



Mednarodni festival umetnosti, tehnologije in znanosti

International Festival of Art, Technology and Science

Virtualni svetovi danes Virtual Worlds Now

Razstava / Exhibition @KIBLA PORTAL

Julij–November / July–November 2021



IZJAVA ZA MEDIJE (30. junij 2021)

KIBLIX 2020–2021: Virtualni svetovi danes

Mednarodna skupinska razstava

7. 7.–30. 11. 2021

KIBLA PORTAL, Valvasorjeva 40, 2. nadstropje, Maribor

Uvod	2
Slikovno gradivo.....	3
Opisi projektov	3
Biografije umetnikov.....	7
Kontakt	9

Uvod

Mednarodni festival umetnosti, tehnologije in znanosti **KIBLIX 2020–2021: Virtualni svetovi danes** se po večmesečnem spletnem dogajanju **seli tudi v fizični prostor največjega neodvisnega razstavišča sodobne umetnosti v Sloveniji, KIBLA PORTAL v Mariboru**. Mednarodna skupinska razstava, ki jo zaradi epidemioloških razmer gradimo postopoma, prinaša kritični pregled sodobnih virtualnih prostorov skozi serijo inovativnih umetniško-raziskovalnih projektov na področju najnovejših tehnologij virtualne, obogatene in mešane resničnosti.

Vabljeni na otvoritveni ogled prvega sklopa razstave, ki ga odpiramo v sredo, 7. julija, med 19. in 22. uro, ko bodo na ogled virtualna resničnost in video instalacija *RE-ANIMIRANO* **Jakoba Kudska Steensena**, virtualni svet za VRChat in instalacija *MetaVrt Sfera4: Klub Tanje Vujinovič*, participatorni projekt v obogateni resničnosti *Skiljelinjer (Linije razmejivte)* umetniško-oblikovalskega studia **Untold Garden in Sebastiana Dahlqvista**, kratki animirani film *Kako izginiti* kolektiva **Total Refusal**, video performans *Privzeta nastavitve* **Daniela Hanzlika**, intermedijska postavitve *Tretja krajina* **Nike Erjavec**, generativna avdio-vizualna slika *Avtoportret Tadeja Droljca*, prostorska instalacija *Svet je bil zame skrivnost, ki sem jo želel spoznati* **Emirja Šehanovića** ter spletni performans *Nokturno v črni in zlati tandema* **ATOM-r** v sodelovanju z umetnikom **Abrahamom Avnisanom**.

Na otvoritvi bodo prisotni tudi umetniki in umetnice, ki bodo na voljo za izjave. Razstava sovpada z obletnico ustanovitve MMC KIBLA – v 25 letih od multimedije do virtualne resničnosti.

V poletnih mesecih bomo razstavo dopolnjevali s posameznimi projekti mednarodno uveljavljenih umetnikov in umetnic, ki delujejo na področju razširjenih tehnologij. **Razstavo bomo v celoti zaokrožili z drugim sklopom projektov**, ki jih bomo predstavili **v začetku meseca septembra, končna postavitve pa bo na ogled do konca meseca novembra. Končna postavitve bo na ogled do konca meseca novembra**.

Skladno s KIBLINIM dolgoročnim vsebinsko-raziskovalnim fokusom na tehnologije razširjene resničnosti (XR) in zavedanjem, da je bilo preteklo leto najbolj »virtualno« do sedaj, kuratorska ekipa, ki jo sestavljajo **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?

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 soočamo z neizprosno ambicijo industrije po razvoju prepričljivih tehnologij, ki oblikujejo virtualno tako, da le-to v celoti prevzema, nadzira in podreja fizično, medtem ko na drugi strani nenehno blažimo nekompatibilnost tehnologije z našo materialno realnostjo. KIBLIX 2020–2021 tako v središče postavlja izkušnjo človeka – z vsemi materialnimi omejitvami in družbeno-političnimi okoliščinami, ki pogojujejo telo – pri čemer virtualna okolja razumemo kot prostore spekulativnih realnosti, spremenljivih identitet in hkrati vedno bolj perečih družbenih transformacij.

Mednarodni festival KIBLIX 2020–2021 poteka v novi hibridni obliki. Ob umetniško-raziskovalnih projektih, program festivala vključuje tudi spletne seminarje, tematske panelne diskusije, avdiovizualne nastope, Slovenia Global Game Jam in druge virtualne aktivnosti.

Slikovno gradivo

Prosimo bodite pozorni na omejitve glede avtorskih pravic! Slike so namenjene izključno medijski uporabi za potrebe promocije festivala KIBLIX 2020–2021. Slike je prepovedano obrezovati. Prosimo, da pošljete 2 originalni kopiji vaše publikacije na naslednji naslov: KID KIBLA, Ulica kneza Koclja 9, 2000 Maribor.

Z uporabo naslednjih slik prejemnik soglaša s pogoji uporabe. Kasnejše razmnoževanje slike je mogoče le s pisnim privoljenjem avtorja. Reprodukcijska te slik pomeni avtomatično strinjanje s pogoji uporabe.

POVEZAVA DO SLIKOVNEGA MATERIALA:

https://drive.google.com/drive/folders/16soZVoor5swwpNDTG7s94VAUsN_dayYu?usp=sharing

Opisi projektov

Jakob Kudsk Steensen: RE-ANIMIRANO, 2018–2019

video instalacija in virtualna resničnost

<https://kiblix.org/razstava/re-animirano/>

RE-ANIMIRANO, video instalacija in virtualna resničnost danskega umetnika Jakoba Kudska Steensena, raziskuje izumiranje, ohranjanje in nesmrtnost. Delo temelji na umetnikovi raziskavi že izumrle ptice Kaua'i 'ō'ō, pogovorih z ornitologom H. Douglasom Prattom ter na terenskem delu in raziskavah arhiva Ameriškega prirodoslovnega muzeja v New Yorku.

Umetnik je iz 3D skeniranega organskega materiala in arhivskega zvoka ptičjega paritvenega klica (posnetega leta 1975) ustvaril nov svet: prostrano fotorealistično pokrajino, ki je namenjena gledalčevemu raziskovanju. Okolje se odziva na nenehno razvijajočo se algoritemsko glasbo Michaela Riesmana, glasbenega direktorja zasedbe Philip Glass Ensemble, ter na dihanje in glasove občinstva. *RE-ANIMIRANO* je poetična refleksija človekovega odnosa do narave, ki jo človeška dejanja nepopravljivo in trajno spreminjajo.

»Zadnja ptica Kaua'i 'ō'ō je poginila leta 1987; tako je izumrla tudi vrsta. Njen paritveni klic, ki je bil prvič posnet leta 1975, kasneje pa digitaliziran v Ornitološkem laboratoriju v New Yorku, je bil leta 2009 objavljen na platformi YouTube. Od takrat so si paritveni klic ptice Kaua'i 'ō'ō, ki zaman kliče partnerja, poslušalci predvajali več kot polmilijonkrat. (...) *RE-ANIMIRANO* je umetnikov odziv na omenjeno melodijo in hkrati njena oživitev, saj gre za rekonstrukcijo prvotnega habitata havajskega otoka Kaua'i v povsem novi, distorzirani različici. (...) *RE-ANIMIRANO* na meditativnem nivoju problematizira naš paradoksalni tehno-znanstveni razvoj. Vedno radikalnejše poseganje človeka v naravo je sprožilo procese, ki jih človeštvo ne more več nadzorovati, kar vzbuja strah pred vse bolj usodnimi naravnimi katastrofami, hkrati pa upanje na vstajenje in večno življenje. Vse to se zrcali na umetnikovem otoku, ki je hkrati pokrajina iz sanj in tudi nočnih mor. Kot digitalni vrtnar je umetnik zbral široko paleto rastlin in živali, ki jih je z uporabo algoritmov programiral in z njimi naselil otok. Virtualna pokrajina tako postane privlačen ekosistem, napolnjen z vodo, svetlobo, rastlinami, s pticami, ribami in žuželkami, ter biotehnoški

laboratorij za ponovno oživljeno, groteskno predimenzionirano ptico.« (izsek iz besedila kuratorja Tokeja Lykkeberga, direktorja Centra za sodobno umetnost Tranen)

Tanja Vujinović: MetaVrt Sfera4: Klub, 2021

svet v navidezni resničnosti na spletni platformi VRChat

<https://kiblix.org/razstava/metavrt-sfera4-klub/>

MetaVrt Sfera4: Klub je virtualni klub in vrt, ki omogoča raziskovanje navidezne resničnosti kot družbenega prostora povezovanja. V tem virtualnem svetu se predvaja video z minimal techno glasbeno podlago, gostitelji pa občasno organizirajo posebne dogodke v živo. Naseljujejo ga generirane naprave podobne Dysonovim krogam, ki so jih navdihnile raznorazne oblike kač in rastlin ter rekonstruirane rastline iz Zemeljske preteklosti.

Ta svet *Sfere4* je umeščen v VRChat, ki združuje lastnosti računalniških iger in socialnih platform, uporabnikom pa nudi možnosti organiziranja dogodkov in objavljanja vsebin v obliki navideznih svetov in avatarjev. VRChat bi lahko opisali tudi kot »ne-igra igro«, kot vrsto programske opreme, ki igralcu nudi svobodo prostega igranja, različnih identitet in samoizražanja, raziskovanja ter interakcije brez omejevanja in ciljev.

V soboto, **10. julija 2021**, UltramonoLABS in KIBLIX vabita na dogodek **MetaGarden Daylite club**, ki se bo v živo odvil v virtualni resničnosti na VRChat platformi Tanje Vujinović. Po virtualni resničnosti vas bo vodila TanjaV, ob 19. uri pa se bodo pričeli glasbeni performansi dj-jev DnDaan, AdhDJ, Wyatt Schmidt, Indicah Shasha. Posamezen set bo trajal dve uri.

Povezava do VRChat-a:

https://vrchat.com/home/launch?worldId=wrlD_5561d855-6a5b-4805-a59d-03631b8b63c3

Povezavi do dogodka:

Host TanjaV VRChat link:

https://vrchat.com/home/user/usr_4451c61f-3595-4be1-a95e-72d4ff8eeac3

Host Levia2501 VRChat link:

https://vrchat.com/home/user/usr_45b2f561-4f6c-4034-97b8-51c5cce4b2a1

Untold Garden (Max Čelar, Jakob Sköte) in Sebastian Dahlqvist: Skiljelinjer (Linije razmejitev), 2020–2021

participatorni projekt v obogateni resničnosti

<https://kiblix.org/razstava/untold-garden/>

Skiljelinjer, švedsko za »linije razmejitev«, je arhitekturni raziskovalni projekt, ki raziskuje nova orodja in konceptualne okvire soodločevalnih oblikovalskih procesov. Projekt raziskuje koncepte agonistične politične teorije, tj. procese, ki jih namesto konsenza generirajo polemike, hkrati pa priznavajo potencial razvijajočih se in vodljivih protokolov odločanja v okviru raziskovalnih procesov. Projekt raziskuje načine, na katere bi politične teorije Chantal Mouffe o agonistiki in agonistični logiki lahko vodile skupne procese oblikovanja znotraj in zunaj okvirov urbanističnega načrtovanja. Raziskovalni proces v tej fazi temelji na razvoju in uporabi spletne aplikacije v navidezni resničnosti, s pomočjo katere udeleženci soustvarjajo in glasujejo o oblikovalskih predlogih. Ti so filtrirani odvisno od razmerja med glasovi za in proti, kar lahko vodi proces odločanja o projektu v razponu med konsenzom, konfliktom in nestrinjanjem.

V zadnjih desetletjih se je na področju urbanističnega in skupnostnega načrtovanja povečalo zanimanje za vključevanje in participacijo javnosti. Naraščanje zahtev po bolj uravnoteženem vplivu in bolj trajnostnih skupnostih je pripeljalo do povečanega zanimanja za ustvarjanje novih platform in strategij za vključevanje prebivalstva. Vse več občin, stanovanjskih podjetij in arhitekturnih uradov poskuša zastaviti in preoblikovati procese odločevanja tako, da bodo le-ti bolj vključujoči in sodelovalni. Iskanje novih načinov sodelovanja pri snovanju javnega prostora je nujno. Poleg iskanja novih metod in procesov, ki odgovarjajo na želje prebivalcev po sodelovanju, pa so potrebni tudi razmisleki o tem, kaj naj bi takšno sodelovanje pravzaprav pomenilo in kako naj bi se manifestiralo.

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 od 15. septembra 2021.

Total Refusal: Kako izginiti, 2020

kratki animirani film

<https://kiblix.org/razstava/total-refusal/>

Kako izginiti je protivojni film v pravem pomenu besede, saj išče možnosti za mir na najbolj neverjetnem mestu, v spletni vojni igri. Je poklon neposlušnosti in dezertaciji – tako v digitalnem kot v fizično-realnem bojevanju. Hiperrealistična grafika, posneta v slikovitih vojnih pokrajinah igre *Bojišče V*, postane ozadje esejistične pripovedi. Film obravnava zgodovino dezertarjev – dela človeške zgodovine, ki do sedaj še ni bil osvetljen. Predstave in ustvarjalne intervencije raziskujejo področje uporabe in omejitve avdiovizualnega razvedrilnega stroja.

Daniel Hanzlík: Privzeta nastavitve, 2021

video-performans, video projekcija in video

<https://kiblix.org/razstava/daniel-hanzlik/>

Temeljna načela dela ležijo tako v dvojnosti kot prevodljivosti dveh elementov: analognega in digitalnega medija, fizične in virtualne realnosti, dvodimenzionalne podobe in tridimenzionalnega objekta. Ta načela umetnik obrne: obešena slika postane predmet dinamičnih sprememb, medtem ko projekcija digitalne slike ostaja statična. Medsebojna interakcija in sinhronizacija slikovnih formatov razvija iluzijo elastične oblike in prostorskih sprememb, ki lahko postavljajo vprašanja o resničnosti realnosti, zgrajeni na tak način. Na delu je tavitološki cikel, ki podvaja zastopanost, zato gledamo podobo podobe in predstavitev predstave. Performans je posnet z video kamero, v galerijskem prostoru razstavljen video pa ustreza realni velikosti. Pomembno vlogo ima tudi fizična prisotnost umetnika ali tehničnih orodij, ki je v nasprotju z bolj efemerno naravo projiciranih geometrijskih diagramov in modelov. Pozornost je usmerjena v ambivalenco zaznavanja in doživljanja prostora in časa, na njeno merjenje in oblikovanje, pa tudi na negotovost dojemanja.

Nika Erjavec: Tretja krajina, 2021

interaktivna intermedijska instalacija

<https://kiblix.org/razstava/nika-erjavec/>

Nika Erjavec od leta 2018 razvija hibridno umetniško raziskavo, vezano na senzorično zaznavo v preseku umetnosti in znanosti in (ne)vidne transformacije okolja v zadnjih dveh stoletjih. V svojih instalacijah kot predstavnik naše aktualne predmetne in bivanjske kulture prepleta vsakodnevne,

banalne, potrošne materiale, kot so razni začasni gradbeni elementi, umetne rastline, predelane elektronske igrače itd. Na drugi strani raziskuje, nabira in vključuje suho rastlinje iz zapuščenih urbanih območij. Ta so predvsem prostori tretje krajine, bodisi neopredeljeni in zapuščeni kosi zemlje v mestih, ograjeni prostori ali gradbene jame, čakajoče na kapitalске investicije, kot so parkirišča, luksuzna stanovanja in trgovski centri. V tem čakanju in navidezni zanemarjenosti se razvijajo prostori kompleksnih ekosistemov. To so biotsko pestri prostori; številčnost različnih vrst, ki uspevajo v teh sistemih, prekaša sestavo živega na povprečni površini, ki jo ureja, neguje človek. Na teh območjih se srečajo avtohtone in tuje, invazivne vrste. Obiskovalec_ka ob stiku z instalacijo vstopa v vnaprej določen sistem delovanja, pri čemer s svojo prisotnostjo in gibanjem, v prostor vnese zaznavne motnje. Te se skoncentrirajo v najbolj marginaliziranih in šibkih točkah instalacije, ki se nam zaradi hitrosti premikanja izmikajo iz našega zaznavnega polja.

Tadej Droljc: Avtoportret, 2021

generativna avdiovizualna slika

<https://kiblix.org/razstava/tadej-droljc/>

»Avtoportret predstavlja moje dožemanje sebe, ki je sinteza različnih vplivov in izkušenj, predelanih v sumljivih okoliščinah spomina. Ta konglomerat je gnetljiv in heterogen, skupaj pa ga drži le poetična vrzel, v kateri se spomini navzkrižno oplajajo ali pa le nerodno stojijo eden ob drugemu. Tako se na primer moja izkušnja spiritualnosti, kjer sem se ponovno rodil iz zanikanja lastne neskončnosti, skozi ozki okvir omejenega jaz-a, sreča z materializmom nevroznosti, ki prav to izkušnjo nirvane zreducira na banalni ognjemet nevronov. Ta ognjemet, ki pod mikroskopom izgleda kot kaotičen plaz utrinkov na nebu, pa bojda prav tako upravlja moj razum – 'reason is 98 % unconscious' (Lakoff, 2013). S tem se strinjajo turbulentne sile mojega nezavednega, ki prav tako domujejo nekje na nebu in se pogosto norčujejo iz zavesti nekega 'mene'... Glede na to, da smo nastali iz zvezd, me vse to niti ne preseneča.«

Avtoportret je generativna avdiovizualna slika, ki se neprestano izrisuje. Slikarjev avdiovizualni čopič v živo, pred očmi publike, vodijo psevdonaključni algoritmi, a vendar se zdi, da umetnik ni prisoten. Slika neprestano nastaja in ponuja okvir, skozi katerega se pretaka čas. Čas pa ne odteka v preteklost, ampak se akumulira v spominu – tej večni sedanjosti, kjer se odvija neskončna igra perspektiv.

Emir Šehanović: Svet je bil zame skrivnost, ki sem jo želel spoznati, 2017–2019

prostorska postavitve

<https://kiblix.org/razstava/emir-sehanovic/>

Emir Šehanović črpa navdih iz razmislekov, idej in teorij o post-človeškem telesu, o Frankensteinovem telesu, kot ga je opisala Mary Shelley ali o telesu, o katerem je razpravljala Donna Haraway v knjigi *Kiborški manifest*. Skladno s tem narativom, ki ga povezuje tudi s *Storytelling for Earthly Survival / Pripovedi za zemeljsko preživetje* (Haraway), nam Šehanović predstavlja svetove, osvobojene antropocentričnega kompleksa, kjer je resničnost zgrajena tako iz narave kot umetnih entitet. Njegovo delo spodbuja k razmisleku o resničnosti tistega, kar se zdi fiktivno, pa vendar to ni: podnebne spremembe, katerih posledice vplivajo na vse vrste na Zemlji.

ATOM-r (Judd Morrissey and Mark Jeffery) in Abraham Avnisan: Nokturno v črni in zlati (Nežni iteracija #5), 2021

dokumentacija ZOOM performansa v mešani resničnosti

<https://kiblix.org/razstava/nokturno-v-crni-in-zlati/>

Se zgodovina ponavlja ali jo samo ponovno pripovedujemo? Ali lahko priredba pesmi obnovi del izvirnika ali izvora ali ga le globlje pokoplje? Projekt Nežni (The Tenders), ki sta ga ustvarila ATOM-r (Judd Morrissey in Mark Jeffery) v sodelovanju z Abrahamom Avnisanom, je serija osebnih zoom performansov v mešani resničnosti, ki uporabljajo priredbe znanih pesmi kot sredstvo raziskovanja načinov, kako so osebne in politične zgodovine pisane, prepisane in ponovno napisane. Delo sopostavlja hommáge Loyu Bowlinu, rhinestone kavboju, in 3D skene mesta Fort Dearborn, zgodnje ameriškega garnizona, iz katerega se je kasneje razvilo mesto Chicago. S postavitvijo razkošne tradicije rhinestone kavboja ob bok zgodovini genocida nad staroselci in njihovega pregona staroselcev želi projekt Nežni (The Tenders) razviti in pokviriti kolonialne pripovedi, zasidrane globoko v ameriškem imaginariju.

Biografije umetnikov

Jakob Kudsk Steensen je umetnik, ki se ukvarja z okoljskim storytellingom z uporabo 3D animacij, zvoka in potopitvenih instalacij. V sodelovanju s terenskimi biologi, skladatelji in pisatelji ustvarja poetične interpretacije prezrtih naravnih pojavov. Projekti temeljijo na obsežnem terenskem delu. Ključni sodelavci so skladatelj in glasbeni režiser Philip Glass Ensemble Michael Riesman, ornitolog in avtor dr. Douglas H. Pratt, arhitekt Sir David Adjaye OBE RA, Muzej naravne zgodovine London, in še mnogi drugi.

Tanja Vujinović je mednarodno uveljavljena medijska umetnica. Leta 1999 je diplomirala iz slikarstva na Fakulteti za likovno umetnost v Beogradu in kot gostujoča študentska obiskovala Akademijo za umetnost v Düsseldorfu. Leta 2010 je doktorirala na Fakulteti za humanistične študije Koper s področja filozofije in teorije vizualne kulture. Osredotoča se na tehnologije in njihov vpliv na človeka in naravo. V svojem delu raziskuje odnose med človekovo subjektivnostjo, tehnologijo, okoljem in »amalgame«, ki ob tem nastajajo.

Untold Garden je izkustveni umetniški in oblikovalski studio, ki raziskuje nova orodja za participatorno oblikovanje in potopitvene izkušnje. Vodita ga umetnika, oblikovalca in razvijalca **Max Celar in Jakob Sköte**, ki sicer izhajata s področja arhitekture. **Sebastian Dahlqvist** je umetnik in kurator, čigar praksa vključuje različna sodelovanja, pri čemer odstopa od lokacijsko specifičnih vprašanj z zanimanjem za samo-organizacijo, kolektivni spomin, ter različne načine branja in pisanja zgodovine.

Kolektiv **Total Refusal** se definira kot psevdo-marksistična medijska gverila, ki kritizira in umetniško prilagaja sodobne video igre. Ker pa večina pripovednih načinov v računalniških igrah uporablja enake neskončne zanke reakcionarnih tropov, žanr v veliki meri ne izpodbija vrednot svojih igralcev in namesto tega potrjuje hegemonične moralne koncepte. Ker se kolektiv zaveda, da ta medij trenutno ne uresničuje svojega kulturnega potenciala, se zavzema za prilagoditev digitalnih prostorov v igrah in njihovo novo uporabo. Premikajoči se znotraj iger, ko zavrnemo predvideno igranje, te vire ponovno namenimo novim dejavnostim in pripovedim, z namenom ustvariti »javne« prostore s kritičnim potencialom.

Daniel Hanzlík (r. 1970, Češka) dela s širokim naborom medijev: videom, »visečo sliko«, video performansom, prostorskimi instalacijami (pogosto uporablja novomedijske elemente, vključno z eksperimenti z interaktivnimi mediji), in se redko vzdrži vmešavanja v javno sfero. Njegovo delo

temelji na odnosu med fizično realnostjo in fikcijo virtualnih podatkovnih okolij, ki vplivajo na naše dožemanje, izkušnje in sprejemanje odločitev. Diplomiral je na Akademiji za umetnost, arhitekturo in oblikovanje v Pragi. Trenutno skupaj s Pavlom Mrkusom vodi Time-Based Media studio na Fakulteti za umetnost in oblikovanje Univerze Jan Evangelista Purkyně v Ústí nad Labem.

Nika Erjavec deluje na področju raziskovalne intermedijske umetnosti, gledališča, fotografije in oblikovanja. Leta 2017 je diplomirala na oddelku za unikatno oblikovanje na ALUO v Ljubljani, kjer trenutno zaključuje magistrski študij na oddelku za kiparstvo. Za serijo instalacij (*ne*)VIDNO in hibridno umetniško raziskavo je leta 2019 dobila Prešernovo nagrado ALUO in bila nominirana za univerzitetno Prešernovo nagrado. V letih študija aktivno sodeluje na lokalnih in mednarodnih razstavah. Kot scenografka in oblikovalka rekvizitov dela v gledališču. V zadnjem letu se je predstavila s samostojnimi intermedijskimi razstavami v Mali galeriji BS in galeriji Alkatraz.

Tadej Droljc je intermedijski umetnik in kreativni programer, ki ustvarja na presečišču zvoka, podobe in svetlobe. Prejel je številne mednarodne nagrade in performiral ali razstavljal na festivalih kot so Ars Electronica, paris Biennale, NEMO, L.E.V., Brighton Digital Festival, Semibreve, Sonica Glasgow, Lunchmeat, Node, itd. V okviru sodelovanja z oddelkom Futurelab podjetja Ars Electronica pri projektu Immersify, pa so bila njegova dela predstavljena na dogodkih kot so Marché du Film – Festival de Cannes, Inter BEE Tokyo ali IBC Amsterdam.

Emir Šehanović (r. 1981, Bosna in Hercegovina) živi in dela v Beogradu v Srbiji. V tujini je svoja dela prikazal v okviru samostojnih in skupinskih razstav v Jeune Création, Les Beaux-Arts de Paris (2018), AQB Project Space Budapest (2018), Ultrastudio Los Angeles (2018), Gallery Weekend Berlin (2015), Athens Video Art Festival (2013) in med drugim sodeloval na Liste Art Fair (2015), Parallel Vienna, ArtGeneve (2018), Vienna Contemporary, ArtGeneve (2019). Šehanovićevo delo je bilo pred kratkim objavljeno v pregledni monografiji *100 Sculptors of Tomorrow*, ki jo izdaja Thames in Hudson.

Judd Morrissey je pisatelj in umetnik, ki ustvarja poetične sisteme na različnih platformah in vključujejo elektronsko pisanje, internetno umetnost, performanse in obogateno resničnost. Poučuje na School of the Art Institute v Chicagu in je soustanovitelj performativnega kolektiva Anatomical Theatres of Mixed Reality (ATOM-r). Je prejemnik štipendije za umetniške pisatelje Creative Capital / Andy Warhol Foundation, nagrade Fulbright Scholar's Award za digitalno kulturo in štipendije fundacije Mellon Foundation for Arts Practice and Scholarship. Juddova samostojna in kolektivna dela so bila vključena v številne festivale, konference in razstave.

Mark Jeffery je umetnik, ki deluje na področju performansa in umetniških instalacij, kurator in izredni profesor na šoli Art Institute of Chicago. Od leta 1994 do danes je Mark Jeffery razvil nekonvencionalno sodelovanje z vizualnimi umetniki, učenjaki, video umetniki, zvočnimi umetniki, novomedijskimi umetniki, plesalci, koreografi, kuratorji in pisatelji. Leta 2012 je soustanovil jezikovni, performativni in tehnološki kolektiv Anatomical Theatres of Mixed Reality (ATOM-r). Kolektiv ATOM-r trenutno raziskuje in razvija nov umetniški projekt Rhinestone Cowboy. Mark je tudi organizator triennialnega festivala performansa IN>TIME, ki ga gostijo številna prizorišča v Chicagu. Zadnja izvedba festivala je bila pozimi 2019. Mark je bil član mednarodno priznane skupine Goat Island Performance Group.

Abraham Avnisan je interdisciplinarni umetnik, katerega umetniška praksa je situirana na presečišču slike, besedila in kode. Z uporabo različnih nastajajočih tehnologij, vključno s 3D-skeniranjem, nadgrajeno resničnostjo in navidezno resničnostjo, ustvarja aplikacije za mobilne naprave, interaktivne instalacije in performanse z uporabo najnovejših tehnologij, ki skušajo skozi

utelešenje jezikovnih strategij subvertirati dominantne narative. Abraham je svoja dela predstavljal na državni in mednarodni ravni. Je docent na Oddelku za nove medije in tehnologijo ter Oddelku za novinarstvo in masovno komuniciranje na Kent State University.

Kontakt

Za vsa nadaljnja vprašanja glede festivala KIBLIX 2020–2021, dodatne informacije, organizacijo intervjujev ali obiskov novinarjev prosimo, da nas kontaktirate na:

Zala Koren

stiki z javnostmi

zala.koren@kibla.org

051 614 858

Živa Kleindienst

kuratorica

ziva.kleindienst@kibla.org

040 852 018

Kulturno izobraževalno društvo KIBLA

Ulica kneza Koclja 9

2000 Maribor

Slovenija

<http://kibla.org/>, <https://kiblix.org/>

“Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj.”

