gdje su, podijeljeni u četiri grupe, svojim radovima pokušali dati odgovore na sljedeća pitanja: „Kakav bi bio naš svijet kada bi mogli mijenjati naš identitet?“, „Kakav bi bio naš svijet kada bi emoji postali univerzalni jezik čovječanstva?“, „Kakav bi bio naš svijet kada bi tehnologijom kontrolirali naše emocije?“ i „Kakav bi bio naš svijet kada bi pažnja postala nova valuta?“.

Tijekom trajanja radionice za polaznike je organizirana i posebna serija predavanja: uvodno predavanje Estelle Hary i Lea Lippera iz francuskog studija Design Fiction, „Arhitektura javnoga“ **Emila Jurcana**, „Omladinske radne akcije: rad, tehnologija i stvaranje zajednice“ **Andree Matoševića**, „Culture of the Selfie: Self-Representation in Contemporary Visual Culture“ **Ane Peraice**, „Ekonomija dijeljenja u turizmu“ **Ive Slivar**, „Održiv turizam kao pokretač lokalne zajednice“ **Kristine Afrić-Rakitovac** i „Afektivnost (i) tehnologija u umjetnosti“ Sunčice Ostoić.

U sklopu radionice održana su i predavanja za javnost, a prvo na redu bilo je predavanje Estelle Hary iz francuskog studija Design Fiction naziva „**The Data of You**“. *Kao što kaže Foucault – sve tehnologije koje posjedujemo stvorene su da podijelimo drugima ono što jesmo. To je posebno istinito za društvene mreže – kada idemo na Facebook ili Instagram pokazujemo vrlo specifične aspekte vlastitog identiteta. U nekim slučajevima želimo pokazati da je naš život odličan i da smo vrlo sretni – dakle želimo pokazati samo izvrsne odlike našeg identiteta. Kada odrastamo naša su sjećanja zapravo lažna – ono što pamtimo biva promijenjeno i „poboljšano“ i na taj način naš mozak mijenja ono što se dogodilo u našoj prošlosti. Digitalna tehnologija ne zaboravlja – čak i kada obrišemo neku sramotnu fotografiju to ne znači da ju netko nema spremljenu na svom računaru i da ju ne može ponovo objaviti, kazala je Hary.*

Uslijedilo je predavanje Damira Prizmića iz zagrebačke Radione naziva „**Internet of Fails**“. *Ako ste 21. listopada bili na Internetu vjerojatno ste primijetili da svi značajni servisi nisu bili aktivni. Vrlo brzo se shvatilo da se radi o tzv. „denial of service attack“. Velika količina računala napala je određene infrastrukture; radilo se o virusu koji koristi loše sigurnosne postavke uređaja poput smarphonea, baby kamera (...) i pretvara ih u botove. U trenutku kada se nešto institucionalno*

okameni prestane spekulacija stoga je po meni virus s početka ove priče zapravo živi spekulativni dizajn, zaključio je Prizmić.

U završnom ciklusu predavanja Jelena Fiškuš i Sean Poropat iz studija Sonda govorili su na temu „**Važno je sudjelovati**“, a Krešimir Krolo iz Sveučilišta u Zadru održao je predavanje na temu „**Come out and play: digitalno-interaktivni mediji i participatorna kultura**“.

Iako su pioniri Interneta bili otvoreni kozmopoliti koji su idealizirali ono što su radili i smatrali da čine dobro, jednom kada su se mreži priključili svi počela se razvijati i kultura trolanja inspirirana reacionarnim desnim stvarima. Tehnologija koja je bila zamišljena kao alat oslobođenja, koja će proširiti i otvoriti granice, počela se koristiti za nešto što je u dijametralnoj suprotnosti načelima slobode i otvorenosti. Ljudi su se doista umrežili, ali ne u elementu kozmopolitske kulture – došli smo do apsurdnog momenta kojeg možemo nazvati: „Nacionalisti svih zemalja ujedinite se!“ . kazao je Krolo.

1.2. Remiks identiteta

I ove je godine održana besplatna radionica osnova glazbene produkcije – Remiks identiteta 4 – na kojoj je naglasak ponovo bio stavljen na nove aranžmane tradicijske glazbe. Gostujući predavači bili su glazbenik i etnomuzikolog **Goran Farkaš** te muzički producent **Edi Cukerić**.

Uvodnim predavanjem Farkaš je zainteresiranima približio istarske glazbene izričaje kroz povijest, stavljajući pritom ovogodišnji fokus na harmoniku *trieštinku* – dijatonsku harmoniku koja se od 1862. godine počinje izrađivati u Trstu, u radionici A. Plonera. *Ona je jedan od*, kako kaže Farkaš, *simbola naše istarske kulturne maneštre i dualizma u glazbi* – uvjetovanog utjecajima sa zapada, ali i juga i istoka. Harmonika je tada zamijenila netemperirane instrumente jer ju je, zbog preciznosti, bilo lakše svirati. Sam princip je izmišljen u Rusiji, a glavna je razlika između obične i dijatonske harmonike ta što potonja povlačenjem i stiskanjem proizvodi dva različita tona. Zanimljivo je što razvoj takvog tipa harmonike nije stao te ne postoji samo jedan standardni oblik tog instrumenta.

Edi Cukerić u svom je predavanju govorio o aranžmanu u glazbi te raznim pristupima različitim glazbenim žanrovima. Predavanje je polaznicima poslužilo kao koristan uvod i uvid u razne pristupe za promišljeno spajanje tradicionalnog i modernog zvuka. Napomenuo je da ono što producent mora izbjeći jest daljnja šablonizacija glazbe kroz istraživanje novih formi.

Cilj radionice bio je producirati vlastite remikseve kroz grupni rad i stručno mentorstvo te educirati polaznike o upotrebi digitalnih alata za produkciju glazbe. Koristeći remiks kao metodu novomedijske produkcije, aktivnost dopušta mladima da propituju glazbeno stvaralaštvo u digitalnom okruženju, te razmišljaju o pravcima kretanja tradicijske glazbe i novim načinima njenog postojanja. Cilj aktivnosti je odmaknuti se od stereotipnog i nedovoljno promišljenog shvaćanja remiksa, te ga prikazati kao alat za radikalni i refleksivan pristup, kojim se preispituju forme i sadržaji nekih izvornih skladbi te pronalaze razne mogućnosti suvremenog kontekstualiziranja.

Na samoj radionici sudjelovalo je 11 polaznika, a mentori radionice bili su Goran Farkaš, Marino Morosin i Nenad Kovačić.

2. Media Mediterranea festival

Temu 19. Festivala - „**Digitalna romantika**“ - razradio je umjetnički direktor **Hrvoje Hiršl**. Njegova nakana bila je promišljati o digitalnoj umjetnosti i specifičnosti infrastrukture koje se grade unutar decentraliziranih mreža, gdje je sam napredak i razvoj eksponencijalan i toliko ubrzan da se gotovo ne može pratiti. Hiršl kaže kako su ono što je htio naznačiti unutar raspisa teme, sustavi koji leže iza svega. Kroz radove je želio prikazati pozadinu, kroz vizualno razotkriti pozadinsku infrastrukturu jer *sve što se danas radi na vizualnoj bazi može biti aktualno samo unutar kratkog vremena*, kaže Hiršl.

2.1. Umjetnički program – gostujući umjetnici

Direktor Hrvoje Hiršl odabrao je sedmero međunarodno priznatih umjetnika čiji su se radovi odlično uklopili u temu Festivala. S radom „**Random Darknet Shopper**“ **!Mediengruppe Bitnik** prikazuje rezultat nasumične kupovine automatiziranog online bota na dubokom webu. „**204_NO_CONTENT**“ **Darka Fritza** izvješće o pogrešci koja se pojavljuje u internetskoj komunikaciji postavlja u realni prostor i izrađuje ga od kaktusa i crne lave na otoku Fuerteventura i na taj način prelazi iz digitalnog u materijalno. „**Plagiat**“ **Davora Branimira Vinczea** je audio rad koji propituje razliku između plagijata i citata u suvremenoj klasičnoj glazbi koja nije imuna na informacijsko smeća koje njeni autori svakodnevno gutaju na društvenim mrežama. „**Away on vacation**“ **Jonasa Lunda** je instalacija koja se sastoji od umjetnikova Macbook Pro računala, HD kamere, prilagođenog softvera i internetske veze u kojem računalo samostalno stvara slike u šalje ih na Instagram dok je umjetnik na godišnjem odmoru i na taj način tematizira pitanje rada u digitalnom okruženju. „**Curtains**“ **Nicolasa Sassoona** je jednostavna kompjuterizirana animacija koja simulira dvije zavjese koje vijore na vjetru, dok je rad „**If you see human then run**“ autora **Luisa Rodil-Fernándeza** zanimljiv prikaz interakcije dva UI robota za učenje jezika koji uče imenice i glagole na engleskom jeziku iz različitih izvora (BBC, The New York Times, Washington Post, “Alisa u zemlji čudesa“) i generiraju nerijetko duhovite rečenice u obliku “Ako vidite (imenica) onda (glagol)”. „**GIF Salon**“ **Anthonyja Antonellisa** sastoji se od projekcije nekoliko GIF-ova u starim, dekorativnim okvirima koja ispipava razliku između gledanja GIF-ova na webu i u galerijama.

Nakon službenog otvorenja izložbenog djela festivala uslijedila su predavanja povjesničarke umjetnosti, kustosice i kritičarke **Irene Borić** te višestruko nagrađivanog kompozitora **Davora Branimira Vinczea**. U svom predavanju Borić je predstavila projekt **net.cube** kojeg su uz nju koncipirale Martina Kontošić i Renata Šparada i koji nastoji osigurati uvjete za umjetničke internetske projekte, poticati domaće internetsko stvaralaštvo, njegovo kontekstualiziranje i mapiranje te komunikaciju među zainteresiranim akterima medijske scene. Davor Branimir Vincze je kroz prezentaciju vlastitih djela nastalih u posljednje tri godine, govorio o tome kako se “**post-Internet art**” reflektira u suvremenoj glazbi. Gdje i kako suvremene tehnologije, društvene mreže, velike količine podataka, binarna vizija svijeta, manjak razumijevanja za sve što leži iza raznih sučelja koje svakodnevno koristimo, nalaze svoju interpretaciju u sklopu akustičkog doživljaja.

2.2. Zlatna lubenica

Natječaj Zlatna lubenica bio je namijenjen mladim umjetnicima i umjetničkim kolektivima iz Hrvatske, koji se bave suvremenom umjetnošću, novim medijima i inovativnim umjetničkim praksama. Na natječaj je pristiglo 25 radova, a pobjednički rad bio je „**Post Postcard**“ **Paule Šobat**. Autorici je predsjednik udruge Metamedij Marino Jurcan uručio diplomu, a ona je u kratkom govoru objasnila da se njen rad - kojeg je odabrao žiri kojeg su činili **Oleg Šuran**, **Sunčica Ostojić** i **Marko Vojnić Gin** - poigrava sa svrhom i simbolikom razglednice kao svojevrsnog podsjetnika na trenutak. Autorici je također bio omogućen put, smještaj i sudjelovanje na festivalu te joj je dodijeljeno priznanje „Zlatna lubenica“ u okviru službenog otvaranja izložbenog dijela festivala.

Osim toga, na festivalu je prikazan i rad **Andree Knezović** koji je pristigao na natječaj - serija fotografija „Apart Ment“.

Natječaj ovog formata omogućuje razvoj festivala kao platforme za promociju domaćih autora, produkciju radova autora na začetku karijere, povezivanje domaćih i stranih umjetnik, te stvaranje mjesta za razmjenu ideja, znanja i iskustva.

2.3. DiA: Romantični scenariji; FabLabbing: Od 2D digitalizacije do 3D ispisa

U okviru 19. Metamedia Mediterranea festivala održane su i radionice za djecu. **DiA DAI SAI** je kolektiv arhitekata koji je ove godine – kroz radionicu *Djeca i arhitektura: romantični scenarij* - mladima približio pojam arhitekture te osnažio senzibilitet za granice koje definiraju naše stvarnosti. Kroz prostornu igru nastali su GIF-ovi sagrađenih dječjih svjetova. likovi u romantičnoj priči, ograničeni prostorom. Uradci su projicirani u sklopu Festivala.

Druga radionica za djecu održana je pod vodstvom članova udruge **FabLab**, kojoj je cilj bio upoznati polaznike s osnovama 2D digitalizacije te 3D ispisa. Osim 2D printeva dječjih uradaka na tkane materijale, najbolji je rad isprintan i u 3D formi.

2.4. Piknick soundtrack – tj. glazbeni program

U sklopu Festivala održan je i gastronomsko glazbeni program naziva „**Piknik soundtrack**“. Za gastronomski dio pobrinule su se **Tea Bevandić** i **Andreja Buić** iz SEK-a – solidarne ekološke kuhinje, dok su za glazbeni dio bili zaduženi **Ansamble da camera/WunschBaum** te **Justin Case/Brian Air**. Projekt Ansamble da camera/WunschBaum čine Sakadas – **Branko Škara** i Anamuhr – **Anamarija Škara** koji su u svom setu izveli repertoar satkan od starih majstora, baroknih sonata, klasičnih i romantičnih djela, do suvremenih skladbi i jazza, te organske elektroničke glazbe. Iza dvojnog imena Justin Case/Brian Air skriva se **DJ Marino** koji je za ovu priliku pripremio set u kojem je spojio ambijentalni–downtempo i melankolično–romantičnu indie pop elektroniku, a sve u znaku festivalske teme.

2.5. Prezentacija radova DiA DAI SAI u MMC Luka (23. rujna)

Na predstavljanju rezultata radionice **DiA: romanični scenariji** posjetitelji su mogli vidjeti originalne scenografije od gline popraćene uz kratke animacije prikazane na starim televizorima. Radovi su izrađeni u sklopu Media Mediterranea 19 festivala u Titovom parku. Uz to bile su prikazane i fotografije s radionice fotografa **Slavena Radolovića**, a nakon uvodnih riječi **Maje Iskre** i **Daniele Skandul**, na glavnom je platnu predstavljen i video uradak autorice **Helge Goran** koji prikazuje proces rada i zaigranu atmosferu među sudionicima. Važan dio prezentacije bilo je čitanje zanimljivih scenarija za što je bila zadužena **Gordana Trajković** koja je čitanjem zaokupila pažnju svih posjetitelja, a posebice onih najmlađih koji su domišljatim komentarima aktivno sudjelovali u prepričavanju samih priča.

2.6. Nedavna prapovijest - natječaj za širu javnost

Natječaj za izradu vizualnih i zvučnih radova inspiriranih temom festivala prikazani su u obliku velike instalacije. Bili su to radovi koji su romantizirali stara umjetnička ili pop-kulturna djela, ideje i pojave, približavajući se što neravnijoj prošlosti u svrhu ispitivanja granica između današnjih i jučerašnjih trendova, te između žive umjetnosti i kunst-historicizma ili radovi koji su se približavali strukturi, mediju ili tehnologiji koja ih distribuira.

Natječaj ovog tipa je jedna od metoda uključivanja šire publike u stvaranje sadržaja za Festival te popularizacija suvremene umjetničke prakse.

3. Medijski kultivator

Medijski kultivator stvara kritične, obrazovne i odgovorne mlade ljude kroz kreativno medijsko obrazovanje, sposobne za pokretanje i produkciju vlastitog medijskog proizvoda uz razvoj i upotrebu novih metoda i tehnika u učenju.

Cilj projekta je educirati mlađu populaciju kako bi adekvatno mogli pratiti i prezentirati umjetničke i kulturne prakse, približiti i povećati dostupnost, razumijevanje i vidljivost kulturne, umjetničke produkcije, te povrh svega stvoriti potencijalnu novu publiku, kulturne i medijske djelatnike.

3.1. Lajk za kulturu

Besplatna radionica stvaranja sadržaja i promocije na društvenim mrežama naziva “**Lajk za kulturu**“, u organizaciji udruga **Metamedij** i **Pulska filmska tvornica**, održavana je od 6. do 18. prosinca.

Radionica se sastojala od četiri susreta koja su obuhvaćala teme iz novinarstva, reportažne fotografije, community managementa i stvaranja sadržaja za društvene mreže uz novinara i urednika **Borisa Vinceka**, profesionalne fotografe **Hassana Abdelghania** i **Daniela Kiršića** te marketinških stručnjaka **Branka Mejaka** i **Matije Plastića** iz **Mijene** – Agencije za digitalni marketing.

Tijekom prvog i drugog susreta polaznici su usvajali teorijska i praktična znanja koja su im bila potrebna kako bi se pripremili za samostalni rad – praćenje i izvještavanje s kulturnih događanja na području grada Pule. Za vrijeme trećeg susreta pripremljene izvještaje i fotografije objavljivali su na društvenim mrežama primjenjujući mnogobrojne savjete članova iz **Mijene** kako bi objavljeni sadržaji dobijeli do što većeg broja korisnika društvenih mreža. U posljednjem se susretu radilo na analizi nastupa na društvenim mrežama koristeći se alatima za praćenje metrike, pritom učeći i o razlici između organskog marketinga i plaćenih oglasa.

Nakon održane radionice, polaznicima je ponuđena mogućnost da se priključe radu u redakciji portala **Kulturistra.hr** te da postanu aktivni članovi marketinškog tima **Pulske filmske tvornice** na projektu **Medionauti**.

4. Kulturistra

Web portal **Kulturistra.hr** je projekt koje je udruga **Metamedij** pokrenula u suradnji s Istarskom Županijom, s ciljem razvoja kulturno informacijskog servisa u regiji. Tijekom 2016. na portalu su redovito objavljivani tekstovi (unutar rubrika **Zona**, **Face2Face**, **Glazba**, **Književnost**, **Teatar**, **Vizualna umjetnost**, **Zajednica**) koji nude informacije o aktualnim kulturnim događanjima, akterima u kulturi te međunarodnim natječajima. Portal je interaktivan i koristi Facebook, Instagram i RSS feedove.

5. MP3 platforma

MP3 je otvorena platforma za promišljanje, produkciju i promociju novih medijskih kultura u Istri, a pokrenuta je 2015. godine. Jedan od ciljeva je osnivanje i pokretanje **Centra za nove medije** u Istri

ali i monitoring i provedbu IKS 2, posebno u segmentu umjetničke produkcije i marginaliziranih umjetničkih praksi. Radi se regionalnoj inicijativi u koju su uključene sljedeće organizacije: **Metamedij** (Pula), **Sonitus** (Pula), **Apoteka – prostor za suvremenu umjetnost** (Vodnjan), **Labin Art Express** (Labin), **Faro 11** (Rovinj), **Tumpić / Prenc** – studio za vizualne komunikacije (Rovinj).

5.1. Posjet Fabrici

Članovi Mp3 platforme, otvorene platforme za razvoj suvremene medijske umjetnosti u Istri su u ponedjeljak, 13. studenog 2017. godine bili u posjetu talijanskom umjetničkom i istraživačkom centru **Fabrica**.

Osnovan 1994. godine, centar Fabrica predstavlja realizaciju vizije **Luciana Benettona** i **Oliviera Toscanija**. To je mjesto gdje se rađaju ideje i potiču društvene promjene, kroz koje je do danas prošlo više stotina nadarenih kreativaca iz svih krajeva svijeta.

Fabrica već više od dva desetljeća nudi ljudima mlađima od 25 godina jednogodišnju stipendiju i smještaj u talijanskom gradu Trevisu, kako bi imali priliku razvijati se u iznimno kreativnom okruženju, provoditi istraživanja na području dizajna, vizualnih komunikacija, fotografije, novinarstva, filma, glazbe i mnogih drugih područja, a pritom raditi na raznim konkretnim projektima.

5.2. Paradoks fikcije – radionica

MP3 platforma u suradnji s kolektivom *OAZA* iz Zagreba i *udrugom Zvona i Nari* iz Ližnjana od **27. studenog do 2. prosinca 2017.** u Društvenom centru Rojc u Puli organizirala je besplatnu radionicu istraživanja i reinterpetiranja mikro-kulturne industrijske proizvodnje u Istri, kroz tekst i dizajn.

Cilj radionice bio je preispitivanje i poticanje dijaloga o određenim zanimljivostima kulturne industrijske baštine i njihovim širim društvenim implikacijama. *Na koji način socio-kulturalni te ekonomsko-politički okviri utječu na strukturu mjesta? Kako individualno iskustvo mjesta stvara nova značenja i namjene tog istog mjesta? Kako revalorizirati postojeću percepciju industrijske kulturne baštine i njenog očuvanja alatima dizajna?* – samo su neka od pitanja na osnovu kojih se polaznike poticalo da grade vlastite priče. Tijekom posjeta lokacijama, u razgovoru sa stručnjacima iz područja urbane antropologije, povijesti i književnosti, te posrednim upoznavanjem mikro-kulture lokaliteta i njezinim direktnim korisnicima, **polaznici su odabrali inicijalne motive za svoja istraživanja**, npr.: memorija i arhiviranje, društvene mreže i socijalni odnosi, proizvodnja prostora, osobne povijesti, forenzika proizvodnih procesa, urbani mitovi itd.

Program radionice odvijao se se pod vodstvom mentorica iz područja dizajna (Umjetnička organizacija Oaza – **Maja Kolar** i **Ivana Borovnjak**), u komunikaciji s grupom književnih zagovaratelja udruge Zvona i Nari iz Ližnjana (**Natalija Grgorinić** i **Ognjen Rađen**). Polaznike je, s ciljem dobivanja uvida u širi kontekst odabranih mjesta i industrija, upoznao povjesničar prof. dr. sc. **Miroslav Bertoša** (Sveučilište Jurja Dobrile u Puli) te antropolog i etnolog doc. dr. sc. **Andrea Matošević** (Centar za kulturološka i povijesna istraživanja socijalizma).

Prva grupa koju čine: Dina Bartolić, Andrija Galić, Dorotea Kutleša i Paula Šantić stvorila je rad naziva „Kovarahiv – Rudnik informacija“ – suvremeni rudarski alat za pretraživanje informacija, ekstrakciju i proizvodnju znanja i alternativnog arhiviranja industrijskog nasljeđa.

Naš projekt se bavi rudarenjem i suvremenom interpretacijom istog, odnosno pitanjem što je ruda danas? Cilj je bio predstaviti i sam proces rudarenja u digitalnom svijetu gdje nudimo alternativnu interpretaciju pretraživanja koji su inspirirani alatima koje su koristili rudari, objasnili su polaznici. Drugu skupinu koju čine Tamara Karanović, Berina Verlašević i Duško Čančar proizvela

je rad naziva „Muzej svjetla – iskustvo podzemlja“ kojime su htjeli ostvariti prenamjenu mjesta proizvodnje i reprogramiranje ne-mjesta. *S obzirom na to da je rudnik specifično tamno mjesto zadržali smo se na ideji muzeja svjetla. Radovalo nas je kako su te dvije komponente reagirale jedna na drugu i mislimo da bi taj projekt mogao privući veliki broj ljudi da posjeti takvo mjesto, kazali su polaznici.* S druge strane je napravljeno i jedno kratko etnografsko istraživanje nazvano „Ogledi i sjećanja Marije Vorano – Raša u prvom licu“ kojeg je provela Katja Sirotić. *Radi se o audio zapisu u klasičnom stilu polu strukturiranog intervjua. Marija Vorano iz Labina je ispričala svoje impresije i sjećanja o rudarskom životu – kako je izgledao život unutar i van rudnika, kazala je Sirotić.*

Treća grupa koju čine Dora Kasun, Sara Mihaljica, Marin Nižić i Lazar Rajković ostvarili su rad naziva „Kovanova – igra s društvom“. *Inspiracija za ovoj projekt je isto bio posjet Raši, a tamo smo čuli tu priču o grofici koja svake godine dolazi u Rašu i zapravo je unuka bivšeg vlasnika rudnika. Željeli smo osmisliti jedan alat koji bi ponudio nove interpretacije tih prostora i model za njihovu prenamjenu. Radi se o društvenoj igri koja na neki način generira alternativnu povijest Raše. Naša igraća ploča se sastoji od jednog tipičnog totalitarnog urbanog rastera i rupe u centru koja predstavlja rudnik – rupu sudbine u koju se zavlači ruka i gdje se izvlači kartica s određenim pitanjima i njihovim ishodom. Ovisno o odabranom ishodu određeni likovi dobivaju bodove moći. Takvih koraka ima sedam jer se igra igra kroz sedam dana, a u knjigu povijesti se zapisuju ishodi te konačni zbroj bodova za svakog lika koji definira koliko on ima poteza na samoj ploči, kazali su polaznici.*

Radionica je bila namijenjena studentima, dizajnerima, etnolozima, antropolozima i komparatistima (do 35 godina). Sudjelovanje na radionici bilo je besplatno, a polaznicima su plaćeni i troškovi puta te smještaj.

6. Partnerski projekti

6.1. Summer sessions

Summer Sessions je mreža za razvoj talenata, koja organizira rezidencijalne programe za umjetnike u začetku karijere te nudi produktivnu atmosferu, kvalitetnu produkciju i stručni feedback – sve što je potrebno za pokretanje ili razvoj profesionalnog umjetničkog projekta. Glavna ideja ovog međunarodnog rezidencijalnog programa je da organizacije sponzoriraju umjetnike iz njihove zemlje za odlazak u neku inozemnu organizaciju kako bi tamo razvijali svoj projekt.

U 2017. godini, u sklopu Summer Sessionsa, **Tin Dožić** realizirao je svoj “**Re-Cycles**” projekt u institutu **V2_Lab for the Unstable Media** u Rotterdamu. Rad je ostvaren u formi izrade vlastitih naprava za produkciju zvuka, a realiziran je kao zvučna izvedba u trajanju 18 minuta.

Proces nastanka rada podijeljen je na tri faze. U prvoj fazi (trajanja cca 1 tjedan) autor je prikupljao materijale za izradu zvučnih instrumenata. Materijali su prikupljeni donacijama. Za potrebe prikupljanja materijala napravljen je Facebook događaj naslova “**Donate E-waste**” a održan je 21. i 23. kolovoza. Također, umjetnik je materijale nalazio i u *second hand* trgovinama i na ulici. Koristio je otpadne materijale i zastarjele tehnologije kao što su osobna računala, stari alati, elektromotori, igračke, odbačena drvena građa i zastarjela audio tehnologija (gramofon).

U drugoj fazi (trajanja cca 2,5 tjedna) autor je izrađivao instrumente. Instrumenti su temeljeni na jednostavnim elektromehaničkim i elektroničkim principima. Njihova funkcija je produkcija neglazbenog ili rubno glazbenog zvuka. Većinu uređaja kojima je bila potrebna struja napajana su pomoću recikliranog napajanja odbačenog osobnog računala. Slijedi nekoliko primjera principa generiranja zvuka. U trećoj fazi (zadnji tjedan boravka na rezidenciji) umjetnik se koncentrirao na postav svih instrumenata na stol, uređenje stola i postav istog u prostoru. Stol je poluproziran i osvjetljen neonskim lampama s donje strane. Također, u ovoj fazi je uvježbavao okvirnu

kompoziciju za izvedbu na samoj izložbi.

Tin Dožić rođen 1989. godine u Rijeci. Završio je studij psihologije na Hrvatskim studijima Sveučilišta u Zagrebu i Nove medije na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu. U svojoj praksi polazi od medija zvuka, a bavi se terenskim snimanjem, radiom i eksperimentalnom glazbom. Izlagao i nastupao je na raznim platformama u Hrvatskoj i inozemstvu (Sound art inkubator, Device art, Izlog suvremenog zvuka, MIMO).

6.2. Inverting Battlefields

Projekt **“Inverting Battlefields – for a borderless future”** vodi austrijska organizacija **XENOS** u suradnji s umjetnicom **Nayari Castillo** te osam organizacija iz Austrije, Bosne i Hercegovine, Makedonije, Hrvatske i Slovenije, a uključuje devet umjetnika. U projektu sudjeluje i pulska udruga **Metamedij**.

Liberta Mišan je 7. listopada 2017. godine, na brodu “Martinabela” predstavila svoj rad **“Prvi red do mora”**, realiziran u sklopu projekta Inverting Battlefields.

Rad je turistička tura kroz obiteljska sjećanja koja su povezana s realnim prostorom pulskog akvatorija. Obiteljska, mikro-povijest i službena faktografska povijest prezentirani su publici kroz glas turističkog vodiča (Mirta Polanović). Formalno jednostavan i nepretenciozan rad Liberte Mišan uspješan je na više razina. Savršeno se uklapa u okvir projekta “Inverting Battlefields – for a borderless future” koji umjetničkim metodama i kulturnim praksama nastoji ispitati razne vrste trauma koje obilježavaju prostore povijesno pogođene ratom. Rad je ujedno i analiza i reinterpretacija klasičnog turističkog proizvoda – izleta brodom – kojem se pridodaje umjetnička komponenta i time stvara zanimljiv i iznenadno nježan hibrid. Funkcionalnost ovog pristupa otvara brojna pitanja o njegovoj mogućoj primjeni u turističke svrhe te o toliko priželjkivanoj suradnji između kulturnog i turističkog sektora koja nažalost često rezultira pukom zabavom za mase. Nakon prezentacije rada održan je razgovor s autoricom u galeriji Cvajner gdje je publika mogla doznati što ju je inspiriralo da realizira ovaj projekt.

Liberta Mišan magistrirala je 2015. na studiju Medijskih umjetnosti i praksi unutar modula Scenografski prostori, pri Akademiji primijenjenih umjetnosti Sveučilišta u Rijeci. Izlagala je na skupnim izložbama u Muzeju suvremene umjetnosti Zagreb, Muzeju moderne i suvremene umjetnosti u Rijeci, VN galeriji u Zagrebu, Muzeju grada Splita, galeriji Kortil u Rijeci, Medienhaus galeriji pri berlinskom UdK, galeriji Forum Stadtpark u Grazu. Prvu samostalnu izložbu imala je 2017.godine u galeriji Singular u Puli. Kazališne scenografije ostvarila je unutar HNK I.pl. Zajca u Rijeci, Satiričkog kazališta Kerempuh u Zagrebu, HNK u Varaždinu i Slovenskog narodnog gledališča Nova Gorica.

7. Stručno usavršavanje članova

- TEH međunarodna konferencija "Culture and sharing communities", 25.-28. svibnja 2017., DC Rojc, Pula. - - 10. Clubture forum, 26.-28. listopada 2017.
- 3. konferencija o kreativnim industrijama – Kulturni menadžment, 27.-28. listopada 2017., Coworking prostor, Rovinj
- Seminar "Novi modeli upravljanja kulturnim resursima", Zaklada kultura nova, 19.-21. studenog 2017.
- Konferencija "Sudioničko upravljanje u kulturi: Istraživanje praksi, teorija i politika. Uradimo

zajedno", Zaklada kultura nova, 22.-24. studenog 2017., Rijeka;

- EU LAB – Europski laboratorij – priprema i upravljanje EU projektima", Upravni odjel za međunarodnu suradnju i europske poslove Istarske županije, 13.*14. prosinca 2017., Pula

8. Potpora i produkcija radova u okviru domaćih i međunarodnih projekata

8.1. Radovi predstavljeni na festivalu dizajna Plan D

U sklopu natječaja za međunarodnu izložbu mladih autora, na festivalu dizajna Plan D izložena su dva rada nastala na radionici spekulativnog dizajna koju pulska udruga Metamedij već dvije godine zaredom organizira u suradnji s Odsjekom za dizajn vizualnih komunikacija Umjetničke akademije u Splitu.

Među 66 pristiglih radova na natječaj, odabrano je 16 radova iz 9 zemalja koji su predstavljeni na Međunarodnoj izložbi mladih autora na Međunarodnom festivalu dizajna Plan D. Među radovima odabrana su i dva rada nastala u Puli na radionici spekulativne dizajnerske prakse: "The Message", autori: Bedeković Vinka, Lapkovski Nika, Borovečki Ivor, Kirinčić Leo, Njeguš Jelena, Semolić Anđelo, Žaja Mate i "Public Space Pula", autori: Dika Maja, Krajnović Nika, Paljar Roberta, Zbašnik Tea.

Ovogodišnje, prvo izdanje festivala Plan D održalo se od 27. rujna do 1. listopada 2017. u Zagrebu u prostoru napuštenog diskonta iza Tehničkog muzeja Nikola Tesla u Zagrebu. Organizator je HDD – Hrvatsko dizajnersko društvo / Croatian Designers Association, a festival je organiziran u partnerstvu s Tehničkim muzejem Nikola Tesla.