Tehnološki friki in umetniki v kabinetu čudes

Festivala Kiblix in MFRU *Demonstracija možnosti, ki jih ponuja preplet umetnosti, tehnologije in znanosti*

Prepričanje, da lanski naslov *Evropske prestolnice kulture* Mariboru ni prinesel nobene nove infrastrukture, je zmotno, tako rekoč neopazno je mesto na pobudo centra Kibla dobilo izjemen prostor v nekdanjem industrijskem objektu na Valvazorjevi ulici. Portal z izjemnimi dimenzijami bi s primerno vsebino prav lahko postal celo ikonična točka mestne kulture.

PETER RAK

Festival Kiblix in *Mednarodni festival računalniških umetnosti* (MFRU) v organizaciji Mladinskega kulturnega centra (MKC), letos prvič združena, ponujata platformo, na kateri pridejo do izraza gigantske razsežnosti sicer povsem praznih hal. Izoblikovalo se je nešteto improviziranih dvoran, ki tvorijo pravi labirint v slogu kabineta čudes, rdeča nit dogajanja pa je naveza med umetnostjo, tehnologijo in znanostjo. Gre za stično točko ljudi različnih profilov in zanimanj, na prizoriščih se gnetejo osnovnošolci in študentje ter tehnološki friki in umetniki, slednji neredko s potencirano ekscentričnimi projekti in še bolj ekscentričnim videzom.

Telo kot živa instalacija

Eden takšnih je nedvomno **johnsmith**, Japonec z imenom, značilnim za anonimnega slehernika, svojo identiteto pa skriva tudi za zaščitno masko in sončnimi očali, ki ju v javnosti nikoli ne sname. Je to manifest danes povsem brezimnega avtorja, ki je z izgubo avre umetniškega dela izgubil tudi lastno avreatičnost, ali pa, nasprotno, poskuša s svojim imidžem še potencirati in mistificirati umetnikovo osebnost?

Oboje, pravi, sicer pa se je po študiju klasičnega japonskega slikarstva in fotografije posvetil nekoliko manj konvencionalni umetniški zvrsti, tako imenovanemu elektro zvoku. To pomeni, da njegovo telo služi kot vmesnik za elektriko in zvok, torej bi ga lahko opredelili kot živo instalacijo ali kot tehnološkega performerja.

Veliko manj nenavadna je skupina okoli mentorja **Boštjana Rihtarja**. To so učenci Osnovne šole Gorišnica, ki se predstavljajo z magično kupolo, za katero si Rihtar želi, da bi jo imeli na vsaki šoli. Ali vsaj v vsaki regiji. S pomočjo projektorja ribje oko se strop kupole lahko spremeni v planetarij, povsem primerljiv z veliko bolj prestižnimi in dragimi tovrstnimi projekti, možnosti pa so tako rekoč neskončne, še zlasti na področju dojemanja fenomenov barv in perspektive. Še ena igrača več, medtem ko klasično bazično znanje učence vse manj zanima? Nikakor ne, meni Rihtar, gre predvsem za dopolnilo, ki plastično in nazorno ilustrira učno snov, ne nazadnje je kot tehnološki dosežek tudi pomemben motivator in stimulans mladim generacijam, ki ne privolijo več zgolj v tablo in kredo.

Na delavnici, imenovani robotika za punce, na kateri je mogoče sestaviti enostavne modele robotov, je samo eno dekle. Menda je precej več deklet angažiranih v okviru tekmovanja *RoboCup Junior*, na katerem je tudi zasnova robotov precej bolj kompleksna, ne nazadnje se morajo v okviru svetovnega prvenstva predstaviti bodisi s plesnim ali gledališkim nastopom. Sicer pa je visoke tehnologije malo, voditelji posameznih delavnic razlagajo, da je ta praviloma nedostopna in težko razumljiva, mehanizem, skrit v škatli, pa tudi ne omogoča posegov in manipulacij, torej izključuje vsako interaktivnost.

Če vam je tehnologija preveč hladna, si lahko omislite svoj portret v okviru programa *Tiskaj zeleno* mariborskih študentk likovne pedagogike – računalnik bo vašo podobo s pomočjo svojevrstnega tridimenzionalnega »tiskalnika« prenesel na podlago, vendar to ne bo običajen portret, saj se namesto črnila nanese prst s semeni, iz katerih zraste trava. Nekoliko bolj zapleten je projekt *Krvne vojne* **Kathy High**, ki raziskuje biološke odzive v obliki tekmovanja med belimi krvničkami. Pravi, da je danes sinteza med znanostjo in umetnostjo v ZDA pravi hit, ne samo na univerzah in znanstvenih inštitutih, celo doma si marsikdo omisli zasebni laboratorij, kjer eksperimentira s kombinacijo obeh ustvarjalnih polj.

Rezultati niso vedno praktično neuporabni, sama je, denimo, odkrila, da se bele krvničke odzivajo zelo nenavadno, nekatere se spopadejo med seboj na življenje in smrt, druge so indiferentne, tretje pa se »zaljubijo«, kar je pritegnilo tudi pozornost znanstvenikov.

Če ste utrujeni, se lahko odpočijete z igranjem računalniških igric, čeprav vas bo verjetno hitro prekinil **Tiago Martins** in vas povabil na poskus svoje videoigre *Headbang Hero*. Nataknete si lasuljo, občutljivo na gibe in »čupiranje«, na koncu pa lahko ugotovite, kakšno škodo je vašemu telesu povzročila tovrstna računalniška zasvojenost. Da je množica dogodkov sproti dokumentirana in publicirana, skrbi tandem **Renee O'Drobinak** in **Ana Čavić** z uredniškim omizjem, zbiranje in distribuiranje informacij pa sta zasnovana v teatralično performerskem slogu.

Nedvomno v »resnih« umetniških krogih tovrstno produkcijo spremlja dobršna mera skepse, vendar se zdijo kompleksne interakcije med živimi organizmi in tehnologijo danes eno najbolj intrigantnih področij. Še zlasti, ker element umetniškega avtorje razbremenjuje stroge utilitarnosti, element tehnološkega pa strogo umetniške dimenzije. Če vam je pri srcu igra, je trenutno pravi naslov Valvazorjeva ulica v Mariboru.

Električni in zvočni vmesnik johnsmith nikoli ne razkrije svoje identitete.

Renee O'Drobinak v performerskem slogu skrbi za festivalsko informiranje. FOTOGRAFIJI PETER RAK