



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. september 2021)

KIBLIX 2020–2021: Virtualni svetovi danes

Mednarodna skupinska razstava

Trajanje razstave: 1. 10.–30. 11. 2021

Odprtje razstave: petek, 1. 10. 2021, ob 19. uri

KIBLA PORTAL, Valvasorjeva 40, 2. nadstropje, Maribor

Izjava za medije	2
Slikovno gradivo	3
Opisi projektov	3
Biografije umetnikov in umetnic.....	13
Kontakt	17

Izjava za medije

Mednarodna skupinska razstava festivala umetnosti, tehnologije in znanosti **KIBLIX 2020–2021: Virtualni svetovi danes** se z **odprtjem, 1. oktobra, ob 19. uri**, zaokrožuje z zaključenim naborom **18 umetniških del** mednarodno uveljavljenih umetnikov in umetnic. Razstava, ki je na ogled na **KIBLA PORTALU, največjem neodvisnem razstavišču v Sloveniji** prinaša kritični pregled sodobnih virtualnih prostorov skozi serijo inovativnih **umetniško-raziskovalnih projektov na področju najnovejših tehnologij navidezne (VR), obogatene (AR) in mešane resničnosti (MR)**.

Razstava v središče postavlja izkušnjo človeka v virtualnosti – 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. Kuratorska ekipa, ki jo sestavljajo Živa Kleindienst, Tadej Vindiš, Aleksandra Kostič in Peter Tomaž Dobrila, pa je kot osrednje vprašanje festivala KIBLIX 2020–2021 zastavila vprašanje: kateri in kakšni so virtualni prostori danes?

Obiskovalci_ke si na razstavi lahko ogledajo: računalniško generiran video *Zblojena mandala* **Lu Yang**, ki z brezspolnim človekom-avatarjem raziskuje vpliv tehnologije na preoblikovanje naših družbenih, kulturnih, političnih in bioloških identitet; navidezno resničnost in video instalacijo *RE-ANIMIRANO* **Jakoba Kudska Steensena**, poetično izkušnjo, ki skozi primer izumrle havajske ptice in njenega distorziranega habitata raziskuje človekov odnos do narave, izumiranja in nesmrtnosti; video digitalne modne kolekcije *GLOBINA* **Amber Jae Slooten in The Fabricant**, s katerim preizprašujejo pomen, ki bi ga digitalna revolucija lahko imela na modno industrijo in njen okoljski odtis; umetno inteligentnega robota *Amygdalo*, ki se na umetno izdelani koži uči »brazgotinjenja«, animističnega rituala očiščevanja, in kiparsko instalacijo *Calyx* **Marca Donnarumme**; instalacijo v mešani resničnosti *HiperTelesni Portal: Stratholme.GoStop* **Peta Jiadonga Qianga**, ki prehaja med virtualnimi in fizičnimi prostori igrčarstva in »fanovstva« na področju animeja, vizualnih romanov, stripov in video iger; kratki animirani film *Kako izginiti* kolektiva **Total Refusal**, ki kot protivojni film v vojni računalniški igri Battlefield osvetljuje zgodovino dezertarjev; svet v navidezni resničnosti na platformi Sansar *MetaVrt: Sfera5* **Tanje Vujinović**, ki omogoča raziskovanje navidezne resničnosti kot družbenega prostora povezanosti in spekulativne prihodnosti; participatorni projekt v obogateni resničnosti *Skiljelinjer (Linije razmejivne)* umetniško-oblikovalskega studia **Untold Garden in Sebastiana Dahlqvista**, ki kritično raziskuje nova oblikovalska orodja participacije v tehnologijah obogatene resničnosti; prostorsko instalacijo *Svet je bil zame skrivnost, ki sem jo želel spoznati* **Emirja Šehanovića**, ki se osredotoča na razumevanje novih resničnosti, ki so zgrajene s prepletanjem človeških in ne-človeških entitet; video performans *Privzeta nastavitve* **Daniela Hanzlika**, v katerem umetnik na glavo obrne temeljna načela prevodljivosti analognega in digitalnega medija, fizične in virtualne realnosti, dvodimenzionalne podobe in tridimenzionalnega objekta; interaktivno instalacijo *Čas preleta svetlobe* kolektiva **Compiler**, ki z vizualizacijo strojnega vida ponuja vpogled v delovanje naprav, kot so pametni telefoni, računalniki, tablice in igralne konzole; prvoosebne 360° videe *Gledajoči jaz – Drugi* **Marka Farida**, ki se ukvarja z vprašanji zasebnosti in nadzora znotraj digitalnih sistemov; generativno avdio-vizualno sliko *Avtoportret* **Tadeja Droljca**, kjer slikarjev čopič vodijo psevdo-naključni algoritmi, obenem pa se v sliki odvija neskončna igra perspektiv; spletni performans *Nokturno v črni in zlati* tandem **ATOM-r** v sodelovanju z umetnikom **Abrahamom Avnisanom**, ki s prepletanjem pesmi ter virtualnih in fizičnih prostorov želijo subvertirati ameriško kolonialno zgodovino; navidezno resničnost *Noččč* **Weronike M.**

Lewandowske in Sandre Frydrysiak, ki gledalca_ko potopi v čutno doživetje poezije, plesa in narave; video igro *Katera je tvoja resnica?* **Dorijana Šiška in Sare Bezovšek**, ki raziskuje ideje sodobne internetne družbe, »meme« kulture ter formiranje »resnic«; navidezno resničnost *vesoljci so Moji prijatelji* **Tonyja Ourslerja**; ter intermedijsko postavitev *Tretja krajina* **Nike Erjavec**, ki se ukvarja s senzoričnimi zaznavami v preseku umetnosti in znanosti ter (ne)vidne transformacije okolja v zadnjih dveh stoletjih.

Z mednarodno skupinsko razstavo v KIBLA PORTAL festival KIBLIX 2020–2021 zaključuje svoj letoletni program, ki je tokrat potekal v hibridni obliki. Ob umetniško-raziskovalnih projektih, je program festivala vključeval tudi spletne dogodke. Od decembra 2020 pa do danes je bilo izpeljanih več kot 60 spletnih dogodkov od tematsko fokusiranih pogovorov z mednarodnimi gosti, do AV performansov, umetniških predstavitev, spletnih seminarjev, delavnic in vseslovenskega GameJama.

Razstava sovpada z obletnico ustanovitve MMC KIBLA – v 25 letih od multimedije do navidezne resničnosti.

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 teh slik pomeni avtomatično strinjanje s pogoji uporabe.

POVEZAVA DO SLIKOVNEGA MATERIALA:

<https://drive.google.com/drive/folders/1wU-Xew0A-Uv-JWpNpqGJaOiVUAG5eWhX?usp=sharing>

Opisi projektov

Lu Yang: Zblojena mandala, 2015

računalniško generiran video

<https://kiblix.org/razstava/lu-yang/>

Zblojena mandala je prvo delo, za katerega je Lu Yang ustvaril digitalnega, brezspolnega človeka-avtarja, ki temelji na lastnem fizičnem jazu. Kot posledica vpliva raziskav na področju nevroznanosti se Lu Yangova *Zblojena mandala* nanaša na razne fizične terapije in medicinske modifikacije naših možganov, kot so na primer: tridimenzionalni stereotaktični sistemi pri minimalno invazivnih kirurških intervencijah, globoke možganske simulacije, pri katerih v možgane vsadijo elektrode, in transkranijska tehnologija magnetne stimulacije, ki magnetna polja izkorišča za izboljšanje simptomov depresije. Te fizične kirurške metode so v delu simbolno

predstavljene kot sredstvo fizičnih sprememb, ki poleg inherentnih religioznih vizij in elementov, ki predstavljajo naš materialni svet, razširijo prikaz popolne zablode.

Zblojena mandala prikazuje refleksijo preteklosti, sedanjosti in prihodnosti Lu Yangovega ustvarjalnega dela, fizičnega jaza in identitete. Delo podvomi o splošno sprejeti ideji, da je naša zavest povezana z našimi možgani. V tem videu Lu Yang simulira zablodo ponavljajočega se samouničenja z različnimi sredstvi – od metod fizičnih znanstvenih posegov, do tehnoloških preobrazb družbenih, kulturnih in političnih konstrukcij naših identitet. Čeprav je *Zblojena mandala* spekulativno video delo, ki prikazuje virtualne simulacije blodenj, je dandanes vedno bolj očitno, da bi se te simulacije sčasoma lahko uresničile. *Zblojena Mandala* je nastala po vzoru Lu Yangovega videa *Moving Gods*; oba spadata v isto serij del, ki raziskujejo presečišča med religijo in nevroznanostjo.

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

Amber Jae Slooten in The Fabricant: GLOBINA, 2018

digitalna modna kolekcija, video

<https://kiblix.org/razstava/amber-jae-slooten-the-fabricant/>

GLOBINA – hitrejša moda je digitalna modna kolekcija, ki jo je oblikovala Amber Jae Slooten v sodelovanju s podjetjem The Fabricant. Združuje modno oblikovanje s strojnimi učenjem, hkrati pa raziskuje njuno ustvarjalno sobivanje.

Kaj bo ostalo od naših sanj, ko se računalniki naučijo sanjati? Slooten je v sodelovanju s strokovnjaki za 3D animacijo The Fabricant z algoritmom strojnega učenja želela doseči, da se računalnik nauči vizualno predstaviti velik nabor slik, posnetih na tednu mode v Parizu. Nato so umetni inteligenci pustili, da si sama zamisli povsem nove kose oblačil, tako da napoveduje obliko, barvo in potiske, ki jih do tedaj sploh ni poznala. Izmišljene računalniške podobe so služile kot navdih za povsem novo digitalno modno kolekcijo, ki je bila v celoti zamišljena, ustvarjena in izkušena na računalniku. Končna digitalna zbirka je manifestacija hipnotičnih 3D animacij oblek, ki hodijo po srhljivih pokrajinah, ki vsebujejo ostanke modne industrije, plavajoče skozi prizore, medtem ko se avatar premika naprej v hiper-resničnih pokrajinah, ki so nam hkrati poznane, a tudi odtujene.

GLOBINA se podaja v neznano območje digitalne mode, ki združuje modno oblikovanje z najnovejšimi tehnološkimi dosežki in preizprašuje pomen, ki bi ga digitalna revolucija pravzaprav lahko imela za modno oblikovanje in modno industrijo, ter njen okoljski odtis in kako bi lahko vplivala na tiste, ki v tej industriji delajo. Ali morajo biti oblačila sploh fizična, da obstajajo?

Marco Donnarumma: Amygdala, 2015–2018, in Calyx, 2019

umetno inteligenčen robot in kiparska instalacija

<https://kiblix.org/razstava/marco-donnarumma/>

Amygdala MK3 (2015–2018) je umetno inteligenčen (AI) robot, ki po obliki spominja na grotesken, človeški okončini podoben ud, viseč v strežniški omarici. Robotov edini cilj je, da se nauči animističnega rituala očiščenja, znanega kot »rezanje kože« oz. »brazgotinjenje«, ki ga izvajajo plemena na Papui Novi Gvineji, v Afriki in Vzhodni Aziji. Krotek in brezbrizen, hkrati pa zvijajoč in ukrivljajoč se *Amygdala* z nožem ponavlja gibe, neprestano in skrbno manipulira in oblikuje svojo kožo. Robot, ki ga poganjajo biomimetične nevronske mreže, se uči fizične in kognitivne discipline, ki sta potrebni za izvajanje rituala; njegovo delo je ponavljajoče, previdno in brezkončno. Posebna vrsta nevronske mreže, ki *Amygdala* poganjajo, posnema senzomotorični sistem živali. To pomeni, da gibanje robota ni vnaprej programirano, ampak spontano in ponavljajoče se vznika iz aktivnosti nevronske mreže. Ritualni očiščenja in tehnologija umetne inteligence so sredstva družbene kategorizacije in tako odražajo prikrite sisteme neizrečenih znakov in pravil, na katerih družbe temeljijo. S svojo vznemirljivo in čutno predstavo *Amygdala* oživi ključni simbol človeške zgodovine skozi odsev današnje tehnokratske družbe. Delo je nastalo v sodelovanju z Ano Rajčević in Raziskovalnim laboratorijem za nevrorobotiko Visoke šole v Berlinu.

Calyx (2019) je kiparska instalacija, ki jo sestavljajo skulpture iz umetne kože, zaznamovane z edinstvenimi sledmi in brazgotinami, ki jih je zadal *Amygdala*. *Amygdala* med vsako razstavo uporablja jekleni nož in previdno reže in oblikuje kožo, brez posebnega cilja, razen za učenje rezanja. Kože tako postanejo relikvije telesa, ki pričajo o strojno avtonomnem delovanju robota in o njegovi nezavedni brutalnosti ter so rezultat sodelovanja človeka-umetnika in avtonomnega robota. Umetnik najprej iz posebne spojine iz organskih materialov ročno izdelava kožo. Le-ta je narejena na način, da je čim bolj podobna človeški, zato umetnik vanjo vsadi tudi svoje dlake. Ko je koža pripravljena, jo umetnik pritrdi na telo *Amygdale*, ki nato prične s svojim neizprosno rezanjem. Ker so odvisni od arhitekture nevronske omrežij – algoritemske metode, ki se uporablja

za vgradnjo strojev z omejenimi »učnimi« sposobnostmi – *Amygdalinih* rezov in gibov, ki se med posameznimi performansi zelo razlikujejo, ni mogoče predvideti. Sprva je koža mehka in voljna, kar omogoča, da jo *Amygdala* z relativno malo truda oblikuje. Sčasoma pa se koža posuši in popolnoma strdi in posledično *Amygdala* ne more nadaljevati svojega dela. Šele tedaj se koža odstrani iz *Amygdalinega* »gneзда« in se vključi v serijo skulptur *Calyx*. *Amygdala* in *Calyx* sta del cikla *7 konfiguracij* (2014–2019), serije, ki se osredotoča na konflikte in izzive človeškega telesa v dobi umetne inteligence (AI).

Pete Jiadong Qiang: HiperTelesni Portal: Stratholme.GoStop, 2021

instalacija v mešani realnosti

<https://kiblix.org/razstava/pete-jiadong-qiang/>

Stratholme.GoStop je vizualni roman v obliki igre v navidezni resničnosti (VR), ki raziskuje fizično-virtualni hibridni prostor med tovarno orožja na postindustrijskem območju severozahodne Kitajske in igro *Warcraft III: The Frozen Throne*. V tem delu umetnik raziskuje pojav oziroma subkulturo »fanovstva« (ang. »fandom«) v igričarstvu, pri čemer *Stratholme.GoStop* gradi kot odprto večnivojsko igro, sestavljeno iz različnih 3D skenov, besedil, ilustracij, vizualnih kulturnih referenc in modificiranih 3D predmetov. Vsak nivo je zgrajen kot samosvoje virtualno okolje, ki ga lahko igralci_ke raziskujejo v svojem tempu, navsezadnje pa so spodbujeni k iskanju določenega, očesu podobnega portala, ki jih transponira na naslednji nivo igre. Z vsakim uspešnim napredovanjem na nov nivo igralec_ka dobi priložnost, da osvoji posebno izdajo umetniškega dela v obliki NFT (»nezamenljivi žeton«, ang. »non-fungible token«).

HiperTelesni Portal: Stratholme.GoStop je instalacija v mešani resničnosti, ki temelji na postindustrijskem kontekstu Maribora. Mariborski *HiperTelesni Portal* želi spodbuditi igralce_ke, da premislijo svoje lastno razumevanje »fanovstva« v igričarstvu; subkulturnega fenomena, ki se pojavlja na področju različnih oblik pripovednih medijev, zlasti v kontekstu animeja, stripa, iger in grafičnih romanov (ACGN – anime, comics, games and novels; slo. anime, strip, igričarstvo in novele). Projekt postavlja pod vprašanje, kako se lahko subkultura »fanovstva«, ki vključuje domišljijo, kulturo, spomin in naklonjenost do različnih digitalnih tehnologij vizualizacije, animacije in socializacije, transponirajo v resnični svet, tako da oblikujejo specifične hibridne resničnosti, ki se križajo z virtualnimi tehnologijami in fizičnimi jazi. Z uporabo metod digitalne etnografije in avtoetnografije umetnik z delom *HiperTelesni Portal: Stratholme.GoStop* tako poskuša ustvariti virtualno-fizični prostor, ki odraža dejansko naravo »fanovstva« v igričarstvu – izkustveno prepletanje fizične participacije in digitalno spreminjanje nenehno nastajajočega neodvisnega univerzuma.

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.

Tanja Vujinović: MetaVrt Sfera5, 2021

svet v navidezni resničnosti na platformi Sansar

<https://kiblix.org/razstava/metavrt-sfera5/>

MetaVrt: Sfera5 Tanje Vujinović je najnovejše virtualno okolje v seriji njenih umetniških del, zasnovanih kot družabni prostori v navidezni resničnosti. *MetaVrt* je imaginarno-resnični svet, ki obstaja tako v virtualnem kot v realnem prostoru in je segmentiran v sfere. Njegov konceptualni okvir nas spodbuja k razmisleku o trenutnih človeških in nečloveških omrežjih, katerih del smo.

Lee Worth Bailey je pisal o »globoki tehnologiji«, ki se oddaljuje od egoizma in materializma in teži k skrbi za drugega_o in okolje. Razvoj prostorske izkušnje znotraj *MetaVrta* temelji na tradiciji fenomenologije, ki poudarja »Biti-v-svetu«. Je temeljna ontološka participacija v okolju, skozi katero obstoj v svetu zaobjema in nasprotuje »industrijskemu egu kot subjektu, ki se zoperstavlja svetu nevtralnih predmetov«. »Globoka tehnologija« bi zahtevala radikalno spremembo tehnološkega razmišljanja v smeri večjega samozavedanja. Skrb namesto tekmovanja in samopoveščevanja, ki ga poganja ego, je način boja proti pobesnelemu materializmu. Ne gre za zavračanje tehnologije, ampak za njeno približevanje globljim razlogom obstoja.

Sfera5 v širokem filozofskem smislu navdihujejo arkadijski vrtovi, znotraj katerih se vpletemo v odnose z nečloveškimi agenti, ki se dvigujejo iz oblaka mitologije. Če pesek ne bi bil osnova tega sveta, bi lahko govorili_e o popolnih heterotopijah, kot si jih je zamišljal Michel Foucault, recimo vrtove, ločene od običajnega življenja. Dotični vrt naseljujejo biomimetični stroji, Dysonove krogle in fosilne rastline, ki so vzkli iz korenin rastlin iz dobe karbona. *MetaVrt* ne bi bil meta-vrt brez proto-strojev, naprav prihodnosti, ki izhajajo iz spekulativnih idej o obnovljivih virih energije, čisti industrijski proizvodnji dobrin in upanju na svet brez onesnaževanja. Čeprav se dandanes razvijajo številne alternativne ekološke rešitve, še ne moremo vedeti, ali se bo katera od le-teh uporabljala v širšem obsegu. Do takrat bomo morda razmišljali_e v okviru teh polnamišljenih, inteligentnih, samodelujočih in samosestavljivih strojev, ki so s svojo okolico v sinergiji.

Sfera5 je nameščena na platformo Sansar, amalgam računalniške igre in družbenega omrežja. Je virtualni vrt, ki nam omogoča raziskovanje navidezne resničnosti kot družbenega prostora povezanosti, ki vključuje minimalen tehno avdio-vizualni set in občasne posebne družabne dogodke.

Untold Garden (Max Čelar, Jakob Sköte) in Sebastian Dahlgvist: 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_ke 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.

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

prostorska postavitvev

<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.

Daniel Hanzlík: Privzeta nastavitvev, 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.

Compiler: Čas preleta svetlobe, 2021

interaktivna medijska instalacija

<https://kiblix.org/razstava/compiler/>

Time of Flight/Čas preleta (ToF) je metoda za merjenje razdalje med senzorjem in objektom, ki temelji na časovni razliki med sprožitvijo signala ter njegovim povratkom v senzor potem, ko se le-ta odbije od objekta. Kamere ToF in drugi infrardeči/ultravijolični senzorji so vse pogostejši

datki za pametne telefone. Ustvarjajo 3D slike za prepoznavanje obrazov, ostrenje fotografij, zamegljujejo ozadja in ustvarjajo obrazne filtre, hkrati pa imajo na področjih, kot so igričarstvo, videonadzor, klasifikacija predmetov in avtomobilska industrija, še druge načine uporabe.

Ti senzorji lahko v kombinaciji z drugo strojno in programsko opremo na naše življenje vplivajo na različne načine, z različno intenzivnostjo in na različnih nivojih, pri čemer je naš odziv na le-te tako impulziven kot tudi preiščen. Včasih te senzorje na različnih napravah prelepimo, da zaščitimo svojo zasebnost, vendar naša zavestna interakcija in raven razumevanja le redko presegata takšno priložnostno interakcijo.

Senzorji gibanja Kinect, ki jih je razvil Microsoft, so, kljub svoji priljubljenosti znotraj odprtokodnih skupnosti, uradno ukinjeni; še naprej sicer ostajajo vseprisotni, a žal še bolj nedostopni kot kadarkoli doslej. Podjetje PrimeSense, ki je sprva razvilo princip delovanja z nepravilnimi infrardečimi pikčastimi vzorci, ki je poganjal Kinect, je zdaj v lasti Appl. iPhone X in kasnejši modeli v svojo sprednjo kamero vključujejo zelo podoben sistem za funkcijo odklepanja telefona s tehnologijo prepoznavanja obraza (Face ID). Drugi telefoni ponujajo tudi alternativne rešitve.

Ta interaktivna instalacija ponuja priložnost za drugačno razumevanje naših osebnih izkušenj z osebnimi napravami, kot so pametni telefoni, računalniki in igralne konzole, in sicer z dekonstrukcijo in ponovnim ovrednotenjem temeljnih procesov, ki stojijo za delovanjem strojnega vida v realnem času preko Kinecta, kar odpira nove možnosti za produktivno igranje in učenje.

Mark Farid: Gledajoči jaz – Drugi, 2020–2021

prvoosebni 360° video

<https://kiblix.org/razstava/mark-farid/>

Projekt *Gledajoči jaz – Drugi* se osredotoča na resnična življenja posameznikov, ki niso niti senzacionalna niti spektakularna in raziskuje družbeno dinamiko v letu 2020; kako različne kulture, družbe in jeziki vplivajo na zavedanje samega sebe in – zlasti med pandemijo koronavirusa – na sposobnost deljenja izkušenj in sveta le z uporabo digitalnih tehnologij.

Gledajoči jaz – Drugi prikazuje življenja različnih ljudi z vsega sveta. Njihova življenja so predvajana na spletu v obliki prvoosebnega 360-stopinjskega videa, katerega snemanje je potekalo neprekinjeno, 24 ur na dan. Projekt raziskuje, kako se ljudje odzivajo na neprekinjen in nenehen samonadzor, hkrati pa preizkušajo prilagojene tehnologije v resničnih okoliščinah. *Gledajoči jaz – Drugi* je raziskovalni del Faridovega večjega projekta *Gledajoči jaz* (2021). Farid bo živel v koži specifičnega posameznika, Drugega, 24 ur na dan, dva tedna v navidezni resničnosti, in doživljal le tisto, kar doživlja Drugi.

Po navdihu Eksperimenta v zaporu Stanford psihologa Philipa Zimbarda (1971), Simulakra in simulacije filozofa Jeana Baudrillarda (1981) in dela umetnika Josha Harrisa Tišina: Živimo v javnosti (1999) bo projekt *Gledajoči jaz* umetnika Marka Farida omejil na galerijski prostor, kjer bo podvržen simuliranemu življenju projektne Drugega. Kako bo neprekinjen tok umetnih pogledov in zvokov začel vplivati na umetnikov lastni notranji monolog glede na to, da odnos z Drugim ne obstaja? Mark Farid v času trajanja projekta ne bo imel stikov z ljudmi, ki bi bili pomembni (prisotni) v njegovem resničnem življenju. Na ta način bo njegov posredni odnos z Drugim postal osrednja pripoved tega umetniškega projekta. Projekt *Gledajoči jaz* dihotomijo prirojeno-ali-privzgojeno prilagodi digitalni dobi, pri čemer obravnava vprašanje, kolikšen delež posameznika je prirojeni jaz in kolikšen delež je posledica okolja in kulture. Kako bo teh 14 dni

spremenilo Faridovo gibanje, njegove posebnosti, njegovo osebnost in predvsem njegov način razmišljanja? Ali bo brez možnosti svobodne odločitve o tem, kdo in kakšen je, Faridova zavest dovolj, da prepreči bistvene spremembe?

Vsi deli in vidiki posameznikovega življenja so zajeti in vnaprej posneti; od umivanja zob, do službene poti, službenega in družabnega življenja ter najintimnejših trenutkov. Snemanje poteka s posebej razvitimi očali, ki lahko posnamejo 24 in več ur videa in zvoka, v provoosebnem 360° pogledu, ki jih Drugi nosi cel dan. Protagonistova_kina vsakdanja dejanja postanejo deljena. Posnetki niso obdelani, saj vsako urejanje in manipuliranje posnetega materiala seveda predstavlja samocenzuro, saj s tem posameznik_ca določi, katere dele svojega življenja želi deliti s Faridom in občinstvom.

Obiskovalec_ka je vabljen_a, da od blizu spremlja življenje dveh protagonistov in doživi, brez pristranskih montaž in umetniških intervencij, 24 ur neprekinjenega življenja Drugega. Umetnik vabi gledalca_ko k razmisleku o pluralnosti resničnosti in tistem, kar nam je skupno. Predstavljeni življenji nista namenjeni stereoptipnemu raziskovanju, temveč ostrenju pogleda in razumevanja individualnih doživljanj in percepcij.

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 nevroznanosti, 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 psevdo-naključni 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.

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.

Weronika Lewandowska in Sandra Frydrysiak: Noččč, 2021

navidezna resničnost

<https://kiblix.org/razstava/noccc/>

Noččč je umetniška animacija z avtonomni senzorični odziv meridianov (ASMR) in interaktivnimi elementi, ki gledalca_ko potopijo v čutno doživetje poezije, plesa in narave. Scenarij temelji na slamovski pesmi *Noččč*, v kateri zvoki, značilni za poljski jezik, ustvarjajo onomatopejske pokrajine, ki prehajajo jezikovne ovire. Kaj boste slišali_e in videli_e v virtualnem okolju pesmi *Noččč*, kjer se lahko igrate s prostorom in se prostor igra z vašo domišljijo in spominom?

Četudi besed ne razumete, čustva izvirajo iz zvočnih relacij med avtonomnimi senzoričnimi odzivi meridianov (ASMR), ritmičnimi strukturami ter koreografijo in gibanjem figure, ki jo boste srečali_e v tem virtualnem svetu. *Noččč* gledalcu_ki odpre možnost čutnega srečanja s svojim telesom, domišljijo in virtualnim prostorom, kar subtilno odmeva v mislih in gibih tudi po izstopu iz virtualnega prostora.

Prvenec režiserk Weronike Lewandowske in Sandre Frydrysiak je bil med odkritji letošnjega festivala Sundance. Uvrstil se je tudi v uradni izbor prestižnega festivala goEast v Wiesbadnu in uradni izbor na mednarodnem filmskem festivalu v Melbournu. Delo je prejelo nagrado American Cinequest (Best VR Sound Design/Najboljše oblikovanje zvoka v navidezni resničnosti).

Sara Bezovšek in Dorijan Šiško: Katera je tvoja resnica?, 2021

video igra

<https://kiblix.org/razstava/katera-je-tvoja-resnica/>

Katera je tvoja resnica? je video igra Sare Bezovšek in Dorijana Šiška, skozi katero umetnica in umetnik raziskujeta ideje sodobne internetne družbe, ter stereotipno logiko video iger. Igralec_ka se skozi virtualni svet poda na informacijsko-ideološko pot, kjer z obiskovanjem tematskih lokacij in izbiranjem t. i. resnic odkriva svoj unikaten osebni profil.

Prostorsko-konceptualna zasnova sicer sledi klasični analogiji ledene gore, ki obenem aludira tudi na obskurnost in kulturno-ideološko logiko »resnic«, med katerimi igralec_ka lahko izbira in je razdeljena na dva dela: Svetli način/Light Mode na površju ter Temni način/Dark Mode, ki se odvija pod vodo, tukaj pa se nahajajo tudi najtemnejše »resnice«. Igralec_ka se po t. i. »rumeni zidani cesti (pot do uspeha in bogastva)/Yellow Brick Road«, ki je sicer referenca iz *Čarovnika iz Oza*, poda na virtualno pot z vrha ledene gore, v globine raznih ideologij in se z njimi sooča predvsem vizualno. Ob poti igralca_ko spremljajo mémi, ki služijo kot neke vrste cestne označbe in hkrati še dodatno kontekstualizirajo lokacije in »resnice«. Skozi izbire oz. odločitve, ki jih igralec_ka sprejme na svoji poti, se ustvari njegov_n »profil«. Posledično se na podlagi individualne igralske izkušnje uporabniku_ci zgenerira personaliziran »konec«, ki je oblikovan po arhetipih različnih javnih osebnostih 21. stoletja in so ironična refleksija današnje družbe.

Projekt se spogleduje s filozofskimi implikacijami obstoja različnih »resnic« v medijsko-socialni pokrajini postvirtualne, postinternetne družbe. Metafizični relativizem, ki so ga diagnosticirali francoski poststrukturalisti v drugi polovici 20. stoletja, je zdaj uveljavljen v praktični sferi. Toda dotični projekt se s tem stanjem ne le spogleduje, temveč ga tudi problematizira: ko se igralec_ka giba med posameznimi »resnicami« in jih izbira/nabira, namreč tudi participira pri njihovem oblikovanju, ohranjanju in širjenju in je tako del različnih, med seboj izključujočih se resničnosti. Tako je v Heglovskem smislu »ukinjen« koncept vsake od ponujenih ideologij kot zvezne, v paru z drugimi »resnicami« izključujoče se predpostavke.

Tony Oursler: vesoljci so Moji prijatelji, 2016

navidezna resničnost

<https://kiblix.org/razstava/tony-oursler/>

V pričujočem delu Tony Oursler raziskuje človeški um in osebno zgodbo. Gledalca_ko vabi, da sledi zgodbi Georga Adamskega, ki trdi, da je prvi človek na svetu, ki je videl nezemljane in se z njimi pogovarjal, ter celo obiskal druge planete.

Tony Oursler je vedno raziskoval in uporabljal sodobno tehnologijo tako v svojih umetniških delih kot tudi za vir navdiha. Umetniško delo v navidezni resničnosti je torej logično nadaljevanje njegove prakse. Vesoljci so moji prijatelji izhaja iz vsebinske linije, ki jo je Oursler ubral z večmedijskim projektom Neizogiben in neizmeren arhiv, prikazanim v Muzeju moderne umetnosti (MoMA) in Hesselovem muzeju umetnosti na Bard College v New Yorku, pri čemer raziskuje medsebojno povezane znake in simbole, ki zaznamujejo začetke t. i. fotografiranje neznanih letečih predmetov.

Glavni protagonist dela vesoljci so Moji prijatelji je poljski priseljenec prve generacije in ena izmed vodilnih osebnosti na področju »ufologije« ter domnevno prvi, ki je fotografiral neznani leteči predmet. Med prohibicijo v 30. letih 20. stoletja je George Adamski, ki je imel državno licenco za prodajo alkohola, z vinarstvom zaslužil majhno bogastvo. Po koncu prohibicije je Adamski izgubil donosni zaslužek in se z ženo Mary Shimborsky in nekaterimi bližnjimi prijatelji preselil na ranč v bližini kalifornijske gore Palomar, kjer so svoj čas posvetili študiju religije, filozofije in kmetovanja. Na tem območju je Adamski leta 1946 prvič videl veliko »matično ladjo« v obliki cigare. Leta 1947 je Adamski uspel fotografirati ladjo, leta 1950 pa je, potem ko je v preteklih letih videl več neznanih letečih predmetov, fotografiral, za kar je domneval, da je šest NLP-jev. Dve leti po tem, ko so Adamski in njegovi prijatelji na nebu v puščavi Kolorado opazili še en predmet v obliki podmornice, iz katerega se je izkrcala izvidniška ladja, je Adamskega poklical venezijanski pilot imenovan Orthon. Po prvem srečanju z NLP-ji je Adamski začel predavati o svojih izkušnjah in paranormalnih dejavnostih.

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 predstavnike 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 kapitalske 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.

Biografije umetnikov in umetnic

Lu Yang (r. Šanghaj, Kitajska) je multimedijski umetnik, živeč v Šanghaju. Njegove grozljive in včasih morbidne fantazije napajajo smrtnost, androgenost, histerija, eksistencializem in občasno duhovna nevrologija. Navdih črpa iz animejev, igričarstva in Sci-Fi subkultur. Svoje fantazije raziskuje skozi medije, vključujoč 3D animacijo, potopitvene instalacije v video igrah, holografske performanse, performanse v živo, navidezno resničnost in računalniško programiranje. Lu je tekom svoje prakse sodeloval z znanstveniki, psihologi, izvajalci, oblikovalci, eksperimentalnimi skladatelji, producenti pop glasbe, laboratoriji za robotiko in slavnimi osebnostmi.

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.

Amber Jae Slooten se ukvarja s telesom, animacijo in digitalnim modnim oblikovanjem, njen pristop pa je vselej multidisciplinaren. Pri svojem delu se osredotoča predvsem na načine nošenja oblačil v prihodnosti in kako se bo naša digitalna identiteta oblikovala v navidezni, nadgrajeni in mešani resničnosti.

The Fabricant je digitalna modna hiša, ki modno industrijo popelje v popolnoma nov, digitalni sektor. Specializirani so za foto-realno 3D modno oblikovanje in animacijo. Delujejo na stičišču mode in tehnologije ter ustvarjajo digitalno modo in modna doživetja; vedno digitalna, nikoli fizična. Njihov cilj je pokazati svetu, da za obstoj oblačil ni nujno, da so le-ta fizična. Verjamejo, da bo digitalni modni sektor odprl nove ustvarjalne poti onkraj meja fizičnega sveta, hkrati pa spodbujal trajnost in drastično zmanjšal negativne vplive sedanjih trendov modne industrije na okolje. Sodelujejo s svetovno priznanimi blagovnimi znamkami in trgovci na drobno, katerim, s svojim znanjem, kot vodilni na področju digitalne mode, pomagajo, da se potopijo v neomejene možnosti, ki jih ta sektor ponuja.

Dr. Marco Donnarumma (Nemčija) je umetnik, performer, režiser in akademik, ki od začetka 2000 prepleta sodobni performans, novomedijsko umetnost in interaktivno računalniško glasbo. Manipulira s telesi, ustvarja koreografije, konstruira stroje in sklada zvoke, s čimer kombinira discipline, medije in nastajajoče tehnologije v sanjsko, čutno, brezkompromisno estetiko. V mednarodnem prostoru se je uveljavil predvsem s samostojnimi performansi, ki kljubujejo

žanrskih omejitvam, odrskimi produkcijami in instalacijami, v katerih telo postane jezik preoblikovanja, ki kritično govori o ritualu, moči in tehnologiji.

Pete Jiadong Qiang je trenutno doktorski kandidat s področja umetnosti in računalniške tehnologije na Univerzi Goldsmiths, znanje s področja arhitekture pa je pridobil na Architectural Association School of Architecture. Njegovo delo se osredotoča na specifično raziskavo povezav in razhajanj med slikovnimi, piktoralnimi, arhitekturnimi in igralnimi prostori. Njegova dela vključujejo arhitekturne risbe, slike, gibljive slike, risbe razširjene resničnosti (AR), slike navidezne resničnosti (VR) in video igre. Pete pri svojem delu razvija idiosinkratično raziskovalno metodologijo, znotraj-delovanje (ang. intra-acting, K. Barad) fizičnega in virtualnega prostora t. i. ACGN subkulture (anime, strip, igričarstvo in novele; ang. anime, comics, games and novels) in »fenovstva« (ang. fandom) na področju video iger. Pete Jiadong Qiang je pogosto poimenovan tudi arhitekturni maksimalist.

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.

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.

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.

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

dojemanje, 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.

Compiler je platforma za konceptualno digitalno umetnost, kuratorstvo in kritično prakso, ki deluje v institucionalnih in alternativnih prostorih, ki jo vodijo Tanya Boyarkina, Oscar Cass-Darweish in Eleanor Chownsmith. V svoji umetniški in kuratorski praksi raziskujejo družbeno-politične izzive digitalne kulture, pri čemer potencialne digitalne umetnosti, učenja in kuratorstva raziskujejo s sinestetičnimi tehnološkimi izkušnjami. Njihov cilj je ustvariti dela in dogodke, ki so dostopni na vseh nivojih ter s pomočjo katerih se lahko občinstvo z različnimi stopnjami tehnične zavesti poglobi v digitalne tehnologije, ki oblikujejo vsakodnevno izkušnjo. Teme, s katerimi se ukvarjajo, vključujejo kibernetiko, varnost, nadzor in podnebne razmere.

Mark Farid je umetnik, raziskovalec in kulturni kritik, ki se osredotoča na presečišča virtualnega in fizičnega sveta ter vplive novih tehnologij na posameznika in njegovega zavedanja sebe. Faridovo delo temelji na hekerski etiki, raziskovanju politik zasebnosti, uporabi nadzornih tehnologij, zbiranju in zaščiti podatkov ter kritiki socialnih, pravnih in političnih modelov. Leta 2014 je z odliko diplomiral iz likovne umetnosti na Univerzi Kingston v Londonu, od takrat naprej je sodeloval kot govornik in umetnik na skupinskih in samostojnih razstavah v Angliji, Franciji, Nemčiji, na Danskem, Finskem, v Sloveniji, v ZAE in na Japonskem.

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.

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.

Weronika M. Lewandowska je poljska pesnica, režiserka in pisateljica z doktoratom s področja kulturnih študij. Je raziskovalka novih medijev in potopitvenih izkušenj, predavateljica kreativnega pisanja in transmedijske umetnosti na univerzi SWPS in oblikovalskih trendov na School of Forms v Varšavi ter VR kreativna svetovalka za sistem BioMinds Healthcare XR, ki raziskuje nov način nevrološke rehabilitacije. Zanimajo jo percepcija, ustvarjanje avatarjev, človeški glas in gibanje v virtualnih okoljih, prihodnost nastopov v živo v realnem času in nevronske vloške, haptične inovacije za izkušnje v virtualni, obogateni in razširjeni resničnosti.

Dr. Sandra Frydrysiak je docentka na Oddelku za kulturologijo Univerze SWPS. Ima doktorat znanosti s področja humanistike in kulturnih študij. Je avtorica knjige *Ples v rekurziji z znanostjo in tehnologijo. Nove perspektive v raziskavah plesa* (2017). Je članica interdisciplinarnega raziskovalnega centra za humanistiko/umetnost/tehnologijo na Univerzi Adama Mickiewicza v Poznańu. Sandra je feministka, socialna aktivistka in aktivna v izobraževanju proti diskriminaciji, v svojem raziskovalnem delu pa se osredotoča na kategorije ženske solidarnosti (ang. sisterhood), ženskih delavskih stavk na Poljskem in percepcijo plesnega gibanja v navidezni resničnosti.

Sara Bezovšek je vizualna umetnica, ki deluje na področjih grafičnega oblikovanja, novih medijev in eksperimentalnega filma. V svoji umetniški praksi zbira, shranjuje in kolažira vizualne reference, na katere naleti med brskanjem po spletu ter gledanjem filmov in televizijskih serij. Skozi apropriacijo ustvarja nove narative/pripovedi, pri čemer jo zanima, kaj ljudje gledajo in delijo na socialnih omrežjih, kako vizualni material potuje po internetu ter kako se spreminja in vpliva na uporabnike. V kontekstu post-internetne paradigme tako ustvarja prostor, kjer so spletne vsebine in internetne reference konsistenten in nepogrešljiv del sveta, v katerem živimo.

Dorijan Šiško je grafični oblikovalec, raziskuje pa tudi druga področja sodobne vizualne umetnosti, kot so ilustracija, animacija, inštalacijska in multimedijska umetnost ter VJ-anje. Leta 2019 je s pohvalo magistriral iz vizualnih komunikacij na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani. Njegovi primarni interesi v oblikovanju segajo na področja spekulativnih, kritičnih, eksperimentalnih in transmedijskih aspektov oblikovanja. Skozi ustvarjanje vizualno-teoretskih svetov v svojih delih raziskuje teme, kot so digitalna kultura, internet, futurizem, virtualnost, video igre, znanstvena fantastika in popularna kultura.

Tony Oursler (r. 1957, New York, ZDA) je diplomiral iz likovne umetnosti na Kalifornijskem inštitutu za umetnost v Valenciji, Kalifornija, leta 1979. Njegova umetnost pokriva vrsto medijev, ukvarja se z videom, kiparstvom, instalacijo, performansom in slikanjem, in je bil kot pionir v novih medijih znan že od sedemdesetih let 20. stoletja. Vedno izhajajoč iz filma, Oursler v svoja dela vnaša humor in ironijo ter ustvarja poglobljene izkušnje, uporabljajoč tako starodavne kot sodobne tehnologije, in raziskuje učinke tehnologije na človeški um.

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.

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

kuratorka

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.”



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO

