

# Leto 2020 najbolj virtualno doslej

[D delo.si/kultura/vizualna-umetnost/leto-2020-najbolj-virtualno-doslej](http://delo.si/kultura/vizualna-umetnost/leto-2020-najbolj-virtualno-doslej)

Tokratni festival ne bo zgolj apoteoza spleta, temveč tudi kritično preizpraševanje tega medija, ki ima tudi zelo negativne karakteristike.

Letošnje leto je zaradi pandemije povsem v znamenju medmrežja, zato se zdi to idealen trenutek za mednarodni festival umetnosti, tehnologije in znanosti Kiblix, ki ga že od leta 2002 pripravljajo v mariborskem multimedijem centru Kibla. In vendar to ne bo zgolj apoteoza spleta in virtualne, vzporedne resničnosti, temveč tudi kritično preizpraševanje tega medija, ki ima tudi zelo negativne karakteristike.

Kot je opozoril kurator **Peter Tomaž Dobrila** se je medmrežje v zadnjih dveh desetletjih iz nekdanje odprte kulturne in znanstvene platforme v veliki meri komercializiralo, poleg tega so se z družbenimi omrežji vzpostavili tudi različni načini banalne in primitivne komunikacije. Na festivalu bo zato v ospredju odprtokodni način predstavitve, ki prav tako v poplavi različnih aplikacij izgublja pomen, osnovno poslanstvo pa je poskus povrnitve spleta na njegove temelje, to je zagotavljanja vsem dostopnega prostora kulture, umetnosti, znanosti in izobraževanja.

Tudi kurator **Tadej Vindiš** poudarja, da je leto 2020 najbolj virtualno doslej, zato so v središče postavili prav vprašanje, kateri in kakšni so virtualni svetovi danes in kakšen vpliv imajo na človeka. Ta je po eni strani izpostavljen sprememnjimi fizičnimi okoliščinami, predvsem pa se sooča s prostori spekulativnih realnosti, spremenljivih identitet in različnih družbenih transformacij. V preteklih letih je festival praviloma potekal le nekaj dni, tokrat so se zaradi selitve na splet odločila za kar trimesečni projekt, ki se bo – če bodo razmere seveda dopuščale – sklenil s konkretno, fizično razstavo v razstavišču Kibla Portal.

Nekaj uvodnih dogodkov in prireditev so pripravili že v zadnjih dneh, recimo projekt **Mateja Čepina** *Naslednji dan*, kjer so prostor podob skenirali, fotografirali ter prenesli v virtualni prostor, osrednji del programa pa bo potekal decembra in januarja. Ob umetniško-raziskovalnih projektih bodo v sklopu festivala potekali tudi seminarji, tematski pogovori, predstavitve umetnikov, avdiovizualni nastopi ter tako imenovani GameJam v karanteni. Spletne predstavitve intermedijskih produkcij umetniško-raziskovalnih projektov bodo dopolnili s serijo pogovorov z mednarodnimi gosti, ki bodo predstavili svoje poglede in analize glede medmrežja s stališča sedanje pandemije covid-19.

Opozoriti velja na moderatorko **Ghislaine Boddington**, soustanoviteljico in kreativno direktorico londonskega podjetja `body>data>space`, kreativni vodja Kiblinega laboratorija za tehnologije razširjene resničnosti (XR) **Žiga Pavlovič** pa bo z gosti iskal odgovore na izzive XR-industrije, izobraževanja in razvoja kadrov na področju novih

tehnologij. V tem mesecu bo potekal tudi mednarodni študentski GameJam, ki bo z razvojem tehnoloških prototipov iskal kreativne rešitve za krepitev socialne bližine v času fizične distance. Spletne delavnice animacijskih in ustvarjalnih računalniških tehnik, ki že potekajo, vodi multimedijski umetnik **Jože Slaček**, ob koncu meseca pa bodo na ogled tudi različni spletni avdio-vizualni performansi.