

posneto za dotični projekt. Res je, da je pravoverno doživetje tako "Dolby Atmos" kot "Spatial audio" mogoče samo v omejenem območju na sredini postavljenih zvočnikov. A po razstavi se lahko sprehajamo tudi mimo projekcije, ji obrnemo hrbet in stopimo v kot – in si sami ustvarimo svojstveno zvočno doživetje. Saj, kot boste verjetno ugotovili, tudi če ima Ditopia KIBLA kaj opraviti s "filmom", spremljajoča glasba nima veliko skupnega s filmsko glasbo, vsaj tako ne, kot smo je vajeni.

#### VABILO

Če na projekcijskem platnu prepoznate koga iz starih in/ali današnjih časov, ki ne stoji isti hip ob vas ali kje v galeriji, ga povabite, naj si ogleda instalacijo. Ko bo film objavljen na spletu, bo vsakomur izgledal in se slišal precej drugače.

– Marko Košnik

(1) Mož s kamero

<https://www.mg-lj.si/si/dogodki/1823/predavanje-marko-kosnik/>

Ditopia v splošni rabi služi kot okrajšava za distopijo, nasprotju utopiji, v tem primeru tudi kot razločitev digitalnega in analognega, navideznega in resničnega, v spletu podob in zvoka ter prostor-časa.



## BIOGRAFIJA

**Marko Košnik** deluje kot polimedijski umetnik od zgodnjih osemdesetih let prejšnjega stoletja. Sklada elektroakustično glasbo, razvija sinestetične inštrumente za neposredno rokovanje z zvokom in digitalnim videom, režira in producira performanse, in sicer od solističnih do skupinskih, gradi poetske platforme in instalacije, ki jih razširja s socialnimi in tehnološkimi ovoji, vse do interaktivnih okolij, ki jih najraje programira lastnoročno.

Vse od ustanovitve Inštituta Egon March (IEM, 1986) vabi sodelavce k posamičnim projektom v skladu z ustanovnimi načeli skupinskega delovanja:

- s projektnimi sodelavci vzpostavlja sodelovanje na osnovi avtorskih pozicij, iz katerih vsakdo izhaja;
- producira le projekte za IEM, ki jih pod določenimi pogoji lahko združuje s samostojnimi produkcijami povabljenih sodelavcev;
- dokumentacijo o izvedenih produkcijah zastopa v imenu IEM, pri čemer objave arhivskih materialov temeljijo na načelih Creative Commons;
- če pogoji za organizacijsko in tehnološko napredne produkcije na strani izvedbenih organizatorjev še ne obstajajo, s sodelavci gradi platforme, ki s pretokom opreme in znanj omogočajo karseda celostno izvedbo.

Na ta način je IEM (do vključno leta 2023) realiziral 72 produkcij, od tega 28 mednarodnih, z več kot tridesetimi mednarodnimi sodelavci v šestnajstih državah evropskega kontinenta in v Mehiki, na Japonskem in v Indoneziji.

Marko Košnik

Ditopia KIBLA (remix) 2024

26. 7.–24. 8. 2024

MMC KIBLA/KiBela, Ulica kneza Koclja 9, Maribor

Odpiralni čas: od ponedeljka do petka od 10. do 18. ure, v soboto od 10. do 14. ure

# Marko Košnik

## DITOPIA KIBLA (REMIX) 2024

26. 7.–24. 8. 2024

MMC KIBLA/KiBela

*Premiera fotoanimacije z izvirno glasbo v "spatial audio" postavitvi Ditopia KIBLA (remix) 2024*

#### Analogno okolje digitalnih podob

Polimedijski umetnik Marko Košnik je med letoma 2007 in 2011 realiziral obsežen opus projektov na številnih prireditvenih lokacijah, kjer je vizualne materiale najprej zajel s fotografiranjem med topografsko povezano hojo po tamkajšnjih javnih prostorih in prireditvah. Dela je predstavil v prostorih taistih prireditev kot interaktivne instalacije in/ali improvizacije za videoinštrument in glasbene sodelavce in sodelavke.

Na ta način je ustvaril *Ditopia Zaslona*, interaktivno okolje za udeležbo publike po videu sledilnega vmesnika, predstavljeno v MMC KIBLA leta 2009, in pa *Ditopia Premestitev*, ki sta jo izvedla z Ireno Tomažin v obliki videokoncerta v KiBaru leta 2011.

DITOPIA FRAGMENTS 2008–2009; <https://www.youtube.com/watch?v=Kb2JHr2lXgM>



*Ditopia KIBLA (remix)* je izgotovljena fotoanimacija iz preko 1.700 fotografij, ki jo je avtor zasnoval na materialih izpred petnajstih let, nadgrajenih z novjšimi posnetki s prireditve v KiBeli in artKITu.

– Peter Tomaž Dobrila

***Nekaj avtorjevih povezanih in razveznih iskric o filmčku, s katerim se lahko identificiramo le tako, da v njem nastopimo, ne da bi igrali, in potem ob ogledu obdržimo in okrepiamo svojo osebno doživljajsko perspektivo.***

#### DITOPIA

Izraz v splošni rabi že dolgo služi kot okrajšava za "distopijo", ki označuje nasprotje utopiji. Če nam ta obljublja prihodnost v neslutnih pozitivnih razsežnostih bitja in žitja, naj bi bila distopija črn pogled na mogočo prihodnost, svojevrstno zanikanje, raztrganje utopične projekcije.

Sam sem izraz prvič uporabil za interaktivno instalacijo leta 2004 v smislu popolne ločitve digitalnega in virtualnega sveta od fizične analogne realnosti. Ne v smislu, da ena drugo nujno zanikata, temveč tudi ob mogoči medsebojni podpori ostajata strogo razločeni.

#### DE-IMMERSIVE REALITY

Če "immersive reality" razumemo kot potopitev v umetno ustvarjeno (virtualno) "resničnost" – v devetdesetih letih prejšnjega stoletja od nekaterih teoretikov kibernetične umetnosti oklicano za "naravo četrtega reda", a še vedno sedečo na ramenih prve, s težnostjo obremenjene oziroma prvotne narave, potem "de-immersion" namiguje na rešitev utopljenca iz virtualnih globin na površje, da bo lahko

odplaval nazaj do stare dobre obale. V tem smislu razumevanje ditopije postavljam v dinamičen odnos med potapljanjem in čofotanjem nad gladino, mimo utapljanja v utopijah ali distopijah.

#### DITOPIA ZASLON

»Prepogibanje podob? Ustavljene gibljive slike? Topografski film? Expanded cinema? Extended video? Mož s kamero? Sprehajanje prostora? Portretiranje naročnika "in situ"? Samonanašajoči se sistem? Projeciranje tukajšnjosti v tuzdajšnjost?«

(kratka najava za interaktivno instalacijo ditopia *Zaslon z udeležbe s strani publike v KiBeli*, leta 2009:

<http://www.kibla.org/dejavnosti/kibela/arhiv/kibela-arhiv/2009/marko-kosnik/?0=>)



#### DIGITALNO OKOLJE

Minevalo je deset let, odkar sem (1996) začel kot "beta tester" uporabljati (programsko opremo) za sprotno zajemanje, obdelavo in "igranje" digitalnega videa in pripravljati prve umetniške produkcije z uporabo tovrstne tehnologije. V šestih letih sem bil primoran zamenjati tri programska okolja. Vse so vzpostavili izjemni posamezniki, kot na primer Miller Puckette, David Rokeby in Tom Demayer, ki pa niso zmogli vzdržati menjav pri nadgradnjah operacijskih sistemov in pa številnih drugih standardov v navezavi na spreminjajoče se videoformate. Skupaj z ostalimi začetniki videoinstrumentalizma nam je že po letu 2002 postalo jasno, da je digitalno okolje najbolj nestabilno okolje za dolgoročno nadgradnjo že vloženega truda ali hrambo (kompleksno zapisanih) podatkov v določenih izvornih formatih. In kar je še huje, da trdega dela v prilagajanju programske opreme ne bomo zmogli nadgrajevati kaj več kot nekaj let – potem pa znova začenjati z delom za vzpostavljanje rešitev, ki so že zdavnaj delovale. Utopitev ali izstopitev?

#### UMIRAJOČI IN NOVI IN NOVI FORMATI DIGITALNE FOTOGRAFIJE IN FILMA

Fotografiranje na tri korake s kamero Nikon D40X je leta 2007 zagotavljalo velikost zajetja digitalnih fotografij v obsegu 3872 v širino in 2592 pikslov v višino (razmerje 3 : 2). Istega leta so navadnim smrtnikom dostopne, a še vedno predrage videokamere omogočale snemanje do širine 1280 pikslov. Dandanes videoposnetek v tako imenovanem 4K-videoformatu dosega 3840 x 2160 pikslov. Halo, se slišimo, lahko, prosim, prejšnji odstavek preberete še enkrat in primerjate širino (Nikon d40x) fotografije z današnjim 4K-videoformatom? Prvi, čeprav sedemnajst let starejši, sicer ne video-, temveč fotostandard, v primerjavi s 4K-dimenzijami še vedno zmaga v širino za 34 pikslov!

Vprašanje, kako dela ohraniti za prihodnost, ki sem si ga zadal okrog leta 2006, je bilo osnovano na veliko hujšem nesorazmerju med tedaj zajetim in mogoče kasneje, čez leta, posredovanim. Tudi če sem do leta 2001 snemal z (zame) peklenko drago digitalno videokamero v DV-formatu, ki je v evropski (PAL) inačici znašal od 720 do 756 pikslov v širino, je bilo treba za izračunavanje računalniškega videa v živo, tudi na najhitrejših prenosnikih leta 2001, posnetke zmanjšati pod širino 360 pikslov.

Piksel? Če poznate razumljiv slovenski izraz za to spako, mi ga, prosim, sporočite. Tudi če si ga izmislite.

#### PRESKAKOVANJE IZ PRETEKLOSTI V PRIHODNOST (IN NAZAJ?)

In sem se lepega dne odločil, da preskočim iz preteklosti v prihodnost. A projekt je bil veliko bolj zahteven estetsko, konceptualno in vsebinsko, kot pa zgolj tehnološko.

Tako klasična kot eksperimentalna filmska in videoumetnost temeljita na preskokih po prostoru in času, z rezi med "prizori", tudi če ukinemo dialoge med nastopajočimi ali spremni stavek. Zveznost prostora in časa je v filmu (za razliko od nekaj redkih izjem), ne le neobstoječa, temveč tudi uporabniško nezanimiva kategorija. Večini čisti dolgčas. Možnost, za katero sem se odločil, je zato morala zanikati tudi logiko vsesplošne "razumljivosti" in gledljivosti materiala. Z živimi akterji sredi vsakdana posnet prostorsko zvezni film bo zares zanimiv le, če si ga v nastopajoči tudi ogledajo, še posebej, če je posnet v istem okolju, v katerem živijo in delajo. Prizore lahko podoživljajo iz osebnih spominov, ki so svojstveni vsakemu od njih, in sicer akterju in gledalcu. Tovrsten material oživi šele preko osebne projekcije, kaj malo pa vsiljuje tistih filmskih prvin, ki sugerirajo ponotranjeno identifikacijo z žanrsko preddoločenimi junaki. Tovrsten koncept je naglavno skregan z vladajočo predstavo o sodobni umetnosti, ki naj bi bila razumljiva

in navdušujoča kjerkoli in komurkoli na svetu, če ne v sedanjosti, pa vsaj v prihodnosti. Ali še bolje: iz preteklosti.

Rešitev: Pripravimo unikatno delo za vsako okolje, v katerem ga predstavljamo.

Aja? Tako preprosto je to?

#### DITOPIA 07 NOVIGRAD

Fotografija na vsake tri korake je seveda svojevrsten performans. [...] Ko sem začel s prvim velikim projektom te vrste za festival Mediascape v Novigradu 2007, sem v poletni sezoni naletel ne le na presenečene turiste. Ti so se zaman skušali izmakniti mojemu objektivu, s katerim sem nesramno, brez ozira na motiv in v rutinskem ritmu napredoval po mestnih ulicah. Prvi domačini, ki so zmogli pogum in jih je radovednost le premagala, da me ogovorijo in povprašajo, kaj me s tolikšno vztrajnostjo žene k nenavadnemu opravilu, so mi izdali svoje skrbi: da sem mogoče iz občinske uprave in da fotografiram z namenom dokumentacije prizidkov na hišah, ki so jih sem in tja naredili na črno. A ker ima k sreči "walk motion" to lastnost, da lahko med dvema posnetkoma preteče poljubno časa pa bo kasneje material še vedno deloval kot zvezna animacija po prostoru in času, sem se lahko dodobra razgovoril z vsakim, ki je le pokazal interes. Malo istrsko mestece ... se je v štirih dneh iz nezaupljivega dvomljivca spremenilo v prijatelja. Z jutranjimi pozdravi, spoštljivimi pogledi, vzpodbudnimi nasmehi in tudi kakšno prineseno kavico. Domačini so vse bolj sproščeno zrlji v objektiv in mi vse bolj pripovedovali zgodbe, ki redko zaidejo iz objema lokalne sredine. Zavedali so se, da so oni glavni junaki skupaj z ulicami svojega mesteca in da bo interaktivni film proslavljal njihov vsakdan – tisti neopazni vsakdan na robu, ki tiho in nevidno živi izpod praga zaznave poletnih turistov – čeprav v resnični klimi, v resničnem prostoru, so ti prepogosto ujetniki globalnega pogleda, ki jim ga zanašajo visokokalorični medijski konstrukti, zgoščeno sevajoči iz medijskih centrov. Na počitnicah preko roba Evrope lahko zdržijo v preživljanju prostega časa le zato, ker za kratek čas postanejo junaki iz tistih filmov, ki jih ob večerih redno gledajo doma.

(citat iz teksta *Electropera?* v slovenski različici – [https://bit.ly/electropera\\_knjiga](https://bit.ly/electropera_knjiga),

izvirno objavljen v angleščini KIBLINI izdaji knjige *X-OP European eXchange of art Operators and Producers: Interdisciplinary art as a cultural paradigm*, edited by Aleksandra Kostič, Maribor, Association for Culture and Education KIBLA, 2011, ISBN 978-961-6304-28-3)



#### MUTACIJA INTERAKTIVNEGA VIDEA V "KLASIČNI"(?) FILM

Za festival Arteria v Novigradu v avgustu leta 2020 sem fotografsko animacijo, predstavljeno v letih 2007 in 2008 v interaktivni obliki, takrat izračunavani v živo, prvič pripravil v izgotovljen film z glasbeno spremljavo. *Ditopia KIBLA (remix)* je novi projekt te vrste.

Kdo od prisotnih pa umanjka na zaporedno posnetih fotografijah, ki tu in tam, čeprav vedno zajete na zvezni in zaokroženi poti, časovno preskakujejo včasih za nekaj ur ali dni, v dotičnem delu pa tudi za petnajst let? Sam snemalec, mož s kamero!(1). Pred kratkim pa sem se presenečen uzrl na nekaterih fotografijah z dokumentacije razstave, ki sem jo zajel med postopanjem, "walk laps" leta 2009 (<http://www.kibla.org/si/dejavnosti/kibela/arhiv/kibela-arhiv/2009/biljana-durdevic/>).



Lahko pa med prelivu iz fotografije v fotografijo prepoznamo kar nekaj sodelavk in sodelavcev iz KIBLE, kot tudi obiskovalk in obiskovalcev dogodkov, ki so se med prestopi na tri korake postarali za petnajst let, in tudi nekatere, ki jih ne srečamo več zlahka ali na žalost niso več med nami.

#### ZVOČNOST PROSTORA IN PROSTORSKOT ZVOKA

Po zvočnikih lahko (po)doživimo drug prostor od dejanskega zvena tega, v katerem se nahajamo samo tako, da ga preglasimo.

Skupaj z delavci iz KIBLE se trudimo, da kar se da "verno" predstavimo 3D-zvočenje, skomponirano in