

# občutek zračnega prostora

**elektronski perpetuum mobile** | V petek, 10. novembra, je v galeriji KiBela, v MMC-ju Kibla v Mariboru, svoj zvočno-vizualni projekt, video Občutek zračnega prostora, predstavil mednarodno uveljavljeni multimedijski umetnik Marko Ornik. Njegov primarni medij je video, jedro črpanja bistva pa že obstoječe in medijsko realizirane vsebine ... Je oblikovalec »found footage«. S pomočjo računalniške tehnologije obdeluje filme in videoarhivske posnetke ter ustvarja nove vsebine. Je vsebinski reciklator.

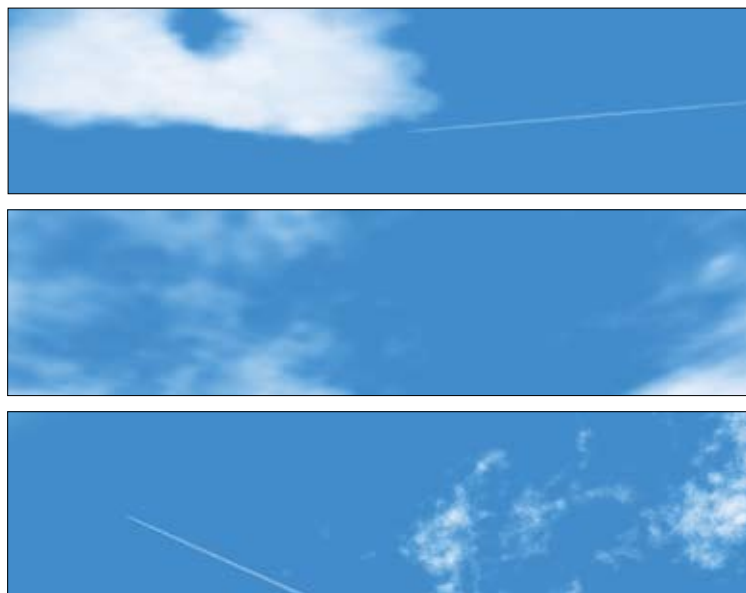


Občutek zračnega prostora temelji na ideji občutiti zračni prostor v tehnološko-sintetični galerijski priredbi. Gre za digitalno ustvarjen, 45 minut dolg film, razdeljen v tri med seboj povezane sekvence, ki so v prostor postavljene kot tri vsebinsko povezane projekcije. Obiskovalcu galerije postavitev omogoča simulacijo strmenja v nebo in premikanja vidnega polja v radiusu 180 stopinj. Občutek spominja na situacijo letanja – lenuharjenja na travniku, s pogledom, uprtim v prostrano nebo (v galeriji fizično travnik nadomeščajo blazine, kamor se je mogoče zlekni in uživati). Prav tako je sestavni del instalacije zvok (avtorsko delo Saše Romiha), ki je prav tako simulacija realnega: zvok avtomobilskih, predvsem pa letalskih motorjev. Ob tem je treba poudariti, da je slišnost letalskih motorjev bistveno večja kot pa videnje samih letal!

Ta celovita »predstava nenehnega dogajanja – gibanja na nebu« je enkratni video perpetuum mobile, ustvarjen na digitalnih platformah na podlagi načrta za izde-

lavo umetnega okolja. Izdelan je bil v več plasteh. Prvo plast predstavljajo ozadja, v drugi se v okolju, ustvarjenem v programih Photoshop in Aftereffects, gibljejo letala, tretji sloj so s prosojnostjo, ki omogoča izjemen fotorealističen učinek, ustvarjeni oblaki. Ozadje je konkretna enobarvna slika, saj je takšno v programu za neposredno obdelovanje oz. zlaganje več slojev videa lažje nadomestiti s sliko v živo. Na tej točki je vizualizacija razvita do te mere, da modrina lahko popolnoma nadomesti sliko, ki bi v živo prihajala iz kamere. Sloj letal je narejen na podlagi fotografij letal na nebu, posnetek je prerisan. S to potezo je dim iz motorjev letala bolj konkreten in je večji kontrast med nič ter prostorom, ki ga v končni sliki vidimo kot modrino.

V programu After Effects je dodano migetanje, ki simulira naravno obnašanje kondensnih sledi letala. Oblaki so narejeni v dveh različicah: 2- in 3-dimenzionalno, s pomočjo dodatka v programu, ki naredi fraktalne oblike in jih preko parametrov



zmežča do te mere, da izgledajo kot oblaki, posneti s kamero. V prvem primeru je nastavljena ploskev, kjer je določen kot opazovalca prek kamere, gostota in turbulenca. Kasneje, za animacijo, so se seveda te stvari spremenile. Pri 3D-animaciji oblaka je postopek nekoliko drugačen, saj ni ploskve, ampak je ena povezana bela packa, kateri sta določena položaj in faza v turbulenci. Enako je animacija narejena skozi spreminjanje teh in drugih vrednosti.

Vsi trije sloji so kasneje za instalacijo (postavitev) združeni v en video, resolucije 1.200 x 300 točk. Na zaslonih se je prikazovala slika, sestavljena iz 2.400 x 600 slikovnih pik na treh projekcijskih površinah po 800 x 600. Tehnično je bilo to izvedeno

tako, da se je video vrtel na računalniku, katerega VGA-izhod je bil opremljen z zunanjo kartico (škatlico) Matrox Triplehead to go, ki omogoča, da so na en sam videoizhod pritrjeni trije zasloni ali projektorji. V primeru tega projekta je za »footage« večinoma uporabljena datoteka Quicktime move v kompresiji .png, saj se je v tem primeru zelo preprosto rokovati s prozornostjo (ima namreč 16 milijonov + alpha barv), končna animacija pa je narejena v Quicktime Movie z animacijsko kompresijo na maksimum.

ln če smo na začetku govorili o Marku Orniku kot oblikovalcu »found footage«, mu je tokrat uspelo realno podobo reciklirati v digitalno.

## marko ornik – CV

Diplomiral je leta 2000 na Fakulteti za uporabno umetnost na Dunaju, študijska smer Oblikovanje vizualnih medijev. Živi in dela v Mariboru kot samostojni ustvarjalec na področju kulture. Sodeloval je na različnih skupinskih razstavah in festivalih (Diagonale v Grazu, Videosex v Zürichu, Batofar v Parizu, Digital Vision 2003 v Berlinu, Kurzfilmwoche Regensburg, Experience 2.0 v Nici ...). Leta 2001 je bil nominiran za mednarodno medijsko nagrado pri ZKM-ju (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) v Karlsruhe, Nemčija; leta 2004 je doživel odkup avtorskega videa za umetniško zbirko Artothek Ministrstva za kulturo Republike Avstrije in leta 2005 odkup videoinstalacije Coffe-to-go/Kava za zraven za zbirko Umetnostne galerije Maribor.



Avtor: Marko Ornik, sodelavca: Miha Presker in Sašo Romih, Kibla, galerija KiBela (Foto: Andrej Cvetnič)