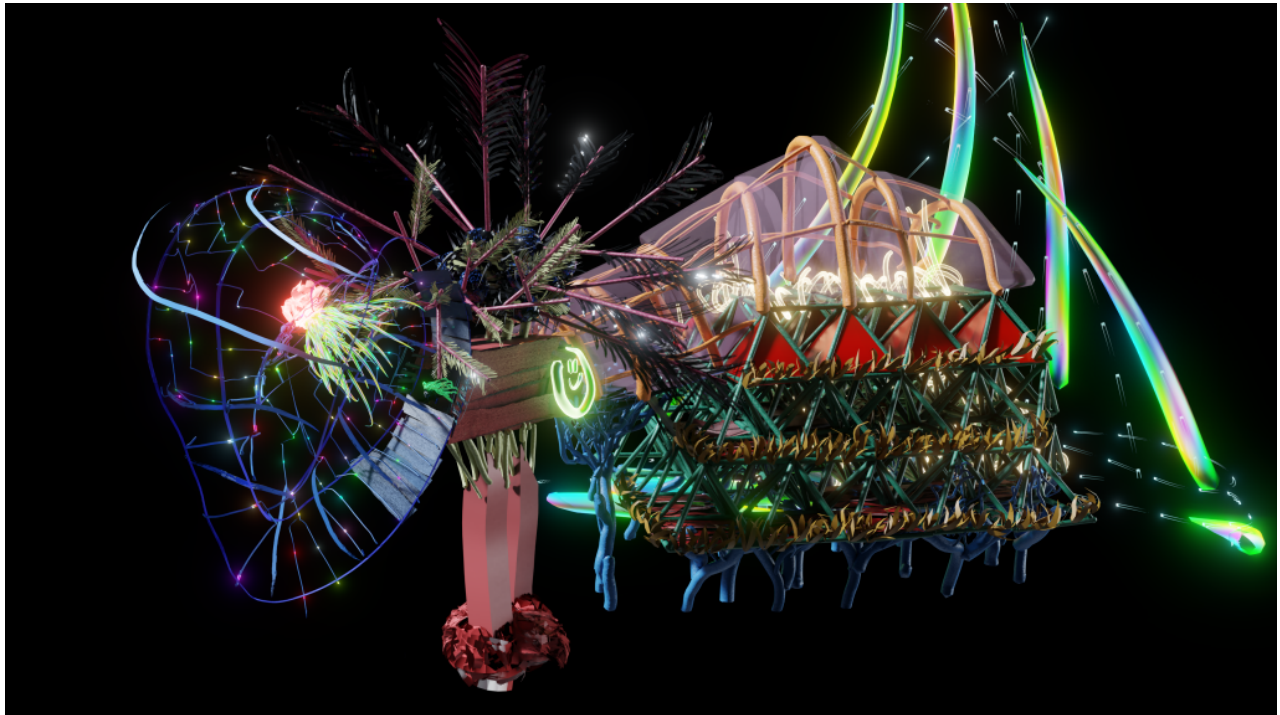


Festival KIBLIX: Kakšni so virtualni svetovi danes

 vecer.com/kultura/festival-kiblix-kaksni-so-virtualni-svetovi-danes-10232471



Untold Garden, Siljelinjer Lines of DemarcationArhiv KIBLIX

Melita Forstnerič Hajnšek

Z Arboretumom Volčji Potok bodo poskrbeli za "obogateno resničnost na temo vrtnic". Pripravili bodo tudi razstavo hologramov ducata sort vrtnic. Mapirati nameravajo cel botanični vrt. Poskenirali bodo s svojim novim skenerjem tudi Vinagovo klet z njenimi 20 tisoč kvadratnimi metri in jo povezali z zgodbo 400-letne Stare trte.

Druga zoomovska tiskovna konferenca festivala KIBLIX, ki so ga začeli decembra, je rekapitulirala dosedanje dogajanje v "najbolj virtualnem letu doslej" in napovedala dogodke v prvem trimesečju 2021. Kuratorska ekipa, **Živa Kleindienst, Tadej Vindiš, Peter Tomaž Dobrila** in **Aleksandra Kostič**, v središče letošnje edicije festivala KIBLIX postavlja vprašanje, kateri in kakšni so virtualni svetovi danes, kar korespondira s Kiblinim dolgoročnim raziskovalnim fokusom na tehnologije razširjene resničnosti (XR).



Love machine in Valerie Wolf Gang

Žiga Pavlovič

Ne gre za vprašanje fascinacije nad tehnologijo, temveč za kritično vrednotenje presečišč in ločnic med virtualnim in fizičnim. Na eni strani se soočamo z neizprosno ambicijo industrije po razvoju prepričljivih tehnologij, ki oblikujejo virtualno tako, da to v celoti prevzema, nadzira in podreja fizično, na drugi strani pa nenehno blažimo nekompatibilnost tehnologije z našo materialno realnostjo. KIBLIX 2020 v središče

postavlja izkušnjo človeka - z vsemi materialnimi omejitvami in družbenopolitičnimi okoliščinami, pri čemer virtualna okolja razumemo kot prostore spekulativnih realnosti, spremenljivih identitet in hkrati vedno bolj perečih družbenih transformacij.

Razmislek o digitalni intimnosti

Mednarodni festival umetnosti, tehnologije in znanosti KIBLIX se je začel decembra lani z vzpostavitev nove spletne platforme www.kiblix.org, ki hkrati deluje kot izložbeno okno mreže RUK. V mreži centrov raziskovalnih umetnosti in kulture (RUK) so Kibla2Lab Maribor, DDTLab-Delavski dom Trbovlje in PINALab Koper. Festivalsko dogajanje se je začelo s spletno predstavitev Kiblinih intermedijskih produkcij umetniško raziskovalnih projektov, virtualne krajine *Sfera3: Infrastruktura* **Tanje Vujinović** (SLO), participatorni oblikovalsko raziskovalni projekt *Skiljelinjer* studia **Untold Garden** (**Max Čelar** (SLO), **Jakob Skote** (Švedska)) v sodelovanju z **Sebastianom Dahlqvistom** (Švedska), prvoosebni 360-stopinjski posnetek projekta *Seeing I Marka Farida* (VB), zvočna prostorska instalacija *Polje/Pritisk* **Anžeta Severja** (SLO) in raziskovalni projekt mešane resničnosti *Ljubezenski stroj* **Valerie Wolf Gang** (SLO). Projekt Kible 2LAB-a je virtualna razstava oziroma galerija slikarja **Mateja Čepina**. V družabno virtualno okolje galerije je mogoče vstopiti in si izbrati posebej za to pripravljene avatarje.

Program se je nadaljeval s serijo spletnih pogovorov z mednarodnimi gosti, ki so analizirali večplastnost sodobnih virtualnih okolij v času pandemije covida-19. Drugi pogovor o digitalni intimnosti je moderirala strokovnjakinja za digitalno intimnost **Ghislaine Boddington** (VB), soustanoviteljica in kreativna direktorica podjetja `body>data>space` v Londonu. Sodelovali so **Sly Lee**, soustanovitelj in izvršni direktor podjetja *Emerge*, **Judd Morrissey**, **Mark Joseph Jeffery** in **Abraham Avnisan**, umetniki in profesorji na School of Art Institute of Chicago in Kent State University, ter naša Valerie Wolf Gang. Namen pogovora je bil preučiti potenciale virtualno-fizičnih hibridnih okolij prihodnosti, kjer je prednostna naloga razmislek o digitalni intimnosti, družbeno-socialni pripadnosti in medsebojnem povezovanju.

Žiga Pavlovič (SLO), kreativni vodja novega Kiblinega laboratorija za tehnologije razširjene resničnosti (XR) KIBLA2LAB, je z gosti **Markom Cafnikom** (MULTIVERSUM, d.o.o.), dr. **Jožetom Guno** (Laboratorij za multimedijo, Fakulteta za elektrotehniko, Univerza v Ljubljani) in **Erikom Kapferjem** (Vzorčno mesto Velenje) iskal odgovore na izzive XR-industrije, izobraževanja in oblikovanja vsebin za tehnologije razširjene resničnosti.



Pogovor Igorja Štromajerja z Igorjem Štromajerjem

Igor Štromajer

Spremljevalni program je sestavljala serija spletnih seminarjev in bralnih krožkov, vodila jih je kuratorica in kritičarka **Irena Borić** z gostjami. Z umetnico **Sašo Spačal** (SLO) sta obravnavali pomen pripovedovanja zgodb in kolektivno mišljenje v odnosu do narave in tehnologije. Diskusija s **Selmo Selman** (BiH/ZDA) je temeljila na literarnem delu *Lastna soba* Virginie Wolf in video dokumentaciji performansa *Njena lastna rožnata soba*, o okoliščinah ženskega ustvarjanja. Spletni seminar z **Dino Karadžić** (HR) je temeljil na besedilu teoretičarke Hito Steyerl *Ali je internet mrtev?* Zadnji seminar v decembru z **Majo Hodošček** (SLO) je temeljil na besedilu filozofa in teoretika Byunga Chul-Hana *Kriza svobode*.

Med spletnimi prenosi projektov umetnikov so bili: *Pogovor Igorja Štromajerja z Igorjem Štromajerjem*, **Vlada Repnika** *Poslednja skušnjava* in Razširjena Cirkulacija 2: *Stroj za izboljšanje sveta*. Dobra plat delovanja v virtualnem prostoru je, da beležijo vsi pretočni dogodki skupno že skoraj 3000 ogledov, kar je ob aktualni poplavi spletnih dogodkov dosežek.

Vpliv pandemije na festivale sodobne umetnosti

Letos se festivalsko dogajanje pričinja s serijo spletnih seminarjev, ki potekajo preko aplikacije Zoom, vodi pa jih Irena Borić. 19. januarja bo prvi letošnji seminar *Digitalno medijsko okolje* z gostjo, intermedijsko umetnico **Saro Bezovšek** (SLO); 26. januarja bo seminar *Snow Crash* z animatorko **Teo Stražičić** (HR), 2. februarja bo gostja seminarja *Umetnost, tehnologija in humanizem* kuratorka in vodja projektov zagrebškega centra za intermedijsko umetnost KONTEJNER **Tereza Teklić** (HR), 9. februarja pa bo seminar *Reality Business* s kolektivom Brid- **Tom Kerševan, Sendi Mango, Jurij Pavlica** (SLO).

Konec januarja bo nadaljevanje tematsko fokusiranih spletnih pogovorov z mednarodnimi umetniki, teoretiki in drugimi kulturnimi delavci in delavkami, ki jih bodo moderirale in moderirali **Ida Hiršenfelder** (SLO), zvočna umetnica ter arhivistka, **Regine Debatty** (BEL), bloggerka in kritičarka, ustanoviteljica platforme We Make Money Not Art, dr. **Kaja Antlejš** (SLO/AVS), heritologinja in industrijska oblikovalka, profesorica na univerzi Deakin v Avstraliji, ter intermedijski umetnik in producent Peter Tomaž Dobrila (SLO). Sprehajali se bodo po virtualnih prostorih, kjer se bodo združevali umetniški pristopi in strategije, kulturna dediščina, naravna dediščina, distopične spekulativne resničnosti z uporabo XR-tehnologij. Pogovarjali se bodo o načinih prezentacije in produkcije umetniških del v virtualnih svetovih ter vplivu pandemije na mednarodne festivale sodobne interdisciplinarne umetnosti.

Dobra plat delovanja v virtualnem prostor je, da beležijo skupno že 3000 ogledov

Kot je povedala Aleksandra Kostić, pripravljajo s partnerji v mreži RUK skupaj z Arboretumom Volčji Potok obogateno resničnost na temo vrtnic. V njihovem skednju naj bi pripravili tudi razstavo hologramov ducata sort vrtnic. Mapirati nameravajo cel botanični vrt. Poskenirali bodo s svojim novim skenerjem tudi Vinagovo klet z njenimi 20 tisoč kvadratnimi metri in jo povezali z zgodbo 400-letne Stare trte. Vse to pa povezati tudi z zgodbo Meranovega in nadvojvodo Janezom, ki je zelo zgodaj ustoličil vinarsko panogo v Mariboru. To bi bil turistični produkt v povezavi z novimi mediji.

Global Game Jam

Slovenia Global Game Jam, ki ga bodo izvajali v sodelovanju z Društvom razvijalcev igre Slovenije, se začne 27. januarja. Slovenia Global Game Jam je organizirano kreativno druženje za posameznike v Sloveniji, ki se želijo učiti, eksperimentirati in ustvarjati skupaj v mediju videoiger. Tokrat bo prvič potekal na spletu. Pred začetkom se bo zvrstila serija

predavanj, ki bo novim udeležencem pomagala k lažjemu vstopu v ekipno delo. Kot je povedal Žiga Pavlovič, vodja Kibla2LAB-a, so v Sloveniji prvič organizirali lokalno sekcijo globalnega dogodka Global Game Jam leta 2014.

Tadej Vindiš je o formi in konceptu letošnjega festivala KIBLIX dejal, da terja nove premisleke in pristope. Tudi konzumacija kulturnih vsebin v času pandemije se spreminja. Kako ohranjati medčloveške stike, je ključno vprašanje. Tehnologija ne bo zmogla tega nikoli do kraja nadomestiti, bo pa transformacija socialne intime imela novo formo. Kakšno, na to še ni odgovora. "Ko se sprašujemo o virtualnih svetovih, ki so paralelni, različni, množični, iščemo povezave med znanstvenimi, umetniškimi, družbenimi, političnimi, socialnimi, virtualnimi platformami in prostori. Skušamo najti odgovor na področju novih socialnih vrlin. Industrija virtualnih okolij skuša priti do popolne imitacije fizičnosti. Vsak od naših čutov bo ujet s strani tehnologije. A vse so le bežne in približne imitacije. Prihodnost je v kombinaciji, v hibridnem," meni Vindiš.

Peter Tomaž Dobrila je na vprašanje o tem, kako kulturnopolitični gremiji tačas obravnavajo Kiblo kot pionirja na globalni kulturni sceni, dejal, da "enakovredno, hkrati pa tudi diskriminatorno. V čisto konkretnih številkah: Kibla v Mariboru je edina v mestu, v Ljubljani pa imajo tri institucije, ki so na programskih sredstvih in so petkrat manjše, pa dobivajo enako ali več sredstev od Kible."

Izložbeno okno mreže RUK

V izložbenem oknu mreže RUK na platformi www.kiblix.org bodo predstavili pilotne projekte, ki jih partnerji mreže v sodelovanju z drugimi deležniki projekta (podjetji, društvi, izobraževalnimi ustanovami) izvajajo na osi Trbovlje-Maribor-Koper. DDTlab v sodelovanju s podjetjem GNS Plus, d.o.o., iz Trbovelj razvija pilotni projekt Reciklaža plastike s 3D-tiskalnikom na osnovi tehnologije veriženja blokov, v sodelovanju z dr. Urošem Ocepkom in letalskim podjetjem AFormX pa simulator letenja NeuroFly, katerega cilj je združitev letalskega VR-simulatorja z možganskim računalniškim vmesnikom, ki uporabniku omogoča direktno komunikacijo med možgani in simulatorjem. Predstavljena bosta tudi dva projekta, ki nastajata v koprskem PiNALABu: SIMBIOCEN - laboratorij za predelovanje invazivnih rastlin in prakticiranje neinvazivnih izmenjav, ki ga izvaja Društvo Trajna v Ljubljani (v sodelovanju z društvom ProstoRož ter Društvom za permakulturo Slovenije), ter intermedijsko umetniško instalacijo v palači Besenghi degli Ughi v Izola Dante Copiosusu v koprodukciji s kolektivom Stran22.