

# (RAZSTAVA) Svetovi in telesa po antropocenu

[v vecer.com/kultura/razstava-svetovi-in-telesa-po-antropocenu-10261788](https://www.vecer.com/kultura/razstava-svetovi-in-telesa-po-antropocenu-10261788)



Melita Forstnerič Hajnšek



[Odpri galerijo](#)

Amber Joe Slooten: Globina (digitalna moda) Damjan Švarc

**Kakšni, kateri so virtualni svetovi danes - na to vprašanje odgovarja osemnajst umetnikov v izboru kuratorske ekipe Žive Kleindienst, Tadeja Vindiša, Aleksandre Kostič in Petra Tomaža Dobrile v Kibla Portalu. Razstava je zaradi zanimanja podaljšana do 18. decembra.**

Kiblix ima v Mariboru že četrstoletno tradicijo, kot odprtokodni festival, ki povezuje umetnost s tehnologijo in znanostjo. Sodeč po plejadi umetnikov in umetnic, ki so skozi čas sodelovali na Kiblixu, je moč odčitavati evropske in svetovne centre moči interdisciplinarnosti in povezovanja; slovenska znanstveno-umetniška produkcija absolutno stopa v korak z evropsko. Po statističnih izračunih je Slovenija glede na število prebivalcev prav na evropskem vrhu na področju interdisciplinarnosti. Moč festivala je v nagovarjanju izjemno široke, razplastene ciljne publike - od osnovnošolcev, srednješolcev, študentov do univerzitetnikov, raziskovalcev, umetnikov, računalničarjev do IT-ekspertov, pa tudi upokojujencev.

Mednarodna skupinska razstava festivala umetnosti, tehnologije in znanosti Kiblix 2020-2021 Virtualni svetovi danes je od 1. oktobra na ogled v največjem neodvisnem razstavišču, mariborskem Kibla Portalu. Podaljšali so jo zaradi zanimanja javnosti do 18. decembra letos. Predstavljajo nabor osemnajstih umetniških del mednarodno uveljavljenih umetnikov in umetnic, ki so mnogi doktorji znanosti. Od začetka 90. let so se začeli umetniški poklici močno akademizirati. Začeli so se prvi doktorski programi raziskovalne umetnosti, povezovanja umetnosti in znanosti.

## Kritični pregled virtualnih prostorov

---

Razstava prinaša kritični pregled sodobnih virtualnih prostorov skozi serijo inovativnih umetniško-raziskovalnih projektov na področju najnovejših tehnologij navidezne (VR), obogatene (AR) in mešane resničnosti (MR). Kuratorska ekipa, ki jo sestavljajo **Živa Kleindienst**, **Tadej Vindiš**, **Aleksandra Kostič** in **Peter Tomaž Dobrila**, je kot osrednje vprašanje festivala Kiblix 2020-2021 zastavila vprašanje: kateri in kakšni so virtualni prostori danes?

V središče postavlja izkušnjo človeka v virtualnosti - z vsemi materialnimi omejitvami in družbenopolitičnimi okoliščinami, ki pogojujejo telo - pri čemer virtualna okolja razumejo kot prostore spekulativnih realnosti, spremenljivih identitet in hkrati vedno bolj perečih družbenih premen.

S kuratoriko Živo Kleindienst se sprehodiva po razstavi. Prostor Kibla Portala vnovič osupne s prostranostjo, ki so jo kuratorji izkoristili, predvsem pa smiselno ločili posamezne projekte in hkrati s kontekstom ustvarili sodobno "zgodbo" današnjih mnogoplastnih, tehnološko sofisticiranih virtualnih svetov. Poudarili so prepletanje, mešanje med virtualnim in fizičnim. Izkušnja človeka je temeljna znotraj virtualnih svetov. Vsak projekt posebej zastavlja mnoga družbenopolitična vprašanja, zastavlja sociološke, psihološke dileme, skratka ponuja se neizmerno polje raziskovanja, ki bi ga bilo treba res temeljito raziskati.

Začneva pri umetno inteligentnem robotu, robotki Amygdalo, ki se na umetno izdelani koži uči "brazgotinjenja", animističnega rituala očiščevanja. Deluje po načelu biomimetičnih nevronske mreže. Delo je nastalo v sodelovanju z **Ano Rajčević** in Raziskovalnim laboratorijem za nevrorobotiko Visoke šole v Berlinu. Ob robotu je v izoliranem razstavnem prostoru tudi kiparska instalacija Calyx italijanskega umetnika **Marca Donnarumme**, performerja in režiserja, ki prepleta sodobni performans, novomedijsko umetnost in interaktivno računalniško glasbo. Že drugič je v Kibli, bil je tukaj že v okviru projekta Roboti in avatarji.

## Digitalna modna kolekcija

---

Prostorska instalacija Svet je bil zame skrivnost, ki sem jo želel spoznati, 2017-2019, **Emirja Šehanovića**, bošnjaškega umetnika iz Tuzle, ki živi v Beogradu, se osredotoča na razumevanje novih resničnostih, ki so zgrajene s prepletanjem človeških in nečloveških entitet. Po osnovni izobrazbi je grafični oblikovalec. Črpa navdih iz razmislekov, idej in teorij o postčloveškem telesu, o Frankensteinovem telesu. Šehanović predstavlja svetove, osvobojene antropocentričnega kompleksa. Njegovo do skrajnosti zdizajnirano delo spodbuja k razmisleku o potrošništvu, monetizaciji našega pogleda.

**Amber Jae Slooten** v sodelovanju s podjetjem The Fabricant predstavlja osupljivo, barvito digitalno modno kolekcijo. Gre za oblačila, ki so izključno digitalna, nikoli fizična, materialno sproducirana. Predstavitveni video kolekcije Deep (Globina) iz leta 2018 (ki spominja na videe Eme Kugler) združuje modno oblikovanje s strojnim učenjem: software je napolnjen z množico fotografij s Pariškega sejma mode, algoritem pa začne izdelovati svoje kroje in vzorce. Avatarji so odeti v hipnotične 3D-animacije oblek, premikajo se po hiperrealističnih pokrajinah, ki so nam hkrati poznane, a tudi tuje. Zanimivo, da digitalna moda ne izkorišča delavcev, ne onesnažuje okolja.

## O izumrlem havajskem ptiču

---

Danski umetnik **Jakob Kudsk Steensen** v videoinstalaciji Re-animirano in virtualni resničnosti raziskuje izumiranje, ohranjanje in nesmrtnost. Delo temelji na umetnikovi raziskavi že izumrle ptice Kaua'i, pogovorih z ornitologom H. Douglasom Prattom ter na terenskem delu in raziskavah arhiva Ameriškega prirodoslovnega muzeja v New Yorku. Gledamo rekonstrukcijo prvotnega habitata havajskega otoka Kaua'i, instalacijo z VR in videoinstalacijo je navdahnil posnetek paritvenega obreda izumrlega ptiča na youtube. Umetnik je kot digitalni vrtnar z uporabo algoritmov programiral rastline in z njimi naselil otok. Virtualna distopična pokrajina postane privlačen ekosistem in biotehnološki laboratorij za ponovno oživljeno, groteskno predimenzionirano ptico. V 15-minutni VR-izkušnji vidimo abstraktnega ptiča, v nas vzbuja empatijo, razmislek o minljivosti. Algoritemska glasba je avtorstvo **Michaela Riesmana**, glasbenega direktorja zasedbe Philip Glass Ensemble.

V enem delu razstavišča se povezujejo virtualni prostori kot skupnostni prostori z igričarstvom. Untold Garden je participatorni projekt, ki združuje slovenskega umetnika **Maxa Čelarja** z dvema švedskima, **Jakobom Skötejem** in **Sebastianom Dahlqvistom**, s projektom Linije razmejitev (Skiljelinjer). Ogromno umetnikov s tega področja je po primarni izobrazbi arhitektov, kar je po svoje logično, saj gre za konstrukcije prostorov v virtualnem. Eksperimentalni projekt razvija digitalno orodje, ki bi se lahko uporabljalo pri skupnostnem načrtovanju javnega prostora. Zanimajo jih sistemi (so)odločanja, ki temeljijo na konfliktu. Projekt je vedno povezan z lokalnim okoljem. 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.

## Povezani v metavrtovih

---

Svet v navidezni resničnosti na platformi Sansar MetaVrt: Sfera5 **Tanje Vujinović** omogoča raziskovanje navidezne resničnosti kot družbenega prostora povezanosti in spekulativne prihodnosti. Obstaja tako v virtualnem kot v resničnem svetu. Njegov konceptualni okvir nas spodbuja k razmisleku o trenutnih človeških in nečloveških omrežjih, katerih del smo. Obiskovalci skozi headset vstopajo na družabne dogodke, koncerte, konference po vsem svetu. Vujinovićeve gradi prostore prihodnosti na principu "biti v

svetu". To je tako imenovana globoka tehnologija, ki se oddaljuje od egoizma in materializma in teži k skrbi za drugega in okolje. Gre za način oblikovanja identitete, skrb namesto tekmovanja in samopoveličevanja, ki ga poganja ego, za način boja proti pobesnelemu materializmu. Ne gre za zavračanje tehnologije, ampak za njeno približevanje globljim razlogom obstoja. Sfero5 v širokem filozofskem smislu navdihujejo arkadijski vrtovi, znotraj katerih se vpletemo v odnose z nečloveškimi agenti, ki se dvigujejo iz oblaka mitologije. Je amalgam računalniške igre in družbenega omrežja. Virtualni vrt nam omogoča raziskovanje navidezne resničnosti kot družbenega prostora povezanosti.

Mariborčan **Dorian Šiško** (avtor celotne vizualne podobe Kiblixa) s **Saro Bezovšek** predstavlja video igro *Katera je tvoja resnica?* Raziskujeta sodobno internetno kulturo, kulturo mimov, izražanja na spletu. Zasnovana je na modelu ledene gore. Igralec se skozi virtualni svet poda na informacijsko-ideološko pot, kjer z obiskovanjem tematskih lokacij in izbiranjem tako imenovanih resnic odkriva svoj unikatni osebni profil. Igralec se po rumeni opečnati cesti, simbolični poti do uspeha iz Čarovnika iz Oza, poda na virtualno pot z vrha ledene gore v globine raznih ideologij in se z njimi sooča predvsem vizualno. "Konec", cilj je oblikovan po arhetipih različnih javnih osebnosti pop kulture 21. stoletja in je ironična refleksija današnje družbe.

**Weronika Lewandowska** in **Sandra Frydrysiak** sta avtorici umetniške potopitvene animacije *Noččč*, ki temelji na slamovski poeziji. Zvoki, značilni za poljski jezik, ustvarjajo onomatopejske pokrajine, ki prehajajo jezikovne ovire. Četudi besed ne razumemo, *Noččč* sugestivno, sinestetično nagovarja obiskovalca. 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 je bil med odkritji letošnjega festivala Sundance. Uvrstil se je tudi v uradni izbor prestižnega festivala goEast v Wiesbadnu in v uradni izbor na mednarodnem filmskem festivalu v Melbournu. Delo je prejelo nagrado American Cinequest (Best VR Sound Design/najboljše oblikovanje zvoka v navidezni resničnosti). Zanimivo, da postajajo VR-ji čedalje bolj sestavni del prestižnih filmskih festivalov po svetu.

**Tony Oursler** v VR-ju, navidezni resničnosti z naslovom *Vesoljci so Moji prijatelji*, raziskuje človeški um in osebno zgodbo. Gledalca vabi, da sledi zgodbi Georgea Adamskega, ki trdi, da je prvi človek na svetu, ki je videl nezemljane in se z njimi pogovarjal ter celo obiskal druge planete. Oursler izhaja iz vsebinske linije, ki jo je ubral že z večmedijskim projektom *Neizogiben in neizmeren arhiv*, prikazanem v Muzeju moderne umetnosti

(MoMA) in Hesselovem muzeju umetnosti na Bard Collegeu v New Yorku, pri čemer raziskuje medsebojno povezane znake in simbole, ki zaznamujejo začetke tako imenovanega fotografiranja NLP.

## Vizualizacije,

---

animacije in socializacije

Kitajski arhitekt **Pete Jiadong Qiang** je v instalaciji *HiperTelesni Portal: Stratholme* v mešani realnosti ustvaril vizualni roman, ki v obliki igre v navidezni resničnosti (VR) raziskuje fizično-virtualni hibridni prostor med tovarno orožja na postindustrijskem območju severozahodne Kitajske in igro *Warcraft III: The Frozen Throne*. Je osebna zgodba avtorja, ki je živel v postindustrijskem, postsocialističnem kitajskem mestu (v velikosti Slovenije) v okolici tovarne orožja, ki so jo zgradili Rusi, to pa prepleta s fantazijskim svetom igre. Njegova največja želja v mladosti je bila, da postane profesionalni igralec igre *Warcraft*.

HiperTelesni Portal: Stratholme.GoStop je instalacija v mešani resničnosti, ki temelji na postindustrijskem kontekstu Maribora. Mariborski HiperTelesni Portal želi spodbuditi igralce, 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. Sugestivna "instalacija" je delo **Boruta Wenzla**, ki mu je umetnik povsem zaupal postavitev, uporabo materialov itd.

## Zblojena mandala

---

brezspolnega avatarja

Zblojena mandala je naslov računalniško generiranega videa **LuYang**, brezspolnega človeka - avatarja, ki temelji na lastnem fizičnem jazu. Nanaša se 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.

**Mark Farid**: Gledajoči jaz - Drugi, prvoosebni 360° video predstavi, kako različne kulture, družbe in jeziki vplivajo na zavedanje samega sebe in - zlasti med pandemijo covida - na sposobnost deljenja izkušenj in sveta le z uporabo digitalnih tehnologij. Projekt raziskuje, kako se ljudje odzivajo na neprekinjen in nenehen samonadzor, hkrati pa preizkušajo prilagojene tehnologije v resničnih okoliščinah.

Total Refusal: Kako izginiti je kratki animirani protivojni film, ki išče možnosti za mir na najbolj neverjetnem mestu, v spletni vojni igri. **Daniel Hanzlík** v Privzeti nastavitvi - videoperformansu, videoprojekciji in videu - prikaže podobo podobe in predstavitev predstave, Compiler: Čas preleta svetlobe pa je interaktivna medijska instalacija, ki ponuja priložnost za drugačno razumevanje naših osebnih izkušenj z osebnimi napravami.

Med domačimi umetniki, ki jih je na razstavi kar tretjina, je tudi **Nika Erjavec** s Tretjo krajino, ki razvija hibridno umetniško raziskavo, vezano na senzorično zaznavo v preseku umetnosti in znanosti. 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. **Tadej Droljc** v Avtoportretu ustvari generativno avdiovizualno sliko, ki je sinteza različnih vplivov in izkušenj, predelanih v sumljivih okoliščinah spomina. Slikarjev avdiovizualni čopič v živo, pred očmi publike, vodijo psevdonaključni algoritmi, a vendar se zdi, da umetnik ni navzoč.