



Konservatorica Damjana Pediček Terseglav pri predstavitvi referata. Fototeka ZVKD OE Novo mesto.

tva kljub vedenju, da so za dobro zaščito lesa potrebni nekateri predhodni ukrepi (izoliranje temeljev, drenaža, vzdrževanje streh, odvajanje meteornih vod, izbira pravilne vrste lesa, ki je posekan v pravem časovnem obdobju, posušen in pravilno obdelan ...). Prav tako ugotavljamo, da zagovarjamo tiste interpolacije, ki so nujno potrebne, te se umetno ne patinirajo in kemijsko ne zaščitijo z industrijskimi kemičnimi sredstvi. Dotrajan les naj se preprosto zamenja z lesom enake vrste in obdelave.

Tradicionalnih načinov zaščite lesa ne poznamo dovolj dobro. Znanstvenoraziskovalnim ustanovam, ki se ukvarjajo z raziskavo lesa, dajemo pobudo, da v sodelovanju s konservatorsko in restavratsko stroko ter kemično industrijo del svojih raziskav usmerijo tudi na to področje. Svoje ugotovitve naj predstavijo stroki in javnosti.

11. Ugotavljamo, da niso določena merila za izbiro izvajalcev za posege na kulturni dediščini. Ministrstvu za kulturo predlagamo, naj v sodelovanju s spomeniško službo čim prej pripravi pravilnik za izdajo dovoljenj (licenc) za delo na dediščini.
12. Ugotavljamo, da pri prenovi lesene stavbne dediščine ni dovolj usposobljenih mojstrov tradicionalnih obrti. Zato predlagamo, da se v programih srednjih poklicnih šol nameni več pozornosti znanju in spretnosti tradicionalnih obrti. Nekajkrat na leto naj se organizirajo konservatorski seminarji, ki bi jih vodili konservatorji z referencami oziroma konservatorji z večletnimi izkušnjami.
13. Ugotavljamo, da na terenu potekajo različne raziskovalne dejavnosti v zvezi s kulturno dediščino brez vednosti pristojnih služb. Organizatorji raziskovalnih taborov, na katerih se raziskuje premična in nepremična kulturna dediščina, morajo po zakonu o teh dejavnostih obvestiti pristojno spomeniškovarstveno službo in muzej.
14. V vaseh in mestih, kjer je gradnja v lesu tradicija, je treba spodbujati tovrstno novo gradnjo že v prostorskih dokumentih (prostorski plani, PUP ...), saj to pomeni nadaljevanje tradicije, kar je lahko hkrati podpora in prispevek k ozaveščanju o pomenu ohranjanja lesene nepremične dediščine. Predlagamo, da tudi Fakulteta za arhitekturo poučuje študente o nepremični kulturni dediščini in prihodnje arhitekto usmerja k projektiranju takšne arhitekture, ki bo v skladu z regionalno stavbno tipologijo.
15. O ugotovitvah simpozija in kadrovskih vprašanjih je treba obveščati nadrejene v službi, odgovorne ustanove in javnost.
16. Ugotavljamo, da so dosedanja SEK koristni za stroko ter varovanje nepremične in premične kulturne dediščine in da obstaja še veliko strokovnih vprašanj, zato pričakujemo nadaljnjo moralno in finančno podporo obeh ministrstev za kulturo in vodstva naših služb pri organizaciji simpozija in izdaji zbornika.

Drugi članki in sestavki / 1.25

Matej Kodrič

MED OBLAKI PRIHODNOSTI

Muzej prihodnosti, o katerem nameravam pisati v nadaljevanju, ni sakraliziran prostor in v njem ljudje ne šepetajo. Muzej ne predstavlja zgodovine elitizmov, kolonializmov, rasizmov, seksizmov in drugih »-izmov« iz preteklosti. Nič ni balzamiranega in namenjen je vsem starostnim skupinam. Ni prostor z objekti, ki jim daje status patina starosti. Ni sterilni, ne časti lastništva objekta – in vendar je muzej.

Konceptualna relacija med klasičnim muzejem in muzejem prihodnosti je kar velika. Ponujeno muzejsko storitev sem doživel kot razkošno izkušnjo, seveda s primerno ceno. Z vstopnico sem kupil čas inovativne in didaktične zabave, podprte z najsodobnejšimi komunikacijskimi tehnologijami. Za nekaj ur sem izginil v prihodnost.

Od odprtja v septembru 1996 pomeni nad Donavo visoko dvignjena sodobna steklena konstrukcija Centra Ars Electronica prepoznavni simbol in nakazuje smer razvoja mesta Linza v 21. stoletje. Center Ars Electronica alias muzej prihodnosti ne ohranja zgodovine, temveč napoveduje prihodnost. Namesto da bi ohranjali materialno preteklost, se tu ukvarjajo s tehnologijo prihodnjih generacij, ki jo predstavijo vsem starostnim skupinam, tudi sodobno nepismenim, preprosto in zabavno.

Vzlet

Ob nakupu vstopnice dobi obiskovalec papirno zapestnico z magnetnim zapisom časa vstopa. Predvverje vstopanja v deželo prihajajočih tehnologij zaznamujeta dva primera ekstremne skupno-



Iz arhiva Centra Ars Electronica (www.aec.at/press/press.html)

Iz arhiva Centra Ars Electronica (www.aec.at/press/press.html)

sti na medmrežju. Pri obeh temelji umetniški koncept projekta na digitalni interakciji uporabnikov interneta in digitalnega ustvarjanja življenjskega okolja. V prvem lahko uporabnik z ukazi iz svoje računalnika kjerkoli na svetu ohranja življenje in zaliva rastlinice (<http://telegarden.aec.at/>). Treba je le klikniti na povezavo in z ukazi zapeljati malo robotizirano zalivalno po obdelani gredici znotraj muzeja, preveriti na zaslonu, katero območje je v zadnjem času dobilo najmanj vode, in ga zaliti. S podobnim ukazovanjem iz računalnika lahko uporabnik v drugem projektu z robotom načrtuje in izdeluje zgradbe iz majhnih kock (<http://telegarden.aec.at/>).

Kibernetska paluba

Tehnologije navidezne resničnosti so prinesle starim človeškim sanjam letenje bliže izpolnitvi kot kdaj prej. Simulator Humphrey v nasprotju z neudobnimi konvencionalnimi simulatorji dejansko omogoča ljudem, da se dvignejo in svobodno lebdi v zraku. Mehanska naprava, podobna manjšemu dvigalu, dvigne aeronavta, ovitega v oklep podobno ogrodje, v vertikalni položaj za letenje. Posebna čelada je opremljena z detektorjem premikanja in majhnimi računalniškimi zaslonoma. Uporabnikovi premiki glave in rok usmerjajo pot letenja, ki zagotavljajo posebno realistično doživetje. Uporabnik se tako postavi v virtualno okolje, po katerem lahko raziskuje.

Resničnost – termin, ki je izgubil veliko pomena v luči razvijajoče se, presenetljivo realne simulacije animacije in grafike. Navidezna resničnost je aplikacija, ki prenese uporabnika v računalniško ustvarjeno virtualno okolje, v katerem jo obiskovalec ne le gleda in se v njej premika, ampak tudi izvaja akcije in vpeljuje procese. Izjemen primer tega je projekt »Cave« (Jama) v kleti Centra Ars Electronica, kockasto oblikovan prostor, katerega stene rabijo kot projekcijski zasloni. Simulacijska tehnologija je tu nastavljena, da doseže stopnjo popačenja, ki daje uporabniku dejanski občutek, da je del naprave. Bistven element sveta simulacij in vizualizacij je tridimenzionalnost, ki ustvari v opazovalcu občutek dejanskega premikanja v prostoru. Posebna očala izolirajo zaznavo uporabnika iz okolja in ga vkomponirajo v skupino obiskovalcev Jame, v družbeno dejanje v navideznem prostoru.

Jama je prvi tovrsten projekt, ki je bil dostopen širšemu občinstvu. Uporabljen je bil tudi za umetniške aplikacije in arhitekturne vizualizacije, tako za raziskave kot razvojne projekte.

Vidim besede

Trenutna postavitve se imenuje »Print on screen« in predstavlja izbrane instalacije, povezane s tipografijo in besedilom kot medi-

jem interakcije. Obiskovalec lahko raziskuje projekte, ki premikajo meje vizualne umetnosti in so narejeni, da raziskujejo interakcijo kot umetniško strategijo elaboriranja nove forme dizajna in komunikacije. Vsi predstavljeni projekti uporabljajo računalnik kot medij za razmejevanje izraznega spektra.

Računalnik težko razume podobe, razumljivejša so mu besede. Jezikovna enota, s katerimi označujemo pojme, lahko v jeziku tehnologije izgubi vse standardne vsebine, ki jih poznamo. Na projekcijskem zaslonu lahko obiskovalci s pritiskanjem na veliko klaviško tipkovnico namestijo zloge, besede ali cele odlomke v gibanje, lahko jih trgajo, napihnejo, inficirajo z dinamičnim obnašanjem ter se tako igrajo s standardnim zavedanjem tekstovnega predstavljanja in dojemanja. Beseda postane oblika.

Med vtisljivimi projekti je Tekstovni dež, igriva interaktivna instalacija, ki zamegli meje med znanim in magičnim. Uporabniki instalacije uporabljajo svoje telo, da naredi, kar se na prvi pogled zdi magično – da lovi, dviguje in se igra s padajočimi črkami, ki realno ne obstajajo. Udeleženci stojijo ali se premikajo pred velikim projekcijskim zaslonom. Na njem vidijo zrcalno videoprojekcijo svoje sence, v kombinaciji z barvno animacijo padajočih črk. Črke dežujejo iz zgornjega dela zaslona in pristajajo na udeležencevi senci glave, rok telesa. Padajoče besedilo se odziva na udeležencevo gibanje, lahko ga ujame, dvigne in spet spusti. Zanimiva izkušnja za vsakogar, kdor ni še nikoli lovil črk tako rekoč po zraku in jih sestavljal v besede, fraze.

Slišim oblike

V tem delu razstave tehnologija prihodnosti komunicira z jezikom dizajna. Predstavljeni projekti so bili ustvarjeni, da zabrišejo meje med fizičnim in digitalnim. Bistveno je, da se digitalni informaciji ukaže fizična forma in tako naredijo biti neposredno vodljivi in zaznavni. Edinstven vpogled v delo vodilnih raziskovalnih laboratorijev omogoča obiskovalcu, da sprejema digitalne informacije z vsemi čutili.

Projekt pisarne prihodnosti predstavlja vizijo dela in konferenčnega okolja. Osrednji element je miza, večfunkcionalna in prilagodljiv model za učinkovito timsko delo tudi na daljavo. Cilj projekta je najti integralno, ergonomsko in inteligentno okolje za uveljavljanje tehnologije. Prav tako zanimiva je miza za namizni tenis. Namizni tenis je v svojem bistvu tekmovalna in agresivna igra, v kateri se z loparjem in žogico transformiraš v interaktivno izkušnjo. Tema te raziskave je na izkušnjah se naučiti, kako projektirani digitalni sloj na površini pingpong mize vpliva na tekmovalno interakcijo igre. Igralno ploskev pokriva digitalna voda, po kateri krožijo osvetljeni liki ribic. Ob igranju mesto dotika žogice vzvalo-

Iz arhiva Centra Ars Electronica (www.aec.at/press/press.html)

vi s svetlobnimi krogi in splaši par ribic. Vrednost tega projekta je v tem, da uporabnik po zabavni in igrivi poti spozna transformacijo pomena, ki vznikne iz dizajna interaktivnih digitalnih plasti.

Mikro in makrokosmos

V stavbi je tudi dvigalo del programa. Med vožnjo se potniku »odprejo« digitalna tla pod nogami in s pogledom na veliki zaslon ima priložnost, da izkusi potovanje skozi tkivja zamrznjenega ter na milimetrski rezini razrezanega in poskeniranega človeškega telesa ali pa se odpravi na vesoljsko potovanje skozi prebito streho v vesolje. Z digitalno montažo satelitske fotografije in računalniške grafike zazna obiskovalec pod svojimi nogami preboj v zemeljsko atmosfero ali pa sinhrono z nadstropji potuje po človeškem telesu.

Arhitektura uspeha

Muzej ima na vrhu panoramsko restavracijo, v kateri občasno potekajo koncerti sodobne elektronske glasbe. Za mlajše organizirajo rojstnodnevne zabave in delavnice seznanjanja s tehnologijo, za starejše pa skrbijo s tečaji internetnega opismenjevanja. Povprečno 100.000 obiskovalcev na leto, številna sodelovanja, nagrade in vsakoletni festival so potrdili in upravičili tržni, sodobni koncept muzeja.

Nagrada Prix Ars Electronica je z milijonom evrov najbolj širokogrudna institucija in velja za najpomembnejšo nagrado za kreativnost in pionirstvo v medijskih umetnostih med kiberumetniki. Hkrati prinaša impresiven pregled tekočega umetniškega dogajanja in trendov v kategorijah računalniške animacije, vizualnih efektov, digitalne glasbe, interaktivne umetnosti in še česa.

Dogajanje popestri vsakoletni festival Ars Electronica, ki ga zaznamujejo simpoziji, razstave, performansi in dogodki, ki usmerjajo kulturne in socialne posledice novih tehnologij na obzorje umetniških in znanstvenih – teoretičnih – premišljevanj. Z novimi oblikami predstavitev in posredovanj, z bogatim arhivom medijske umetnosti je festival postal pomembna in obiskovana prireditev.

Mehanika vtisa

Pet nadstropij prihodnosti. Pet stopenj, da se izve, poizkusi, da se dotakne, igra, izkusi, prilagodi lastnemu okusu, da se uči ... Center Ars Electronica je namenjen potrebam in interesom obiskovalcev. Infrastruktura vrhunske tehnologije – optično omrežje, zmogljiva računalniška grafika, multimedijske delovne postaje, podatkovne baze, digitalno arhiviranje podatkov in telekonferenčne zmogljivosti – se stalno vzdržuje, posodablja in razširja. Muzej prihodnosti je permanentni laboratorij in atelje inovacij.

Pristanek

Ob izhodu položiš papirno zapestnico (dobljeno ob vходу) v posebno napravo, ki sešteje čas, preživet v stavbi, in ti izpiše, da je: v dobrih štirih urah, ki sem jih preživel v muzeju, z oblička zemlje izginilo 13 vrst življenja, v zračni prostor je poletelo 3.761 letal, na svetu so razstrelili 49 pehotnih min za uničevanje žive sile, Evropa se je za 0,00023 milimetrov premaknila proti severovzhodu, izginilo je 1.210.833 zvezd, svetovno prebivalstvo se je povečalo za 36.785 ljudi, planet se je segrel za 0,0000060 stopinj Celzija in od lakote je umiralo 4.256 ljudi. Ušiva popotnica za pristanek v sedanost.

Drugi članki in sestavki / 1.25 **dr. Mirjam Mencej**

POROČILO O KONFERENCI NEMŠKEGA ZDRUŽENJA ZA PRIPOVEDNIŠTVO

Od 1. do 5. septembra 2002 je v Augsburgu v Nemčiji potekala mednarodna konferenca Kommission für Erzählforschung,¹ ki je del Deutsche Gesellschaft für Ethnologie.² Organizatorki srečanja sta bili etnologinji prof. dr. Sabine Doering - Manteuffel in prof. dr. Sabine Wienker - Piepho z Univerze v Augsburgu, ki je zdaj tudi predsednica združenja.

Tokratna tema je bila »Pripovedovati med kulturami« – gre zlasti za »kulturne razlike«, za vprašanja, katere lastnosti pripisujemo drugim ljudstvom, zakaj te lastnosti niso tako redko negativne, katere stereotipe najdemo v tradicijskem in modernem pripovedništvu o tujcih, kateri miselni in zaznavni vzorci odsevajo v teh pripovedih in drugo. Predavatelji se niso omejili le na klasične žanre, kot so pravljice, povedke, pregovori ali šale, ampak so raziskovali tudi sodobne (urbane) povedke, časopisna besedila, besedila, ki krožijo po internetu ..., ki jih sicer ne moremo imeti za povedke v klasičnem smislu, vendar pa kažejo nekatere tipične poteze povedk.

Konference so se udeležili nemški in tuji folkloristi iz Velike Britanije, Švice, Francije, Avstrije, Mehike, Nizozemske, ZDA, Norveške, Latvije, Litve, Estonije in Madžarske, med njimi tudi takšne »zvezde«, kot so Lutz Röhrich (Freiburg), Wilhelm F. H. Nikolaisen (Aberdeen), dr. Mihály Hoppál (Budimpešta), dr. Bronislava Kerbelite (Vilna), Reimund Kvideland (Bergen) in Leander Petzdoldt (Innsbruck).

Navdušil je zlasti razpon tem, o katerih so govorili predavatelji. Poslušali smo lahko o demonologiji (celo kar nekaj predstavitev), denimo o podobi hudiča v litovski slovstveni folklori, o bajnih bitjih v ameriškem izročilu, vzorcu, ki se kaže v pripovedih o slovitih »dobrih« roparjih, in zlasti veliko o sodobnih povedkah in šalah, ki krožijo o drugih narodnostih v Nemčiji in drugje. Spregovorili so tudi o spominih na holokavst in prebeg iz Vzhodne v Zahodno Nemčijo po drugi svetovni vojni, o sodobnih pravljicarjih v Švici, Harryju Potterju, islandskih sagah, avstralskih mitih, afriških pripovedih, nekaj je bilo primerjalnih raziskav izročila pri različnih ljudstvih in še nekaj poročil o raznih projektih. Seveda pa bi lahko naštevali v nedogled.

Skratka, tokratno srečanje folkloristov nemškega združenja za raziskave pripovedništva se je tematsko navezovalo na slovstveno folkloro skoraj vseh celin in ponujalo obilo zanimivih predavanj, od tradicionalnih folklorističnih tem do povsem sodobnih (najaktualnejše je bilo verjetno predavanje H. Gerndta o časopisnih zgodbah o primerih okužbe z bacili vranicičnega prisada po napadu na ameriški WTC). Poleg tega so ob večerih potekale dodatne dejavnosti, na primer ogled muzeja slovitega družinskega lutkovnega gledališča iz Augsburga. Srečanje je bilo odlično organizirano in izjemno zanimivo, »očitali« bi mu lahko le to, kar se sicer na konfe-

¹ Nemškega združenja (komisije) za raziskave pripovedništva.

² Nemškega etnološkega društva.