



Smarta platser för minskad stress och ökat välbefinnande



Domän:
Klimatåtgärder
och miljö



Plats:
San-Sebastian,
Spanien



Varaktighet:
Endagsworkshop



Målgrupp:
Kulturella och kreativa
näringar samt forskare

Uppdrag

I sin strategiska vision positionerar sig Baskien som en ledare inom integrationen av konst och teknik, vilket visar regionens engagemang för kulturell innovation och dess stöd för banbrytande initiativ.

Workshoppen syftade till att illustrera hur denna vision kan konkretiseras inom hälsosektorn genom utveckling av synergier mellan konstnärer och teknikutvecklare. Detta kan leda till innovativa lösningar som inte bara är funktionella utan också kreativt berikande och främjar en människocentrerad strategi som återspeglar kulturella värden.

Aktiviteter för engagemang

Interaktionen tog formen av en plattform för kunskapsutbyte och nätverkande, vilket initierade nya samarbetsprojekt. Dessa syftar till att främja samspelet mellan konst och teknik både inom regionen och på internationell nivå.

Konstnärliga aktiviteter

En serie fall som demonstrerade en kombination av teknik, konst och samhällspåverkan, inklusive berättande, dans och elektronisk musik.

INVERKAN

Visa upp goda exempel

Initiera samarbete mellan konstnärer,
forskare och teknologer

Uppmuntra mer människocentrerade
innovationer



VAD HÄNDE?

Det primära syftet med interaktionen var att utforska hur konstnärliga metoder kan integreras med tekniska framsteg för att förbättra mänskliga upplevelser och hantera brådskande samhällsutmaningar.

Workshoppen ägde rum på Tabakalera, ett internationellt centrum för samtida kultur som är känt för sitt engagemang för konstnärliga experiment och tvärvetenskapliga samarbeten. Som en mötesplats främjar Tabakalera ett kreativt ekosystem där konst möter discipliner som teknik, utbildning och vetenskap, vilket skapar en fruktbar grund för dialog och innovation som överbryggar kulturella och tekniska domäner.

Genom att förena experter från olika områden belyste den samskapande workshoppen den transformativa potentialen som finns i samarbeten mellan konstnärer, forskare och teknologer.

DELTAGARES ENGAGEMANG

Workshoppen syftade till att främja interaktion och dialog mellan medborgare, konstnärer, teknologer och forskare genom att utforska samspelet mellan teknik, konst och välbefinnande. Workshoppen var utformad som en samarbetsinriktad och praktisk aktivitet. Den demonstrerade potentialen i att kombinera dessa discipliner för att skapa praktiska tillämpningar som förbättrar både det personliga och samhälleliga välbefinnandet.

Programmet utforskade olika nyckelområden inklusive:

- **Interaktioner mellan människa och gränssnitt:** Undersökning av hur teknik sömlöst kan integreras i det dagliga livet med hänsyn till mänskliga behov.
- **Virtuell verklighet och förstärkt verklighet (VR/AR):** Omvandling av traditionell konst till interaktiva upplevelser.
- **Samtida dans:** Utnyttja rörelse för att minska stress och förbättra mental hälsa.
- **Den sociala påverkan av elektronisk musik:** Belysa dess roll i att bygga gemenskap och förbättra det känslomässiga välbefinnandet.
- **Strategisk design för användarupplevelser:** Förbättring av tillgänglighet och engagemang genom genomtänkt design.

Workshoppen började med en paneldiskussion. Här delades insikter om hur teknik kan integreras i människors liv genom samarbeten med konstnärer, med fokus på ett respektfullt och kritiskt förhållningssätt till ny teknik. Deltagarna diskuterade sedan sina erfarenheter av virtualisering inom konst och presenterade VR- och AR-applikationer som omvandlar traditionell konst till interaktiva och uppslukande upplevelser.

Deltagarna engagerade sig sedan personligen i den senaste tekniken och upplevde de möjligheter som dessa verktyg öppnar för konsten. Dessa sessioner uppmuntrade till kreativ utforskning och kritiskt tänkande om hur dessa tekniker kan omforma konstnärliga praktiker.

Slutligen reflekterade deltagarna över sina erfarenheter, delade insikter och utforskade olika sätt att tillämpa de diskuterade koncepten i sina egna sammanhang. Denna gemensamma dialog skapade en djupare förståelse för teknikens roll inom konst och välbefinnande. Den insamlade återkopplingen under dessa sessioner bidrog med värdefulla insikter för att utforma framtida evenemang och samarbeten.



Konstnärlig verksamhet

Workshopen innehöll presentationer av företag som integrerar konstnärliga metoder i sitt arbete för att utforska innovativa lösningar för välbefinnande och människocentrerad design. Dessa fall demonstrerade olika tillvägagångssätt för att kombinera teknik, konst och samhällspåverkan.

Första fallet: Teknologier för människor - FoU genom samarbeten med konstnärer

Detta fall fokuserade på hur teknik sömlöst kan integreras i mänskligt liv genom samarbete mellan konstnärer och forskare. Projekten belyste hur konstnärliga perspektiv kan förbättra interaktioner mellan människa och gränssnitt samt prioritera användarupplevelse och mänskliga faktorer i design.

- **Konstnärliga aktiviteter:** Visualisera data på ett kreativt sätt, utveckla nya interaktionsmetoder och skapa uppslukande installationer som utforskar gränserna mellan uppfattningsförmåga och digitala gränssnitt.
- **Inverkan:** Dessa initiativ syftar till att göra tekniken inte bara funktionell utan också känslomässigt engagerande och meningsfull genom att blanda konstens estetik med vetenskaplig noggrannhet.

Andra fallet: Virtualisering och konst - Utforska nya kreativa processer

Detta fall som presenterades av Trivima och Maximilian Pelzmann visade hur virtualiseringstekniker, inklusive virtuell verklighet (VR) och förstärkt verklighet (AR), kan omvandla traditionell skulpturkonst till uppslukande och interaktiva upplevelser.

- **Konstnärliga VR- och AR-tillämpningar:** Uppslukande miljöer för utforskning av scenarier, vilket möjliggör berättande och upplevelsebaserad konst samt integrering av 3D-objekt i verkliga utrymmen, vilket ger en ny dimension till konstuppskattning genom interaktivt engagemang.
- **Inverkan:** Dessa tekniker omdefinierar konstens tillgänglighet och interaktivitet och utökar hur publiken upplever och engagerar sig i kreativa verk.

Tredje fallet: DAB Contemporary - Främjande av dans som ett medium för välbefinnande

DAB, ett startup-företag inom modern dans, presenterade sitt uppdrag att göra dans tillgänglig för olika demografiska grupper, inklusive barn och äldre personer. Deras aktiviteter fokuserade på de terapeutiska och samhällsbyggande aspekterna av dans.

- **Konstnärliga aktiviteter:** Workshoppar, föreställningar och interaktiva sessioner anpassade till deltagarnas fysiska och känslomässiga behov.
- **Inverkan:** Dans används som ett verktyg för att minska stress, förbättra kroppsmedvetenhet och främja självuttryck och inkludering.

Fjärde fallet: Smaken för elektronisk musik - känslor, identitet och delaktighet

Detta fall som utvecklades i samarbete med Baskiens universitet och Dantz undersökte den sociologiska och känslomässiga inverkan av elektronisk musik på identitet och samhälle.

- **Konstnärliga aktiviteter:** Liveframträdanden, interaktiva workshoppar och samhällsbaserade evenemang där konstnärlig kreativitet blandas med akademisk forskning.
- **Inverkan:** Studien undersökte hur elektronisk musik formar känslomässiga tillstånd, social tillhörighet och personlig identitet, vilket överbrygger glappet mellan forskning och offentligt engagemang.

Femte fallet: Designens inverkan på välbefinnandet

Detta fall presenterades av Diaradesign och betonade den strategiska designens roll när det gäller att förbättra människors upplevelser och välbefinnande.

- **Konstnärliga aktiviteter:** Samskapande workshoppar med användare, där designtänkande används för att utveckla lösningar som är både estetiskt tilltalande och funktionellt effektiva.
- **Inverkan:** Projekten betonade empati och kreativitet när det gällde att hantera sociala och kulturella utmaningar samt visade upp hur genomtänkt design kan förbättra livskvaliteten.





Genom att kombinera konst och teknik kan vi utforma mer människocentrerade lösningar. Genom att samarbeta med konstnärer kan vi närma oss tekniska utmaningar från nya perspektiv och säkerställa att den teknik vi skapar inte bara är effektiv utan också meningsfull och respekterar mänskliga värderingar.

Johan Kildal, forskare inom mänskliga faktorer i tekniken, Tekniker

Inverkan av interaktionen

Workshoppen var ett första steg mot att främja ett djupare samarbete mellan konstnärer, forskare och teknologer. Genom att demonstrera banbrytande arbete som redan pågår inom innovativa forsknings- och konstnästeam syftade evenemanget till att inspirera tekniska företag att involvera konstnärer från de tidiga stadierna av sina projekt och uppmuntra utvecklingen av mer människocentrerade innovationer.

För Baskiens kulturella och kreativa ekosystem som utgörs av ledande företag och initiativ inom sektorn fungerade workshoppen som en värdefull plattform för att visa upp bästa praxis, öka synligheten och skapa kontakter mellan yrkesverksamma. Detta bidrar i sin tur till att stärka sektorn för kulturella och kreativa näringar och positionerar den som en viktig kraft för innovation och samarbete i regionen.

De användningsfall som presenterades under workshoppen utmanade också deltagarna att tänka om konstens roll genom att introducera konstnärliga uttryck som traditionellt inte förknippas med välbefinnande och bredda perspektiven på hur kreativitet kan bidra till samhällliga och tekniska framsteg.



Den här workshopen öppnade mina ögon för hur konst och teknik kan fungera tillsammans på ett sätt som jag aldrig hade kunnat föreställa mig. Det är inspirerande att se hur dessa områden kan förenas för att skapa något som inte bara ser estetiskt vackert ut utan också gör en verklig skillnad i människors liv.

En deltagare



Elektronisk musik är mer än bara ljud; det är en social upplevelse. Vår forskning visar att den har en djupgående inverkan på hur människor känner sig kopplade till varandra och till sig själva. Det handlar om att skapa utrymmen där identitet och känslor kan uttryckas fritt.

Jokin Telleria, DANTZ



För framgångsrik replikering betonar GAIA vikten av att fokusera på följande nyckelaspekter:

- Delta i internationella nätverk och initiativ som ligger i framkanten av konst och teknik.
- Känna till resultaten av europeiska projekt inom konst, teknik och innovation och sprida dessa bland lokala företag.
- Välj ut företag för att visa den potential som det lokala ekosystemet har internationellt.
- Främja företagens internationalisering och FoU genom en facilitator inom konst och teknik.



Resurser

1800 euro för högtalarna, 425 euro för catering, 1010 euro för fotografen och 300 euro för videofotografen. Lokalen tillhandahålls kostnadsfritt av Kutxa Foundation.



Kontakta för mer information:
vidorreta@gaia.es