


Kiblix: "Vprašanje virtualnosti danes ni več, kako uspešne so tehnologije v posnemanju resničnosti"

 rtvslo.si/kultura/intervju/kiblix-vprasanje-virtualnosti-danes-ni-vec-kako-uspesne-so-tehnologije-v-posnemanju-resnicnosti/545138

• • • ● ● Intervju

Pina Gabrijan

10. december 2020 ob 08:04

Maribor - MMC RTV SLO

Kiblix so v mariborskem Kulturno-izobraževalnem društvu (KID) Kibla zagnali leta 2002 in je bil sprva usmerjen v tehnološke, uporabniške in družbene vidike sodobnih komunikacij ter odprtokodno programiranje. S komercialnejšim razmahom spleta so težišče festivala s tehnoloških premaknili predvsem v znanstvene in umetniške vsebine, ustvarjene z odprtokodno programsko opremo.

Festivalska lokacija:

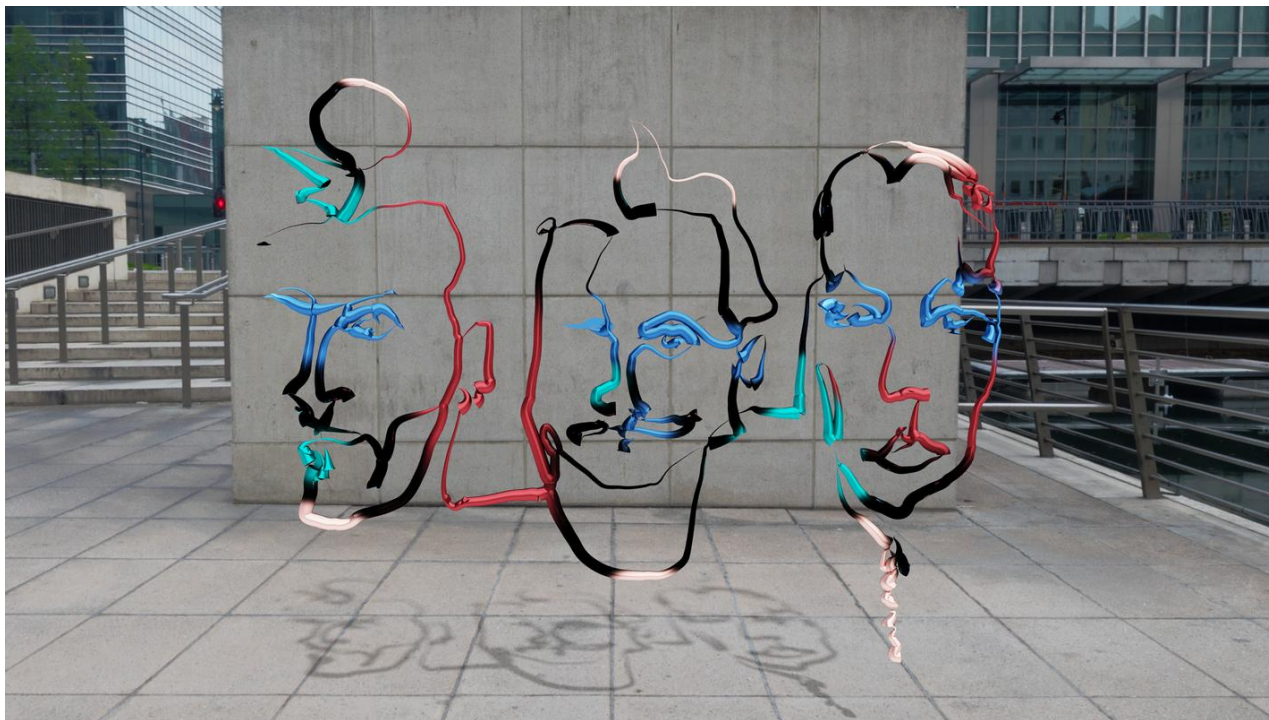
www.kiblix.org

Mednarodni festival umetnosti, tehnologije in znanosti tako poskuša tudi demokratizirati ter pravzaprav počlovečiti svetovni splet in nove tehnologije. *"Če je računanje domena strokovnjakov, znanstvenikov in programerjev, je nadzor domena države in raznih njenih tajnih in manj tajnih služb, medtem ko drugim ostane le komunikacija. Zato so tako pomembne vsebine in naša odgovornost s posredovanjem njih po svetovnem spletu toliko večja,"* ob tem opominjajo kuratorji tokratnega Kiblixia.

Za festivalom, ki je letos posvečen temi virtualnih svetov, stoji generacijsko razgibana ekipa kuratorjev, ki jo sestavljajo **Živa Kleindienst, Tadej Vindiš, Peter Tomaž Dobrila** in **Aleksandra Kostič**.

"Letos, v času globalne virtualizacije prebivalstva in selitve domala vseh dejavnosti na splet /.../ poudarjamo vpliv primarno tehnoloških okolij na naše življenje in delovanje, na družbo in številne podsisteme, od dela do gospodarstva," pravijo kuratorji. Festival, ki tokrat zaradi epidemioloških razmer poteka v novi hibridni obliki, se je s preddogodki neuradno začel že novembra, osrednji del pa poteka od decembra do februarja.

*Pogovarjali smo se z letošnjo kuratorsko četverico, ki se ji je pridružil še **Žiga Pavlovič**, vodja t. i. delovišča Kibla2Lab. Vabljeni k branju intervjuja!*



Untold Garden (Max Čelar, Jakob Skote) v sodelovanju s Sebastianom Dahlqvistom: Skiljelinjer (slov. Linije razmejitve) je projekt, namenjen raziskovanju agonizma v kolektivnih umetniških in oblikovalskih procesih. Agonizem je alternativni postopek odločanja, ki ga vodijo polemike namesto konsenza. Foto: Kibla

V središču tokratnega Kiblixja je vprašanje, kateri in kakšni so virtualni svetovi danes? Začnimo torej kar s tem vprašanjem: kateri in kakšni so torej današnji virtualni svetovi?

Tadej Vindiš: Ob tem, da je letošnje leto postalo najbolj virtualno leto do zdaj, smo v središče letošnjega festivala Kiblix 2020 postavili vprašanje, kateri in kakšni so virtualni svetovi danes. Tukaj ne gre za vprašanje fascinacije nad tehnologijo kot tako, temveč za kritično vrednotenje presečišč in ločnic med virtualnim in fizičnim. Na eni strani se namreč spopadamo z neizprosno ambicijo industrije po razvoju prepričljivih tehnologij, ki oblikujejo virtualno tako, da to v celoti prevzema, nadzira in podreja fizično, medtem ko na drugi strani nenehno blažimo nezdržljivost tehnologije z našo materialno realnostjo. Kiblix 2020 tako v središče postavlja izkušnjo človeka – z vsemi materialnimi omejitvami in družbenopolitičnimi okoliščinami, ki pogojujejo telo – pri čemer virtualna okolja razumemo kot prostore spekulativnih realnosti, spremenljivih identitet in hkrati vedno bolj perečih družbenih preobrazb.

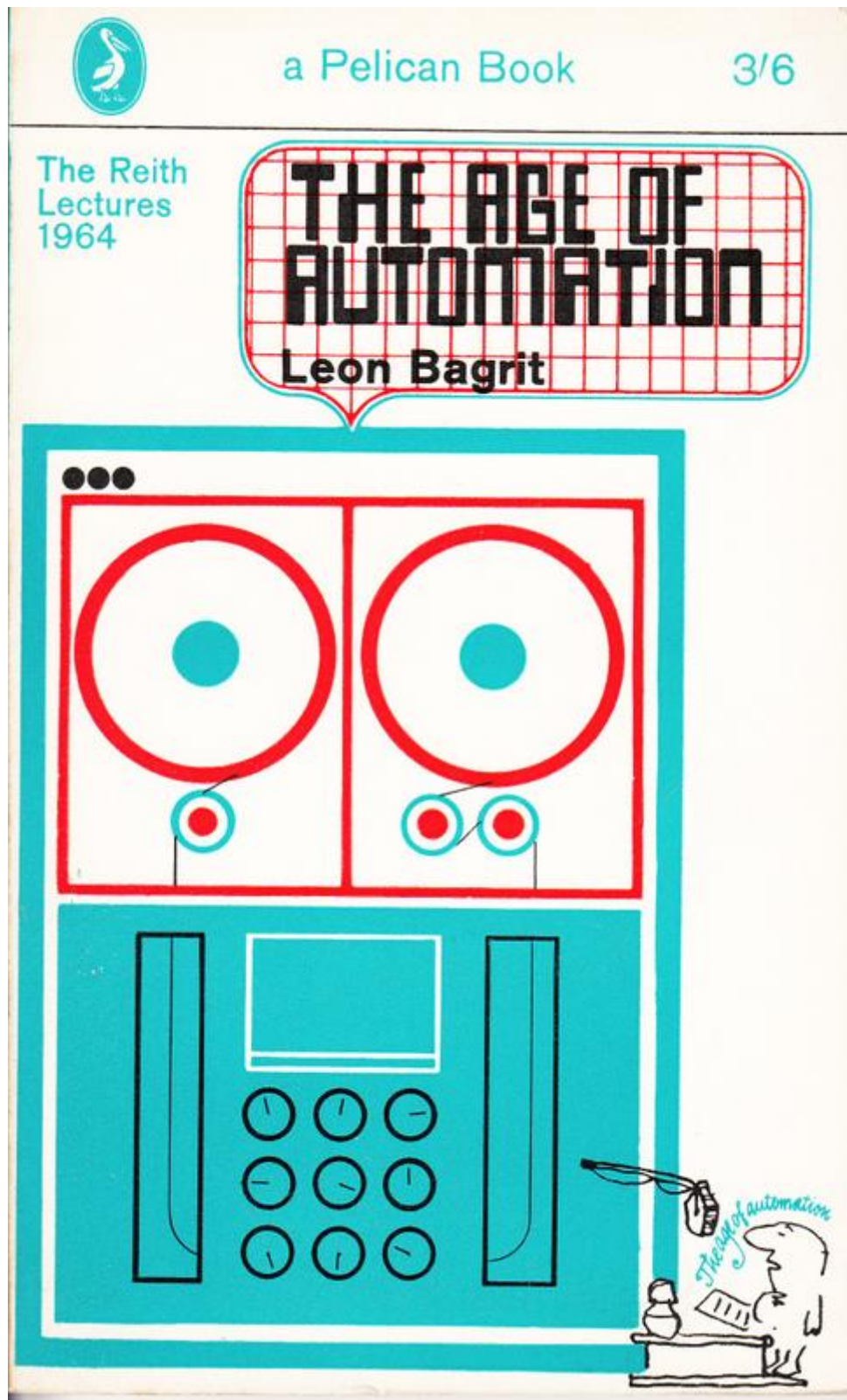
Poslanstvo Kiblixja je tudi problematiziranje vpliva znanosti in tehnologije na družbeno življenje posameznika ter raziskovalno poglobljanje v skrivnosti znanosti. Kako pristopate k tema dvema vidikoma?

Peter Tomaž Dobrila: V Kibli smo festival Kiblix začeli leta 2002, ko je imel v naslovu še IT – informacijske tehnologije – in je bil usmerjen predvsem v tehnološke, uporabniške in družbene vidike sodobnih komunikacij ter programiranja z odprto kodo na različnih napravah, stacionarnih in mobilnih. Že od ustanovitve Kible v letu 1996 smo odprtokodne sisteme in tehnologijo "osmišljali" z znanstvenimi raziskavami in dognanji, ne samo na področju naravoslovja, ampak tudi oziroma zlasti družboslovja in humanistike. V

trenutku
komercialnejšega
razmaha
svetovnega spleta
smo Kiblix tako
rekoč
preimenovali v
festival odprte
kode oziroma
odprtokodne
umetnosti ter
premaknili težišče
s tehnoloških
predvsem v
umetniške in
znanstvene
vsebine.

Leon Bagrit je leta 1964 v svoji lekcijah in nato knjigi *Age of Automation* (slov. *Doba avtomatizacije*) zapisal, da se avtomatizacija lahko uresniči le z izkoriščanjem njenih treh glavnih elementov – *communication, computation and control* – treh C-jev, slovensko treh K-jev – komunikacije, komputacije in kontrole. Če je računanje

domena strokovnjakov, znanstvenikov in programerjev, je nadzor domena države in raznih njenih tajnih in manj tajnih služb, medtem ko drugim ostane le komunikacija. Zato so tako pomembne vsebine in naša odgovornost s posredovanjem njih po svetovnem spletu toliko večja. Ob tem pa se kljub ekstremnim diskrepancam ponudbe vrača upanje,



Leon Bargit: Age of Automation (1965). Foto: Amazon

da bomo s svojimi in s številnimi kulturnimi in izobraževalnimi ter umetniškimi in znanstvenimi vsebinami osmislili splet v njegovem izvornem poslanstvu svetovne zakladnice znanja in vedenja.

Čeprav je medmrežje v širši javni uporabi relativno dolgo, pri nas od sredine 90. let preteklega stoletja, povezovanje računalnikov v mrežo pa se je začelo že v 60. letih, lahko za komercialni razmah svetovnega spleta postavimo 21. stoletje, medtem ko se zadnjih deset let vse bolj izpostavljajo okolja razširjenih resničnosti, ki jih v Kibli raziskujemo tako z znanstvenih in socialnih ter umetniških in kulturnih vidikov že od leta 1998 ter jih produciramo in predstavljamo v naših programih in festivalih.

Čeprav je medmrežje v širši javni uporabi razmeroma dolgo, pri nas od sredine 90. let preteklega stoletja, povezovanje računalnikov v mrežo pa se je začelo že v 60. letih, lahko za komercialni razmah svetovnega spleta postavimo 21. stoletje, medtem ko se zadnjih deset let vse bolj izpostavljajo okolja razširjenih resničnosti, ki jih v Kibli raziskujemo tako z znanstvenih in socialnih ter umetniških in kulturnih vidikov že od leta 1998 ter jih produciramo in predstavljamo v naših programih in festivalih. Seveda takšni pristopi zahtevajo kontinuirano seznanjanje s tehnološkim razvojem in spremljajočimi znanstvenimi dognanji ter družbenimi aplikacijami in umetniškimi nadgradnjami. To opravljamo redno in izmenjujemo informacije v naši ekipi ter s številnimi domačimi in mednarodnimi partnerji.

Zato letos, v času globalne virtualizacije prebivalstva in selitve domala vseh dejavnosti, izobraževanja, delovnih procesov, nakupovanja in prehranjevanja ter kulturnih dogodkov na splet in v tako rekoč nefizično komunikacijo, v trikotniku tehnologija–znanost–umetnost poudarjamo socialne in sociološke elemente "nove" resničnosti, kjer skozi javne razprave, strokovne predstavitve, spletne seminarje, družabne dejavnosti in umetniške projekte opozarjamo na vpliv primarno tehnoloških okolij na naše življenje in delovanje, na družbo in številne podsisteme, od dela do gospodarstva.

V napovedi ste zapisali, da je letošnje leto najbolj virtualno leto do zdaj. Do katere mere je to – mimo praktične ravni – vplivalo na zastavitev programa tokratnega Kiblixa?

Živa Kleindienst: Letošnji festival programsko nadaljuje in nadgrajuje konceptualne linije, ki smo jih nakazali že lani, ko smo festival Kiblix vpeli pod okrilje Mreže centrov raziskovalnih umetnosti in kulture – RUK, znotraj katere se tako Kibla kot tudi festival usmerjata v raziskovanje presečišč med umetnostjo in tehnologijami razširjene resničnosti. Ta vsebinski fokus je v kontekstu trenutne svetovne pandemije in najbolj "virtualnega leta" do zdaj zagotovo še aktualnejši. Z "zapiranjem" fizičnega, materialnega sveta in z radikalnim prehodom, ali morda bolje rečeno, prenosom, vsakdanjega življenja v sicer že vseprisotne virtualne svetove – tukaj seveda ne govorimo samo o virtualni in obogateni resničnosti, ampak o vseh virtualnih svetovih od medmrežja, vseh komunikacijskih kanalov, medijev, skratka tehnološka komunikacijska infrastruktura v celoti –, se spopadamo vsi, in to na vseh ravneh družbenega delovanja – na osebni, kolektivni in institucionalni.

V razpravi o virtualnem nam manjka ključno vprašanje identitete in njene abstraktne transformacije, ki jo doživljamo kot posledico virtualnih okolij - abstrakcije sebe, drugega, nas, onih, spola, kulture, religije, prostora, zgodovine, seksualnosti, poželenja, prezenca, bivanja, biti ... Morda je najbolj zanimivo vprašanje o virtualnem, kaj vse je virtualnost retrospektivno povzročila in katere procese pospešila oziroma, kje vse danes govorimo ne o drugačnem, še manj pa o novem ali bolj resničnem, ampak o nečem vmes - o hibridnem.

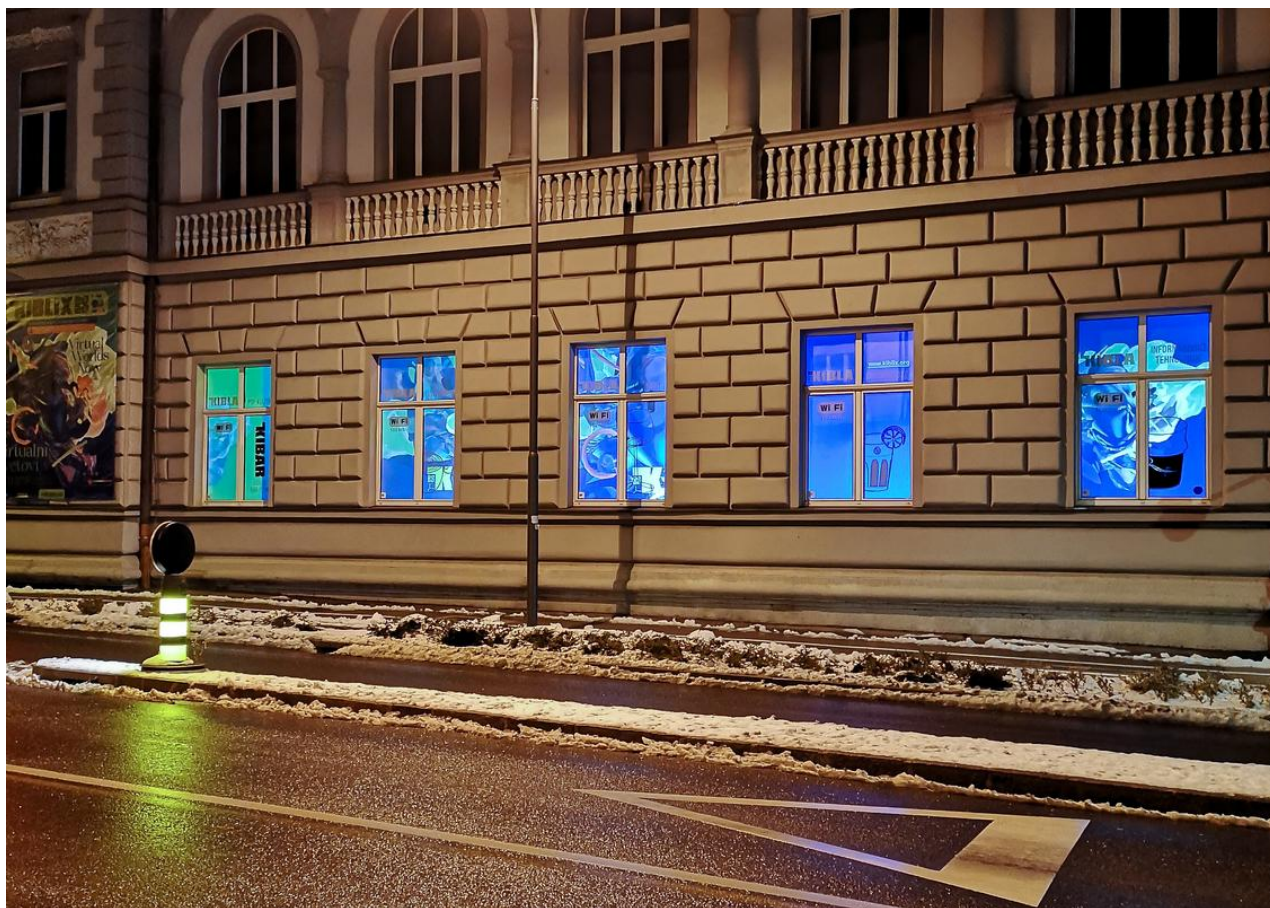
Skozi celoten proces razvijanja vsebinske podstaty festivala so vse te spremembe, premiki in predvsem konflikti zadnjega leta zelo jasno zrcalili. Ravno te intenzivne in kompleksne posledice, ki se šele postopoma kažejo, radikalno vplivajo na organizacijo vsakdanjega življenja, koncepta doma, razmerja med javnim in zasebnim, (geo)političnimi razmerji, ekonomskimi interesi in razredi, razlikami med spoloma, ter oblikovanje različnih identitet, ne nazadnje pa tudi na organizacijo, produkcijo in predstavitev kulturnih in umetniških projektov. Vse to smo na vsebinski ravni želeli zaobjeti v konceptualni zasnovi festivala.

Menite, da bo pojem virtualnega sčasoma postal zastarel? Postaja to, kar se danes še pojmuje kot virtualno, "resničnejše od resničnega" oz. smo nemara že tam?

Tadej Vindiš: Mogoče vprašanje virtualnosti danes ni več, kako uspešne so tehnologije v posnemanju naše resničnosti in kakšna je njihova tehnična zmogljivost v ustvarjanju prepričljivih simulacij. Danes govorimo o konceptih virtualnosti, ki se dogajajo na več stopnjah vzporedno in sočasno. Od obsežne vsakodnevne dokumentacije naših realnosti, mapiranja prostorov, projektov prezervacij naše zgodovine, kulturne dediščine in njenega vnovičnega osmišljanja skozi potopitvene virtualne izkušnje, o vzpostavljanju svetovnih podatkovnih medmrežij, ki jih urejajo avtonomne enote umetne inteligence. Od sistemov virtualnega nadzora, ki jih infrastrukture sodobnih državnih varnostnih sistemov izvajajo z algoritmi prepoznavanja naših obrazov, do vedno večje kulture računalniških iger in vpliva socialnih omrežij, ki v današnjem času prevzemajo vlogo javnega prostora – prostora socializacije, kulture in politične aktivacije.

Razumevanje pojma virtualnosti tako danes ni več mogoče izključno vezati na tehnološka orodja in njihovo hardversko zmogljivost, ali pa na izzive s katerimi se spopada industrija, da bi lahko virtualno res postalo "resnično". V razpravi o virtualnem nam manjka ključno vprašanje identitete in njene abstraktne preobrazbe, ki jo doživljamo kot posledico virtualnih okolij – abstrakcije sebe, drugega, nas, onih, spola, kulture, religije, prostora, zgodovine, seksualnosti, poželenja, navzočnosti, bivanja, biti ... Morda je najzanimivejše vprašanje o virtualnem, kaj vse je virtualnost retrospektivno povzročila in katere procese pospešila oziroma, kje vse danes govorimo ne o drugačnem, še manj pa o novem ali bolj resničnem, ampak o nečem vmes – o hibridnem.

Kiblix je namenjen širokemu naboru ciljnih skupin, vse od osnovnošolcev, srednješolcev in študentov do raziskovalcev in umetnikov, računalniških in IT-strokovnjakov ali zgolj navdušencev ter ne nazadnje tudi upokojujencev in preostalega aktivnega prebivalstva. So določeni segmenti festivala namenjeni določenim skupinam? In bi za katere dele programa dejali, da so namenjeni prav vsem?



Kiblix 2020: pogled na pročelje Kible. Foto: Kibla/Sabina Vukalić

Peter Tomaž Dobrila: Glede na stanje, v katerem smo, pri čemer ne mislim samo na epidemijo, ampak predvsem na svetovni splet, ki se je od svojih začetkov in poslanstev kot omrežja, namenjenega izmenjevanju znanstvenih in umetniških vsebin, nekakšne svetovne zakladnice znanja in vedenja ter ustvarjalnosti in kulture, prelevil predvsem v komercialno in trženjsko orodje za čim višje prihodke in dobičke, z našimi programi poudarjamo pomembnost izhodišč medmrežja, torej tehnologije kot ene od platform znanosti in umetnosti, upošteva aktualno neizogibno, celo ključno navzočnost v celotni družbi in vseh naših dejavnostih. Ne moremo si zamisliti sveta in življenja brez spleta, še več, v zadnjem letu je postal celo nuja za naše profesionalno in socialno delovanje – za preživetje. *Modus vivendi et operandi.*

V času, ko moramo biti vsi priklopljeni, ko poteka večina procesov na daljavo, se tudi generacijske razlike pri zainteresiranosti za vsebine manjšajo in celo izničujejo. Zato je ciljne skupine težko deliti po letih, saj je danes skoraj zapoved "biti na liniji". Pomembneje je razmišljati o socialno-ekonomskih vprašanjih, kdo si lahko kupi računalnik in plačuje dostop, kulturnih nagnjenjih določenih skupin in njihovi zainteresiranosti ter uporabniških preferencah, geografskih danostih, ko ponekod še ni vzpostavljenih širokopasovnih omrežij, političnih odločitvah o vse večji centralizaciji in hkrati regijsko vse bolj nesorazmernemu razvoju države in navsezadnje tudi osebnih pogledih posameznic in posameznikov na splet – nekateri izberejo "odklop".

Torej bi ciljno skupino lahko označili za radovedne in ustvarjalne, kar vključuje vse generacije, je pa seveda jasno, da v osnovi še vedno obstajajo razlike med mlajšimi, ki so



Pogled v pretekla leta: na Kiblixu 2012, ki je bil podnaslovljen Soft Control, je z delom DSM-VI sodleval Bill Vorn. Foto: Kibla/Janez Klenovšek

rasli s spletom, in starejšimi, ki so se ga priučili, ter tistimi, ki ga ne uporabljajo. Zadnji so pač najbolj hendikepirani in v teh časih "odrezani" od večine aktualnega dogajanja. Kibla je v minulih letih v sodelovanju z drugimi institucijami in organizacijami pripravila kar nekaj izobraževalnih in umetniških programov za upokojence in upokojenke in tudi za najmlajše ter za t. i. socialno deprivilegirane skupine in ljudi s posebnimi potrebami. Zdaj to ni mogoče in verjetno so ti najbolj prikrajšani, saj dvomim, da je njihov izhod splet, ampak si želijo predvsem medčloveškega, fizičnega stika in sprehodov v naravi, na svežem zraku.

Še več, s selitvijo programa na splet smo si izdatno nadgradili občinstvo, na dogodkih imamo občutno višje številke, pridobivamo nova odjemalce in odjemalke naših vsebin, saj nagovarjamo ves svet, vseh nekaj milijard priklopljenih so naše potencialno občinstvo in so se zato tudi spremenili ne samo produkcijski parametri, ki morajo razmišljati ne samo o sobivanju z drugimi vsebinami v kibernetnem medijskem prostoru, ampak tudi o nagovarjanju vseh teh ljudi in njihovih interesov. Skratka, upoštevati moramo lastno preobrazbo dogodkov in medijsko realnost na spletu, ko se vključujemo v svetovni "trg" – mišljeno kot forum, in ne kot tržišče – informacij. Ob vsej konkurenci moramo pridobiti pozornost ljudi in vzbuditi zanimanje novega občinstva. V svetu tako rekoč milijarda producentov in nešteto distribucijskih kanalov, kjer je vsak uporabnik tudi producent in razširjevalec informacije, smo z našimi vsebinami kar uspešni.

Programski težišči tokratnega Kiblixa sta v decembru 2020 in februarju 2021. Obstajajo kakšne razlike med njima, ki bi jih poudarili? In na katere dogodke bi posebej opozorili? So katere izmed teh vsebin še zmeraj na voljo za spletno konzumacijo?

Živa Kleindienst: Kiblix 2020 se je s preddogodki, spletnimi delavnicami, seminarji in virtualno razstavo Mateja Čepina v KiBeli, začel pravzaprav že konec novembra. Decembrsko dogajanje je osredotočeno na spletne predstavitve Kiblinih produkcij in koprodukcij umetniško raziskovalnih projektov **Tanje Vujinović** – na ogled tudi v vitrini razstavišča artKIT na Glavnem trgu v Mariboru –, studia Untold Garden, torej **Maxa Čelarja** in **Jakoba Skoteja** v sodelovanju s **Sebastianom Dahlqvistom**, **Valerie Wolf Gang**, **Anžeta Severja**, **Marka Farida** in **Khore Contemporary**. Zgodili so se tudi že prvi spletni prenosi – artist talk studia Untold Garden in Sebastiana Sahlqvista ter pogovor *Digitalna intimnost v virtualnih svetovih danes*, ki ga je moderirala **Ghislaine Boddington**, kreativna direktorica interaktivnega oblikovalskega kolektiva *body<data<space*. Serija spletnih pogovorov z mednarodnimi gosti se z različnih položajev neposredno odziva na osrednje vprašanje festivala in analizira večplastnost sodobnih virtualnih okolij, z ozirom na čas pandemije.



Celotna ekipa festivala si seveda želi, da se tudi letošnji festival predstavi kot fizična postavitev umetniško-raziskovalnih projektov - govorimo namreč o delih in postavitvah, ki so hibridni, prehajajo med fizičnimi in virtualnimi svetovi, in ravno ta točka prehoda ter doživetje umetniškega dela v tem vmesnem prostoru je nekaj kar nas zanima tako idejno kot izvedbeno.

V četrtek, 10. decembra, nadaljujemo pogovor o razvoju kadrov in virtualizaciji vsakdanjega življenja, ki ga moderira **Žiga Pavlovič**, kreativni vodja Kibla2Laba, kot gostje pa se mu bodo pridružili **Jože Guna** s Fakultete za strojništvo Univerze v

Ljubljani, **Erik Kapfer**, idejni vodja in soustanovitelj *Vzorčnega mesta Velenje*, in **Marko Cafnik**, izvršni direktor *Multiversum*.

Pogovori, seminarji in predstavitve se bodo nadaljevali tudi v januarju in februarju, ko bosta pogovore moderirali slovenska zvočna umetnica in arhivistka **Ida Hiršenfelder** ter **Régine Debatty**, belgijska blogerka in ustanoviteljica *We Make Money Not Art*. Februarja bo v skladu z možnostmi v razstavišču Kibla Portal na ogled tudi obsežnejša razstava v fizični obliki. Vse vsebine, tako umetniški projekti kot tudi pogovori in seminarji, so v pretočni obliki javnosti dostopni na spletni platformi festivala.

Za sklep festivala je napovedana mednarodna razstava v Kibla Portalu. Se bo torej – če bo izvedljivo – letošnja "netradicionalna" izvedba Kiblix vendarle končala s "tradicionalno" zastavljeno postavitvijo? Kaj je mogoče na tej točki že razkriti glede razstave?

Živa Kleindienst: Celotna ekipa festivala si seveda želi, da se tudi letošnji festival predstavi kot fizična postavitev umetniško-raziskovalnih projektov – govorimo namreč o delih in postavitvah, ki so hibridni, prehajajo med fizičnimi in virtualnimi svetovi, in ravno ta točka prehoda ter doživetje umetniškega dela v tem vmesnem prostoru je nekaj, kar nas zanima tako idejno kot izvedbeno. Seveda pa tukaj govorimo o naj sodobnejših tehnologijah, pri čemer je izrednega pomena tudi vprašanje dostopnosti teh tehnologij širši javnosti.

Ljudje smo evolucijsko navajeni pristne socialne vezi tkati v ozkem krogu na izbrani lokaciji z veliko neverbalne komunikacije in skupnih ciljev, za kar kamera, mikrofoni ali tekst ne zadoščajo. Tudi družbena omrežja, ki so na voljo, stremijo k prevzemanju pozornosti, za kar so najbolj učinkovite metode drama, podpihovanje napak in nezaupanja. Potem pa se sprašujemo, zakaj imamo razdvojeno družbo.

Festival prinaša tudi Kiblix Global Game Jam. Za kaj pravzaprav gre in čemu je namenjen ta del programa?

Žiga Pavlovič: Dogodek Mednarodni študentski Game Jam bomo pripravili v soorganizaciji Društva razvijalcev iger Slovenije kot slovenski spletni *game jam* v okviru Kiblix Global Game Jam dogodka in bo potekal zadnji konec tedna v januarju. Kiblix Game Jam je namenjen kreativni zabavi, podobno kot glasbeni jam, kjer se posamezniki z različnim znanjem povežejo v začasno skupino in v omejenem času, ki spodbudi lateralno razmišljanje, ustvarijo igro ali storitev na določeno temo, ki bo objavljena na dogodku. Edini pogoj je dokončan, igralen izdelek, oblika katerega je prepuščena domišljiji udeležencev. Najbolj znan tovrsten dogodek je Global Game Jam, s katerim imamo v Kibli že izkušnje iz preteklih let in ga lahko letos združimo z dogajanjem na Kiblixu.

Na Kiblixu sodeluje tudi umetnica Valerie Wolf Gang z raziskovalnim projektom *Ljubezenski stroj*, v okviru katerega prek novih medijskih tehnologij išče fizični odziv na prvinski občutek ljubezni. Projekt seveda poudarja vse očitnejše brisanje meja med resničnostjo in virtualnostjo ter se sprašuje, ali smo na takšne spremembe zares pripravljeni. Za kaj natančneje gre in na kak način bo zaživel ta intermedijski projekt? In kaj menite vi kot programski razvijalec pri tem projektu, je po drugi strani tehnologija za

"takšne spremembe zares pripravljena" oziroma do katere mere?

Žiga Pavlovič: Po poklicu sem oblikovalec interakcij, pri projektu Ljubezenski stroj pa gre prav za raziskovanje in oblikovanje interakcij med ljudmi skozi digitalne medije. Splet je z nami s polno silo in bo tudi ostal, ni poti nazaj v obdobje pred spletom. Stik v živo so nadomestili virtualni svetovi in mediji, kar se je sploh pospešilo v času karanten. Ljudje smo evolucijsko navajeni pristne socialne vezi tkati v ozkem krogu na izbrani lokaciji z veliko neverbalne komunikacije in skupnih ciljev, za kar kamera, mikrofoni ali besedilo ne zadoščajo. Tudi družbena omrežja, ki so na voljo, stremijo k prevzemanju pozornosti, za kar so najbolj učinkovite metode drama, podpihovanje napak in nezaupanja. Potem pa se sprašujemo, zakaj imamo razdvojeno družbo. Osebnostno pridružujem klicu futurologa **Aleksandra Barda**, naj oblikujemo tehnologije, ki nam bodo pomagale razvijati zaupanje do neznancev in vzpostaviti vrednoto kakovostnih povezav med nami tudi v virtualnem svetu.

Projekt Ljubezenski stroj je torej smernica, v okviru katere bo ustvarjenih več del. Za prvi izziv si je Valerie Wolf Gang zadala pustvariti občutek zaljubljenosti, da lahko preveriva pogoje za njegov nastanek. Hec je v tem, da je tehnologija vedno pripravljena. Kar šepa v virtualnem svetu, je oblikovanje vsebine, namena in cilja za blaginjo družbenih povezav med ljudmi.

Za Kiblixom stoji generacijsko razgibana kuratorska ekipa. Kako je videti snovanje programa? Ima vsak izmed kuratorjev določeno področje, za katero je pristojen?

Aleksandra Kostič: Za uspešno izvedbo zahtevnejših interdisciplinarnih projektov je treba razumeti širši vidik kuratorstva, ki se veže na številne, v teoriji prezrte parametre. V sodobni umetnosti se vloga na splošno poenostavlja na nekoga, ki sestavi vsebinski koncept in izbere umetnike, z drugim pa se naj ukvarjajo drugi. Še posebej pri tehnoloških in interdisciplinarnih projektih to pojmovanje kuratorstva ne vzdrži, saj je vsebinska predstavitev preplet menedžerskega, finančnega, tehničnega, tehnološkega, organizacijskega, koordinacijskega, promocijskega, arhivskega, pedagoškega, izdajateljskega in poročevalskega dela, ki so med sabo tesno povezani in sestavljajo most do bistvenega: predstaviti umetniško delo javnostim. Ker ne gre za standardizirano dejavnost, je vsaka razstava nov, pogosto nepredvidljiv izziv. Kuratorstvo je torej skrbništvo umetniške razstave v celoti in je nosilec odgovornosti za večplastno kakovost projekta.

Kuratorstvo je torej skrbništvo umetniške razstave v celoti in je nosilec odgovornosti za večplastno kvaliteto projekta. No, takšnega kuratorja, ki bi vse združeval v eni osebi, ne poznam, zato sem zagovornik skupinskega kuriranja, kjer se z različnimi pristopi in vedenji odzivamo na nabor in selekcijo, pogojeno z večplastno problematiko produciranja in postproduciranja sodobnih umetniških del.

No, takšnega kuratorja, ki bi vse združeval v eni osebi, ne poznam, zato sem zagovornik skupinskega kuriranja, kjer se z različnimi pristopi in vedenji odzivamo na nabor in selekcijo, pogojeno z večplastno problematiko produciranja in postproduciranja sodobnih umetniških del. Verjetno imamo starejši kuratorji, seniorji daljšo kilometrino izkušenj reševanja različnih, tudi ponavljajočih se izzivov z izdelano strategijo "vedeti, kako",



Valerie Wolf Gang, Ljubezenski stroj. Produkcija: KID Kibla. Foto: Kibla

mlajši kuratorji so dodana vrednost in energijska gonilna sila, polni svežih idej in novih pristopov, privabljajo mlade, mogoče še ne čisto artikulirane umetnike, ki obetajo. Te je danes treba prepoznati v eksponencialno rastoči, nepregledni množici pojavov, medmedijev, pristopov in zagovorništev. Osrednje težišče je, kako pridobiti umetnike in ustvarjalce iz rok velikih korporacij.

Medgeneracijski kuratorski dialog je navdihujoč, primerjalen in funkcionalen. Pravzaprav je delo v Kibli vedno skupinsko in sodelovalno. To je naša prednost, tako je tudi z letošnjim Kiblixom. Mlajši kuratorji, z redkimi izjemami, se največkrat ne ukvarjajo z recentno zgodovino interdisciplinarne umetnosti in starih novih medijev, saj so popolnoma fascinirani s sodobnostjo. Vendar se je včasih dobro spomniti, da so se vse glavne ideje, od spletnega pretakanja, virtualnih galerij, spletne televizije in radia do

kreiranja alternativne robotike zgodile v Sloveniji že v 90. in prej. Le da je takrat malo razstavljenih projektov zares delovalo, razen v teoriji, omrežja so se sproti vzpostavljala in so delovala kratek čas ali pa niso. Znanstvena fantastika ni nikoli anticipirala medmrežja, umetniki 80. in 90. letih pa so ga koncipirali in predvideli možnosti umetniške in kulturne uporabe, omenimo lahko **Marka Košnika**.

Prvi Kiblix je bil zasnovan na temelju ortodoksnih računalniških znanj Linux in njihovih realističnih predvidevanj, da bo glavna nevarnost in glavno delo računalničarjev zaščita pred zlorabo na spletu, torej varnost na spletu – Google se je šele zaganjal, v splošni rabi pa je bil Yahoo, tako da neke nevarnosti res ni bilo slutiti. Da bo razvoj mobilne telefonije dosegel tehnološki in ekonomski primat, kot so predavatelji napovedovali, je takrat zvenelo rahlo utopično, saj smo mobilni telefon uporabljali dobesedno kot manjši prenosni telefon, namenjen izključno za klicanje in sporočanje, še daleč od njegovih aplikativnih potencialov, kot je bilo predvideno na festivalu. Druga taka časovna anticipacija: arhitekt **Danijel Čelig** je za *Virtualno galerijo Boštjana Mesarca* potreboval tri leta – od 1996 do 1999 –, da je idejo ustvaril in v Kibeli tudi razstavil. Kibla2Lab je z novo tehnologijo potreboval teden dni, da je vzpostavil virtualno kopijo galerije Kibela z razstavo Mateja Čepina.

Vsak uradnik se ukvarja kufkovo dolgo z dokumentacijo, popravki in s preverjanji, tako da smo zdaj, časovno na dobri polovici projekta počrpali šele 15 odstotkov vseh namenjenih sredstev. Katastrofalno. Glede na to da ni bilo nič bolje leta 2019, bi težko ta hudi zaostanek pripisali covidu-19, saj se zdi prikladen izgovor za uradnike. Dejstvo je, da državni uradniki niso motivirani niti usposobljeni za tovrstno delo in posledično tudi osebno niso naklonjeni tem projektom. Izkušamo, kaj pomeni črpati EU-sredstva prek nacionalnih ministrstev.

Kibla se že skozi mnoga leta ponaša z veliko uspešnostjo na področju mednarodnih razpisov. Do kod je pandemija prekrižala načrte za izvedbo projektov in že dogovorjenih sodelovanj?

Aleksandra Kostič: Štiriletni projekt Kreativne Evrope *Risk Change*, torej *Tvegaj spremembo*, smo kot koordinatorji pravkar končali s kompletnim končnim poročilom vseh 12 vpletenih partnerjev. To je naš največji projekt doslej, če gledamo po številu dejavnosti in finančnem obsegu, zato je tudi poročilo zahtevalo izjemen napor več ljudi, zadnje tri mesece res intenzivno. Ker je projekt trajal od 2016, smo največje dejavnosti izvedli do 2020. Kibla je vse štiri razstave velikega formata v Kibla Portalu izvedla v teh letih: *MIG21* v 2016, *Zavetja Babilona* v 2017, *Osebno* v 2018 in *Napeta sedanost* v 2019. Letos smo večino manjših enot programa izpeljali na spletu, kakšnih 10 odstotkov neizvedenega smo nadomestili z drugimi, lažje izvedljivimi spletnimi dejavnostmi. V Kibli smo navajeni na krizni menedžment, skozi ta projekt smo doživeli bankrot nizozemskega partnerja, odhod britanskega partnerja zaradi brexita, nadomestili njun izpad z dvema novima partnerjema, urejali vso nadomestno administracijo z novimi aneksi z EACEA (Izvajalska agencija za izobraževanje, avdiovizualno področje in kulturo, op. n.), covid-19 nas ni zares zmotil, ves čas smo se prilagajali družbenim predpisom in delali predvsem od doma, od maja in čez poletje pa na delovišču Kibla2Lab v Kibla Portalu za projekt RUK, izvajali smo ga torej prilagojeno, saj smo se osredotočili na tiste dele, ki so bili izvedljivi.

RUK-projekt, ki traja od leta 2019 do 2022 ter poteka pod skrbništvom Ministrstva za kulturo RS, Službe vlade RS za regionalni in kohezijski razvoj ter Ministrstva za finance RS, se odvija izjemno počasi in se nadzorno rešeta skozi tri filtre ministrstev. Vsak uradnik se ukvarja karkovsko dolgo z dokumentacijo, popravki in s preverjanji, tako da smo zdaj, časovno na dobri polovici projekta počrpali šele 15 odstotkov vseh namenjenih sredstev. Katastrofalno. Glede na to, da ni bilo nič bolje leta 2019, bi težko ta hudi zaostanek pripisali covidu-19, saj se zdi prikladen izgovor za uradnike. Dejstvo je, da državni uradniki niso motivirani niti usposobljeni za tovrstno delo in posledično tudi osebno niso naklonjeni tem projektom. Izkušamo, kaj pomeni črpati EU-sredstva prek nacionalnih ministrstev. Ni lahko na EACEA v Bruslju, sploh če gre kaj močno narobe – na primer bankrot ali brexit –, ni bilo lahko končati projektov Horizon 2020, Interreg in mnoge druge, RUK pa je na obstoječi način praktično neizvedljiv. Projekt, ki počrpa manj kot 50 odstotkov možnega, ne more biti uspešen. Založili smo vsa rezervna sredstva in zaradi tega projekta smo nelikvidni prvič po letu 2000 kljub podpisanim pogodbenim zagotovilom. Domnevam, da so v podobnem patpoložaju mnogi projekti, ki na ta način črpajo sredstva in bi bilo treba to reševati na sistemski ravni.

RUK - projekt za zagon okolja, kjer gospodarstvo na dnevni ravni sodeluje z umetniki



Kibla, Delavski dom Trbovlje in PiNA Koper ste od lani povezani v mreži RUK. Kaj je poslanstvo te mreže, kaj ste do danes že uresničili in kaj načrtujete za prihajajoče leto?

Aleksandra Kostič: Poslanstvo celotne mreže RUK vidim predvsem v gradnji treh interdisciplinarnih umetniških laboratorijev: Ddtab, Pinalab in Kibla2Lab, tako v tehničnem in tehnološkem opremljanju kot tudi v znanjih in prenosom znanj. Cilj je ustvariti tri "tovarne" za razvijanje projektov in preboj laboratorijev na lastno pot preživetja. V pričakovanju že dodeljenih finančnih sredstev nadaljujemo razvoj posameznih projektov, vendar potrebujemo dodatno tehnično opremo in ljudi z znanji, ki že nestrpno čakajo na vključitev.

Kibla2Lab nastaja procesno in je trenutno v fazi prve usmeritve v razširjeno resničnost, ki zajema tudi akutno povpraševanje družbe po prezentacijskih in komunikacijskih platformah v času covid-19 in vseh možnih nadomestkov realnega življenja. Po eni strani so to raziskovalne dejavnosti tehnične in tehnološke narave za podporo širši kulturi, od dediščine do sodobne umetnosti. Po drugi strani pa so to poglobljene raziskovalne in povezovalne dejavnosti v trikotniku umetnost–tehnologija–znanost, ki nastajajo z umetniki.