

Pohajkovanje skozi virtualne svetove: ko se človek vse bolj prilagaja spletu, in ne nasprotno

 [rtvslo.si/kultura/drugo/pohajkovanje-skozi-virtualne-svetove-ko-se-clovek-vse-bolj-prilagaja-spletu-in-ne-nasprotno/544226](https://www.rtvslo.si/kultura/drugo/pohajkovanje-skozi-virtualne-svetove-ko-se-clovek-vse-bolj-prilagaja-spletu-in-ne-nasprotno/544226)

Pina Gabrijan

2. december 2020 ob 08:20

Festivalska lokacija:

www.kiblix.org

Mednarodni festival umetnosti, tehnologije in znanosti *Kiblix*, ki ga je leta 2002 zagnalo mariborsko Kulturno izobraževalno društvo (KID) *Kibla*, bo tokrat izveden v hibridni obliki. Ob tem se bo v nasprotju s prejšnjimi leti, ko je šlo za nekajdnevno dogajanje, tokratni festival zavlekel v februar 2021. Sklenil pa se bo – če bo to dopuščalo epidemiološko stanje – z razstavo v razstavišču *Kibla Portal*. Za programom stoji kuratorska ekipa, ki jo sestavljajo **Živa Kleindienst**, **Tadej Vindiš**, **Peter Tomaž Dobrila** in **Aleksandra Kostič**, ki je v središče festivala tokrat postavila nadvse aktualno vprašanje, kateri in kakšni so virtualni svetovi danes.



Foto: Osebni arhiv

Lahko splet znova postane znanstveno in umetniško omrežje?

"Letošnji Kiblix, ki je seveda nastajal pod vplivom zdajšnjih razmer, je namenjen premisleku virtualizacije s hkratnim poudarkom na vprašanju, na kak način se v tej dani situaciji umetniške in tudi nekatere znanstvene vsebine v veliki meri selijo na splet. Tako pa pravzaprav znova postajajo dostopnejše. Sliši se seveda idealistično, vendar s tem se lahko splet vrne na svoje izhodišče in znova postane znanstveno in

umetniško omrežje. S tem se lahko oddalji od tega, da je komercialna in trženjska jama za ustvarjanje dobička, kakršna je zdaj, ko so umetniške in znanstvene vsebine praviloma dostopne brezplačno ali pa niso niti približno tako donosne kot vse te zares banalne vsebine, ki jih je splet poln," pravi Peter Tomaž Dobrila. In prav ob tem izrazi upanje, da tudi Kiblix prispeva k možnosti, da bi se splet znova ovsebinil s kulturo, umetnostjo, znanostjo in izobraževanjem.

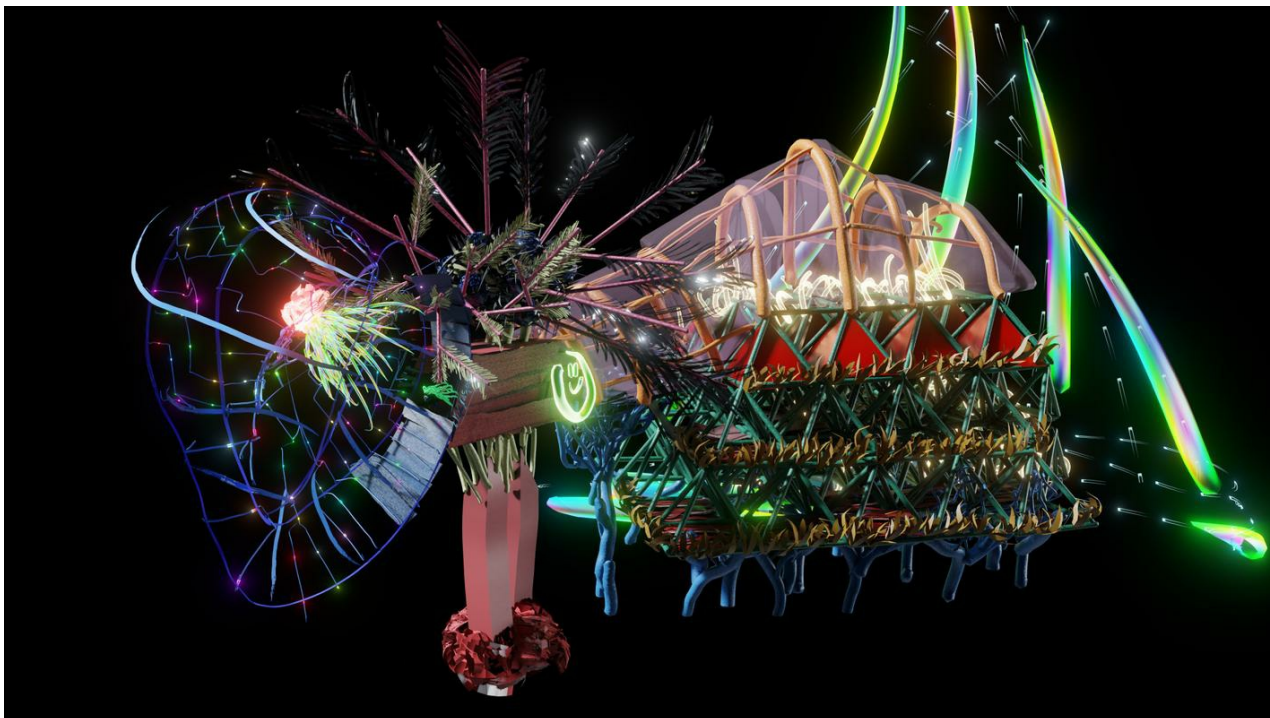
Vabilo k razmisleku o ekologijah sveta in omrežjih, katerih del smo ljudje



V zadnjem tednu novembra je bilo že več preddogodkov (virtualno razstavo **Mateja Čepina** si lahko ogledate [tukaj](#)), podroben program festivala, ki bo imel programski težišči v letošnjem decembru in februarju prihodnjega leta, bo znan kmalu. Decembrsko dogajanje bodo zagnale spletne predstavitve Kiblinih intermedijskih produkcij umetniško-raziskovalnih projektov. Med temi posebej izstopa projekt *Sfera3: Infrastruktura* **Tanje Vujinović**, katere delo temelji na raziskovanju, ki združuje tradicionalne umetniške discipline z novimi tehnologijami. Umetnica se osredotoča na tehnologije in njihov vpliv na človeka in naravo.

Med projekti velja opozoriti še na interaktivni, participatorni projekt *Skiljelinjer* dvojca **Untold Garden**. Dvojec sestavljata **Max Čelar** iz Slovenije in **Jakob Skote** iz Švedske, pri njunem projektu pa sodeluje še **Sebastian Dahlqvist**, ki prav tako prihaja s Švedske. *"Gre za večletni oblikovalsko-raziskovalni projekt, ki raziskuje načine, kako bi politične teorije Chantal Mouffe o agonistiki in agonistični logiki lahko vodile skupne procese oblikovanja znotraj in zunaj okvirov urbanističnega načrtovanja. Raziskovalni proces na tej stopnji temelji na razvoju in uporabi spletne aplikacije v navidezni resničnosti, s pomočjo katere udeleženci soustvarjajo in glasujejo o oblikovalskih predlogih. Predlogi so filtrirani, odvisno od razmerja med glasovi za in proti, kar lahko vodi proces odločanja o projektu v razponu med konsenzom, neskladjem in nesoglasjem,"* o projektu pove Živa Kleindienst.

Predstavljeni bodo še umetniško-raziskovalni projekti **Marka Farida** iz Velike Britanije ter **Anžeta Severja** in **Valerie Wolf Gang** iz Slovenije.



Untold Garden: Skiljelinjer, spletna interaktivna aplikacija. Foto: Osebni arhiv

Kot vrhunec decembrskega dogajanja velja poudariti še spletne pogovore z mednarodnimi gosti, ki bodo potekali v živo in se bodo nadaljevali v januarju in februarju. Prvega od pogovorov, ki se bo posvetil temi digitalne intimnosti, bo usmerjala soustanoviteljica in kreativna direktorica londonskega podjetja *body>data>space* **Ghislaine Boddington**. Drugega, na katerem bodo iskali odgovore na izzive industrije razširjene realnosti (*extended reality* oz. *XR*), razvoja kadrov na področju novih tehnologij, izobraževanja in vsakdanjega življenja v času pandemije covid-19, pa bo moderiral **Žiga Pavlovič**, sicer kreativni vodja novega Kiblinega laboratorija za tehnologije razširjene resničnosti *KIBLA2LAB*.

V okviru decembrskega dogajanja se bo pod Pavlovičevim vodstvom odvil tudi mednarodni študentski *GameJam*, ki bo z razvojem tehnoloških prototipov iskal kreativne rešitve na vprašanje, kako krepiti socialno bližino v času fizične distance.

Za počlovečenje svetovnega spleta in novih tehnologij

Kiblix že od svoje ustanovitve pred skoraj dvema desetletjema temelji na t. i. odprti kodi oziroma odprtokodnem programiranju in je zato posvečen tudi umetnosti, ki je ustvarjena z odprtokodno programsko opremo. Peter Tomaž Dobrila glede tega pove, da "*Kiblix na ta način poskuša tudi demokratizirati ter tako rekoč počlovečiti svetovni splet in nove tehnologije. Naša odločitev za posvečanje odprti kodi izvira iz tega, da je to edini izvorno evropski model, ki je bil in je še zmeraj dostopen brezplačno ter je pravzaprav v domeni vseh programerk in programerjev, da ga soustvarjajo. V nasprotju s tem vsi poslovni modeli, ki izvirajo iz ZDA, temeljijo na komercializaciji in na komercialni ponudbi. Zaradi teh in še nekaterih drugih interesov se odprta koda v tem času žal ni prav veliko uporabljala na uradnih instancah, je še zmeraj najbrž stvar svojevrstnega ekskluzivnega odnosa ali entuziazma nad računalništvom in mednarodnimi komunikacijami.*"

Velja spomniti na sam začetek svetovnega spleta, ki je nastal kot znanstveno orodje oziroma znanstveno omrežje, namenjeno povezovanju vse znanosti in umetnosti tega sveta. *"In prav to je tudi eden izmed razlogov, da je Kibla, ki je dejansko zaživela kot posledica tovrstnega razmišljanja, usmerjena v te discipline, hkrati s poudarkom na izobraževanju."* Po mnenju Dobrile je *"dokaj bizarno in kontradiktorno, da se je splet iztrgal iz prvotnih znanstvenih domen in so ga pravzaprav ugrabila komercialna podjetja. Ta podjetja svoje izdelke razvijajo tudi z javnimi sredstvi, izdelke v obliki računalnikov in programja pa prodajajo za svoj dobiček."*

Leto, ko je svet postal skoraj izključno virtualen

"Ko smo osmišljali tokratni festival, smo se veliko spraševali, kaj sploh pomeni to letošnje leto, v prvih mesecih katerega je ves svet postal tako rekoč izključno virtualen, ne glede na to, kje si bil fizično. Čeprav covid-19 in ustavitev javnega življenja res postajata precej prežvečeni temi, saj dominirata že vse leto in smo ju že vsi siti, še nobeno leto doslej ni prineslo tako močne radikalizacije našega življenja v izključno virtualno," pravi Tadej Vindiš. Tako je posledično praktično vse, kar je zunaj naših primarnih okolij – torej naših domačih okolij – pogojeno z vklapljanjem v takšen ali drugačen virtualni svet. Retrospektivni pogled pa razkrije, da gre pri vseh teh virtualnih, razširjenih, obogatenih, potopitvenih realnostih za tehnologije, ki so že kar lep čas v uporabi.

Onkraj gole fascinacije nad tehnologijo kot tako

Vendar kot pravi Vindiš, se je *"v letu 2020, ko smo primorani uporabljati mnogotere spletne komunikacijske platforme, vmesnike, družabna omrežja in podobno, pokazalo, da ta virtualni svet ni svet, v katerega bi se podajali z velikim navdušenjem. Zato se nam je zdelo smiselno, da se posvetimo evalvaciji tega sveta in vprašanju, kje je torej ta svet zdaj. Vendar se ne posvečamo zgolj vprašanju, kako je prišlo do virtualnosti in kako se ja ta nato razvijala, temveč na kateri točki je danes. Gre za vprašanje, kako narediti evalvacijo virtualnosti danes, ko imamo mnoge ambicije tehnološkega razvoja, ki gre v vse večjo prepričljivost, ki želi v celoti prevzeti, nadzirati in voditi naše vsakdanje resničnosti ter kateri se moramo v bistvu mi prilagajati. Hkrati pa je v vsem tem času stalna težava nezdržljivosti tehnološkega sveta z našim materialnim svetom. Preprosteje povedano: praktično vsi sedimo za računalniki, ki stojijo na mizah, ob katerih pa mi sami sedimo na stolih - tako se torej prilagajamo tehnologiji, ki ni prilagojena nam."*

Zato so se po Vindiševih besedah za Kiblix 2020 odločili, da *"se bo festival te evalvacije lotil s postavitvijo izkušnje človeka v središče. Govor je o evalvaciji izkušnje človeka tako na njegovi telesni oziroma materialni ravni kot tudi evalvaciji z vidika družbenega, socialnega in političnega konteksta virtualnih svetov. Ti namreč sami vsebujejo politike in vprašanja novih spremenljivih identitet, ki niso več vezane na lokacijo, materialnost, biološki spol ... Kiblix smo zato konceptualno umestili v kompleksni vmesni prostor, ki ga z vsemi temi obstoječimi spremenljivostmi, potenciali in problematikami danes prinaša virtualnost."*