



**rubicon**



**di tengah**

**9-24  
DES  
2021**

**Lawang Wangi  
Creative  
Space**



**RUBICON** menawarkan wadah bagi seniman, praktisi budaya, pekerja kreatif, pelajar, aktivis, dan inisiatif masyarakat sipil untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk baru solidaritas yang berkelanjutan di antara disiplin ilmu dan untuk menemukan praktik kolaborasi baru. Bagaimana kita bisa bekerja sama untuk membuat model kolaborasi baru? Solusi apa untuk masalah terkini dalam lanskap perkotaan kita yang dapat kita temukan secara kolektif - dalam seni, karya kreatif, dan aktivisme? Bagaimana kita bisa melatih solidaritas jangka panjang di kota kita?

---

**RUBICON** bietet Künstler\*innen, Kulturschaffenden, Kreativen, Studierenden, Aktivisten und zivilgesellschaftlichen Initiativen eine Plattform, um neue Formen nachhaltiger solidarischer Interdisziplinen zu erkunden und neue kollaborative Praktiken zu entdecken. Wie können wir zusammenarbeiten, um ein neues Kooperationsmodell zu schaffen? Welche Lösungen für aktuelle Probleme unserer Stadtlandschaft können wir gemeinsam finden – in Kunst, kreativer Arbeit und Aktivismus? Wie können wir in unseren Städten nachhaltige Solidarität praktizieren?

---

**RUBICON** offers a platform for artists, cultural practitioners, creative workers, students, activists, and civil society initiatives to explore new forms of sustainable solidarity interdisciplines and to discover new collaborative practices. How can we work together to create a new collaboration model? What solutions to contemporary problems in our urban landscape can we find collectively – in art, creative work and activism? How can we practice long-term solidarity in our cities?



**Redefine**

Keragaman  
identitas dan  
kolektivitas  
urban

**Reform**

Lingkungan dan  
kesinambungan  
ekologi

**Reconnect**

Keadilan dan  
pemberdayaan  
sosial

# RANGKAIAN ACARA RUBICON



**Feb-Juni 2021**  
Diskusi terbuka/  
*unconferences*



**Sept 2021**  
*hackaton* budaya (KOTATON)  
dan workshop bersama  
praktisi-praktisi budaya dari  
Indonesia, Jerman, dan Perancis



**Nov 2021**  
fase prototyping  
pemenang Kotaton



**Des 2021**  
Pameran proses dan  
dokumentasi

## **NGOPI - Diskusi Terbuka**

Delapan sesi unconferences (diskusi terbuka) bertajuk ‘Ngopi’—terinspirasi dari santainya obrolan di warung kopi—dilaksanakan daring, menghadirkan pemantik diskusi berupa ahli atau pelaku lokal mengenai tiga sub-tema. Pertemuan-pertemuan ini kemudian menyingkap jarak dan kurangnya komunikasi antar inisiatif sipil, yang sebenarnya memiliki potensi besar dalam menciptakan solusi-solusi holistik permasalahan urban. Hal ini yang kemudian menjadi landasan format Kotaton untuk mempertemukan dan memulai kerjasama antar inisiatif, disiplin, dan latar belakang.

---

## **NGOPI – Offene Diskussion**

Acht unconferences (offene Diskussionen) mit dem Titel „Ngopi“ – inspiriert von entspannten Plaudereien in einem Café – wurden online durchgeführt, in denen lokale Expert\*innen oder Akteur\*innen zu drei Unterthemen diskutierten. Diese Treffen machten die Distanz und den Mangel an Kommunikation zwischen Initiativen der Zivilgesellschaft deutlich, die eigentlich ein großes Potenzial haben, um ganzheitliche Lösungen für städtische Probleme zu finden. Diese Erkenntnis bildete später die Grundlage für das Kotaton-Format, um Initiativen, Disziplinen und Menschen unterschiedlicher Hintergründe zusammenzuführen und die Zusammenarbeit anzustoßen.

---

## **NGOPI – Open Discussion**

Inspired by the nature of relaxed chats in a café, eight online unconferences (open discussions) with the title “Ngopi” provided an opportunity for local experts and interested parties to discuss three sub-topics. These meetings highlighted the distance and lack of communication among civil society initiatives that actually have great potential for finding holistic solutions to urban problems. This knowledge later formed the basis for the Kotaton format to bring together initiatives, disciplines and people from different backgrounds to launch cooperation.

## **KOTATON - Hackaton Budaya & Lokakarya 72 Jam**

Dalam bentuk hackaton budaya dan lokakarya daring selama 72 jam, Kotaton memanggil praktisi seni, industri kreatif, dan inisiatif organisasi masyarakat untuk mencari solusi dari masalah konkret perkotaan. Dipandu oleh para ahli berbagai bidang dari Perancis, Indonesia, dan Jerman, para peserta memiliki waktu dua hari bekerjasama membuat ajuan proyek interdisiplin dan mempresentasikan kepada para juri di hari ketiga. Tiga ide terbaik dan empat proyek terpilih mendapat pendanaan untuk merealisasikan proyek yang berorientasi pada pembangunan budaya dan berkelanjutan di kota Bandung, yang dapat disaksikan perkembangannya di pameran **Rubicon~Di Tengah** di Lawang Wangi Creative Space 9-24 Desember 2021

---

## **KOTATON - Hackaton Budaya & Lokakarya 72 Jam**

In Form von kulturellen Hackathons und 72-stündigen Online-Workshops ruft Kotaton Kunstschaffende, Akteure der Kreativwirtschaft und Gemeinschaftsinitiativen dazu auf, nach Lösungen für konkrete urbane Probleme zu suchen. Angeleitet von Expert\*innen unterschiedlicher Fachrichtungen aus Frankreich, Indonesien und Deutschland hatten die Teilnehmenden zwei Tage Zeit, gemeinsam einen interdisziplinären Projektvorschlag zu erarbeiten und am dritten Tag der Jury zu präsentieren. Die drei besten Ideen und vier ausgewählte Projekte wurden gefördert, um ein auf kulturelle und nachhaltige Entwicklung ausgerichtetes Projekt in der Stadt Bandung zu verwirklichen, das in der Ausstellung Rubicon~Di Tengah im Lawang Wangi Creative Space vom 9. bis 24. Dezember 2021 zu sehen ist.

---

## **KOTATON – Hackaton Budaya & Lokakarya 72 Jam**

In the form of cultural hackathons and 72-hour online workshops, Kotaton calls on artists, practitioners in the creative industries, and community initiatives to search for solutions to specific urban problems. Led by experts from various disciplines from France, Indonesia and Germany, the participants had two days to jointly develop an interdisciplinary project proposal and present it to the jury on the third day. The three best ideas and four selected projects were funded in order to realize a sustainable cultural development-oriented project in Bandung. It is on view in the exhibition Rubicon~Di Tengah at Lawang Wangi Creative Space 9-24 December 2021.

# Catatan Setengah Jalan /

Rubicon adalah eksperimen akan intuisi dalam melihat masalah, mencari solusi, dan kerjasama. Ide format acara ini berawal dari pembacaan kami terhadap minimnya pola kerja lintas disiplin yang berhubungan dengan isu urban yang berumur panjang. Meminjam frasa *crossing The Rubicon* yang berarti 'titik nirkembali', Rubicon menawarkan eksplorasi proses kolaborasi interdisiplin sebagai sebuah titik tolak cara mencari solusi bersama menghadapi isu urban. 'Kreativitas' sebagai salah satu aspek interdisiplin dekat dengan teknologi informasi dan latar belakang pendidikan tinggi (Rajab, 2014). Kerja 'interdisiplin' dan 'kreatif' di Bandung sendiri, sebenarnya cukup banyak dilakukan secara informal, intuitif, dan lintas demografi. Rubicon berupaya menjadi ruang bertemu yang cair dan acak yang diharapkan dapat membuka kemungkinan baru dalam pola kerjasama interdisiplin di kota Bandung.

Dalam dua bagian awal Rubicon, Ngopi dan Kotaton, titik berat aspek interdisiplin bukan apa yang dihasilkan dari komunikasi dan kerjasama, tetapi bagaimana mengkondisikan proses komunikasi dan kolaborasi. Tahapan Ngopi menemukan bahwa diskusi lintas disiplin yang membahas tentang topik pola kerja kolektif, lingkungan hidup dan kemanusiaan jarang dilakukan. Dalam beberapa sesi Ngopi khususnya yang membahas tentang isu kota kita menemukan banyak sekali pekerja kreatif dan juga aktivis yang sama-sama membahas isu yang sama tetapi tidak pernah bertemu sebelumnya.

Pada Kotaton, keragaman para pendaftar menjadi sebuah kejutan kecil, karena sebelumnya kami berasumsi kalau acara seperti ini akan didominasi oleh sektor kreatif. Di luar dugaan, jumlah pendaftar dari sektor kreatif bahkan tidak mencapai setengahnya. Sebuah langkah awal yang baik, menunjukkan bahwa sesuatu yang spekulatif seperti proyek Rubicon ternyata diminati oleh banyak disiplin dan latar belakang. Kotaton juga menyingkap bahwa secara tematik, tema lingkungan menjadi minat terbesar dan terpenting yang membutuhkan lebih banyak kerja interdisiplin, paling tidak bagi para peserta.

Fase prototyping dan persiapan pameran kemudian memperjelas tantangan kerjasama interdisiplin yang sebenarnya. Perbedaan cara berpikir, pola kerja, sudut pandang dan pengukuran capaian menjadi bagian dari proses kompromi dalam kolaborasi. Kecenderungan tegangan juga beberapa muncul ketika proses pameran dianggap secara spesifik sebagai sebuah kegiatan artistik. Di sisi lain, beberapa peserta Kotaton melanjutkan kerjasamanya setelah mengikuti Kotaton karena berhasil menemukan titik tengah di antara para kolaborator. Pada akhirnya, situasi ini memunculkan wawasan mengenai parameter kolaborasi, yang menjadi catatan besar bagi kami dalam melihat kelanjutan proyek ini.

Walaupun rangkaian Rubicon ditutup oleh pameran ini, sesuai sub-judulnya, “Di Tengah”, apa yang ada di dalamnya perlu dilihat sebagai tahap merintis. Perwujudan setengah jalan karya-karya ini merupakan undangan dialog yang luas: kekuatan konsep, kelayakan dan potensinya. Dialog-dialog inilah modal, baik para peserta maupun kami sebagai fasilitator, yang akan mengantarkan kepada strategi akan keberlanjutan.

----

Rajab, Budi. (2014): Kajian Tentang Pembentukan dan Dinamika Kelas Kreatif di Kota Bandung. (Disertasi Doktoral, Universitas Padjajaran, 2014).



# Ein Zwischenstand /

Rubicon ist ein Experiment: Welche Rolle spielt die Intuition, wenn es darum geht, Probleme zu erkennen, Lösungen zu finden und zusammenzuarbeiten? Die Idee zu diesem Veranstaltungsformat entstand aus der Erkenntnis, dass bislang kaum interdisziplinäre Arbeitsweisen in Bezug auf bereits seit langer Zeit bestehende urbane Fragen und Problematiken existieren. In Anlehnung an die Phrase Crossing The Rubicon/Den Rubikon überschreiten im Sinne von „Punkt ohne Wiederkehr“ bietet Rubicon eine Auseinandersetzung mit interdisziplinären Kooperationsprozessen als Ausgangspunkt für die Suche nach gemeinsamen Lösungen für urbane Probleme. „Kreativität“ als ein interdisziplinärer Aspekt ist nicht weit entfernt von Informationstechnologie und Hochschulbildung (Rajab, 2014). ‘Interdisziplinäre’ und ‘kreative’ Arbeitsweisen in Bandung selbst werden tatsächlich meist informell, intuitiv und über demografische Merkmale hinweg durchgeführt. Rubicon versucht, ein fließender und nicht vorbestimmter Begegnungsort zu sein, der neue Möglichkeiten der interdisziplinären Kooperationsweisen in der Stadt Bandung eröffnen kann.

In den ersten beiden Teilen von Rubicon - Ngopi und Kotaton - lag der Schwerpunkt interdisziplinärer Aspekte nicht darauf, was aus Kommunikation und Kollaboration resultiert, sondern wie man Prozesse der Kommunikation und Kollaboration konditioniert. Während des Teils Ngopi wurde festgestellt, dass interdisziplinäre Diskussionen zu den Themen kollektive Arbeitsmuster, Umwelt und

Menschlichkeit selten geführt wurden. In mehreren Ngopi-Sessions, vor allem in solchen, die sich mit städtischen Fragen beschäftigten, brachten wir viele Kreative und Aktivisten zusammen, die sich gleichermaßen mit den selben Themen beschäftigten, sich aber noch nie zuvor begegnet waren.

Bei Kotaton überraschte uns die Unterschiedlichkeit der Menschen, die sich für die Teilnahme registrierten, denn wir waren davon ausgegangen, dass eine solche Veranstaltung von der Kreativbranche dominiert werden würde. Unerwarteterweise hat die Zahl der registrierten Teilnehmenden aus der Kreativbranche dann aber nicht einmal die Hälfte aller Anmeldungen erreicht. Dies war ein guter erster Schritt, der zeigte, dass etwas so Hypothetisches wie das Projekt Rubicon für viele Menschen aus verschiedenen Disziplinen und mit unterschiedlichen Hintergründen interessant war und ist. Kotaton zeigte auch, dass inhaltlich das Umweltthema von größtem Interesse ist und auch von überragender Bedeutung im Hinblick auf die Erfordernis interdisziplinärer Arbeit, zumindest für die Teilnehmenden.

Die Projektphasen Prototyping und Ausstellungsvorbereitung machten anschließend die wahren Herausforderungen der interdisziplinären Zusammenarbeit deutlich. Unterschiedliche Denkweisen, Arbeitsmuster, Sichtweisen und Leistungsmessungen gehörten zum Prozess der Kompromissfindung in der Zusammenarbeit. Gewisse Spannungstendenzen traten auch auf, wenn im Besonderen der Ausstellungsprozess als künstlerische Tätigkeit betrachtet wurde. Andererseits haben einige Teilnehmende des Kotaton ihre Zusammenarbeit auch im Anschluss fortgesetzt, weil es ihnen gelungen ist, einen gemeinsamen Nenner unter den Kollaborateuren

zu finden. Letztendlich öffnete uns diese Konstellation den Blick auf Parameter der Zusammenarbeit, was für uns wichtige Erkenntnisse für die Fortsetzung des Projekts lieferte.

Auch wenn die Rubicon-Reihe mit dieser Ausstellung, entsprechend ihrem Untertitel „Di Tengah“ (dt. In der Mitte), abschließt, sollte das, was sie umfasst, als bahnbrechend betrachtet werden. Die vorläufige Realisierung der Arbeiten lädt zu einem breiten Dialog ein, über die Kraft des Konzepts, ihre Machbarkeit und ihr Potenzial. Solche Dialoge sind das Mittel, sowohl für die Teilnehmenden als auch für uns als Moderator\*innen, die zu Strategien der Nachhaltigkeit führen.

---

Rajab, Budi. (2014): Kajian Tentang Pembentukan dan Dinamika Kelas Kreatif di Kota Bandung. (Disertasi Doktoral, Universitas Padjajaran, 2014).

# An interim update

Rubicon is an experiment: What role does intuition play in identifying problems, finding solutions, and working together? The idea for this event format arose from the knowledge that few interdisciplinary practical methods exist for dealing with urban questions and problems. Based on the saying “crossing the Rubicon” (“point of no return”), the Rubicon project offers an examination of interdisciplinary cooperation processes as a starting point for the search for common solutions to urban problems. Creativity as an interdisciplinary aspect is close to information technology and higher education (Rajab, 2014). Interdisciplinary and creative working methods in Bandung are primarily implemented informally, intuitively and across demographic boundaries. Rubicon tries to be a flowing and undefined meeting place that can open up new possibilities for interdisciplinary cooperation in the city of Bandung.

In the first two parts of Rubicon (Ngopi and Kotaton) the focus of interdisciplinary work was on how to condition processes of communication and collaboration rather than on the results of communication and collaboration. The Ngopi part revealed that interdisciplinary discussions on the subjects of collective work patterns, the environment and humanity were seldom conducted. In several Ngopi sessions, especially those that dealt with urban issues, we brought together many creatives and activists who were equally concerned with the same topics but had never met before.

Kotaton surprised us with the diversity of people who registered to participate—we had assumed such an event would be dominated by the creatives. Unexpectedly, less than half of the registered participants were from the creative industry. This was a good first step since it showed that something as hypothetical as the Rubicon project was interesting to people from different disciplines and backgrounds. Kotaton also showed that the topic environment is of great concern in terms of content and of great importance concerning interdisciplinary work, at least for the participants.

The prototyping and exhibition preparation phases then made the real challenges of interdisciplinary cooperation clear. Different ways of thinking, work patterns, perspectives and performance measurements were part of the process of finding compromises in the collaboration. A certain amount of tension also emerged when the exhibition process in particular was viewed as an artistic activity. On the other hand, some of the Kotaton participants continued their collaboration afterwards because they found a common denominator. Ultimately, this constellation opened up our view of the parameters of the cooperation and provided us with key insights into the continuation of the project.

Even if the Rubicon series concludes with this exhibition, in keeping with its subtitle “Di Tengah” (in the middle), as a whole it should be regarded as groundbreaking. The preliminary realization of the work invites a broad dialogue about the power of the concept, its feasibility and its potential. For the participants and for us as moderators, such dialogues constitute the means leading to strategies of sustainability.

---

Rajab, Budi. (2014): Kajian Tentang Pembentukan dan Dinamika Kelas Kreatif di Kota Bandung. (Disertasi Doktoral, Universitas Padjajaran, 2014).

# Reimagine The Basin



Terdiri dari psikolog komunitas, seniman dan storyteller, Reimagine The Basin merupakan sebuah usaha membayangkan kembali tentang ruang hidup yang kita tinggali, terutama Bandung yang secara geografis merupakan sebuah cekungan yang luas. Dalam prosesnya, data dikumpulkan lewat pendekatan edukatif dan partisipatoris: pengumpulan cerita yang dinarasikan ulang, lokakarya penggambaran wilayah secara sederhana, serta kegiatan-kegiatan pro-lingkungan seperti penanaman pohon dan membawa anak-anak bermain di gunung. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan untuk pertama kali di bilangan gunung Manglayang. Setelah menemukan cara kolaborasi dengan berbasis gotong royong dan disiplin dalam komunikasi, Reimagine The Basin akan dilanjutkan untuk menemukan bentuk idealnya: membayangkan ulang ruang-ruang yang ada di Bandung sebagai cekungan, tidak hanya di gunung-gunung, tetapi juga ke tengah kota dan gang-gang yang ada.

---

Reimagine The Basin setzt sich aus Gemeindepsycholog\*innen, Künstler\*innen und Geschichtenerzähler\*innen zusammen und ist ein Versuch, den Lebensraum, in dem wir leben, neu zu denken, insbesondere die Stadt Bandung, die geografisch ein riesiges Bassin darstellt. Während des Verlaufs wurden Daten mithilfe eines pädagogischen und partizipativen Ansatzes erhoben und gesammelt: nacherzählte Geschichten, Workshops zu einfachen Beschreibungen des Gebiets und umweltfreundliche Aktivitäten wie Bäume pflanzen und Ausflüge für Kinder zum Spielen in den Bergen. Diese Aktivitäten wurden zunächst im Gebiet um den Berg Mangalayang durchgeführt. Nachdem ein Weg der Zusammenarbeit auf der Grundlage gegenseitiger Hilfe und Kommunikation gefunden wurde, wird Reimagine The Basin weitergeführt, um seine ideale Form zu finden: die bestehenden Räume in Bandung als Bassin neu zu denken, nicht nur in den Bergen, sondern auch im Zentrum der Stadt und in den dortigen Gassen.

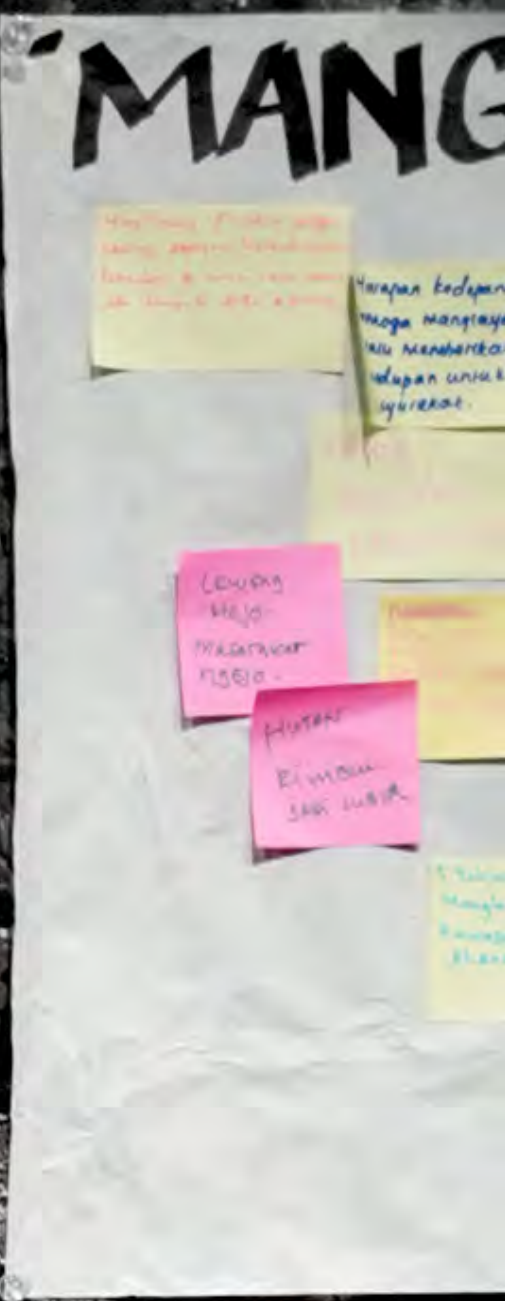
Re-imagine the Basin is comprised of community psychologists, artists and storytellers. It is an attempt to rethink our living space, especially the city of Bandung, which geographically represents a huge basin. Data was collected and gathered using a pedagogical and participatory approach that included retold stories, workshops on simple descriptions of the area, environmentally friendly activities such as tree planting, and trips for children to play in the mountains. These activities initially took place in the Mangalayang Mountain area. After finding a way of working together based on mutual help and communication, Reimagine the Basin continues to find its ideal form, which is to rethink the existing spaces in Bandung as a basin, not only in the mountains but also in the city center, streets and alleys.



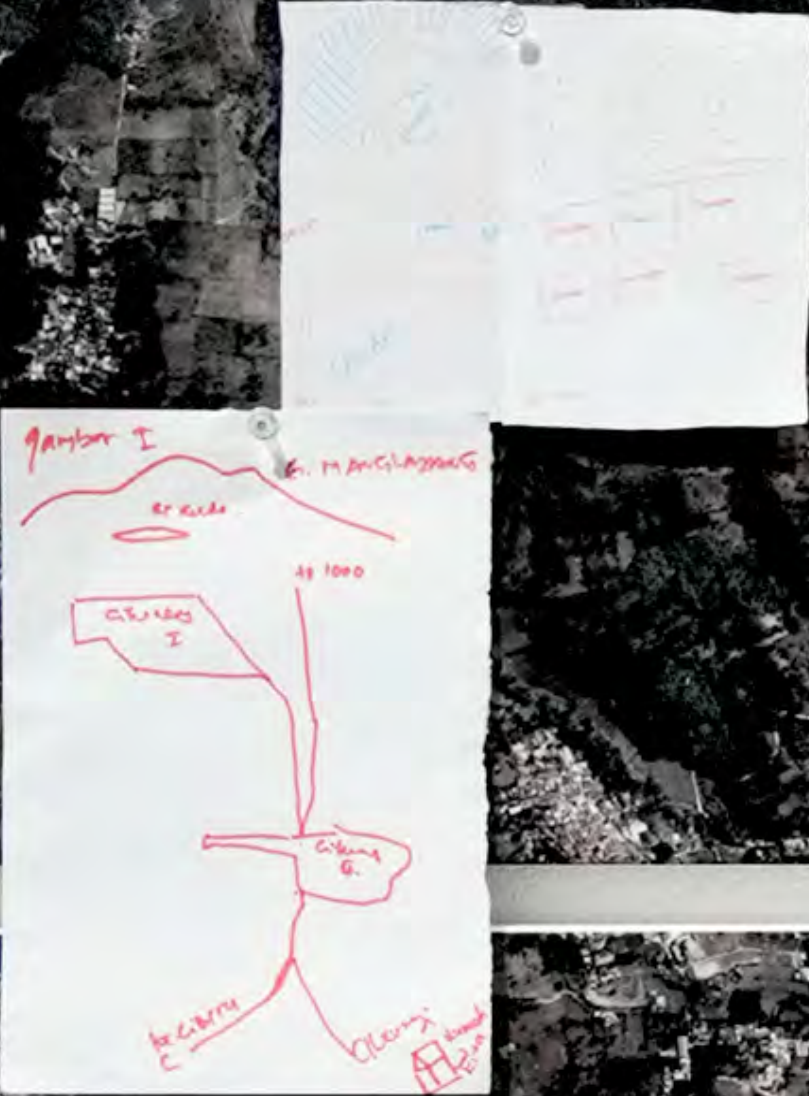
# Punt Manglayang

Baru Beureum

(Camp&Track Mt...



Wisata Batu Kuda



Manglayang Regency

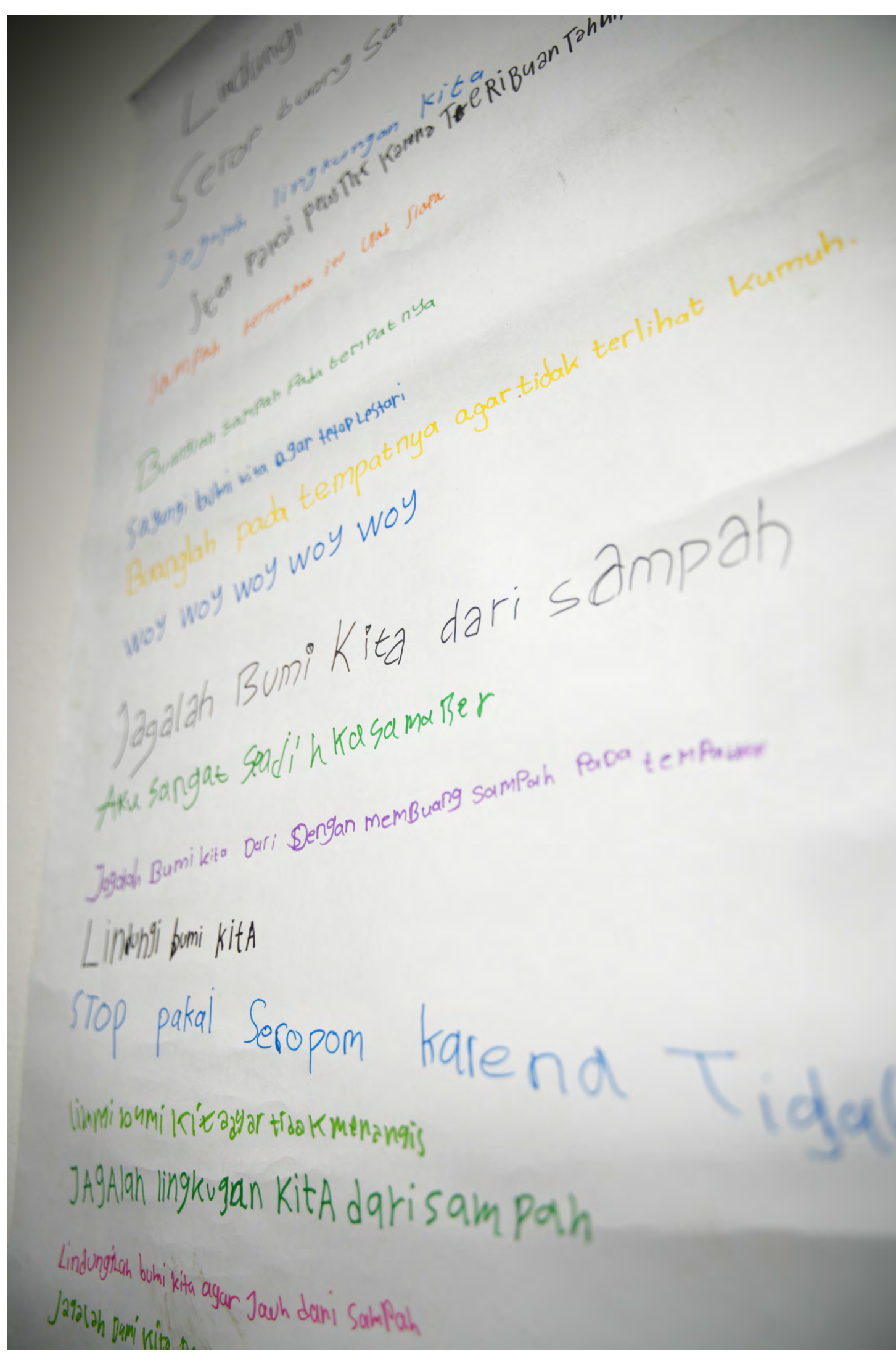
di Puntor I  
Perumahan Manglayang  
Regency  
saya u/ s tahun ke  
perumahan Manglayang  
Regency kompleks & villa  
kita: - u/ manglayang  
perumahan Manglayang  
Regency dengan lahan u/ s  
perumahan Manglayang  
Regency dengan lahan u/ s  
dan lahan lain-lain  
Salam manglayang  
LILAWATI, S4

Bandung Giri Gahana Golf

Padjadjaran Un

Jatinangor Town Squ

# Irama Anak Kota

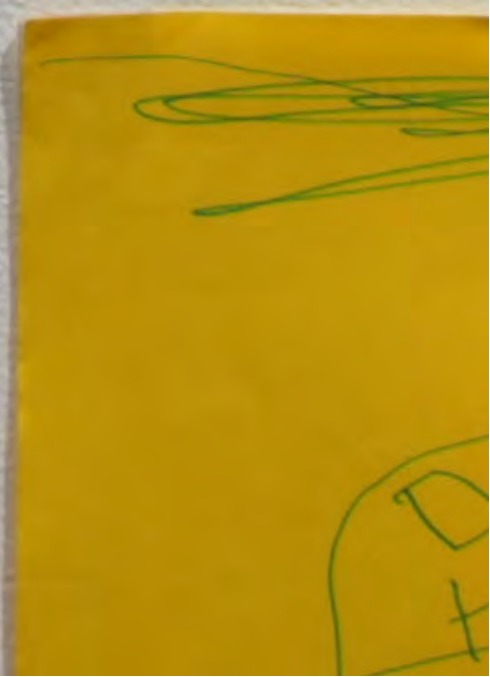


Terdiri dari musisi, filmmaker dan aktivis lingkungan, Irama Anak Kota adalah sebuah upaya menumbuhkan rasa kepedulian anak-anak sebagai generasi penerus, terhadap lingkungan, khususnya tentang permasalahan sampah melalui edukasi dengan metode belajar dan bermain. Karya yang disajikan merupakan hasil karya dari anak-anak di Kawasan Cibogo yang dihasilkan selama proses kegiatan Irama Anak Kota berlangsung. Karya tulis, gambar dan juga musik yang tercipta selama kegiatan berlangsung ini merupakan bentuk respon anak-anak di Kawasan Cibogo terhadap permasalahan lingkungannya. Keterlibatan langsung—baik sesama anggota kelompok dan terhadap partisipan proyek, serta kemampuan beradaptasi yang cepat, menjadi modal dalam melancarkan proses kolaborasi. Untuk pameran Rubicon~Di Tengah, Irama Anak Kota menciptakan instalasi yang mengajak pengunjung merespon permasalahan sampah melalui bentuk tulisan, yang nantinya akan diupayakan menjadi sebuah lirik baru untuk karya musik edukasi selanjutnya.

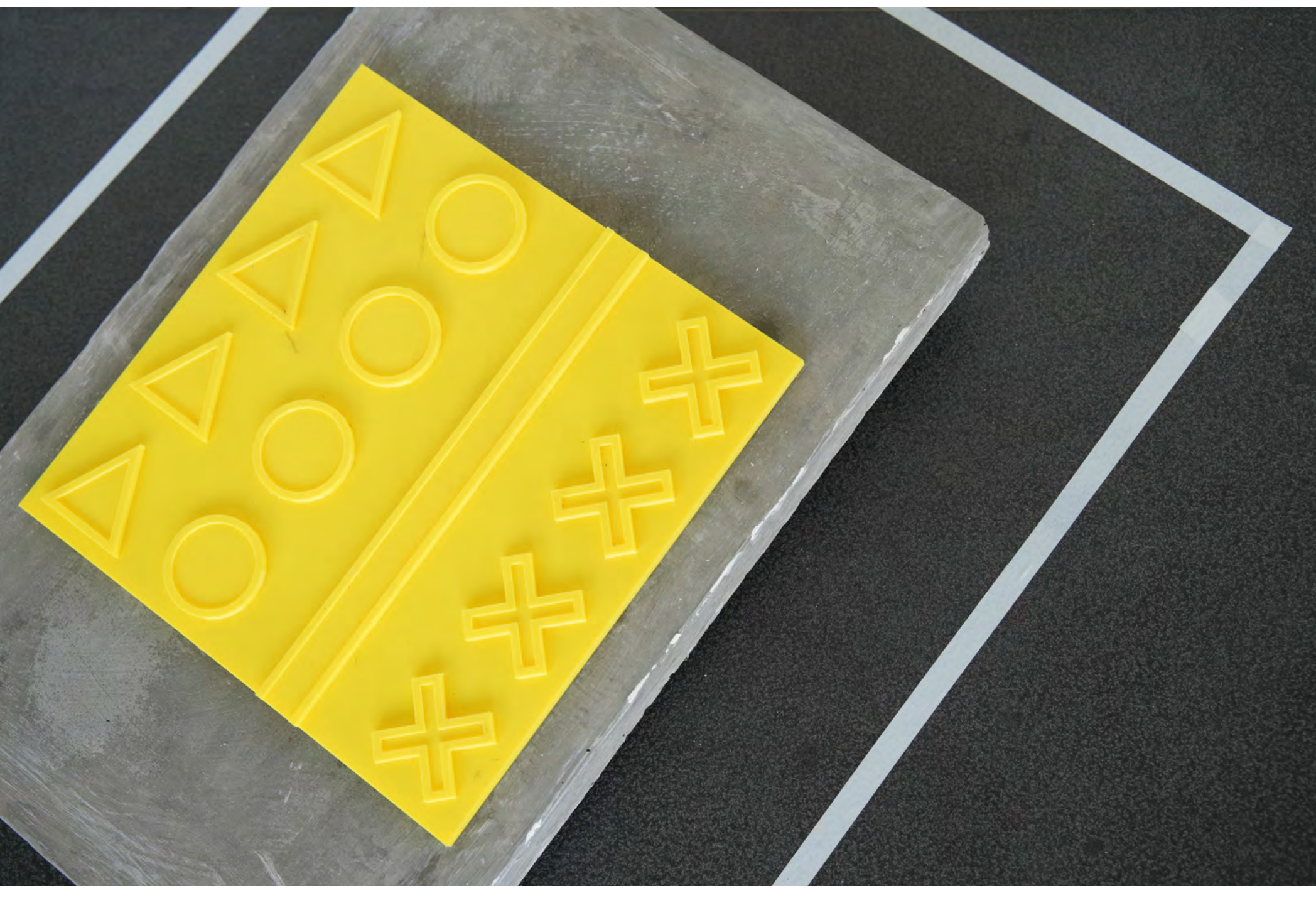
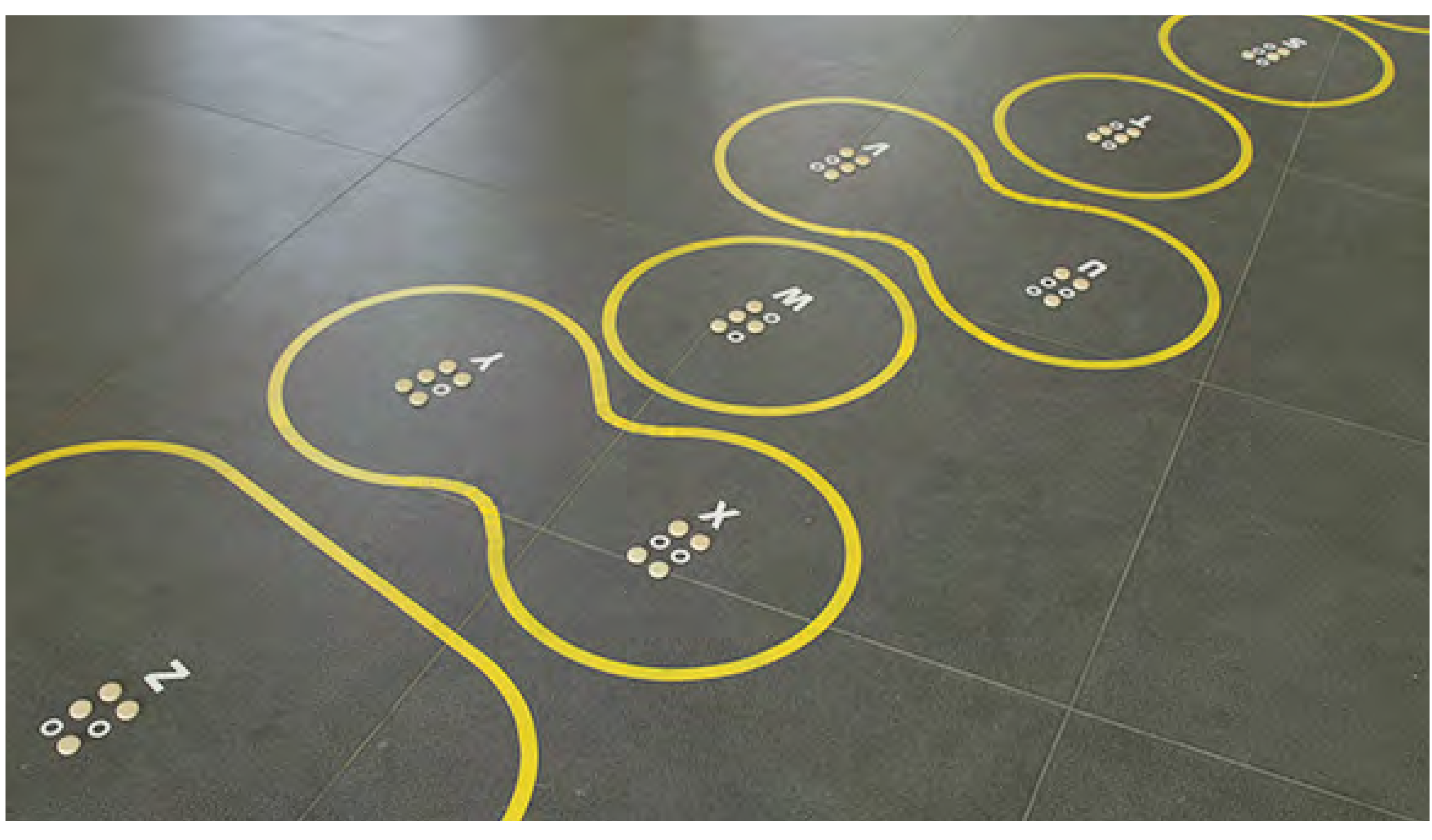
---

Irama Anak Kota setzt sich aus Musiker\*innen, Filmemacher\*innen und Umweltaktivist\*innen zusammen und ist ein Versuch, Kinder als die kommende Generation durch Bildung über Lern- und Spielmethoden für die Umwelt zu interessieren und ein Bewusstsein zu schaffen, insbesondere in Bezug auf Abfallprobleme. Die präsentierten Werke stammen von Kindern im Bezirk Cibogo, die während des Programms Irama Anak Kota entstanden sind. Die während des Programms erstellten Texte, Bilder und Musik sind eine Form der Reaktion der Kinder im Bezirk Cibogo auf Umweltprobleme. Die direkte Einbindung – sowohl der einzelnen Gruppenmitglieder als auch der Projektteilnehmenden - sowie die Fähigkeit zur schnellen Anpassung sind das Rüstzeug, das den Zusammenarbeitsprozess erleichterte. Für die Ausstellung Rubicon~Di Tengah hat Irama Anak Kota eine Installation geschaffen, die die Besucher\*innen dazu einlädt, dem Abfallproblem in schriftlicher Form zu begegnen, später werden diese Texte zu einem neuen Text für das nächste musikpädagogische Werk verarbeitet.

Irama Anak Kota comprises musicians, filmmakers and environmental activists. It is an attempt to interest children, the upcoming generation, in the environment through learning and playing and, in particular, to create awareness about waste problems. The presented works were crafted by children in the Cibogo District who participated in the Irama Anak Kota program. The texts, images and music created during the program represent their reaction to environmental problems. Direct involvement of the individual group members and project participants as well as the ability to adapt quickly are the tools that made the collaboration process feasible. For the Rubicon~Di Tengah exhibition, Irama Anak Kota created an installation that invites visitors to react in writing to the waste problem; these texts will later be processed and become new text for the next music-driven pedagogical event.



# Towards Inclusive Bandung



Terdiri dari desainer yang berbeda keahlian, Towards Inclusive Bandung mengolah sebuah kampanye aksesibilitas disabilitas lewat intervensi ruang publik. Berfokus pada sensibilitas tuna netra, kelompok ini membuka dialog di ruang publik dengan melaksanakan program diskusi, menciptakan area bermain “Play.Gg.Round” yang memperkenalkan aspek-aspek komunikasi tuna netra, serta pengembangan desain ruang publik. Menggunakan pendekatan partisipasi warga dan profesional, kelompok ini mencoba membangun kesadaran awal dalam merasakan kehadiran para disabilitas sehingga masyarakat pun dapat mengawasi dan mengkritisi bagaimana akses bagi para disabilitas di pembangunan infrastruktur.

---

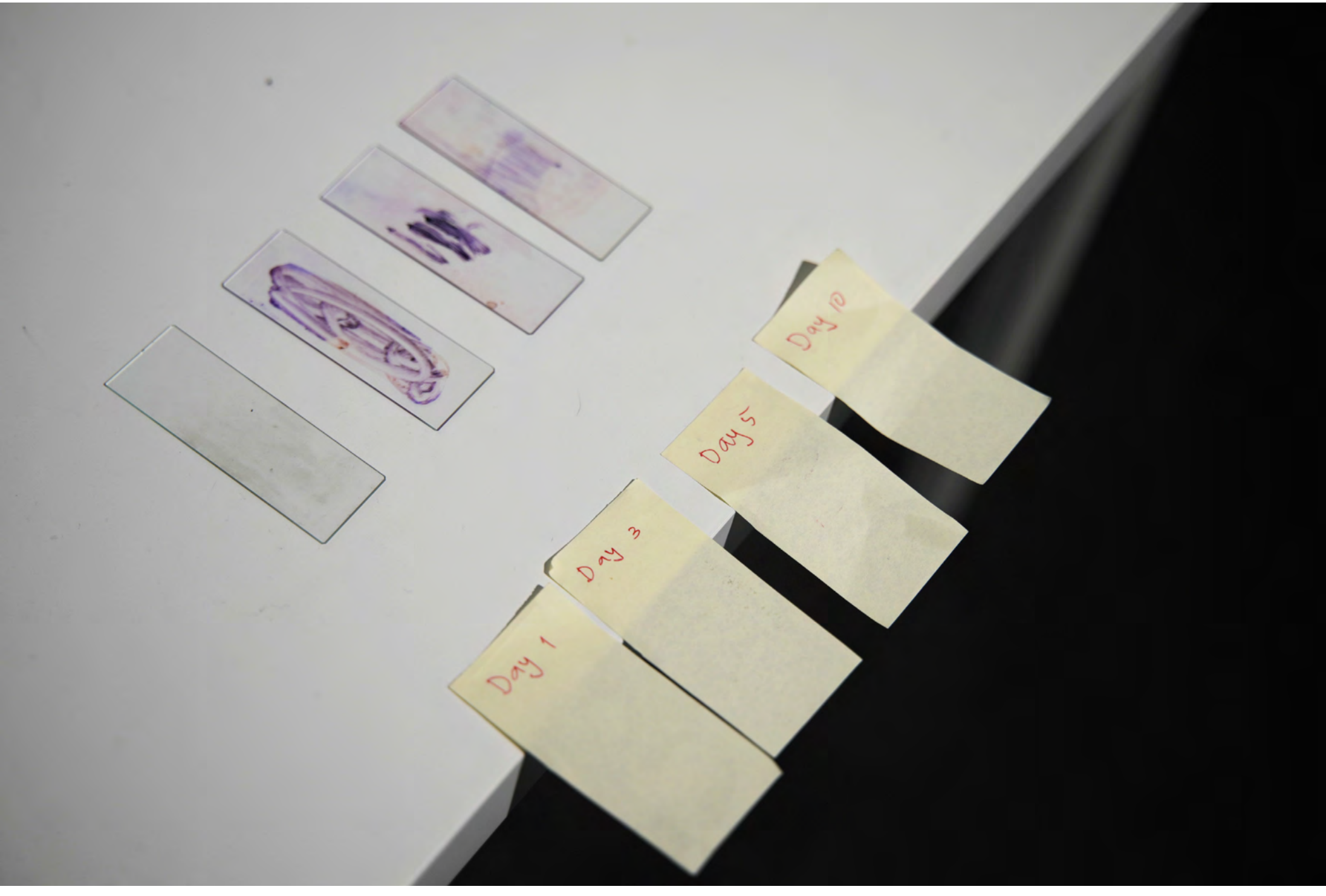
Towards Inclusive Bandung setzt sich aus Designer\*innen mit unterschiedlichen Expertisen zusammen und entwickelt eine Kampagne zur Barrierefreiheit durch Interventionen im öffentlichen Raum. Die Gruppe richtet den Blick auf die Sensibilität Blinder und eröffnet einen Dialog im öffentlichen Raum, indem sie ein Diskussionsprogramm durchführte, einen Spielbereich „Play. Gg.Round“ schuf, der Aspekte der Blindenkommunikation vorstellte, sowie die Gestaltungsentwicklung öffentlicher Räume präsentierte. Mit einem Ansatz der Bürgerbeteiligung und professioneller Beteiligung versucht die Gruppe, das Bewusstsein für die Anwesenheit von Menschen mit Behinderungen zu schaffen, sodass die Gemeinschaft imstande ist, den Zugang für Menschen mit Behinderungen in der Infrastrukturentwicklung zu verfolgen und zu kritisieren.

Towards Inclusive Bandung involves designers with a range of expertise. It is developing a campaign for accessibility through interventions in public space. The group focuses on the sensitivity of the blind and initiates a dialogue in public space by conducting a discussion program, creating the play area “Play.Gg.Round” that presented aspects of blind communication, and presenting the design development for public spaces. Using a combined civic and professional participation approach, the group tries to raise awareness of the presence of people with disabilities so that the community can monitor and critique access for people with disabilities with respect to infrastructure development.





# Sesajen Mikro Khodam

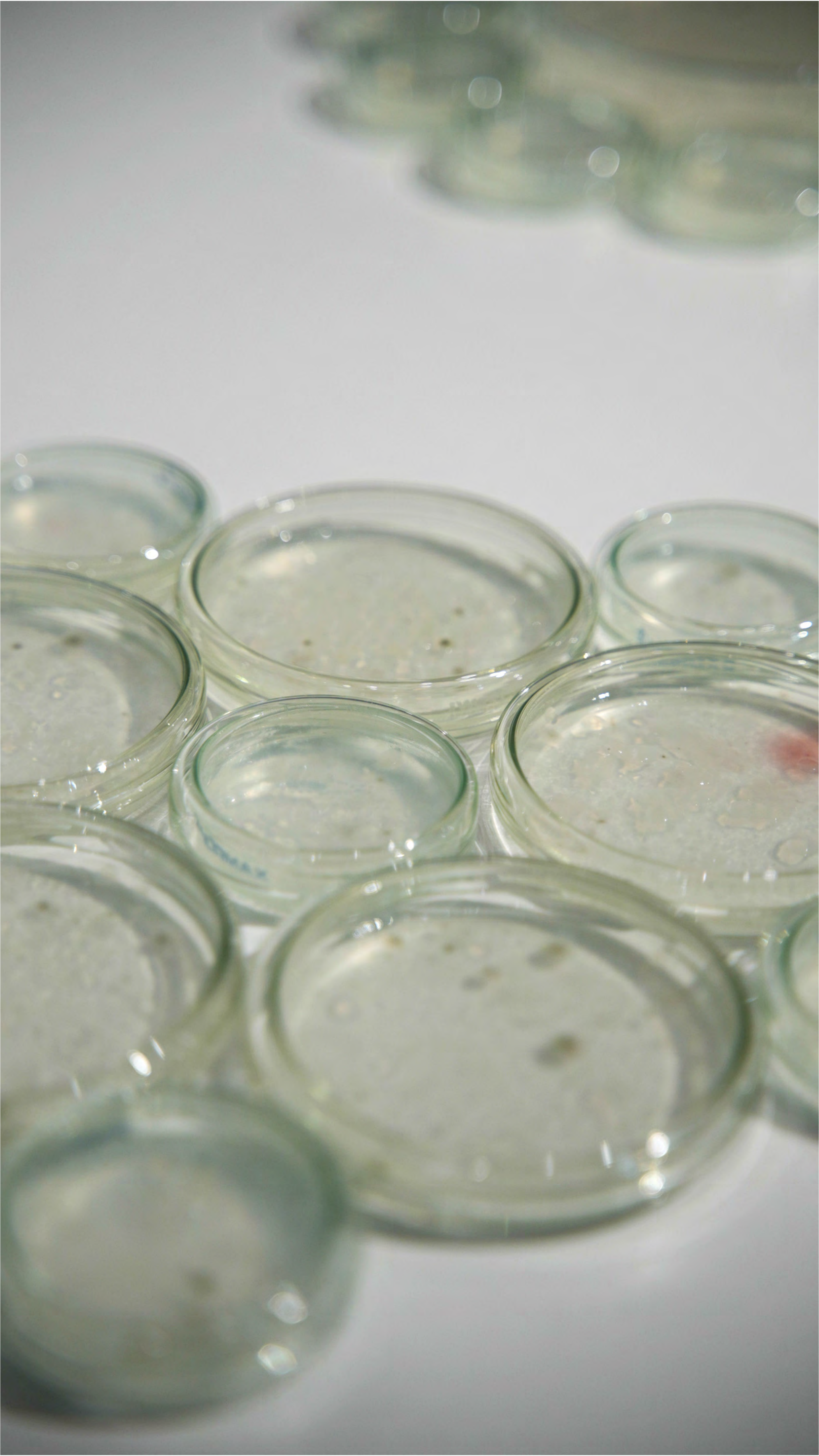


Terdiri dari seniman, akademisi/peneliti, dan pelaku permakultur, Sesajen Mikro Khodam berangkat dari menyadari bahwa manusia itu tidak sendiri, banyak mikroorganisme sebagai penjaga kesehatan tubuh yang juga perlu diperhatikan daur hidupnya. 'Sesajen' bagi mikroorganisme ini didapat dari sayur mayur dan buah-buahan yang dibudidayakan secara permakultur oleh Lab Ngebon. Memahami porsi kerja masing-masing keahlian, proses pembuatan Sesajen Mikro Khodam melihat daur hidup makro dan mikro sebagai fokus proyek. Sesajen Mikro Khodam diharapkan terus berkembang untuk memberi edukasi bahwa manusia hidup berdampingan dengan mikroorganisme yang hidup di dalam tubuhnya dan membutuhkan asupan yang sehat untuk diserap.

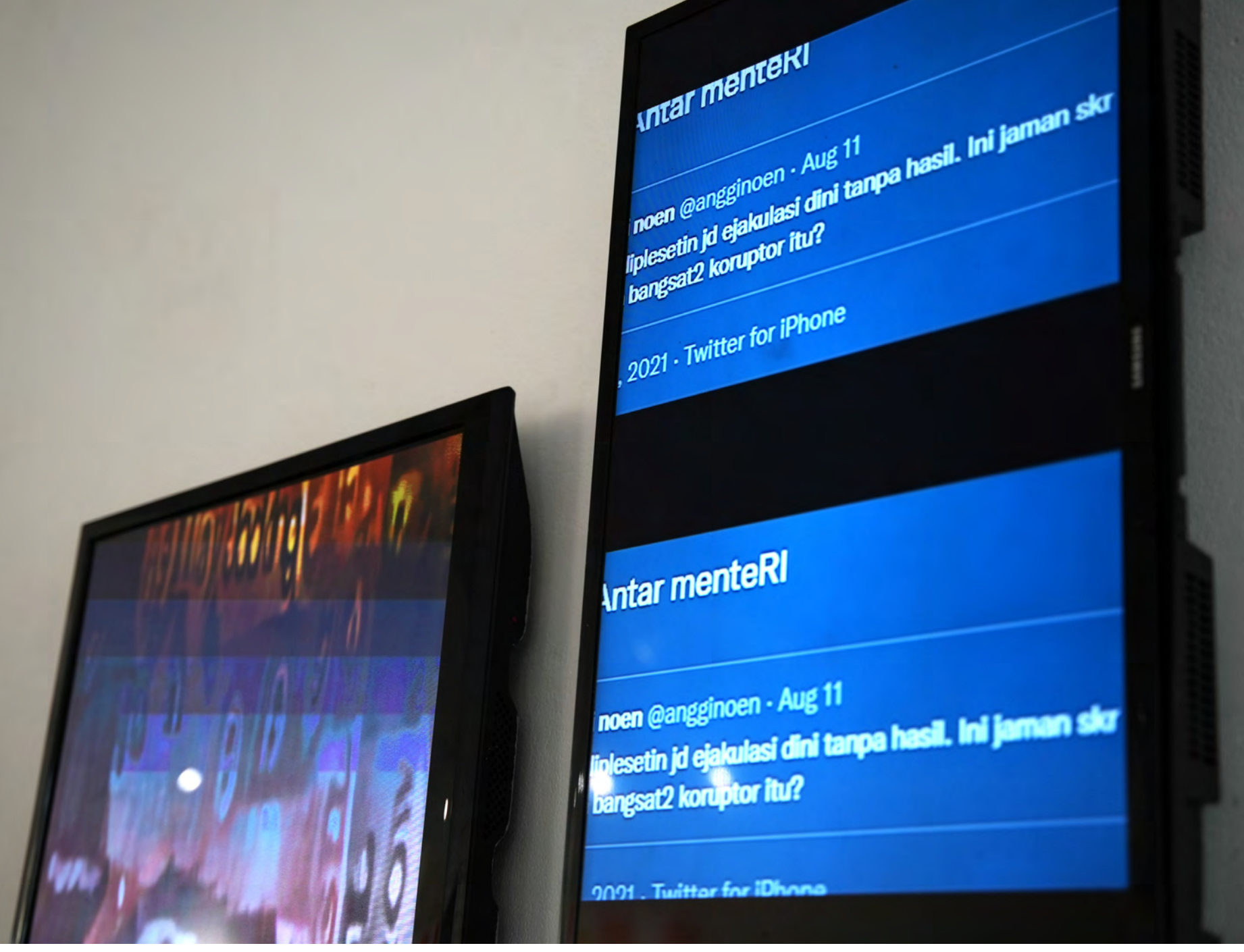
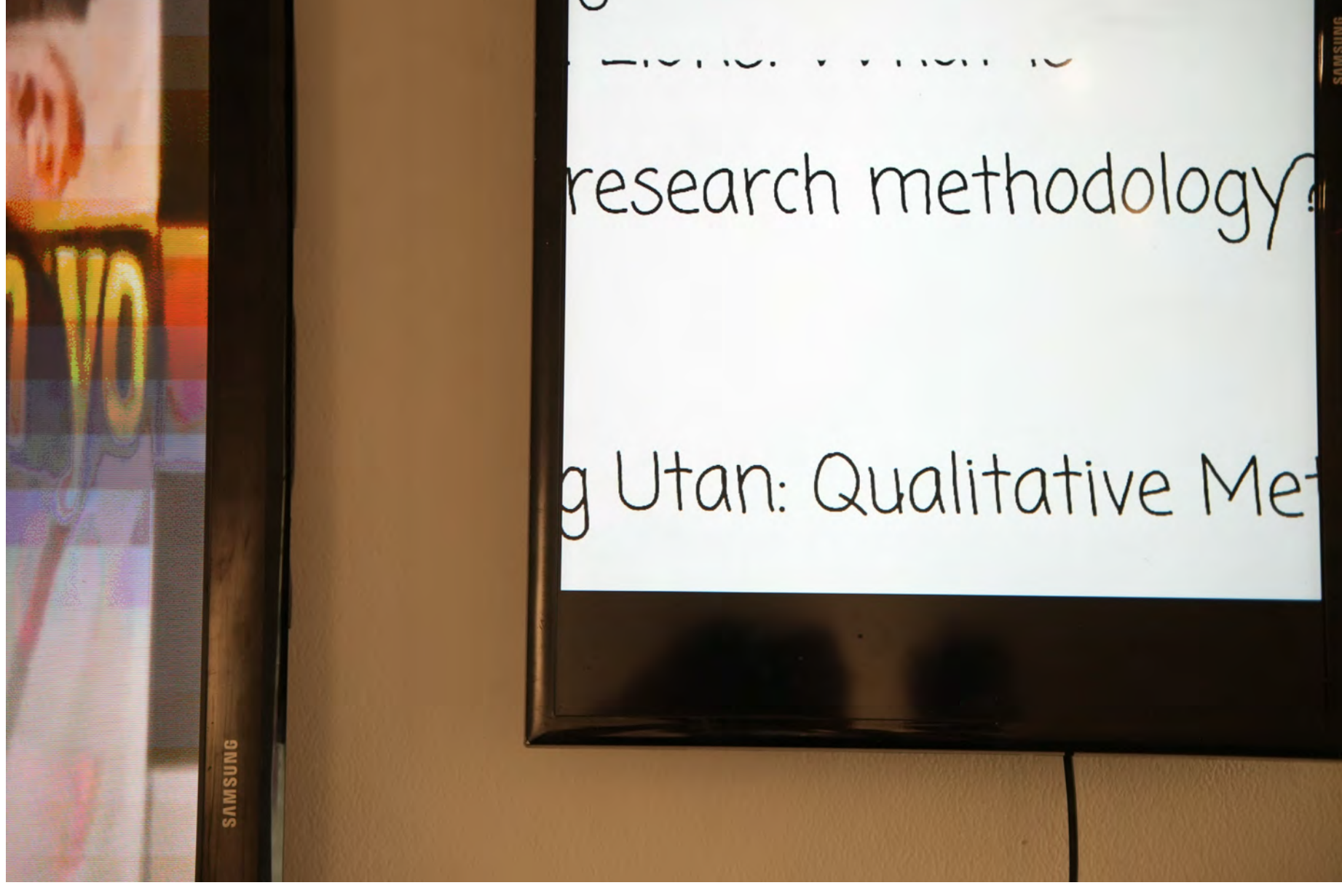
---

Sesajen Mikro Khodam setzt sich aus Künstler\*innen, Akademiker\*innen/Wissenschaftler\*innen und Permakultur-Akteur\*innen zusammen und geht von der Erkenntnis aus, dass der Mensch nicht allein ist, sondern dass es zahlreiche Mikroorganismen gibt, die einen Beitrag zur körperlichen Gesundheit leisten und auf deren Lebenszyklus ebenfalls geachtet werden muss. Die „Gaben“ für Mikroorganismen werden aus Gemüse und Früchten gewonnen, die das Ngebon Lab permakultiviert. Der Arbeitsanteil eines jeden Fachbereichs beim Herstellungsprozess der Gaben wird gewürdigt und nachvollzogen und im Fokus des Projekts stehen Makro- und Mikrolebenszyklen. Wünschenswert ist, dass sich Sesajen Micro Khodam weiter entwickelt, um darüber aufzuklären, dass Menschen Seite an Seite mit Mikroorganismen leben, dass Mikroorganismen im Körper leben und diese ebenfalls ein gesundes Umfeld benötigen, um positive Wirkungen zu haben.

Sesajen Mikro Khodam includes artists, academics, scientists and permaculturalists. The group is based on the knowledge that humans are not alone: numerous microorganisms contribute to our physical well-being and their life cycles must be taken into account. The “gifts” for microorganisms are obtained from vegetables and fruits of the Ngebon Lab permacultures. The workshare of each department in the manufacturing process of the gifts is appreciated and understood. The focus of the project is on macro and micro life cycles. Sesajen Mikro Khodam will hopefully continue to develop in order to educate people about living side by side with microorganisms. After all, microorganisms live in our bodies and they need a healthy environment to have positive effects.



# Intervensi Jagat Meme



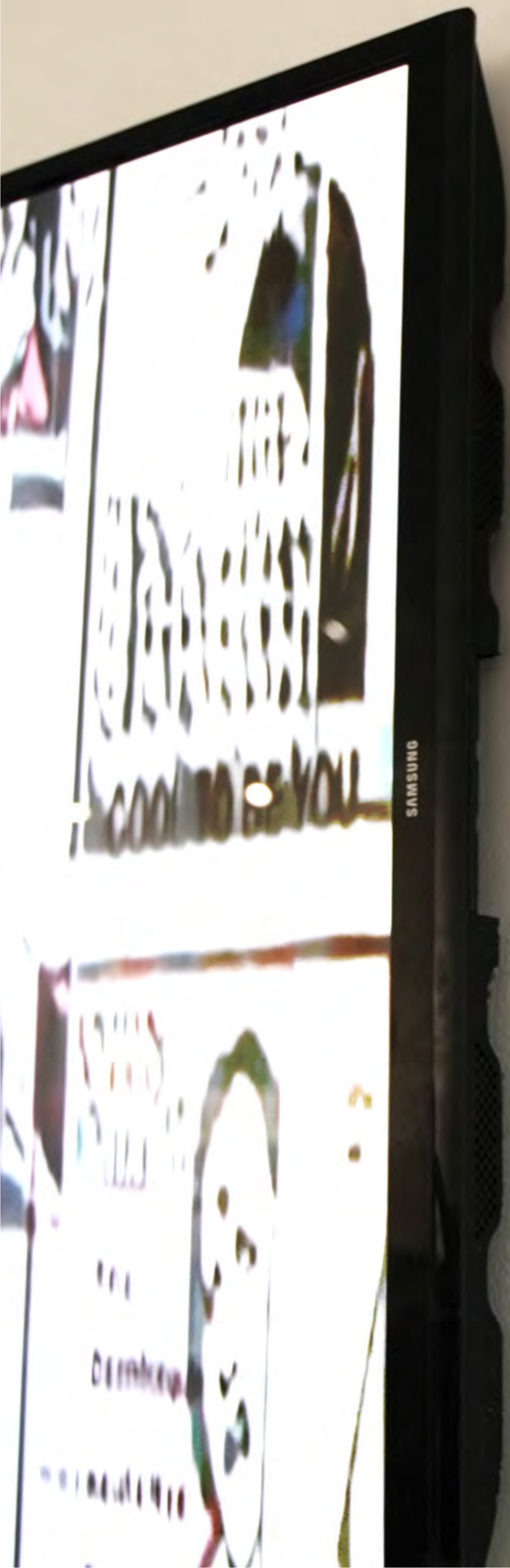
Terdiri dari kolektif seni dan musisi, Intervensi Jagat Meme bermaksud meredefinisi arsip digital tentang peristiwa atau permasalahan kota Bandung, lewat simulasi yang melibatkan integrasi peristiwa kota, manusia, teknologi, internet, dan peretasan. Proyek ini hadir dalam bentuk instalasi interaktif berbasis pemrograman dengan materi utama berupa meme digital yang dikumpulkan dan didistorsi menggunakan tambahan perangkat keras khusus. Lewat proses brainstorming yang intensif dan pembagian kerja, karya ini berfokus pada kesadaran terkait kuasa publik terhadap internet melalui medium paling mudah dan populer (meme). Publik disuguhkan banyak meme dan kemudian dapat merusak, menambahkan, atau membubuhkan elemen baru. Setelah Kotaton, proyek ini membayangkan realisasi bentuk purwarupa dalam bentuk yang lebih lengkap.

---

Das aus einem Kollektiv von Künstler\*innen und Musiker\*innen bestehende Intervensi Jagat Meme beabsichtigt, das digitale Archiv von Ereignissen bzw. Problemen in der Stadt Bandung durch Simulationen neu zu definieren, welche urbane Ereignisse, Menschen, Technologien, das Internet und Hacking integrieren. Das Projekt hat die Gestalt einer programm-basierten interaktiven Installation, sie besteht vor allem aus digitalen Memes, die mit zusätzlicher spezieller Hardware gesammelt und verzerrt werden. Durch einen intensiven Brainstorming-Prozess und arbeitsteiliges Vorgehen konzentriert sich diese Arbeit auf das Bewusstsein für die Macht der Öffentlichkeit gegenüber dem Internet durch das einfachste und beliebteste Medium - Meme. Der Öffentlichkeit werden viele Memes präsentiert und diese ist dann imstande, neue Elemente zu zerstören, hinzufügen oder neue anzubringen. Nach Kotaton sieht dieses Projekt die Realisierung des Prototyps in einer vollständigeren Form vor.

The Intervensi Jagat Meme collective of artists and musicians aims to redefine the digital archive of events and problems in Bandung through simulations that integrate urban events, people, technologies, the internet and hacking. The project takes the form of a program-based interactive installation mainly consisting of digital memes that are collected and distorted using additional special hardware. Through an intensive brainstorming process and a division of labor, the work focuses on the awareness of the public's power over the internet through the simplest and most popular medium: memes. The many memes presented to the public can then be destroyed and new elements added. The project envisages the realization of the prototype in a more complete form.





# Tri Tangtu



Terdiri dari seniman, musisi, dan aktivis lingkungan, Tri Tangtu mengelaborasi musik modern dan Karinding, reboisasi dan pengelolaan sampah. Proyek ini mencoba menciptakan ruang yang dapat difungsikan sebagai sarana dan fasilitas pengomposan organik, didukung dengan penyebaran paper seed yang dapat menopang pohon di sekitar, dan diberikan treatment oleh komposisi nature sound music yang digabung dengan instrumen karinding.

---

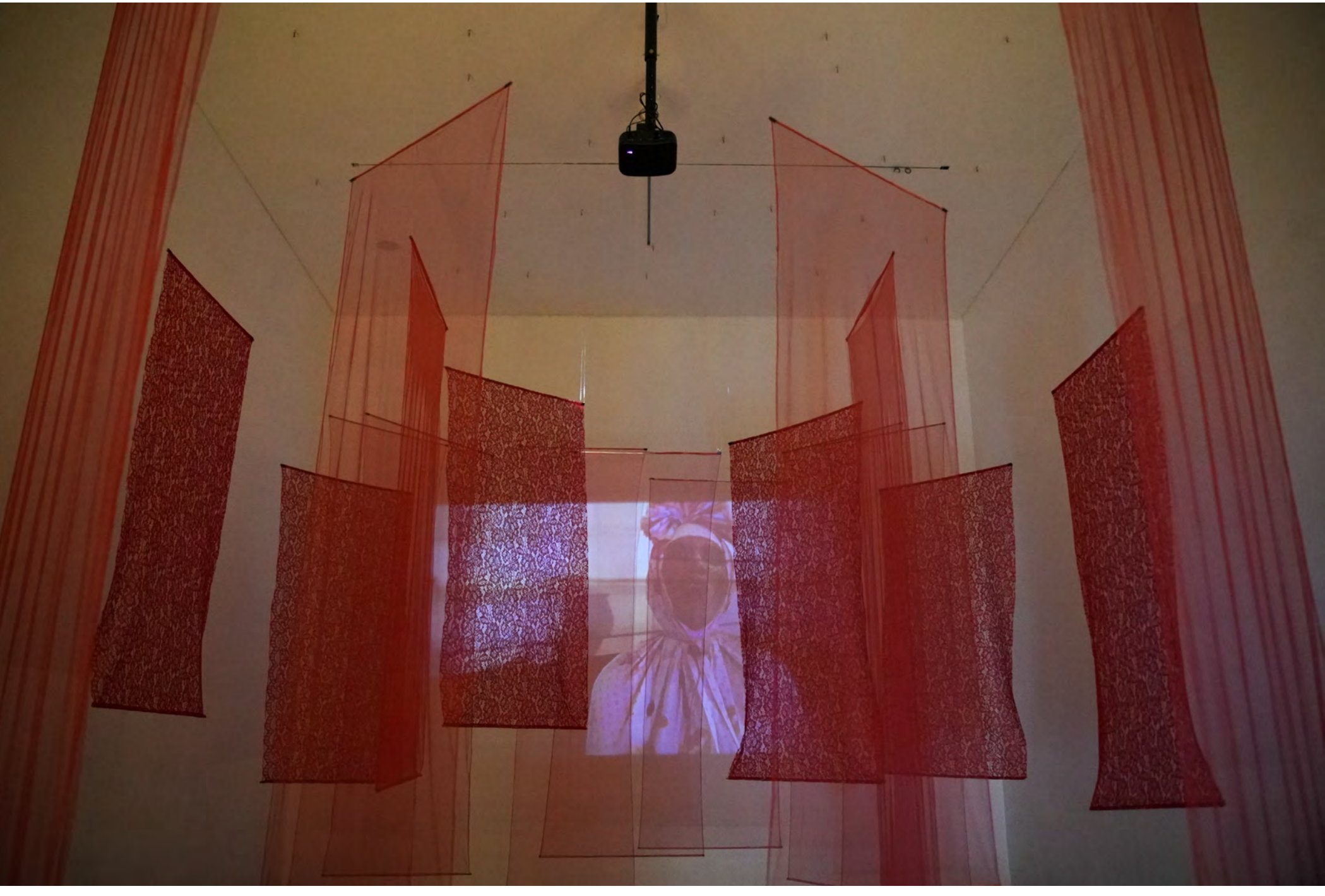
Tri Tangtu besteht aus Künstler\*innen, Musiker\*innen und Umweltaktivist\*innen und befasst sich mit moderner Musik und Karinding, Wiederaufforstung und Abfallwirtschaft. Dieses Projekt versucht, einen Raum zu schaffen, der als Einrichtung für die organische Kompostierung fungieren kann, unterstützt durch die Verbreitung von Paper Seeds, die die umliegenden Bäume stützen können. Außerdem sieht Tri Tangtu das Treatment durch die Komposition von nature sound music in Kombination mit Karinding-Instrumenten vor.

---

Tri Tangtu consists of artists, musicians and environmental activists and deals with modern music and karinding, reforestation and waste management. The project seeks to create a space that can function as a facility for organic composting, aided by the spread of paper seeds that support the surrounding trees. Also, Tri Tangtu sees the treatment by means of the composition of nature sound music in combination with karinding instruments.

To  
I'm  
can't  
sorry  
say  
each  
good  
other  
with  
this  
my  
Prayer  
grow  
living  
into  
Planx.

# Selidik Jurig



Terdiri dari seniman, desainer, serta aktivis kemanusiaan dan gender, Selidik Jurig mengangkat kisah hantu sebagai cerminan dari nilai atau kepercayaan masyarakat pada suatu tempat dalam bentuk instalasi. Perempuan, bahkan ketika menjadi hantu mengalami demonisasi, yaitu penggambaran sebuah subyek yang bersifat jahat atau amoral. Bagaimana sosok hantu perempuan dimaknai sangat berkaitan dengan citra perempuan yang dibentuk oleh sistem patriarki, yang nilai-nilainya terus direproduksi salah satunya melalui kisah hantu. Lewat pola komunikasi, pengembangan ide bersama, dan pengumpulan data secara partisipatoris, Selidik Jurig mengolah gambaran persepsi orang-orang sebagai refleksi akan kisah hantu, perempuan, dan nilai-nilai sosial.

---

Bestehend aus Künstler\*innen, Designer\*innen sowie Menschenrechts- und Gender-Aktivist\*innen, beschäftigt sich Selidik Jurig mit Geistergeschichten als Spiegel der Werte oder Überzeugungen einer Gemeinschaft an einem Ort und überträgt sie in der Form von Installationen. Frauen, wenn sie zu Geistern werden, erfahren eine Dämonisierung, nämlich die Darstellung als böse oder unmoralische Subjekte. Wie die weibliche Geisterfigur interpretiert wird, hängt eng mit dem Frauenbild des patriarchalen Systems zusammen, dessen Werte immer wieder reproduziert werden, unter anderem durch Geistergeschichten. Durch Kommunikationsmuster, gemeinsame Ideenentwicklung und partizipative Datenerhebung verarbeitet Selidik Jurig Bilder der Wahrnehmung von Menschen als Spiegelungen von Geistergeschichten, Frauen und gesellschaftlichen Werten.

Consisting of artists, designers, and human rights and gender activists, Selidik Jurig deals with ghost stories as a mirror of the values and beliefs of a community in one place and transmits them in the form of installations. Women, when they become ghosts, experience demonization, namely portrayal as evil or immoral subjects. How the female ghost figure is interpreted is closely related to the image of women in patriarchal systems, whose values are repeatedly reproduced, including through ghost stories. Selidik Jurig processes images of people's perception as reflections of ghost stories, women and social values through communication patterns, joint development of ideas and participatory data collection.







For more information about Rubicon:



[goethe.de/rubicon](https://goethe.de/rubicon)



An initiative by :



vivre  
les  
cultures



Funded by :

