

RAZSTAVA V KIBLA PORTALU

Svetovi in telesa po antropocenu

Kakšni, kateri so virtualni svetovi danes - na to vprašanje odgovarja osemnajst umetnikov v izboru kuratorske ekipe Žive Kleindienst, Tadeja Vindiša, Aleksandre Kostič in Petra Tomaža Dobrile. Razstava je zaradi zanimanja podaljšana do 18. decembra

Melita Forstnerič Hajšek

Kiblix ima v Mariboru že četrstoletno tradicijo, kot odprtodkodni festival, ki povezuje umetnost s tehnologijo in znanostjo. Sodeč po plejadi umetnikov in umetnic, ki so skozi čas sodelovali na Kiblixu, je moč odčitavati evropske in svetovne centre moči interdisciplinarnosti in povezovanja; slovenska znanstveno-umetniška produkcija absolutno stopa v korak z evropsko. Po statističnih izračunih je Slovenija glede na število prebivalcev prav na evropskem vrhu na področju interdisciplinarnosti. Moč festivala je v nagovarjanju izjemno široke, razplastene ciljne publike - od osnovnošolcev, srednješolcev, študentov do univerzitetnikov, raziskovalcev, umetnikov, računalničarjev do IT-ekspertov, pa tudi upokojevcev.

Mednarodna skupinska razstava festivala umetnosti, tehnologije in znanosti Kiblix 2020-2021 Virtualni svetovi danes je od 1. oktobra na ogled v največjem neodvisnem razstavišču, mariborskem Kibla Portalu. Podaljšali so jo zaradi zanimanja javnosti do 18. decembra letos. Predstavljajo nabor osemnajstih umetniških del mednarodno uveljavljenih umetnikov in umetnic, ki so mnogi doktorji znanosti. Od začetka 90. let so se začeli umetniški poklici močno akademizirati. Začeli so se prvi doktorski programi raziskovalne umetnosti, povezovanja umetnosti in znanosti.

Kritični pregled virtualnih prostorov

Razstava prinaša kritični pregled sodobnih virtualnih prostorov skozi serijo inovativnih umetniško-raziskovalnih projektov na področju najnovejših tehnologij navidezne (VR), obogatene (AR) in mešane resničnosti (MR). Kuratorska ekipa, ki jo sestavljajo **Živa Kleindienst, Tadej Vindiš, Aleksandra Kostič** in **Peter Tomaž Dobrila**, je kot osrednje vprašanje festivala Kiblix 2020-2021 zastavila vprašanje: kateri in kakšni so virtualni prostori danes? V središče postavlja izkušnjo človeka v virtualnosti - z vsemi materialnimi omejitvami in družbenopolitičnimi okoliščinami, ki pogojujejo telo - pri čemer virtualna okolja razumejo kot prostore spekulativnih realnosti, spremenljivih identitet in hkrati vedno bolj perečih družbenih premen.

S kuratorko Živo Kleindienst se sprehodiva po razstavi. Prostor Kibla Portala vnovič osupne s prostranstvom, ki so jo kuratorji izkoristili, predvsem pa smiselno ločili posamezne projekte in hkrati s kontekstom ustvarili sodobno "zgodbo" današnjih mnogoplastnih, tehnološko sofisticiranih virtualnih svetov. Poudarili so prepletanje, mešanje med virtualnim in fizičnim. Izkušnja človeka je temeljna znotraj virtualnih svetov. Vsak projekt posebej zastavlja mnoga družbenopolitična vprašanja, zastavlja sociološke, psihološke dileme, skratka ponuja se neizmerno polje raziskovanja, ki bi ga bilo treba res temeljito raziskati.

Začneva pri umetno inteligentnem robotu, robotki Amygdalo, ki se na umetno izdelani koži uči "brazgotinjenja", animističnega rituala očiščenja. Deluje po načelu biomimetičnih nevronske mreže. Delo je nastalo v sodelovanju z **Ano Rajčević** in Raziskovalnim laboratorijem za nevrorobotiko Visoke šole v Berlinu. Ob robotu je v izoliranem razstavnem prostoru tudi kiparska instalacija Calyx italijanskega umetnika **Marca Donnarumme**, performerja in režiserja, ki prepleta sodobni performans, novomedijsko umetnost in interaktivno računalniško glasbo. Že drugič je v Kibli, bil je tukaj že v okviru projekta Roboti in avatarji.



Digitalna modna kolekcija

Prostorska instalacija Svet je bil zame skrivnost, ki sem jo želel spoznati, 2017-2019, **Emirja Šehanovića**, bošnjaškega umetnika iz Tuzle, ki živi v Beogradu, se osredotoča na razumevanje novih resničnostih, ki so zgrajene s prepletanjem človeških in nečloveških entitet. Po osnovni izobrazbi je grafični oblikovalec. Črpa navdih iz razmislekov, idej in teorij o postčloveškem telesu, o Frankensteinovem telesu. Šehanović predstavlja svetove, osvobojene antropocentričnega kompleksa. Njegovo do skrajnosti zdizajnirano delo spodbuja k razmisleku o potrošništvu, monetizaciji našega pogleda.

Amber Jae Slooten v sodelovanju s podjetjem The Fabricant predstavlja osupljivo, barvito digitalno modno kolekcijo. Gre za oblačila, ki so izključno digitalna, nikoli fizična, materialno sproducirana. Predstavitveni video kolekcije Deep (Globina) iz leta 2018 (ki spominja na videe Eme Kugler) združuje modno oblikovanje s strojnimi učnjem: software je napolnjen z množico fotografij s Pariškega sejma mode, algoritmi pa začne izdelovati svoje kroje in vzorce. Avatarji so odeti v hipnotične 3D-animacije oblek, premikajo se po hiperrealističnih pokrajinah, ki so nam hkrati poznane, a tudi tuje. Zanimivo, da digitalna moda ne izkorišča delavcev, ne onesnažuje okolja.

O izumrlem havajskem ptiču

Danski umetnik **Jakob Kudsk Steensen** v videoinstalaciji Re-animirano in virtualni resničnosti raziskuje izumiranje, ohranjanje in nesmrtnost. Delo temelji na umetnikovi raziskavi že izumrle ptice Kaua'i, pogovorih z ornitologom H. Douglasom Prattom ter na terenskem delu in raziskavah arhiva Ameriškega prirodoslovnega muzeja v New Yorku. Gledamo rekonstrukci-

jo prvotnega habitata havajskega otoka Kaua'i, instalacijo z VR in videoinstalacijo je navdahnil posnetek paritvene obreda izumrlega ptiča na youtube. Umetnik je kot digitalni vrtnar z uporabo algoritmov programiral rastline in z njimi naselil otok. Virtualna distopična pokrajina postane privlačen ekosistem in biotehnoški laboratorij za ponovno oživljeno, groteskno predimenzionirano ptico. V 15-minutni VR-izkušnji vidimo abstraktnega ptiča, v nas vzbuja empatijo, razmislek o minljivosti. Algoritemška glasba je avtorstvo **Michaela Riesmana**, glasbenega direktorja zasedbe Philip Glass Ensemble.

Kako se ljudje odzivajo na neprekinjen samonadzor

V enem delu razstavišča se povezujejo virtualni prostori kot skupnostni prostori za igrčarstvo. Untold Garden je participatorni projekt, ki združuje slovenskega umetnika **Maxa Čelarja** z dvema švedskima, **Jakobom Skötejem** in **Sebastianom Dahlqvistom**, s projektom Linije razmejivte (Skiljelinjer). Ogromno umetnikov s tega področja je po primarni izobrazbi arhitektov, kar je po svoje logično, saj gre za konstrukcije prostorov v virtualnem. Eksperimentalni projekt razvija digitalno orodje, ki bi se lahko uporabljalo pri skupnostnem načrtovanju javnega prostora. Zanimajo jih sistemi (so)odločanja, ki temeljijo na konfliktu. Projekt je vedno povezan z lokalnim okoljem. Obiskovalci bodo lahko s pomočjo mobilne aplikacije Skiljelinjer prispevali svojo skulpturo, ki bo nato na ogled kot del razstave skulptur v obogateni resničnosti na mariborskem Glavnem trgu.

Amber Joe Slooten: Globina (digitalna moda) Foto: Damjan ŠVARC

Povezani v metavrtovih

Svet v navidezni resničnosti na platformi Sansar MetaVrt: Sfera5 **Tanje Vujinovića** omogoča raziskovanje navidezne resničnosti kot družbenega prostora povezanosti in spekulativne prihodnosti. Obstaja tako v virtualnem kot v resničnem svetu. Njegov konceptualni okvir nas spodbuja k razmisleku o trenutnih človeških in nečloveških omrežjih, katerih del smo. Obiskovalci skozi headset vstopajo na družabne dogodke, koncerte, konference po vsem svetu. Vujinovića gradi prostore prihodnosti na principu "biti v svetu". To je tako imenovana globoka tehnologija, ki se oddaljuje od egoizma in materializma in teži k skrbi za drugega in okolje. Gre za način oblikovanja identitete, skrb namesto tekmovanja in samopoveličevanja, ki ga poganja ego, za način boja proti pobesnelemu materializmu. Ne gre za zavračanje tehnologije, ampak za njeno približevanje globljim razlogom obstoja. Sfera5 v širokem filozofskem smislu navdihujejo arkadijski vrtovi, znotraj katerih se vpletamo v odnose z nečloveškimi agenti, ki se dvigujejo iz oblaka mitologije. Je amalgam računalniške igre in družbenega omrežja. Virtualni vrt nam omogoča raziskovanje navidezne resničnosti kot družbenega prostora povezanosti.

Mariborčan **Dorian Šiško** (avtor celotne vizualne podobe Kiblix) s **Saro Bezovšek** predstavlja video igro Katera je tvoja resnica? Raziskujeta sodobno internetno kulturo, kulturo mimov, izražanja na spletu. Zasnovana je na modelu ledene gore. Igralec se skozi virtualni svet poda na informacijsko-ideološko pot, kjer z obiskovanjem tematskih lokacij in izbiranjem tako imenovanih resnic odkriva svoj unikatni osebnostni profil. Igralec se po



Tanja Vujinović: MetaVrt Sfera5 Foto: Damjan ŠVARC

Radio Maribor
93,1 MHz
Vsako
SIFOL
ob 9.30



BRATKO ZAVRNIK, novinar

MARIBOR!
IMAMO PROBLEME!
radiomaribor.si
ODDAJ POBUDO
ZAVRNIK
MARIBOR!

