



revija novodobnih ustvarjalcev | 82 | 10 2006 | 1100 sit | 4,60 eur

projektiranje

oblikovanje

digitalni mediji

vizualizacija

animacija

tema številke:

trajnostni razvoj

intervju z dr. ilko čerpes | bivalni kokon | mestni nakit | borderlink - medmejno načrtovanje

dogodki | stoprocentno dizajnerski sejem v londonu | nominiranci za nagrade top talent award | ars electronica: zlitje umetnosti in tehnologije | **v dvoje gre lažje** | arhitektura krušec - brezčasna arhitektura | **programi** | quarkxpress 7: vrnitev odpisanih | blog | spletno namizje | microsoft photosynth | **strojna oprema** | spacepilot

PRO ANIMA d.o.o. 1001 Ljubljana P.p. 2736
ISSN 1404-7936
9 771408 511110
Poštna plačana na pošti 1110 Ljubljana

EuroArt

ima novo ime...

claro

Claro je novo ime izboljšane kvalitete premaznega papirja EuroArt. Je zanesljiv in zagotavlja vrhunsko kakovost tiskanih izdelkov. Številne izboljšave omogočajo večjo ekonomičnost tiskanja, saj lahko natisnete več in porabite manj. To niso le prazne obljube temveč očitne izboljšave, ki jih boste takoj opazili. Claro postavlja nov standard v skupini premaznih papirjev. Še vedno originalen, le dodatno izboljšan.

Nove ugodnosti in značilnosti papirja CLARO:

- večji prihranek zahvaljujoč večjemu volumnu papirja
- večja zanesljivost in boljša opaciteta papirja
- hitrejše tiskanje in manj težav na račun boljše trdnosti papirja
- odgovoren odnos do okolja – PEFC
- evropska blagovna znamka z zajamčeno kakovostjo
- najbolj razširjena blagovna znamka premaznega papirja v Evropi, na voljo kar v 16 državah



Še vedno
originalen...



le dodatno
izboljšan

navijaštvo ... tako in drugače



Navijaštvo je danes velik »biznis«. Navijamo za naše športnike, enkrat za nogometaše, drugič košarkarje, tretjič za kanuiste, veslače in še veliko drugih. Ti zagnano letajo po igrišču, brcajo, mahajo, krilijo ... in na koncu, ko jim podeljujejo medaljo ali pokal, vzneseno strmijo v zrak, ko iz zvočnikov doni naša himna. Morda potočijo celo kakšno solzo, a veliko več se jih pretoči zadaj, za zasloni ali na tribunah tekmovališč. Fanatizem nad dosežki ne pozna meja in iz zvočnikov radijskih ter televizijskih sprejemnikov donijo tuleči zvoki navdušenja.

Pa ne navijamo le za naše športnike. Tudi za glasbenike navijamo goreče in čustveno, ko se potijo pod vročimi žarometi festivalskih dvoran. Pa za naše lepoticke je tudi treba navijati, ko se sprehajajo po dolgih modnih stezah lepotnih tekmovalj. In za kasaške konje tudi pa za pse in mačke, ki osvajajo priznanja »cic« in »cac« in »cacib«! Za vse smo enako goreči in zavzeti.

Kdo pa navija za naše gospodarstvenike? Za ustvarjalce? Za vse tiste, ki v širni svet nosijo prodajat svoj talent, delo, žulje? Ste že kdaj slišali, da bi navdušene množice navijale, da določeno podjetje osvoji priznanje na uglednem sejmu? Ali

da bi z ovacijami sprejeli arhitekta, ki je uspel pomesti s svetovnimi izbranci sebi enakih in osvojil prvo nagrado ter izvedbo na arhitekturnem natečaju? Napeto razmišljam, pa se ne morem spomniti takšnega primera! Se vi, kdo drug?

Pa so ti gospodarstveniki vendarle tisti, katerih zasluga je prav pogosto tisti isti nastop športnika, ki žanje ovacije. In so tisti, ki plačujejo glasbenikom potovanja na nastope. Ostajajo pa v ozadju, ker so njihove roke umazane z dobičkom denarja. Nihče jih ne vpraša, kako so do njega prišli, a gledamo jih kot ogromne premikajoče se »prašičke«, polne kovančkov, ki se jih da koristno uporabiti za navdušenje, takšno in drugačno.

Redko najdemo koga, ki si upa poudariti, da so prav ti »denarneži« naši pravi paradni konji, in še redkejši so tisti, ki se zavedajo, koliko odrekanja, znanja, naporov je v ozadju njihovih zgodb o uspehu. V trenutku, ko sijajo, žanjejo le zavist in pogosto dobivajo za zahvalo le polena pod noge.

A če se zelo globoko zamislimo v širino naše »slovenskosti« in si skesano priznamo nekatera dejstva, kaj lahko navedemo kot »kruto rešničnost«?

Prvo to, da živimo v deželici, ki jo na globusu komaj opazimo. Potem še, da nas je na tem majhnem prostoru uborna dva milijončka in da je povsod po svetu na desetine mest, ki se ponašajo z več prebivalci. Tudi v šolah so nas dolgo časa vleklji za nos z zgodbicami o naših naravnih bogastvih – resnica je ta, da večino rudnikov zapiramo zaradi nerenatibilnosti, da imamo gozdov za vzorec, da z izdelki s polj komaj prehranimo sami sebe. Nič, nič kaj obetavnega. Velikih vladarjev nimamo, le zgodovino podložništva skozi dolga stoletja. Tudi naši pisatelji, pesniki, skladatelji se niso nikdar uvrstili v izbor svetovnih uglednežev. Velikih igralcev nimamo in na splošno le zelo malo oprijemljivega, s čimer bi se lahko ponašali.

Zato nimamo prav nobenega opravičila, da smo tako mačehovski do ustvarjalcev, gospodarstvenikov, poslovnežev ... Prepogosto s privoščljivo škodoželjnostjo čakamo, da jim kje spodrsne. Kot da bi s seboj še vedno prenašali škodljivo seme podržavljevalcev premoženja s konca druge svetovne vojne – samo, da sosedu čim prej krava crkne!

Zato prezirljivo prezremo dejstvo, da so prav naši ustvarjalci in poslovneži (govorim recimo o bratih Jakopin z

Bleda) zmogli toliko poguma in odločnosti, da so na svetovnem trgu prvi upali sprejeti odločitev o serijskem izdelovanju jadrnic, narejenih iz karbonskih vlaken. Da je neki gospod Akrapovič iz Grosupljega svetovno pomemben izdelovalec izpušnih cevi, ki ga spoštujejo pri Hondi, BMW-ju in Suzukiju, le pri nas je pogosto le »krajevni posebnež«. Ali pa pozabimo, da je velenjsko Gorenje že viselo na nitki obstoja in da je grozilo, da bi več tisoč delavcev moralo poiskati varstvo na zavodu za zaposlovanje. Danes pa usmerja pot kakovostnega oblikovanja in inovacij na slovenskem tržišču?

V notranjosti revije opisujem pred kratkim obiskani ugledni londonski sejem oblikovanja in izdelkov za notranjo opremo in arhitekturo. Britanci v sklopu sejma pod blagovno znamko »best ob british« poudarjajo pomen, ugled in poznavalsko izkušnost domačih ustvarjalcev. Dobro se zavedajo, da so ti tisti, ki ne bodo le ponesli povsod, kjer trgujejo, slovesa o svoji domovini, ampak bodo tudi s svojo komercialno prodornostjo ustvarili sredstva za podporo športu, glasbi, umetnosti. Money makes money – denar ustvarja denar. In denar ni umazan, tudi v rokah drugih ne!



založnik

pro anima d.o.o.

odgovorna urednica

irena hlede

urednik

mag. boštjan bugarič

urednik spletnih strani

andrej perčič

uredniški odbor

mag. boštjan bugarič, aleksandra globokar, tomaž križnar, vesna križnar, andrej perčič, mag. barbara predan, roman satošek, mag. helena šuštar

stalni sodelavci

mag. boštjan bugarič, blaž erzetič, aleksandra globokar, gregor inkret, matic kos, daniel lovas, mag. barbara predan, andrej perčič, roman satošek, katja troha, klemen trupej

celostna grafična podoba

andrej troha

naslovnica

arhiv gorenje

lektoriranje

tomaž petek

tisk

birografika borj, d.o.o.

marketing in naročnine

pro anima d.o.o.

tel.: 01 52 00 720

faks: 01 52 00 728

trr: 02012-0011497181

naslov uredništva

pro anima d.o.o.

proletarska 4, p.p. 2736, 1001 ljubljana

e-pošta: info@proanima.si

www.klikonline.si, www.proanima.si

Revija klik je mesečnik, izhaja 1. v mesecu vsak mesec razen januarja in avgusta. Rokopisov, disket in fotografij ne vračamo, razen če je to urejeno s posebnim dogovorom. Vse pravice so pridržane. Vso gradivo revije je v lasti založnika. reproduciranje revije je dovoljeno le s pisnim soglasjem založnika. Založnik ne odgovarja za nobeno škodo, ki nastane na podlagi nasvetov, tekstov, slik, oglasov ali katerega koli drugega materiala objavljenega v reviji klik. mnenje uredništva se ne ujema vedno z mnenjem avtorjev besedil, objavljenih v reviji.

Izdajanje revije sofinancirata Ministrstvo za kulturo RS ter Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije. Naklada 1800 izvodov.

issn 1408-7936

4 oktober

3 uvodnik: navijaštvo tako in drugače

novice, dogodki:

5 recenzije

6 stoodstotno oblikovalski london

10 domet ustvarjalnosti mladih

14 zlitje umetnosti in tehnologije

tema številke:

trajnostni razvoj

18 trajnostno mesto

22 bivalni kokon

24 mestni nakit

26 borderlink - medmejno načrtovanje

v dvojce gre lažje:

30 brezčasna arhitektura krušec

projekti:

34 mini - sprememba je zakon

37 kdo je maja farol?

programi:

40 quarkxpress 7: vrnitev odpisanih

42 blog

44 spletno namizje

47 microsoft photosynth

48 slovenski predvajalnik svetovnega formata

vedno mobilni:

50 po osebnem še krajevni imenik

strojna oprema:

52 spacepilot - prostorska miška

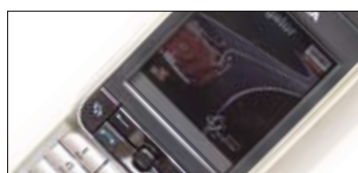
triki in nasveti:

53 3d studio viz tnt: uporabna orodja

54 autocad tnt: ucs

56 archicad tnt: bombončki

58 photoshop tnt: ohranjanje sence



100-% design je vodilni britanski sejem s področja notranje opreme, oblikovanja in arhitekture. Vsako leto pritegne vrsto tujih razstavljavcev in mednje se je letos prvič uvrstilo tudi slovensko Gorenje, ki iz leta v leto bolj ambiciozno koraka v vrste podjetij, ki jim oblikovanje ni le fraza, ampak trajnostna usmeritev.

Koncem meseca avgusta se je v Salzburgu zbrala komisija evropskega (in tudi vse bolj svetovnega) natečaja Top Talent Award in med 318 deli izbrala 21 del kot nominirance za nagrade. Vsa med njimi izražajo svežino pristopa in jih je vredno opisati z vsaj nekaj besedami ...

Slikovito avstrijsko mesto ob Donavi je med 31. avgustom in 5. septembrom letos že sedemindvajsetič gostilo festival (novih) medijskih umetnosti. Linz se tako vsako leto v poznih poletnih dneh spremeni v pomembno »romarsko središče« ljubiteljev tovrstne umetnosti in privablja številne obiskovalce z vseh koncev sveta.

Procesi v sodobnem mestu so pomemben dejavnik splošne demokratizacije družbe. Pri teh procesih je ključnega pomena stopnja vključevanja javnosti v odločanje o posegih v prostor. Trajnostni razvoj je področje, na katerega se naša intervjuvanka dr. Ilka Čepres, dobro pozna in ima z njim tudi veliko izkušenj.

Lena in Tomaž Krušec se zavedata pomena trajnostnega razvoja znotraj arhitekturnega ustvarjanja. Njuni projekti se nagibajo k temu, da so v naravno ali mestno krajino postavljeni tako, da z leti postanejo njen neločljiv del. Tako postaja njuna arhitektura nerazdružljiv sestavni del okolja, brezčasna arhitektura ...

Pod okriljem Maje Farol, ki predstavlja načrte sodobnih družinskih hiš, je nastalo 17 individualnih projektov za pridobitev gradbenega dovoljenja, nekaj hiš pa že sooblikuje prostor na območju ljubljanske regije. Proces nastajanja načrta zanje poudarja enakovredno sodelovanje prihodnjega stanovanca in arhitekta.

Program QuarkXPress je končno usidral svojo ladjo iskanj – 31. maja so program javno predali v prodajo v dokončni podobi v Frankfurtu, 2. junija pa v Londonu. Amerika ga je seveda dočakala že nekaj dni prej. Pa mi? Kakšne spremembe so obetajo slovenskemu tržišču? Kot prva - novi uradni distributer ...

Ugotovitev, da zmogljivosti mobilnih telefonov tako rekoč iz dneva v dan rastejo, je že do kosti obrabljena fraza. Skoraj vsak dan se pojavi kak nov proizvajalec z inovativno ponudbo. Oglejmo si, katere so odlike rešitve slovenskega ponudnika mobilne telefonije z nazivom Si.navigators?

Aleksandra Globokar

vse to je umetnost

Še dobro, da obstajajo takšni ljudje, kot je Jonathan Fineberg, avtor te knjige, ki se jim lju- bi žrtvovati deset let svojega življenja in ustvariti tako obsežno in kakovostno knjigo (če ne že kar učbenik), kot je ta. Če sodite med dvomljivce, ki polivanja barv iz pločevinke na platno (Jackson Pollock takoj po vojni), uporabe golih deklet namesto štampiljk iz krompirja (Yves Klein v 60. letih) in oblikovanja kipov iz odpadnega železja (Jean Tinguely v 60. letih) ne priznavajo za pravo umetnost, vas bo obsežna knjiga morda prepričala, da to ni res. Avtor v njej natančno predstavi obdobje, v katerem je neki umetnik ustvarjal, njegov osebni pristop in ustvarjalno filozofijo, kjer je to pomembno za nastanek nekega umetniškega dela, pa tudi na kratko opiše družbenopolitičen položaj. Knjigo bi zlahka označili za biblijo sodobne umetnosti, saj je tudi izjemno bogato ilustrira-



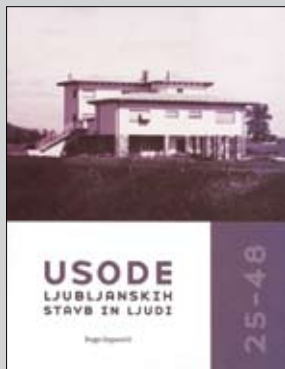
na in vzorno sistematično oblikovana. Knjiga bo najbrž tudi ena redkih te vrste, ki jo boste z veseljem ne le prelistali in prebrali pripise k slikam, ampak dejansko prebrali v celoti, saj se Fineberg spretno poigrava z besedami, zaradi česar besedilo ostaja sveže in duhovito. Je tudi eden redkih, ki v svojem nagovoru ne filozofira, ampak med drugim zapiše tudi tole: "Dokler nisem sam napisal te knjige, nisem nikoli razumel, zakaj avtorji svoje knjige posvečajo ženam, otrokom ali staršem ... Najbolj me je ganilo, ko je moja hčerka nekega dne izjavila, da bo tudi ona umetnostna zgodovinarica (čeprav sem skrivaj upal, da bo postala pravica) ..."

Naslov: **Art Since 1940 (Strategies of Being)**
 Avtor: **Jonathan Fineberg**
 Izdajatelj: **Laurence King Publishing, London**
 Število strani: **528**
 Leto izdaje: **2000**
 Jezik: **angleški**
 Cena: **9.131 SIT**
 Prodajno mesto: **Knjigarna Vale Novak, Citypark, Ljubljana**

Aleksandra Globokar

zaton meščanstva

Vsi tisti, ki ste časopis Delo zaradi njegove mlačnosti odjavili že v začetku preteklega leta, boste gotovo veseli nove knjige, v kateri so zbrane kolumnne, ki jih je Bogo Zupančič od januarja do junija 2005 objavljal v tem plemenitem sredstvu obveščanja. Avtor se je s svojimi knjigami že večkrat izkazal kot imeniten poznavalec ljubljanskega meščanskega življenja preteklega stoletja, še posebej v obdobju pred 2. svetovno vojno in tik po njej. O vzponu in padcu znamenitih ljubljanskih družin, ki jih večina tistih, ki smo odrasli v tem mestu, poznamo kot prijatelje in znance naših dedkov in babic. Takšnim bralcem pričujoča knjiga predstavlja neke vrste spominski album, vsem pa nostalgичno branje o časih, ki jih ni več, in marsikaterih krivicah, ki so se – v danes že preteklih časih – dogajale samim zgradbam in njihovim lastnikom ter prebivalcem. Tako na primer izvememo ozadje nastanka tovarne Rog (katere uso- da še danes ni dobro znana), beremo o Černigojevem



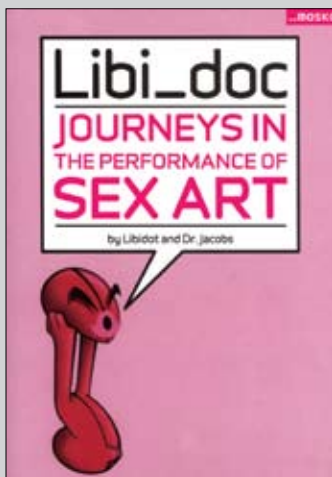
sgraffitu na pročelju in notranjosti hiše na Slomškovi ulici, spoznamo prvo Japonko, ki je živela v Ljubljani, in se vprašamo, ali ni avtorjevo pozivanje Zoisovih nagrajencev, naj se zavzamejo za spremembo namembnosti zdajšnjih stanovanjskih in trgovskih prostorov v Zoisovi palači, malce utopično. Morda še toliko bolj, saj se že iz samih življenjskih zgodob in usod, opisanih v knjigi, naučimo, da se dogodki, povezani z objekti in institucijami, navadno dogajajo v smeri pretoka denarja in lastnega gmotnega interesa posameznikov oziroma države.

Naslov: **Usode ljubljanskih stavb in ljudi; 25-48 (drugi del)**
 Avtor: **Bogo Zupančič**
 Izdajatelj: **KUD Polis, Ljubljana**
 Število strani: **128**
 Leto izdaje: **2006**
 Jezik: **slovenski**
 Cena: **8.800 SIT**
 Prodajno mesto: **Knjigarna Konzorcij, Slovenska 29, Ljubljana**

Aleksandra Globokar

seks v galeriji

Ob tej knjigi se spominjam dogodka, ko je bila pred leti na festivalu Lepota eksterna v ljubljanskem Cankarjevem domu na programu tudi predstava z naslovom Peep Show. Med rednimi obiskovalci tovrstnih 'body art predstav' in dogodkov (ki se med seboj bolj ali manj poznamo) se je takrat znašla tudi skupinica treh – grobo poimenovanih – "delavcev z juga", ki so nasedli naslovu predstave. Ko so nekaj minut po začetku predstave videli, da s pravim peep showom ne bo nič, so se družno pobrali iz dvorane. Tisti, ki kolikor toliko spremljate to zvrst umetnosti, boste v knjigi prepoznali večino ustvarjalcev, ki so v Ljubljani vsaj enkrat že nastopili, drugi pa se boste lahko seznanili s konceptom te kontroverzne in, predvidevam, v današnji konservativno desničarski umetniški usmerjenosti našega kulturnega ministrstva ne ravno najbolj zaželenne umetnostne zvrsti. V



knjigi najdemo vrsto ustvarjalcev, ki človeško telo (najpogosteje svoje) izrabljajo za prikazovanje podo- be in pomena človeka kot mesenega bitja v današnji brezobzirni družbi. To, kar moti povprečnega "slovenca", je predvsem radikalen način prikaza umetniškega koncepta, ki je v večini primerov podprt z izredno razčlenjeno teorijo, katere manifesti so pogosto podkrepljeni s kompleksnim in kakovostnim filozofskim besedilom (iz tega lahko mirno izvzamemo domačo ustvarjalno dvojico Eclipse, katere filozofska vrednost je dejansko nična, je pa res, da je njihovo ustvarjanje "očesu zelo všečno" in barvne fotografije njihovih "performansov" lepo popestrijo tudi pričujočo knjigo).

Naslov: **Libi_doc (Journeys in the Performance of Sex Art)**
 Avtor: **Katrien Jacobs**
 Izdajatelj: **Maska, Ljubljana**
 Število strani: **269**
 Leto izdaje: **2006**
 Jezik: **angleški**
 Cena: **6.900 SIT**
 Prodajno mesto: **Knjigarna Vale Novak, Citypark, Ljubljana**

stoodstotno oblikovalski london

100-% design je sejem, ki letos zapisuje že 12. leto obstoja. Vodilni britanski dogodek s področja notranje opreme, oblikovanja in arhitekture si je medtem ustvaril ugled in pomen, da pritegne tudi vrsto tujih razstavljalcev. Med te se je letos prvič uvrstilo tudi slovensko Gorenje, ki iz leta v leto bolj ambiciozno koraka v vrste podjetij, ki jim oblikovanje ni le fraza, ampak trajnostna usmeritev.

Na dogodek, ki so ga izkoristili za uradno predstavitev svojega novega izdelka – mize z vgrajeno hladilno vitrino – so povabili tudi skupino novinarjev iz domovine. Dogodek je bil priložnost za seznanitev z dokončno podobo Gorenjevega inovativnega izdelka in sočasni ogled sejma, ki si pridobiva vse večji ugled in na katerem si je mogoče ogledati vrsto zanimivih izdelkov pomembnih svetovnih proizvajalcev.



Pa najprej nekaj besed o Gorenjevem nastopu. Izdelek v obliki prototipa smo si novinarji prvič ogledali že pred meseci ob odprtju velenjskega razstavnega salona. Od takratne zasnove, kuhinjskega bloka, katerega del je bila konzolna miza s hladilnim »predalom«, je končni izdelek delno spre-

menjen. Tako je to zdaj samostojna miza krožne oblike, ki ima v podstavku vgrajen hlajeni izvlečni element. Seveda je miza pozicionirana kot izdelek visokega cenovnega razreda in ima kot takšna predvidenih nekaj različnih končnih izvedenk, vse z visokakovostnimi materiali.

Gorenjeva »pametna« miza je prvi tovrstni serijsko zasnovan izdelek na svetovnem tržišču, kjer so oblikovalci in razvojniki združili (od nekdanje znane) izkušnje, da so energijsko veliko bolj varčne hladilne naprave v obliki zaprtih kontejnerjev, iz katerih uporabi težek hladen zrak ne »odteče«,

in dejstvo, da več izdelkov iz hladilnikov potrebujemo na jedilni mizi kot na delovnem pultu. Hlajena miza je zato na sejmu vzbudila veliko pozornosti, saj je bila med konkurenco izdelkov industrijskega oblikovanja med redkimi, ki so predstavljali inovacijo na svojem področju. Skoraj vsak se



Gneča na razstavnem prostoru Gorenja



Prizorišče razstave

je ob njej ustavil in številni so bili komentarji, pohvale ter pripombe, ki so si jih proizvajalčevi oblikovalci in tržniki na razstavnem prostoru vestno zapisovali.

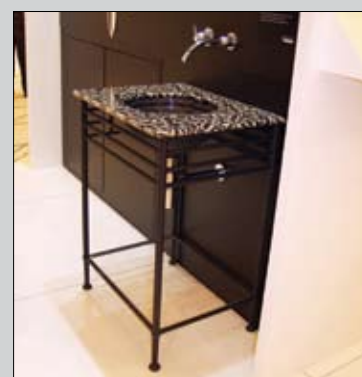
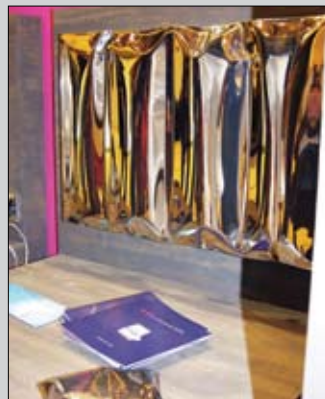
Obiskovalcev sejma je bilo veliko, glede na njegovo ugledno zasnovo pa so bili med njimi prevladujoči strokovnjaki različnih profilov, študentje ter vsi, ki jih privlačita kakovostno oblikovanje in razvoj novih izdelkov. Opredelimo jih lahko kot izjemno odzivno in zahtevno občinstvo, ki ne varčuje s sodbami in ima izostreno oko ter občutek za kakovost in lepoto. Sejem 100%-design je sicer specializiran se-

jem, a London je mesto, ki ima že samo po sebi dovolj strokovnjakov za zapolnitev obiska tovrstne prireditve, poleg tega pa je z množico cenениh letalskih povezav povezan s skoraj vsem svetom. Zato je bilo obiskovalcev veliko, pester je pa bil tudi njihov izvor. No, pa si oglejmo še nekaj zanimivejših izdelkov drugih ponudnikov na sejmu in njegovo organizacijo.

Sejem sam je zastavljen modularno, in sicer iz treh sklopov – 100% detail, 100% light in 100% design. Ob sejmu potekajo vzporedno tudi predavanja in okrogle mize, kot je to tudi drugod običajno.



Gorenjeva pametna miza



100% design



100% light



100% design

Sklop, namenjen oblikovanju, kjer se je predstavljalo tudi Gorenje, sledi svetovnim smernicam in vsakokrat posebej poudari tiste, ki so trenutno vodilne v oblikovanju. In te so letos »zeleno« bivanje, ekologija in etični principi.

Tako smo si na sejmu lahko v živo ogledali kar 99-% obnovljiv stol Celle oblikovalca Hermana Millerja. Ekološka nota je bila tudi drugod močno prisotna, posebno na področju talnih oblog. Tukaj je posebno napreden proizvajalec Renewal Carpet Tiles s svojo ponudbo naravi prijaznih talnih oblog. Te se edine na svetu, seveda v sklopu podobnih izdelkov, ponašajo z ekološko nalepko »Eco-label«. Osnova njihovih talnih oblog je t. i. RenewGel, vzdržljiva mešanica gume in naravnih mineralov.

Izmed ponudnikov pohištva so se med izstopajoče uvrstili italijanski ponudniki Sofasonear, ki so svojo najnovejšo linijo zasnovali usklajeno s principi poštene trgovine (fair-trade), o katerih smo v reviji pred kratkim že več napisali ob objavi članka o trgovini 3muhe. Očitno poštena trgovina postaja usmeritev tudi drugod, ne le v poslovanju s tretjim svetom.

Splošen vtis po ogledu sejemskega sklopa 100% design je bil, da je izdelkov, ki bi lahko pokazali neko izjemno inovacijo, razmeroma malo. Veliko je bilo »stylinga«, zanimivih oblik, barv in materialov. Kuratorji muzeja Victoria & Albert so izbrali nekaj najbolj zanimivih izdelkov z milanskega sejma in jih razstavili v okviru selekcije 100% Milan, organizatorji pa so se še posebej posvetili domačim ustvarjalcem in pod blagovno znamko »Best of British« predstavljali najboljše oblikovalce z »otoka«, poudarili mlade talente in podprli študentsko iniciativo, ki je na sejmu zbirala mnenja obiskovalcev o trajnostnem razvoju. Izvleček nekaterih zanimivih izdelkov vam predstavljamo v slikovni obliki.

100% light

Sklop, posvečen proizvajalcem luči in drugim, ki se ukvarjajo z umetnostjo oblikovanja luči, je bil letos novost. Splošne smernice ponudbe kažejo na premik od halogenske k LED-tehnologiji osvetljevanja. LED-svetilni elementi se ne segrevajo, zato so bolj prijetni uporabnikom, posebno tistim, ki delajo ob stalni umetni svetlobi ali

v njihovi neposredni bližini, sočasno pa so LED-svetila tudi energetske varčnejša. Zato je bilo ponudnikov halogenskih svetil malo, novosti so prihajale s področja LED-tehnologije, optičnih vlaken ipd.

Osvetljevanje notranjih in posebno zunanjih prostorov, predvsem pa različne prireditve, od ponudnikov in oblikovalskih studiev zahtevajo tudi druge oblike ustvarjalnosti, povezane s posebnimi učinki, različnimi instalacijami ipd. Tudi teh je bilo na sejmu predstavljenih nekaj zelo zanimivih, posebno je izstopal tukaj italijanski studio Mario Nanni (www.marinanni.com). Popestrive razstave je bila tudi instalacija, ki jo je v mestnem središču predstavljal lučni umetnik Jason Bruges. Zanimivejša svetila predstavljamo slikovno.

100% detail

Največ inovacij je bilo predstavljenih prav tukaj. Poudarek pri novih materialih je na njihovi energetski učinkovitosti, ekološki primernosti, čisto posebno področje pa so pametni materiali. Teh je vse več in »rešujejo« najrazličnejše zahteve. Vse več se pojavlja podjetij, ki se ukvarjajo iz-

ključno s pametnimi rešitvami in z materiali, ali takšnih, ki se usmerijo v ekološke rešitve.

Med pametnimi materiali je letos veliko zanimanja poželo podjetje SmartGlass, ki je predstavljalo steklo, ki ga s pritiskom na tipko iz motnega spremeniš v prosojnega in nasprotno. Rešitev je zelo uporabna za prostore, ki jih je treba občasno zakriti očem mimoidočih.

Naslednji zanimiv, a nekaterim že znan izdelek je IQ-steklo, električno ogrevana zasteklitev na dvoslojnih termopan stekel, ki poleti delujejo kot klimatska naprava, pozimi pa kot sevalno ogrevalno telo. Razstavljavci so dobro poznali našega rojaka Milana Kovača, arhitekta in konzervatorja, ki je njihovo tehnologijo uporabil pri razstavljanju sloviite kitajske svinčene vojske, pa tudi kot zaščita Robbovega vodnjaka naj bi bila uporabljena.

Za gradnjo na mehkejših terenih, kot je na primer naše barje, je zelo primerna inovacija podjetja Bubbledeck. Ti so uporabili kot polnilno armirano betonskih plošč krogle iz posebne trde plastike, ki odlično stabilizirajo konstrukcijo in s katerimi naredijo nosilce



plošče velikih razponov lažje in tanjše kot »klasične«.

Na področju arhitekturnega detajla se uspešno uveljavlja tudi senzorska tehnologija, ki omogoča nadzor nad upravljanjem fasadnih elementov tudi na težko dostopnih površinah, kot so visoke fasade ipd. Takšno rešitev predstavlja podjetje Faber Blinds. Tudi Evolon Solar je izdelek, navezan na sončno energijo, in sicer prvi kolektor sončne energije, ki ga lahko zavijemo v svitek.

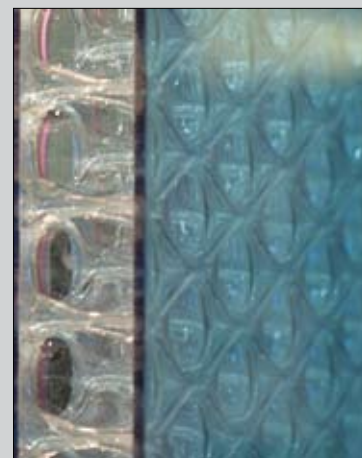
Veliko se dogaja tudi na področju talnih in stenskih oblog. Tako je podjetje Dalnatural kot popolnoma biološki izdelek predstavilo talno oblogo Dalnatural, ki namesto gume, narejene iz naftnih derivatov, uporablja takšno iz 90%-lateksa.

Veliko je tudi novosti, ki so sicer brez energetske ali ekološke note, a so novost. Mednje bi uvrstila vrsto izdelkov v obliki različnih jeklenih pletiv, ki so primeren in zelo okrasen element fasad, pa različna kovinska prediva, ki se lahko uporabijo kot okras notranjih prostorov.

Potem pa so bili tukaj še zanimivi stekleni paneli za pohodne površine in predelne stene, narejeni iz dvoslojnega stekla z vme-

snim satovjem, fasadni elementi, ki iz okolja »črpajo« škodljive pline avtomobilskih izpuhov, cenena, a učinkovita rešitev za zaščito strešnih žlebov pred zamašitvami ipd. Institucija 100% detail se od svojega nastanka naprej ukvarja z zbiranjem podatkov o pametnih materialih in si je v tem obdobju ustvarila obsežno ter izjemno zanimivo bazo podatkov, ki jo je na sejmu tudi predstavila na panojih z opisi, osnovnimi podatki o izvajalcih in vzorci. Panoji so bili ves čas oblegani z množico radovednežev, ki so si podatke prepisovali (oglejte si fotografijo). No, tudi moja radovednost so predramili in napeli bomo vse sile, da jih začnemo postopoma predstavljati tudi v reviji.

Seveda si dandanes skoraj nobena sodobna prireditev ne more privoščiti, da ne bi pripravila dovolj zanimivih samopredstavitvev tudi na spletu. Tako si lahko vsi, ki vas zanimajo podrobnosti, le-te ogledate v obliki podcastov, ki jih najdete na spletni strani organizatorja na naslovu www.100percentdesign.co.uk. Ali pa se prihodnje leto tega sejma tudi osebno udeležite, saj slovenskih obiskovalcev tudi letos ni bilo malo.



100% detail

domet ustvarjalnosti mladih

Na veliko festivalih, natečajih in podobnih prireditvah ima ustvarjalnost mladih čisto posebno mesto. Mladi so tisti, ki so najbolj dojemljivi za novosti in spodbude iz okolja, tisti, katerih ideje so najbolj sveže, drugačne in predvsem neobremenjene z balastom previdnosti, izkušenj ipd. Zato so prav mladi tisti, ki so bili vse do zdaj »testo« natečaja Europrix Top Talent Award. Ta letos zapisuje svojo šesto reinkarnacijo, mladi talentirani ustvarjalci, ki smo jih (v sestav žirije sem bila letos izbrana kot urednica Klika tudi osebno) pred slabim mesecem v avstrijskem Salzburgu izbrali, pa so bili uradno predstavljeni javnosti 12. septembra na Top Talent Road Showu v Budimpešti.



Prijav je bilo, kot po navadi, veliko. Po opravljeni prvi organizatorjevi selekciji smo imeli člani komisije nalogo, da med 318 deli izberemo le tiste najboljše kot nominirance za nagrade. V devetih kategorijah se je na dokončnem situ obdržalo le 21 del. Vsa med njimi izražajo svežino pristopa in jih je vredno opisati z vsaj nekaj besedami, da bi imeli vsi, ki bodo svoja dela predstavili prihodnje leto, boljše podobo o kakovosti pripeljih del in moči konkurence, predvsem pa o vsem najbolj aktualnem na področju digitalne ustvarjalnosti, kar se v tem trenutku dogaja v Evropi.

Verjetno se še spomnite, da je bila lani slovenska udeležba zelo močna in da smo uspeli osvojiti primat kar v dveh izmed de-

vetih kategorij. Letos je bil slovenski prispevek bistveno šibkejši in posledica je takšna, da ni prav nobenega nominiranca za končno nagrado. Nadejamo se, da bo tudi naš prispevek pa tudi dejavnosti, ki jih načrtujemo v prihodnje, pripomogli, da se bo stanje na tem področju spremenilo. Pa preidimo k nominancem.

Kategorija »širokopasovni dostop/on-line«

Archives for all francoske avtorice Pauline Thomas je visokoproračunski projekt, v katerega obsegu se je zastavila predstavitev obsežnih arhivskih gradiv (prek 100.000 oddaj) s francoskega radia in televizije, ki so jih ponudili v uporabo najširši javnosti. Nav-

dušuje z estetsko zasnovano ter predvsem hitrim in preglednim vmesnikom, možnostmi iskanja, razvrščanja gradiva ipd. (www.ina.fr/archivespourtout). Spletna predstavitev svetovnega nogometnega prvenstva 2006, poimenovana Mundo, nudi veliko več, kot smo bili do zdaj navajeni. Poudarek je na podpori videozapisom, ki jih lahko poljubno presnemavamo, montiramo ipd. Poleg tega so tukaj še spletna trgovina, videoklepetalnica, bogate možnosti nastavitve lastnih kriterijev izbora, različnih statistik ipd. Le redko kateri nogometni navdušenec tukaj ne bi zadovoljil svoje radovednosti (www.niruz.com). Edina ovira pri ogledu je jezikovna – ustvarjalec Nir Yuz je Izraelec.

V primerjavi s francoskim je švicarski projekt SRG SSR Timeline zastavljen z veliko manjšim proračunom, navduši pa s kakovostno grafiko ter (ponovno) preprostostjo in intuitivnostjo vmesnika. Tudi tukaj so zbrani in predstavljeni arhivi, v tem primeru predstavljeni ob 75-letnici švicarskega radia in televizije. Avtorja sta Pauline Thomas in Andrey Laurent, ogled pa je mogoč na www.ideesuisse.ch.

Kategorija »igre«

Med igrami sta bili izbrani le dve za nominacijo. Od teh je Stoked Rider simulator deskarskih izkušenj po pristanku sredi gora s helikopterjem. Navdušeni borderjerji so bili takoj popolnoma zasvojeni, saj za veliko manj



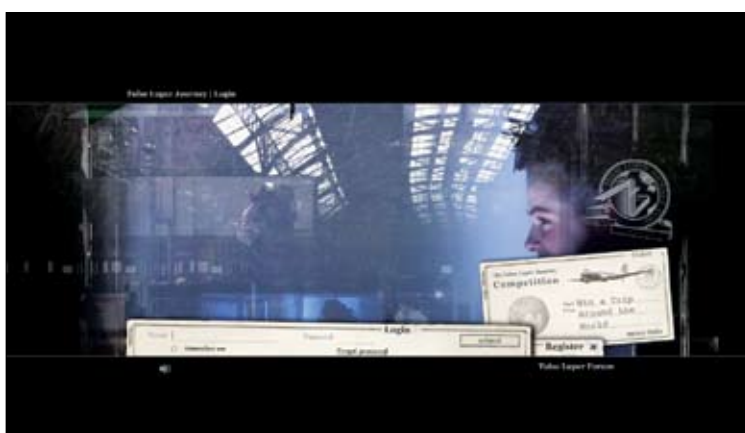
Žirija



Kategorija »širokopasovni dostop/on-line«: Timeline



Kategorija »igre«: Stoked Rider



Kategorija »igre«: The Tulse Luper Journey

denarja kot do zdaj poznane podobne igre nudi veliko več športnega izziva, realističnosti situacij in pestrosti izbire (www.stokedrider.com). Avtor je Michael Putz iz avstrijskega Gradca.

The Tulse Luper Journey je prejšnji popolnoma neprimerljiva. Zasnovana je na zgodbi o potovanju Tulse Luperja, po kateri je posnet že film in ki žanje po svetu podobno navdušenje in fanatizem kot gospodar prstanov. Spletne strani je ustvarjena kot interaktivni portal, na katerem obiskovalci preverjajo poznavanje življenja svojega junaka, a ga sočasno tudi dopolnjujejo. Grafično in učinkovito izredno okusno in sodobno zasnovan vmesnik je delo avtorja Christiaana de Rooija iz Nizozemske, več njegovih del pa najdete na strani www.tulseluperjourney.com.

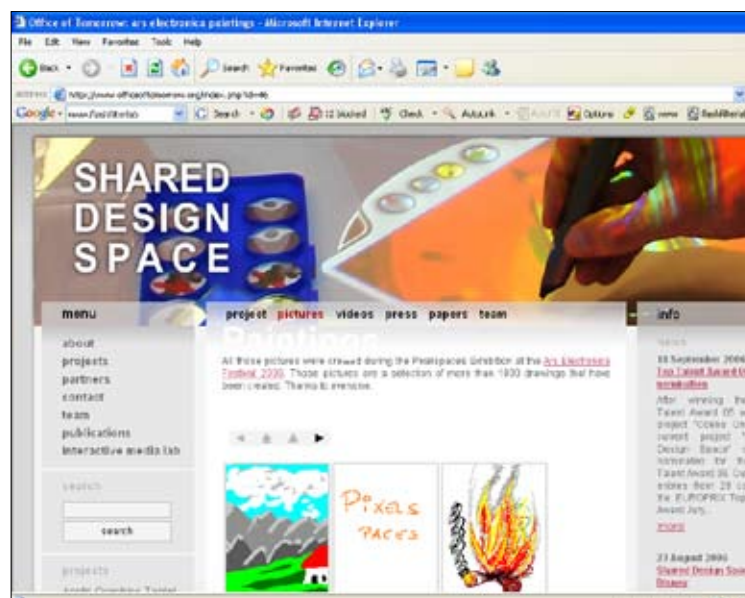
Kategorija »vsebinska orodja in zasnove vmesnikov«

Tudi FlashFilterLab madžarskega avtorja Balázsa Serényja je spletna vizualna aplikaci-

ja, ki bi si jo gotovo skoraj vsak Flash zanese-njak zaželel na svojem namizju. Na izjemno inovativen način omogoča kombiniranje različnih filtrov in posledično njihovo grafično uporabo – splet: www.flashfilterlab.com.

Skupina avstrijskih avtorjev pod vodstvom Jakoba Leitnerja je v Shared Design Space ustvarila aplikacijo za prenos ročno narisanih potez z interaktivne podlage na dotik – občutljiv predstavitevni pano. V ozadju je tudi kar nekaj zahtevne tehnologije, tudi inovativni in intuitivni grafični vmesnik ter še veliko drugih ustvarjalnih rešitev. Informacije na spletni strani www.officeoftomorrow.org.

Orodje Recreating movement pa je rešitev, ki bo razveselila predvsem vse tiste, ki se ukvarjajo s filmom. Aplikacija omogoča zaporedno nizanje filmskih sekvenec in na tej osnovi ustvarjanje različnih novih načinov prikaza filmske slike (www.recreating-movement.com). Avtor je Martin Hillpoltsteiner iz Nemčije.



Kategorija »vsebinska orodja in zasnove vmesnikov«: Shared Design Space



Kategorija »interaktivna računalniška grafika«: »Ball of Bastards«

Kategorija »interaktivna računalniška grafika«

Interaktivna grafika z imenom »Ball of Bastards« (www.ballofbastards.com), ki jo je ustvaril nemški študent Franz Blach s kölnske oblikovalske šole, se na izjemno duhovit način norčuje iz vandalizma, ki spremlja nogometne tekme. »Odštekan«, drugačno in hkrati izjemno kritično delo zajema tudi uporabo tehnik prostorskega prikaza – uporaba 3D-naočnikov prikaže popico učinkov in podrobnosti, ki dodatno popestrijo ogled.

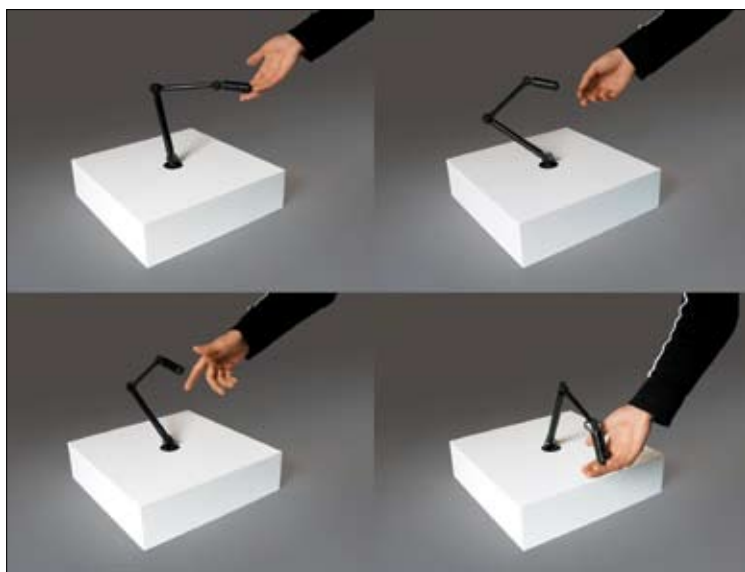
Izjemno duhovit je tudi naslednji interaktivni prispevek avtorja Adrienna Szekacsza iz budimpeške oblikovalske šole z naslovom Neighbours. Narejen je bil kot diplomsko delo, katerega izseke si lahko ogledate na spletni strani www.menthanet.hu/tokmag. Ogled spremljajo neprestana presenečenja pri spreminjanju scen, zgodba pa temelji na pravprašanju, kaj vse le počnejo prebivalci petnadstropne zgradbe, ko jih ne vidimo?

Veliko zanimivih Flash učinkov, duhovitih prehodov med sekvencami in tudi zabavne glasbe. Aplikacija, ob kateri lahko ostaneš več ur prešerne volje in nasmejan.

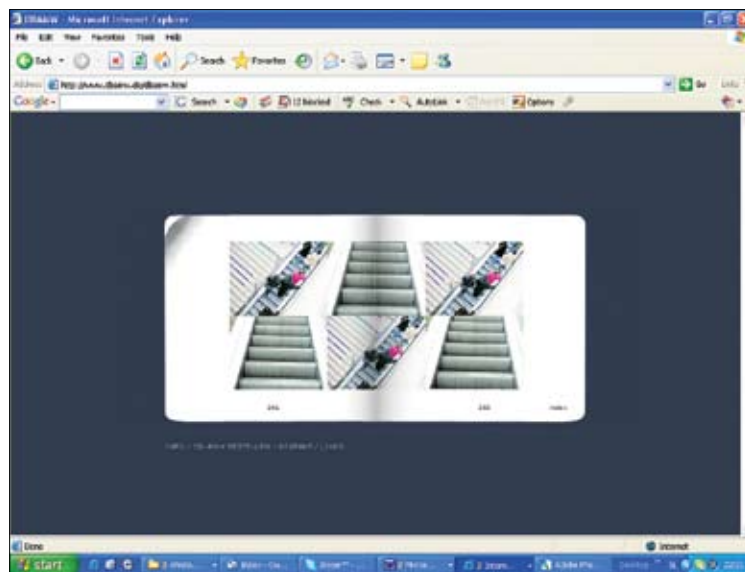
Robotic Dancer ima še več različnih razsežnosti. Je interaktivna igra, s katero povežete 3D-sestave, jih obarvate in povezane z glasbo uvedete v gibanje. Vsak uporabnik si lahko ustvari lasten sestav – robota – in ga nato tudi izmenjuje z drugimi. Avtor je Jorik Blaas iz Nizozemske, več podatkov pa najdete na spletni strani graphics.tudelft.nl/%7Ejorik/ddr. Vse tri toplo priporočam za ogled.

Kategorija »interaktivne instalacije in interaktivna televizija«

Outerspace se je uvrstila med prispevke, ki so najbolj ostrili kopja. Z elektroniko in programom vodena ročica – odzivni robotni »stvor« oponaša gibanje različnih živali. Njegove odzive nadzira posebej napisan program. Instalacija je nekatere člane



Kategorija »interaktivne instalacije in interaktivna televizija«: Outerspace



Kategorija »interaktivni DVD«: The best of all possible worlds



Kategorija »mobilne vsebine«: MORE for Graz



Kategorija »digitalni video in animacije«: Mozart

žirije popolnoma navdušila, druge pa pustila popolnoma hladne. Odločitev prepustim vam, izdelek nemškega študenta Markusa Lernerja in njegovih sodelavcev pa si lahko na spletu ogledate na strani www.markuslerner.com.

Kategorija »mobilne vsebine«

Igre in druge aplikacije za mobilne telefone postajajo vse bolj zanimivo področje digitalne ustvarjalnosti, ki ga ovira samo velika medsebojna neuskkljenost različnih modelov telefonov. Kljub temu so mladi ustvarjalci prikazali kar nekaj zanimivih idej. Tako je Jan Schmidt z univerze Bauhaus v Weimarju naredil aplikacijo, ki prek podobe romantične nemške princese Anne vodi obiskovalca Weimarja skozi kulturne znamenitosti mesta ob sočasnem odkrivanju njene skrivnosti (www.cl-service.net/jschmidt/index.htm). Martin Frey z berlinske univerze je uporabil

z GPS-om voden mobilni telefon in ga povezal s posebej prirejenimi čevlji, poimenovanimi CabBoots (www.freymartin.de/en/cabboots), usmerjenimi s kopico elektronike in sposobnimi, da lastnika sami vodijo po pravih potih. Podlaga vodenju ni vizualna ali avdiorešitev, ampak avtor uporablja gibalno senzoriko za usmerjanje gibanja v pravo smer. Zadnja izmed mobilnih rešitev MORE for Graz je usmerjena v turizem: obiskovalec hodi od znamenitosti do znamenitosti, snema njihove posnetke, jih pošilja na mestno turistično zvezo, ta pa mu vrača informacije o le-teh (dibs009.joanneum.at/MORE/en). Aplikacija vključuje veliko znanja o prepoznavanju in primerjanju oblik s pomočjo oblaka točk. Avtor je Patrick Luley iz Avstrije.

Kategorija »interaktivni DVD«

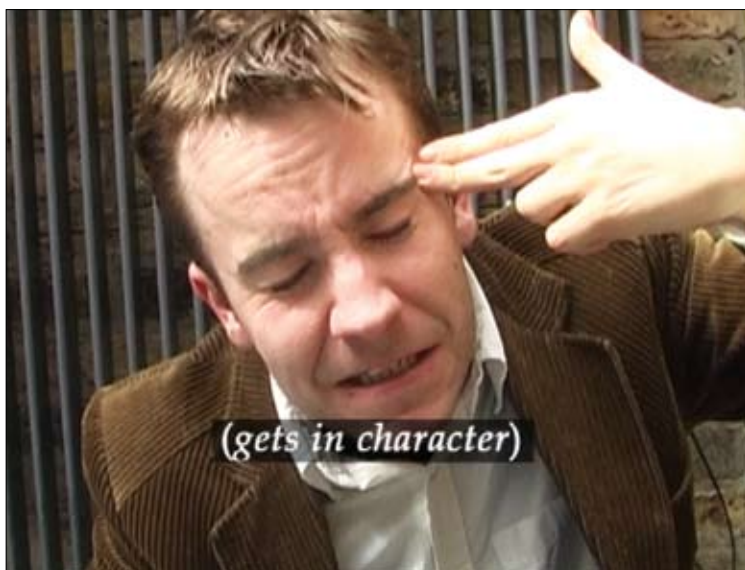
V ospredje izbora v kategoriji interaktivne DVD-je se je (seveda!) prebila avstrijska

avtorica Barbara Herzog, ki je v letu, posvečenem Mozartu, za Sony izdelala DVD-predstavitve izseka iz avtorskega opusa glasbenega genija, ustvarjenega na osnovi najdbe nekaterih njegovih izvirnih zapisov glasbe. CD je prava poslastica za zagrizene »Mozartologe«, saj razčlenjuje njegovo glasbo na vsako posamezno noto. Poleg nje sta se uvrstile še aplikacija francoskega avtorja Francois-Romaina Dumonta, poimenovana Sonorama, south Benin. Obširen in izjemno pregleden pregled glasbene dediščine območja v Afriki je pospremljen s kopico video-, fotografskih in avdiozapiskov kultur, ki izginjajo, predvsem pa njihovih plesov, običajev (informacije: www.cosmonote.net/sdb.htm). Množico gradiv povezuje slogovno izdelan, predvsem pa tehnično dovršen, hiter in pregleden vmesnik, ki omogoča hitro in učinkovito pregledovanje gradiv ter preglednost nad različnimi vsebinami.

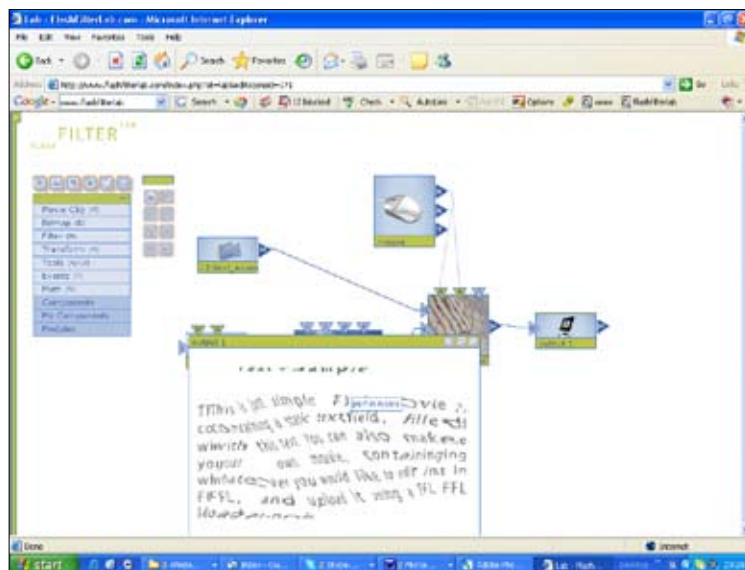
Tretja nomnirana DVD-interakcija je lirična predstavitev filozofije nemškega filozofa Gunterja Andersa, ki je zapisana v njegovi knjigi Die Antiquitertheit des Menschen. Želja avtorja predstavitve z naslovom The best of all possible worlds Joachima Kerkhoffa je bila predstaviti sodobni svet kot sočasno navdušujoč in preteč fenomen. Predstavitve najdete na spletni strani www.dbamw.de.

Kategorija »digitalni video in animacije«

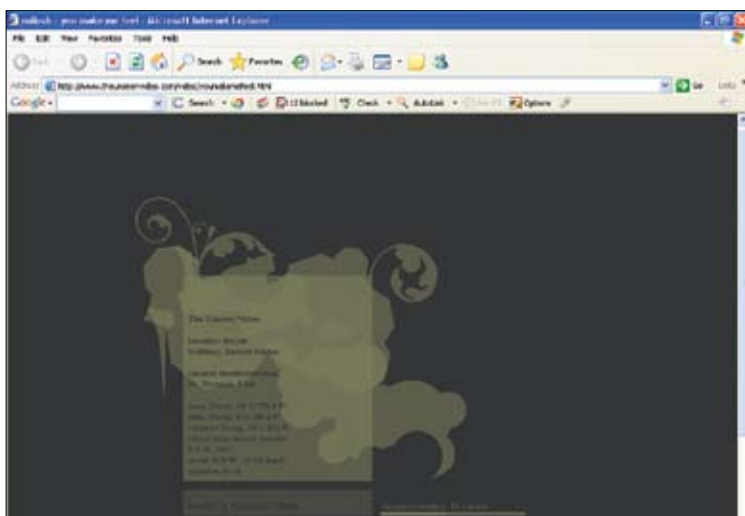
Igra naključij »če ... potem ... nato« je osnova digitalnega videa avtorjev irskega rodu. V njej avtor Mike Liffey uporablja estetske izvlečke, izhajajoče iz najnovejših dosežkov digitalne tehnologije in na njihovi osnovi poskuša ponovno določiti razmerje med iluzijo (filmom) in resničnostjo. Mladi avtor Jonathan DaCostaz ugledne francoske šole Gobelins je kot osnovo za film Tadam uporabil zgodbo o nastajanju



Kategorija »digitalni video in animacije«: *If... than... else*



Kategorija »vsebinska orodja in zasnove vmesnikov«: *FlashFilterLab*



Kategorija »nagrajenec za nagrado za zlitje vsebin«: *TheUnseenVideo*



Kategorija »interaktivna računalniška grafika«: *Robotic Danser*

lutkovnega gledališča v celotnem procesu, in sicer od ideje prek izdelave odra, lutk ter vse do realizacije. Tadam je multimedijška lutkovna igra, ki se odvija v klasičnem okolju lutkovnega odra. V izjemnem sozvočju glasbe, slike in posnetih sekvenc je ustvaril pravo nemo filmsko elegijo.

Kategorija »nagrajenec za nagrado za zlitje vsebin«

Nemški avtor Daniel Scheibel v svoji, na osnovi Flasha zasnovani aplikaciji *TheUnseenVideo* odčitava podatke o trenutni lokaciji, vremenu in letnem času ter na njihovi osnovi ustvari sliko. Ta je popolnoma drugačna pozimi v Moskvi kot na primer spomladi v Rimu. Prikaz najdete na spletni strani www.theunseenvideo.com, ustvarjen pa je bil kot video k glasbi *You Make Me Feel* Mike Milosha.

Edina skupna slabost veliko spletnih prikazov je dolžina nalaganja strani, zato vsem, ki si bodo strani želeli tudi osebno ogledati,

svetujem veliko potrpežljivosti – prikaz strani se bo gotovo pojavil, le nekoliko kasneje, ko boste nanj pripravljeni čakati. Seveda bodo različni ogledovalci imeli tudi različna mnenja o predstavljenih izdelkih, a tudi člani komisije za izbor smo jih imeli. Kaj lahko rečemo za konec? Veliko novega, malo izjemnega ali drugače nadpovprečno inovativnega. Verjetno je v svetu, ki je tako globalno povezan, kot je zdaj naš, težko narediti nekaj, kar še nikjer nihče ni. In pomembno je iskanje samo ter poizkušanje. In aktivnost. Prihodnje leto se obetajo velike spremembe, krog udeležencev *Top Talent Awarda* bo prekinil starostno omejitev, povabil bližje k sodelovanju gospodarstvo ipd. A več o tem kdaj drugič, ko bo to bolj živo in zrelo za prihod v javnost še kakšne druge novice. Termini za svečano podelitev nagrad izbranim izmed nominirancev so že določeni, prireditev sama bo potekala v uglednih prostorih avstrijskega ministrstva za kulturo in bo ponovno dogodek, vreden udeležbe.



Kategorija »digitalni video in animacije«: *Tadam*

zlitje umetnosti in tehnologije

Ars Electronica 2006, Linz, Avstrija |

Slikovito avstrijsko mesto ob Donavi je med 31. avgustom in 5. septembrom letos že sedemindvajsetič gostilo festival (novih) medijskih umetnosti. Linz se tako vsako leto v poznih poletnih dneh spremeni v pomembno »romarsko središče« ljubiteljev tovrstne umetnosti in privablja številne obiskovalce z vseh koncev sveta. Na lepi modri Donavi namesto Straussovih not zazvenijo prodorni zvoki elektronske glasbe, baročne fasade se priklonijo digitalnim podobam, neonske luči pa narekujejo divji nočni utrip. In celotno mesto zaduha s festivalom ...



Tema letošnjega festivala *Simplicity – the Art of Complexity* (Enostavnost – umetnost kompleksnega) je kot okvir za raziskovanje postavila enostavnost oz. kompleksnost v umetnosti, tehnologiji, politiki in družbi. V poplavi kompleksnih sistemov, ki nas bombardirajo z vseh strani, je rešitev v enostavnosti. Bodisi da gre za uporabniku prijazno programsko opremo bodisi za dostopnost primerne opreme. Kot je v uvodu zapisal kurator letošnjega simpozija John Maeda: »Enostavnost je kompleksna tema, ki nima enega samega, enostavnega odgovora.« In tako niz enostavnosti ponovno pripelje do kompleksnosti, kar odlično ponazarja tudi vodilna vizualna podoba letošnjega festivala – delo japonskega umetnika Tsuyoshija Ozawe *Vegetable Weapons*.

Pester program festivala, ki ob razstavah obiskovalcem ponuja koncerte, performanse in simpozij, je ob standardnih lokacijah, kot so Ars Electronica Center, Brucknerhaus, muzej Lentos, Center za sodobno umetnost O. K., Umetnostna univerza Linz, izstopil še na ulice mesta. V iskanju enostavnosti se je festival za en dan preselil tudi na podeželje, v baročni samostan St. Florian, kjer so obiskovalce pričakali koncerti, predavanja in delavnice. V objemu baročnega samostana je vroč sončni dan ustvarjal popolno kuliso za poležavanje na samostanski travi in sanjarjenje ob zanimivi kulisi, ki so jo slikale zvočne instalacije.

Eden zanimivejših projektov, ki je zasedel mestni glavni trg in nebo nad Linzom, je *Moon Ride* (Assocreation, Avstrija). Obiskovalci so poganjali kolesa, priključena na številne generatorje, in tako napajali gi-

gantsko baterijo, ki je oskrbovala velik balon (luno). Na nebu je tako zasijala bleščeča umetna luna, ki je noč obarvala s posebno magijo.

O. K. – Center za sodobno umetnost – je, kot vedno do zdaj, ponudil vrsto zanimivih projektov. Nagrajeno delo v kategoriji interaktivnih umetnosti *The Messenger* Paula de Marinisa raziskuje odnos med električno in demokracijo pa tudi vpliv tehnologije telekomunikacij na naš življenjski slog. Elektronska pošta, ki jo sprejema računalnik,

dekodirajo pa jo trije izhodni (output) sistemi – 26 lavorjev, izmed katerih vsak oddaja različen zvok, 26 pleščočih okostnjakov in 26 elektrolitskih kozarcev – prenaša elektronsko sporočilo. Edina težava je v tem, da bi gledalec moral v prostoru preživeti več časa, če bi želel posredovano sporočilo tudi prebrati.

Ikonografijo sodobnega mesta zaznamujejo utripajoče neonske luči, ki so posledica komercializacije današnje družbe. Skupina ameriških umetnikov *Graffiti Research*

Lab je tako razvila arsenal enostavnih, dostopnih magnetnih naprav, svetlečih pisanih lučk, ki slehernemu prebivalcu mesta omogočajo lasten izraz in prispevek k novodobni mestni veduti. Tako se je v Linzu zgodil nepričakovani »napad« na tramvaj št. 3, ki je nato kot potujoča umetnina odpeljal v noč. Majhne magnetne lučke, *LED Throwies* (sestavljene iz baterije, magneta in LED-diode), pa so se razpršile po vsem mestu in pristale celo v laseh mladenk kot inovativna dekoracija.



Moon Ride, Assocreation (AT), foto: rubra



Harbor Resonance, foto: Tadeja Nedog (KID Kibla)



kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



popusti & ugodnosti

popusti pri nakupu programov
popusti pri nakupu knjig
ter vrsta uporabnih informacij za bralce
na spletni strani revije, kot so:
ceniki storitev
spletne povezave - linki
informacije o sejmih, natečajih ...

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

po telefonu | + 386 (0)1 52 00 720



za vse naročnike klika

www.klikonline.si/prodaja.aspx

spletna prodajalna, kjer lahko ceneje kupite programe, ki jih vsakodnevno uporabljate pri svojem delu: programe podjetij Adobe, Corel, QuarkXPress ter ArchiCAD, Artlantis, Piranesi in SketchUp

programe lahko naročite s pomočjo naročilnice v reviji ali na www.klikonline.si

dodatne ugodnosti!



V cenah je zajet 8,5 % DDV. Celoletna naročnina je možna le ob vnaprejšnjem plačilu. Vnaprejšnje plačilo naročniku zagotavlja popust in brezplačno dostavo na želeni naslov znotraj Slovenije. Naročnina za naročnike zunaj Slovenije je višja za znesek povišane poštnine in se spreminja ob spremembah cen poštnih storitev. Celoletna naročnina začne kupcu teči takoj po plačilu naročnine. Kupec lahko od naročnine odstopi najkasneje 8 dni po plačilu naročnine. V tem primeru mu založnik v celoti povrne vplačani znesek. Stroške dostave revije do kupcev znotraj Slovenije krije založba. Če kupec po preteku naročnine pisno ne sporoči, da revije ne želi več prejemati, mu založba pošlje račun oz. položnico za naročnino za naslednje leto. Če kupec poslane položnice ali predračuna ne poravnava, se njegova naročnina prekine. Naročilnica je sestavljena v enem izvodu in služi kot osnova za pripravo položnice ali računa.

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720

poštnina
plačana
po pogodbi
št. 59/1/s

pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana



projektiranje
oblikovanje
digitalni mediji
vizualizacija & animacija



kaj dobim



naročnina na klik

10 številc



popusti & ugodnosti

popusti pri nakupu programov
popusti pri nakupu knjig
ter vrsta uporabnih informacij za bralce
na spletni strani revije, kot so:
ceniki storitev
spletne povezave - linki
informacije o sejmih, natečajih ...

Novi KLIK najdete na prodajnih mestih Dela prodaje, knjigarnah MK - Konzorcij, Vale-Novak na Židovski stezi v Ljubljani, knjigarni Goga v Novem Mestu ter knjigarni v Kibli v Mariboru.

Vsebino nove številke najdete tudi na www.klikonline.si

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- 82 oktober 2006
- 83 november 2006

način plačila

- položnica
- račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

kje se naročim?

s priloženo naročilnico
po internetu | www.klikonline.si
po telefonu | +386 (0)1 52 00 720

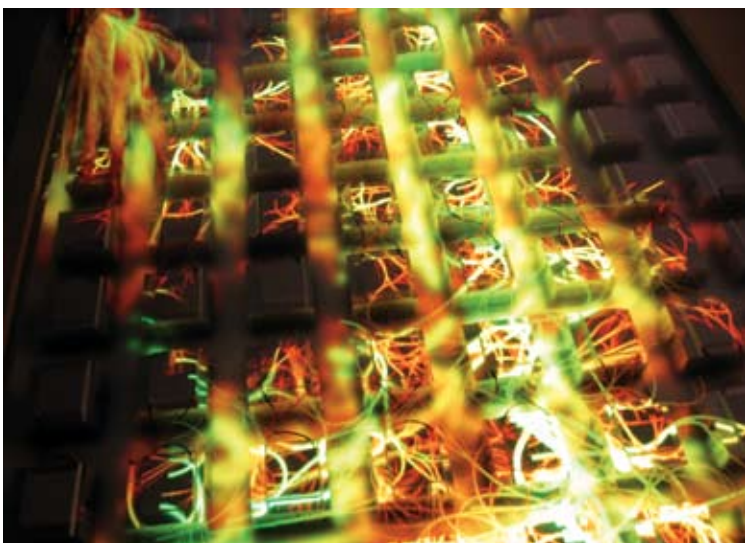
16 **oktober**



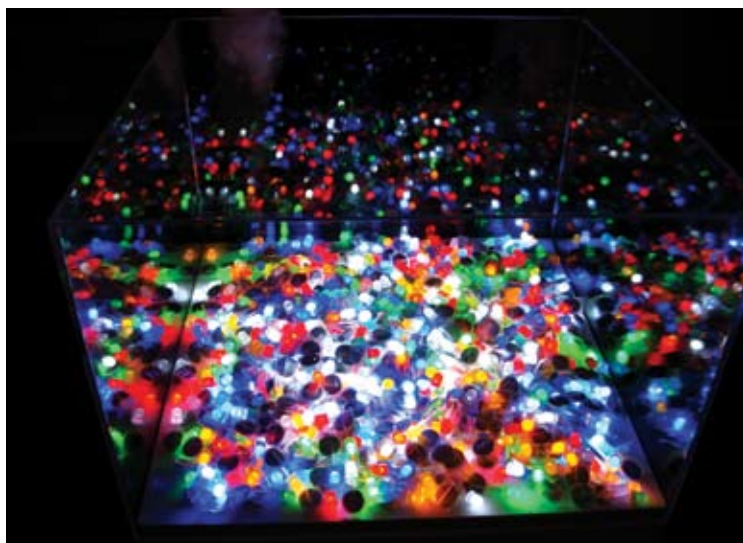
Tsuyoshi Ozawa, *Vegetable Weapon: Saury fish ball hot pot* / Tokyo, 2001.



Le sacre du Printemps, foto: Klaus Obermayer



Thermoesthesia, Kumiko Kushiyama, Foto: Tadeja Nedog (KID Kibla)



Graffiti Research Lab, LED Throwies, foto: Tadeja Nedog (KID Kibla)

Še en zanimiv projekt, kjer se je obiskovalec lahko hkrati tudi sprostil in si odpočil, je *Sonic Bed_London*, delo angleških umetnikov (Kaffe Matthews in Annette Works). Velika udobna postelja, ki je kar mamila v svoje okrilje, je bila opremljena z vgrajenimi zvočniki. Ko se je obiskovalec zleknil nanjo, je neskončna glasba vibrirala skozi njegovo telo in tako jo je zaznaval ne le z ušesi, ampak s celotnim telesom, kar je bila vsekakor zanimiva in nenavadna izkušnja.

V okviru projekta *Regrets*, ameriških umetnikov Jane Mulfinger in Grahama Budgetta, so se po mestu in na festivalskih prizoriščih sprehajale z računalniki opremljene »enote«, ki so imele vlogo mobilnih spovednic. Mimoidoči so bili vabljeni, da računalniku izpovedo (zapišejo) svoje grehe in obžalovanja. Računalnik jih je zapisal, izsledke pa je primerjalna sociološka podatkovna baza, ki je bila takoj dostopna tudi širšemu občinstvu na internetnih straneh, javnih prikazovalnikih in na radiu.

Na nekoliko oddaljeni lokaciji, v bližini Kunstraum Goethestrasse, sta avstrijska umetnika Markus Decker in Dietmar Offenhuber postavila instalacijo *From dust*

till dawn. Mreža laserskih žarkov tik nad tlemi je tvorila sprva nevidno svetlobno površino. Objekti ali delci, ki so se prebili skozi to površino – npr. prah, cigaretni dim ali večji objekti so bili osvetljeni z laserjem in postali vidni kot ploskev (površina) ali obris. XY – mrežni sintetizator jih je zaznal in njihovo dvodimenzionalno gibanje spremenil v zvočni vzorec. Za uspešnejšo produkcijo zvoka je obiskovalec lahko pograbil kar za metlo in pometal z instalacijo ter tako na nenavaden način proizvajal glasbo.

V muzeju Lentos je John Maeda, svetovno priznani grafični oblikovalec, umetnik, računalniški strokovnjak in profesor na MIT Media Laboratory (Cambridge, ZDA), razstavil serijo sedmih »gibljivih slik« z naslovom *Nature*. Zapeljive podobe, ki gledalca kar posrkajo vase, predstavljajo abstraktne forme, ki spominjajo na tiste, ki jih najdemo v naravi. Navdihnjen s slikarstvom abstraktnega ekspresionizma, Maeda, uporablja subtilne menjave form, barv in vzorcev. Digitalne pokrajine so ustvarjene z novo programsko tehnologijo, ki jo je avtor ustvaril, da bi slikal »v prostoru in času«. Gledalcu želi približati računalnik in ga pripeljati h

globljemu razumevanju njegove notranje narave.

Kulturno-izobraževalno društvo Kibla iz Maribora je kot edina slovenska organizacija sodelovala na festivalu Ars Electronica v Linzu. To je bilo že drugo sodelovanje Kida Kibla na verjetno največjem (novem) medijskem dogodku na svetu. Pred dvema letoma je Kibla sodelovala kot koproducentka dogodka *Sensory Circus*, ki ga je predstavila linška skupina Time's Up kot del projekta *txOom*, letos pa je v njihovem generalnem štabu, ki se nahaja v pristanišču ob Donavi, v soboto, 2. septembra, od 22. ure, predstavila dolgo pričakovano knjigo, izdano ob drugem skupnem projektu, TRG – Trans Reality Generators, v okviru dogodka *Simply a Party*. Pro-

jekt je nastal s sodelovanjem treh evropskih kulturnih centrov: FoAM (Bruselj), Time's Up (Linz) in Kid Kibla (Maribor). Končna izdelka, dosežek dolgotrajnih razprav in proučevanj različnih možnosti, knjiga in DVD, povezuje ta vse poglede na projekt in vsebujeta mešanico filozofskih premišljevanj, znanstvenih razmišljanj, umetniških manifestov in fiktivnih dnevnikov s potovanj.

Ars Electronica obiskovalca vsekakor ne pusti hladnega. Prebudi navihanega otroka v odraslem gledalcu, vznemiri ljubitelja medijske umetnosti, pritegne naključnega turista ali razveseli mladega radovedneža. Številna prizorišča ponujajo celo paletu raznovrstnih umetniških užitek, kjer vsakdo lahko najde nekaj zase.

(Nagrajenci letošnjega festivala in dobitniki zlatih nik za leto 2006 so: v kategoriji računalniške animacije/vizualni učinki animacija *458nm*, v kategoriji digitalna glasba *L'île re-sonante* francoske skladateljice Eliane Radigue, v kategoriji interaktivne umetnosti *The Messenger* ameriškega umetnika Paula DeMarinisa, v kategoriji spletne vizije mobilna instalacija *The Road Movie*, v kategoriji digitalnih skupnosti *canal*ACCESSIBLE*, v kategoriji za mlade umetnike u19 – freestyle computing – pa skupina avstrijskih ustvarjalcev z delom *Abenteuer-Arbeitsweg*.)

trajnostno mesto

Procesi v sodobnem mestu so pomemben dejavnik splošne demokratizacije družbe. Pri teh procesih je ključnega pomena stopnja vključevanja javnosti v odločanje o posegih v prostor, ki se v razmerah razvite stvarne demokracije že v zgodnji fazi razvoja investicijske namere lahko opredeli za javnost sprejemljivo in s tem v konkretnem prostoru uresničljivo razvojno vizijo.



Pripravi: Boštjan Bugarič

Učinkovito udeleževanje javnosti pri odločanju o razvoju v prostoru razen demokratizacije oblasti terja tudi uvajanje prožnejših oblik in tehnik načrtovanja. Te namesto končnega izdelka – projekta za zgradbo – najprej promovirajo razvojno zamisel v obliki splošno razumljivega modela, sposobnega prilagajanja kompromisom, ki se porodi v dialogu z javnostjo. Izključevanje javnosti iz načrtovalskega procesa in odločanja o razvoju v prostoru, kar je ustaljena praksa uveljavljenega urbanizma, povzroča razvojne zastoje, ki se kažejo v procesih fizičnega in socialnega propadanja mesta.

Kaj je trajnostno mesto?

O tem, kaj je trajnostni razvoj, se veliko govori, ampak pretežno le zelo na-

čelno. O tem, kaj je trajnostni razvoj z vidika naselij in urbanizacije, pa vemo veliko manj. Trajnostno mesto ni oblika, ampak predstavlja idejo, po kateri bi se moral razvoj mesta ravnati, če bi želeli, da bi bilo trajnostno. To pomeni, da je način življenja v tistem mestu trajosten, da zagotavlja vzdržno izkoriščanje vseh vrst virov (človeških in naravnih). Sodelovanje javnosti pri odločanju o razvoju je temeljni pogoj za ustvarjanje trajnostnega mesta. Zato je treba zagotoviti demokratičnost in transparentnost upravljanja mesta, kjer vsi meščani sodelujejo pri upravljanju mesta in niso zavedeni. Zanesljivo sodelo-

vanje pri odločanju pa terja visoko stopnjo ozaveščenosti, zato je treba na primeren način javnost kontinuirano ozaveščati in izobraževati o pomenu trajnostnega razvoja mesta, da bi razumeli, zakaj so tovrstne teorije pomembne in za njihovo življenje uporabne.

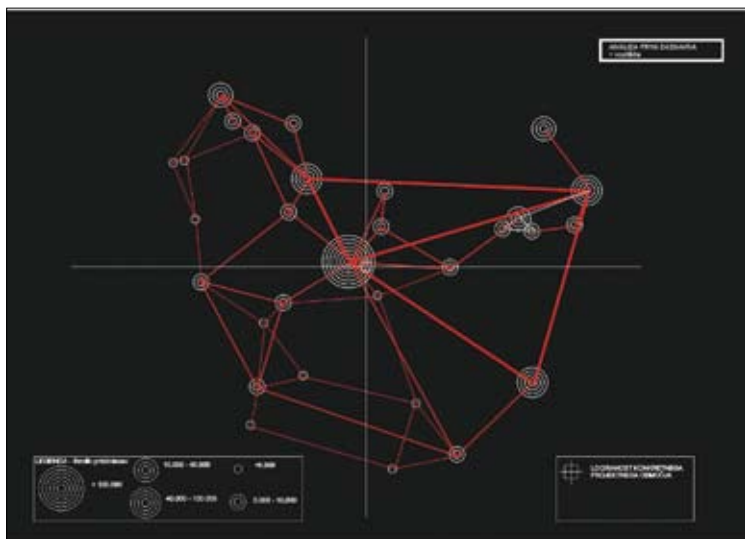
Trajnostno mesto ni oblika, ampak predstavlja idejo, po kateri bi se moral razvoj mesta ravnati, če bi želeli, da bi bilo trajnostno.

K a k š e n p o m e n i m a v k l j u č e v a n j e

nje civilnih združenj in nevladnih organizacij pri načrtovanju prostora?

To je ključnega pomena, saj trajnostni razvoj ni nikoli načelen. Ukrepi trajnostnega razvoja so vedno konkretni, krajevni. Nanašajo se na neko lokacijo, predmet, na primer objekt, park, trg, javni prostor, in jih

je mogoče izvesti le v okvirih krajevne skupnosti. Trajnostnega razvoja ni mogoče uresničevati na abstraktnih ravneh države ali Evropske skupnosti. Tam se sprejmejo le načela, ki se izvajajo na krajevni ravni. Načela prevajajo v življenje ljudje, povezanih v krajevne organizacije, med katerimi so nevladne civilne združbe vodilo in motor artikuliranja krajevnih interesov. V glavnem ima družba na krajevni ravni konkretne interese tudi organizirane. In ta družba je nosilec trajnostnega razvoja. Ne moremo si predstavljati, da trajnostni razvoj vodijo pragmatične in toge občinske oblasti, niti država. Civilna združenja so generator, ki lahko sprožijo trajnostni razvoj, za njih pa velja, da morajo biti med seboj povezane v omrežja, kjer si izmenjujejo informacije.



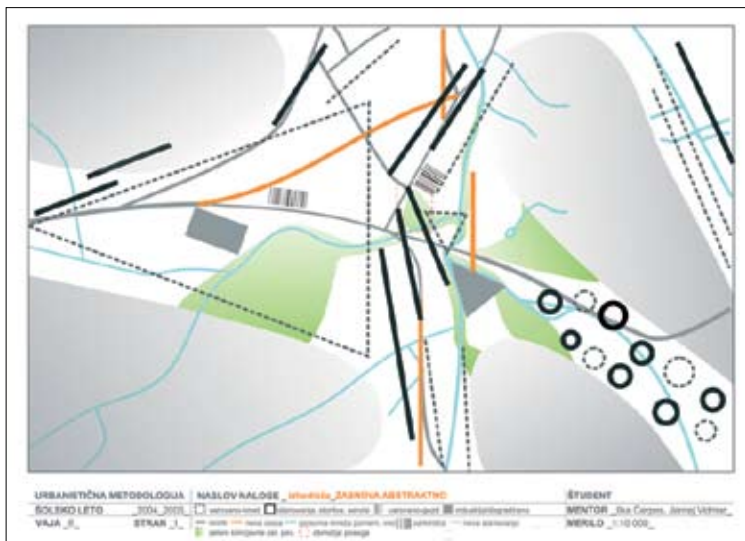
Sodobno mesto je omrežje vozlišč (Ljubljanska regija, Čerpes, 2003).



Sodobno mesto je preplet grajenega in krajine (Köbenhavn, 2002).



Nove oblike načrtov; primer vključevanja javnosti v načrtovanje v Torontu (alternativni načrt obrobni družbenih skupin – ženske, 1998).



Odprto načrtovanje oblike naselja (Strukturni načrt Šmartno pri Litiji, Črpes, 2005).

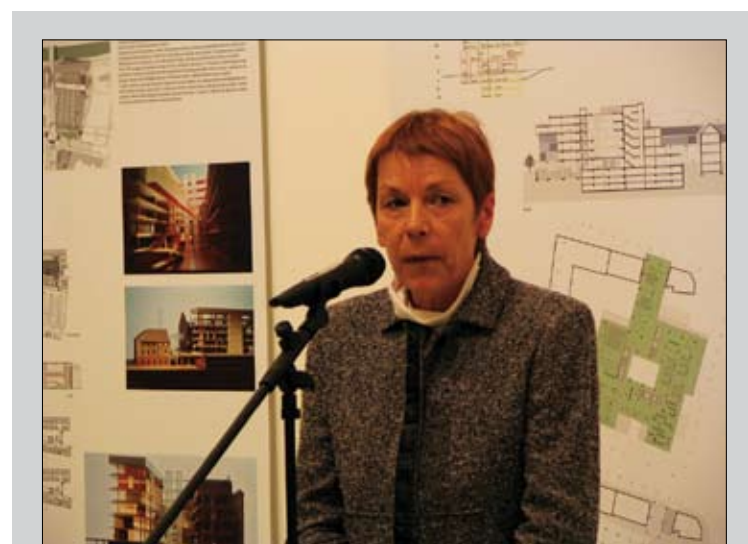
To povezovanje je znano že iz teoretskih izhodišč Castellsa iz sedemdesetih let in se uveljavlja v bolj razvitih evropskih državah.

Kako se združuje pomen trajnostnega razvoja skozi urbanistično načrtovanje z današnjimi potrebami, ki temeljijo na vse večji porabi, kjer je ekološki moment večkrat preveč zanemaren?

Mislím, da je to mogoče edino z ozaveščanjem posameznikov, da je kakovost življenja zunaj okvirov porabniške družbe. Da bi vsi delovali kot povezana celota, bi se moral vsak zase zavedati določenih načel. Gre za dolgotrajen proces, ki mora imeti zelo agresivno promocijo ideje na podlagi konkretnih akcij, ki jih lahko izpeljejo civilna združenja. Potreben je tudi pritisk na uradno politiko, da začne podpirati kanale, po katerih bi se pobude civilne družbe sistemsko vključevale v sprejemanja političnih odločitev. Ta pritisk javnosti mora biti močen, da politika začuti interes družbe po upravljanju.

Kakšen način je smiseln za zagotavljanje uradnih postopkov pri usmerjanju načrtovanja za izvajanje tovrstnih projektov?

Gre za drugo plast vidika trajnostnega načrtovanja, ki je strokovno vprašanje. Pri načrtovanju naselij ali zgradb bi morala stroka nekaj storiti, da bi postopke načrtovanja prilagodila potrebi sodelovanja javnosti. Postopki bi morali biti že pri samem načrtovanju odprti za diskusijo, kar pomeni, da mora javnost o rešitvah razpravljati že v zgodnjih fazah načrta. Običajno pri urbanističnih nalogah tega ni, saj v nalogah, ki jih razpiše občina ali investitor, ne moremo razbrati teženj uporabnikov znotraj krajevne skupnosti. Tudi naše načrtovalske metode niso temu prilagojene, da bi bile to sposobne v projekt absorbirati. Pri nas gre projekt v razpravo takrat, ko je že narejen. In takrat je to mogoče že malo prepozno. Dober primer vključevanja javnosti je mestni načrt za Toronto v Kanadi, kjer se je v sedemdesetih letih pridobivalo mnenja vseh socialnih družb, predvsem obrobni.



Na predstavitvi Vizij

biografija

Doc. dr. mag. Ilka Črpes, uni. dipl. inž. arh., je rojena 1957. leta v Mariboru. Diplomirala leta 1982 pri prof. mag. Vladimíru Mušiču in prof. Janezu Koželju. Kasneje je pod mentorskim vodstvom prof. mag. Petra Gabrijelečiča in prof. Janeza Koželja opravljala dvoletno pripravništvo raziskovalke pri raziskovalnih nalogah za dolgoletni načrt Ljubljana 2000. Leta 1984 se je redno zaposlila na Urbanističnem inštitutu Republike Slovenije. Od leta 1992 do leta 1997 je bila zaposlena kot habilitirana asistentka za področje prostorskega in urbanističnega planiranja na Katedri za prostorsko planiranje Fakultete za gradbeništvo in geodezijo Univerze v Ljubljani, kjer je v raziskovalni skupini profesorja dr. Andreja Pogačnika izdelala več temeljnih in aplikativnih planerskih raziskav na državni ravni. Leta 1997 se je zaposlila kot asistentka za urbanizem in arhitekturo na Fakulteti za arhitekturo Univerze v Ljubljani, kjer je bila leta 2003 izvoljena v naziv docentke za področje urbanizma in kjer vodi predmet Urbanistična metodologija. Je tudi članica za podelitev nagrad Sklada arhitekta Jožeta Plečnika in članica mednarodne žirije natečaja za mlade arhitekte Evropan. S cilji trajnostnega razvoja na področju gradnje mest in naselij seznanja strokovno in širšo javnost v strokovnih in poljudnih revijah ter drugih medijih.

PROJEKTI:

- 2006 Vizije so** – razstava neuresničenih projektov za ključne razvojne lokacije v središču Ljubljane, okrogla miza in več člankov ter govornih prispevkov o obravnavani temi za domače in tuje medije.
- 2005 Slovenian Coast Reloaded** – mednarodni projekt mediteranskih držav Hypereurope, v okviru katerega je predavala na inštitutu IAAC za urbanizem v Barceloni.
- Ljubljana – mesto nebotičnikov** – predavanje na mednarodnem arhitekturnem seminarju Euphorija v Ljubljani.
- 2003 Nove perspektive stanovanjske gradnje v Ljubljani** – razstava **Stanovanje za naše razmere** Razstava **Moderna slovenska umetnost 1985–1995** kot soavtorica projekta za celostno podobo Poti spominov in tovarništva.

Mnenje javnosti v obliki stripov, risb, besedil ipd. so kasneje analizirali in vključili v programsko zasnovo za nadaljnje načrte.

Tukaj velja omeniti primer tovrstnega delovanja, ki ste ga obravnavali skozi projekt Vizije so. Kakšna so izhodišča in nameni tega projekta?

Ta projekt, ki je potekal v Ljubljani, je bil zame zelo dobra izkušnja. Po mojem

mnenju je Ljubljana najbolj komplicirana krajevna skupnost v Sloveniji z ogromno nasprotujočimi se interesi. Projekt je vodilo strokovno civilno združenje Društvo arhitektov Ljubljana, kar mi je bilo kot avtorju osnovna iztočnica pri projektu, da lahko prek organizacije civilne družbe sprožiti procese tudi na politični ravni. Pristop je temeljil na obveščanju javnost o obravnavanem stanju in tako pokazati ljudem, kaj



Primeri aplikacij ciljev trajnostnega razvoja v mestih; sodobne rabe javnega prostora (plaza pred skladiščem Gammel, prenova pristanišča v Københavnu, 1996–1998).

se dogaja z neuresničeni projekti. Ljudje opažajo, da prostorsko marsikatera zadeva v Ljubljani ne deluje tako, kot bi morala, ne vedo pa, kje poiskati vzrok za to. Arhitekti smo s projektom želeli pokazati, da se kot stroka veliko ukvarjamo s tem, kako bi se dalo mesto razviti, predvsem na različnih primerih idejnih nalog, ki jih javnost še ni videla. Teza projekta je bila, da bo javnost sprožila pritisk na politiko, ki naj bi se spustila v resnejšo akcijo za realizacijo teh projektov. Dosežek pa je bil preseñetljivo dober, saj je bil odziv javnosti na vseh ravneh zelo dober; v aktivne razprave so se vključevali tako meščani kot krajevna politika in državni organi, odzivi so bili tudi s strani investitorjev. S projektom

smo odprli vprašanje, kaj je vizija sodobnega trajnostnega mesta in s čim naj bi se mestna politika ukvarjala.

Kako gledate na razvojni proces konzervacije objektov pri nas? Na eni strani so zaščiteni, ampak se z njimi nič ne zgodi. Vaš komentar?

Ključni pogoj trajnostnega razvoja mesta je ta, da ga razvijamo znotraj grajenih struktur v mestu in ne da ga širimo navzven, na polja in travnike. Izrabljati mo-

Seveda je pri programih potrebna presoja ustreznosti. Zelo dobra strategija za prepoznavanje, kaj stavba prenese, pa so t. i. »začasne rabe«. V stavbo se vnaša neki dogodek, ki je enkrat ali ponavljajoč se in se tako preizkusi, kako objekt to absorbira.



Uvajanje novih dejavnosti v obstoječa okolja in zgradbe (prenova opuščene industrijskega objekta v galerijo, Herzog – de Meuron, Tate Modern, Bankside, London, 1995–2000).

ramo parcele, ki so znotraj mesta slabo izrabljene, ali so to prazne ali pa so na njih propadajoče stavbe, ki so lahko pomembne s spomeniškovarstvenega vidika. Pri spomeniški valorizaciji objektov pri nas ni tako velika težava v tem, da ima spomeniška služba prestroga stališča, ampak gre za težavo lastništva stavbišč in stavb, ki so pod kulturno zaščito. Pri tem gre predvsem za finančne manipulacije; kadar je objekt zaščiten, mu cena zelo pade, če pa se zaščita iz objekta

umakne, mu cena takoj naraste. Manipulacija s prodajo zemljišč in objektov v propadanju je po mojem mnenju glavni vzrok za zastoj razvoja. Ljubljana ima na primer veliko primerov tovrstnih lokacij: Tobačna, Rog, Kolizej, Cukrarna. Za vsemi temi težavami stoji vprašanje lastništva, preprodaje in ne toliko same spomeniške zaščite. Z resnim strokovnim delom obeh strok bi se namreč dalo doseči sprejemljiv dogovor.

Kako gledate na konzervacijo mestnih jeder? Kakšen pomen ima tukaj vnos posameznih vsebin in ali naj se razvijajo v starih objektih?

V okvirih arhitekturne in urbanistične stroke je že od sedemdesetih let prejšnjega



Supermarket MPreis v gorski vasi na Tirolskem (R. Koberl, 2001).



Preplet mesta in krajine – razpršeno mesto (socialna stanovanja; energetska varčna, nizkega cenovnega razreda s poudarjenim oblikovanjem zunanjega bivalnega prostora na robu mesta so dostopna z javnim prevozom, tramvaj, Baumschlaeger – Eberle, Vorarlberg).



Parkirišče ob cerkvi in vaškem pokopališču, prekrito s peskom, omogoča prepuščanje deževnice v podtalnico (Exner Architekten, Viborg, Danska, 1966–1967).

stoletja jasno, da program oblikuje stavbo ravno tako kot stavba program. Tudi kakovostne stavbe – spomeniki živijo v času in se prilagajajo novim potrebam, ki jih zahtevajo novi programi. S stavbo skladen program po navadi terja delne spremembe fizičnega ustroja objekta, ohrani pa njegovo bistvo, podaljša uporabnost stavbe in osmisli njen nadaljnji obstoj. To je edini učinkovit način obnove spomeniškega fonda, saj je vzdrževanje statusa spomenika izredno drago in zato v širšem obsegu neizvedljivo. Seveda je pri programskih potrebah presoja ustreznosti. Zelo dobra strategija za prepoznavanje, kaj stavba prenese, pa so t. i. »začasne rabe«. V stavbo se vnaša neki dogodek, ki je enkratno

ali ponavljajoč se in se tako preizkusi, kako objekt to absorbira. Ljudje tako spoznajo uporabnost objekta, izboljša se dostopnost objekta, stavbo in okolico se očisti. Tako naraste možnost naložbe v temeljitejšo obnovo in vzdrževanje objekta.

Kako gledate na proces umiranja mestnega jedra, ki bi ga lahko povezali s procesom amerikanizacije evropskega prostora?

V uvodu sem omenila, da trajnostno mesto ni kompaktna skupina zgradb, določljiva z mejami, ampak je omrežje gostih točk v krajini, ki so povezane z raznovrstnimi komunikacijami, tudi virtualnimi. Gre za organski preplet – omrežje zgradb in krajinskih elementov. Trajnostno mesto je v



Pasivne stanovanjske lesene hiše prilagojene reliefu (Walter Unterreiner: Solarwohnanlage, Bathschuns, Voralberberg)

bistvu regionalno mesto, ki se razprostira čez celotno regijo in ima več jeder; primer Ljubljane, ki ima poleg jedra stare Ljubljane tudi novo nastajajoče jedro BTC. Tega v svojih teorijah spregledujemo oziroma omalovažujemo kot neko napako ljubljanskega urbanizma, v bistvu je BTC pričakovani prostorski odraz globalizacijskih procesov, predvsem pofordističnih gospodarskih razvojnih zakonitosti. Ker ta razvoj v mejah obstoječega mesta ni prepoznal ugodnih pogojev za prostorsko udejanjanje (predvsem z vidika gospodarske učinkovitosti), si je poiskal prostor drugje, to je na tedaj nepozidanem, a komunalno opremljenem robu mesta,

kjer se samorazvija kot novo urbano jedro. Njegovo podoben osmišlja logika kapitala, zato nas spominja na podobo ameriških mest, ki so jih in jih še vedno določajo predvsem zakonitosti gospodarskega razvoja. Dejstvo je, da je BTC City v nekaj več kot desetih letih postal za prebivalce nepogrešljiv bistveni sestavni del mesta, in sicer tako na fizični, funkcionalni kot simbolni ravni, pa čeprav je fizično precej oddaljen od tradicionalnega mestnega središča. Razprševanje naselja v krajino z vidika trajnostnega razvoja sicer ni zaželeno, predvsem, kadar je proces razprševanja nenadzorovan. Načrtno razprševanje je smiselno, če razpršitve zgoščujemo v jedra, med njimi puščamo dovolj praznega (krajinskega) prostora ter jedra povežemo v funkcionalno celoto. Posledice amerikanizacije bi bolj smiselno opisala kot posledice globalizacije. Prisila kapitala sili tudi Evropo k drugačnim rabam prostora, če hoče ostati konkurenčna v svetovnem gospodarstvu, kar pa uničuje njeno bistveno komparativno prednost, to je bogato kulturno dediščino v obliki zgodovinskih mest. Določene evropske države so se te težave zavedle in so se oprijele ideje trajnostnega razvoja, ki je zrasla na evropskih tleh v obdobju naftne krize v sedemdesetih letih. Zato, ker je težava v bistvu evropska, Amerika koncepta trajnostnega razvoja še vedno ni osvojila. Nasprotno Evropa intenzivno gradi orodja politike trajnostnega razvoja: z različnimi novimi deklaracijami o trajnostnem razvoju v prostoru usmerja evropske države k skupnim ciljem, za trajnostne projekte se namenja veliko denarja. Kot posebnost evropskih ciljev trajnostnega razvoja v prostoru velja omeniti izpostavljanje potrebe po varovanju in dejavni obnovi evropskih zgodovinskih mest kot pomembnega dela evropske kulturne dediščine.

Katero pa so države, ki bolj uspešno razvijajo koncepte trajnostnega razvoja mest?

Skandinavskim državam je nujno treba dodati Avstrijo, Dansko in Švico, delno tudi Nemčijo, ki pa je po združitvi prevleka in mogoče preveč razslojena, da bi bili učinki tovrstnih politik dovolj vidni. Primer razvoja pokrajine Voralberberg v Avstriji predstavlja najčistejšo idejo trajnostnega razvoja.

Kako gledate na usmerjanje razvoja s pomočjo mestnih akterjev v Sloveniji?

Tukaj bi ponovno spomnila na projekt Vizije so, ki sledi določenemu cilju, in sicer demokratičnemu ter transparentnemu odločanju o razvoju na krajevni ravni. To se bo zgodilo na podlagi pritiska javnosti, ki se mora organizirati v civilno družbo. Cilj se doseže

s posameznimi akcijami civilne družbe, ki morajo biti kontinuirane in poudarjeno izpostavljene v javnosti, tako da bodo oblasti zaradi pritiska javnosti prisiljene opustiti zdajšnji vzorec odločanja o razvoju v prostoru. Odločitve o razvoju naših mest se sprejemajo v zaprtih krogih javnosti neznanih investitorjev, ki v dialogu z mestnimi oblastmi sprejmejo dogovor in ga nato sporočijo javnosti kot dejstvo. Pri tem oblasti ne vidijo nevarnosti, ki so ji izpostavljene: če so edini sogovornik kapitalu v osehah investitorja, so nemočne, saj jih kapital izsiljuje in odloča o lokacijah. V resnici je javnost varovalka, pomočnik mestnih oblasti, ki mestu omogoča enakopraven pogajalski položaj v razmerju do investitorjev. Pomembna naloga civilne družbe v sodobnem svetu je, da se dejansko po korakih vplete v procese odločanja o razvoju.

V svojem raziskovanju ste uporabljali strukturni model; kaj predstavlja kot pristop pri načrtovanju mest?

Bistvo strukturnega pristopa je, da ne gleda mesta kot neko celoto, predmet, v katerega posežeš z načrtom in mu v celoti spremeniš obliko. Takšno prepričanje o zmognostih načrtovanja mest je bilo uveljavljeno do osemdesetih let, v večini strokovnih krogov pa velja še danes. Strukturni pristop se prilagaja ciljem trajnostnega razvoja predvsem z načelom, da se mesto spreminja po delih. Drugo pomembno izhodišče strukturnega pristopa je, da za posamezno stavbo v mestnem načrtu ne določi oblike, ampak le osnovne lastnosti oblike. Te izhajajo iz širših zakonitosti prostora, v katere je ta oblika vstavljena. Te zakonitosti so obvezni korpus, ki ga je treba upoštevati, vse drugo pa je odprto za spremembe.

bivalni kokon

Če sodimo po tem, kar smo doslej videli v znanstvenofantastičnih filmih, bi morali ljudje že od leta 2000 živeti v mestih pokritih s steklenimi kupolami, po vesolju plavajočih strojih za bivanje ali na sosednjih planetih. Kljub tehnološkemu razvoju bele tehnike, zabavne elektronike in sredstev transporta, pa se sodobni trendi gradnje individualnih stanovanjskih objektov vedno bolj vračajo k naravi in materialom, ki jih zlahka recikliramo in so okolju (in človeku, ki v njih prebiva) prijazni.



A tako kot večina stvari, ki jih počne človek, je tudi naš odnos do narave dvoličen. Govorimo o zdravi prehrani, a za nakup zdrave malice kar pošteno obrusimo pete pa še prijatelji se nam posmehujemo, če iz torbe izvlečemo navaden jogurt in korenček. Ravno tako je z ekologijo in montažnimi hišami: polna usta so nas varovanja narave, reciklažnih materialov in obnovljivih virov, kljub temu pa se z malo boljšim avtom še vedno lahko odpeljemo na vsak gorski vrh, stavbe, v katerih živimo, pa so skoraj neuničljive – vsaj za kakšne tri četrtine evropskih hiš bi lahko tako rekli.

A to ni nujno pravilo. Tehniška univerza v Berlinu že nekaj let zapored razvija podiplomski študijski program v sodelovanju z Univerzo Tongji iz Šanghaja, ki so ga poimenovali Habitat Unit (www.habitat-unit.de). Z letošnjim študijskim letom začnejo novi dveletni program, pri katerem bodo študentje in profesorji obeh dežel sodelovali s svojimi diametralno različnimi izkušnjami. Tokratna tema bo obravnavala mestno okolje kot celoto ter ohranjanje in razvoj mestnega tkiva z dveh vidikov: Nemci z nam dobro znanim konceptom ohranjanja in konservatorstva mestnega prostora, kitajski kolegi pa z dinamiko trenutno najhitreje rastočih mest na svetu.

Ključna razlika med kitajskim in evropskim pristopom h gradnji je v uporabi materialov, s tem pa tudi odnosu takšnega objekta do okolja in njegove trajnosti. Evropejci smo prepričani, da mora vsaka reč, ki jo zgradimo (pa čeprav gre le za neugleden betonski prizidek), trajati večno. Vsak samograditelj, ki kaj da nase in na svoj ugled – in teh je še vedno presenetljivo veliko – želi pusti-

ti pečat, po katerem se ga bodo spominjali še pravnuki (pa čeprav le zato, ker bodo za porušitev vse prej kot estetskega betonskega objekta porabili celo premoženje). Kitajski in na splošno azijski princip gradnje manjših individualnih objektov pa je podobno kot ameriški bolj minljive narave. Hiše se gradijo za največ dve generaciji, kar je popolnoma upravičeno, saj se v 100 letih zamenjajo ne-

le tehnologija gradnje, ampak tudi način življenja in s tem naše potrebe v prostoru.

Maja letos sta bili v okviru evropske promocije bambusa (www.bambooscape.org) kot hitro rastočega in lahko obnovljivega gradbenega materiala v Berlinu organizirani razstava in delavnica z naslovom Experience Bamboo. Predstavili so tudi projekt Cocoon Housing (www.cocoon-housing.com) ber-

linskega avtorja Jörga Hansona, arhitekta, ki sebe poimenuje bambusni vizionar. Gre za prebivališča zgrajena iz bambusa, ki bi jih postavili v ekoloških parkih po vsem Baliju, projekt pa je nastal kot plod sodelovanja med mladim nemškimi arhitektom in nevladnimi ekološkimi institucijami tega tropskega otoka. Čeprav vulkanski otok Bali velja za raj na zemlji, se tudi tukaj soočajo z agresivno gra-



Takole približno bi lahko izgledal takšen kokon, postavljen na ulice evropskih mest.



Osnovna nosilna konstrukcija in princip gradnje sta lepo vidna s spodnje strani.



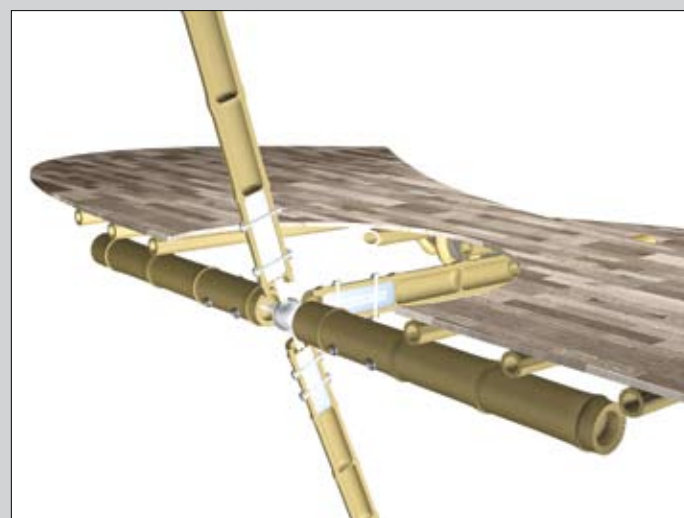
Kokoni bodo za začetek postavljeni v ekološkem parku na zahodu Balijsa.

dnjo, ki je v zadnjem času že grobo načela podobo otoka kot tropskega habitata. Najrazličnejša otoška in mednarodna ekološka gibanja so zato sprožila vrsto akcij in projektov, da bi ta avtohtoni tropski habitat čim bolj zaščitili. Na 400 hektarjih Zahodnega nacionalnega parka so tako začeli pospešeno razvijati ekoturizem, v okviru katerega je nastal tudi projekt Cocoon Housing.

Kokoni se nahajajo na pobočjih, ki so gosto poraščena s tropsko vegetacijo, kar tem nenavadnim bivališčem omogoča, da se popolnoma zlijejo z okoljem. Kokoni so med seboj povezani z mrežo visečih mostov, ki naj bi spominjala na tradicionalna bivališča. Njihovo igrivo in lahkotno podobo omogoča bambus, iz katerega so kokoni zgrajeni. Sodobna ekobivališča so sestavljena iz prepleta najsoodobnejših gradbenih tehnologij in tradicionalnih sistemov tisočletja stare umetnosti gradnje z bambusom.

Glavna odlika bambusa kot gradbenega materiala je njegova prožnost. Sveža stebela lahko ukrivimo na vse mogoče načine. Ko se posušijo, takšno obliko tudi obdržijo. Preoblikujemo pa lahko tudi suha stebela, če jih obdelamo s podobnimi tehnikami, kot jih poznamo Evropejci: krivljenje lesa s pomočjo vroče vlage. Ukrivljene stene bivalnih kokonov so zgrajene s pomočjo prastare tehnike pletenja košar. Osnovna nosilna konstrukcija je izdelana iz močnejših, a še vedno prožnih bambusovih stebel, ki so med seboj povezani s posebnimi spojkami. Tla kokona so okrepljena z v naprej izdelanimi bambusovimi elementi, ki jih dobro poznamo iz klasične pohištvene industrije. Tako nastale hiške so s pomočjo vrvi in kovinskih spojk še dodatno stabilizirane in pritrjene na stebela bližnjih dreves. Nenavadna kokonska bivališča ekoturistu omogočajo pristen stik z okoljem in pogled na naravo s popolnoma druge perspektive.

Indonezija velja za enega največjih proizvajalcev bambusa na svetu. Ta hitro rastoča rastlina igra pomembno vlogo pri pretvarjanju CO2 v kisik, s svojim bogatim koreninskim sistemom pa stabilizira rodovitna pobočja tropskih krajev, zato ga pogosto uporabljajo tudi za pogozdovanje, saj preprečujejo spodjedanje in dehidracijo terena. "Čeprav bambus še vedno velja za gradbeni material režežev, pa so njegove lastnosti vse prej kot zanemarljive, saj je natezna trdnost njegovih vlaken precej podobna jeklu," pravi Jörg Hanson, ki lastnosti bambusa kot gradbenega materiala že vrsto let preizkuša v svojih projektih in na modelih. "Poleg tega je bambus tudi prožen in izjemno lahek; trenutno predstavlja edini naravni gradbeni material, ki zadosti vsem zahtevam trajnostnega razvoja." Kljub vsem svojim lastnostim pa ga večina evropskih gradbenih predpisov še ne priznava za primeren gradbeni material, zato na gradnjo hiše iz bambusa lahko pozabite vsaj za naslednjih deset let.



Slike so objavljene z dovoljenjem Jörga Hansona



Notranjost kokona je prilagojena vročemu tropskemu ozračju.

mestni nakit

Čeprav nekatera področja našega življenja že bolj sodijo v znanstveno fantastiko, pa druga ostajajo še presneto podobna kameni dobi – tudi dobesedno. Tokrat govorimo o mestu kot skupku kamena, opeke in betona, ki še naprej ostaja analogno, mrtvo na otip in v večini primerov hladno ter dolgočasno. A to ni nujno tako, če ga znamo pravilno opremiti, vanj postaviti drobne predmete – drobne v razmerju do mesta, ki ga naredijo prijaznejšega in našim očem všečnega.



Kdaj ste se nazadnje sprehodili skozi mesto v nedeljo dopoldne? Ne, s tem ne mislim "majhnega mesta velikih nakupov", ampak pravo mesto, tisti njegov del, kjer je od petka do sobote vrvež najgostejši. Šele takrat opazimo elemente mesta, ki jih drugače spregledamo: polomljene rešetke kanalov, stojala za parkiranje koles v obliki na tleh ležečih betonskih ritk, s katerih ukrasti kolo je nekaj najlažjega na svetu, na debelo z golobjimi kakci popackane fasade, z nekaj sreče pa tudi kakšno mačko, ki skoraj neopazno smukne za polulan vogal hiše.

Ravno te podrobnosti pa nam lahko popelšajo dan, če jih znamo opaziti tudi med mestnim vrvežem in če so lepo oblikovane, predvsem pa funkcionalne in vsem meščanom v uporabo. Pri nas je takšnega mestnega pohištva in mestnega nakita na žalost zelo malo, pa še tam, kjer se pojavi, ga precej hitro uničijo ali kako drugače predelajo mladoletni nočni ljubitelji alkoholnega opajanja ter razgrajanja po mestnih parkih in temnejših ulicah.

Zanimive rešitve mestnega pohištva, kot so klopi, "privezi" za kolesa, vodnjaki, pa najdemo že pri naših severnih sosedih, kjer je tudi število meščanov, ki se redno vozijo v službo s kolesom, precej večje. Da pa tudi Švica ni le dežela odlične čokolade, sira in urarjev, dokazuje projekt INOUT, (www.inoutdesigners.ch), ki so ga letos poleti organizirali in predstavili v sodelovanju z luzanskim Muzejem oblikovanja in sodobnih umetnosti MUDAC. K projektu so povabili 12 mladih, še svežih diplomantov kantonske umetniške

akademije v Luzani, ti pa so morali oblikovati čim bolj nenavadno mestno pohištvo. Prototipe, ki so jih izdelali po njihovih zamislih, so razpostavili po mestu, da

bi tako testirali njihovo dejansko uporabnost, trajnost in odpornost.

Tako lahko meščani in obiskovalci mesta doživljajo mesto skozi oči mladih umetni-

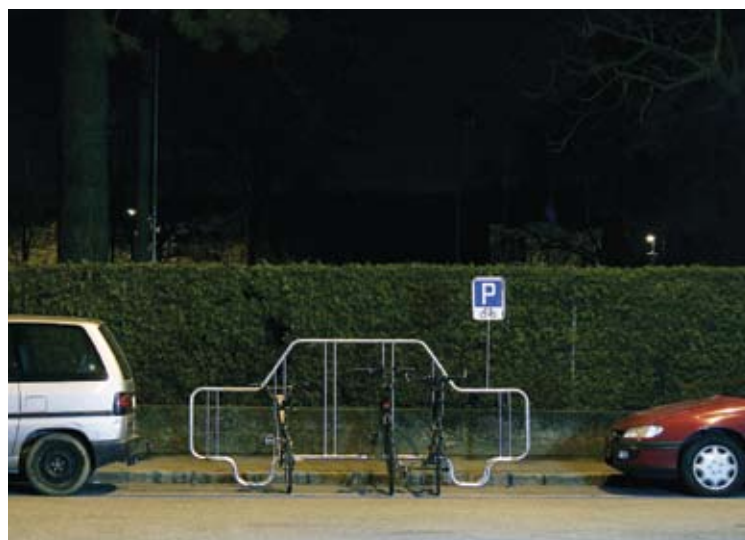
kov. Lahko sedijo na kovinsko klop, kjer jim dela družbo s klopjo objeto drevo, ali pa obstanejo pred za promet zaprto ulico, ki jo omejuje veriga v obliki ogrlice z



Zbiralnik deževnice kot podaljšek žleba služi kot posodica za pitje za potepuške mačke in druge živali v mestu. (Oblikovanje: Axel Jaccard)



Zaščitna ograja za mestna drevesa hkrati postane klop za počitek. (Oblikovanje: Emanuelle Jaques)



Stojalo za parkiranje koles je nastalo kot odgovor na agresiven mestni mirujoči promet; šest koles zasede kar celotno parkirno mesto. (Oblikovanje: Adrien Rovero)



Iz nerjavečega jekla izdelana silhueta mesta naj bi uspešno odganjala golobe, da ne bi posedali nad okni in na žlebovih. (Oblikovanje: Alexandre Gaillard)

obeski. Nekateri predlogi odlično združujejo naravno in mestno okolje; tako so nastale naoknice, na katere lahko zatakemo lonce z rožami ali pa se znebimo nadležnih golobov, ki posedajo po žlebovih in okvirih oken in nam v mesecu dni s svojimi kakci ponečedijo celo na novo prebarvano fasado (včasih se zdi, da jih ravno vonj po svežem ometu in fasadni barvi neznansko privlači – ali pa s tem samo izražajo svoje mnenje o barvi fasade, ki je pri nas najpogostejša zamolklo rumena). Študentje so izdelali tudi zanimiv zaključek žleba, na katerega so nataknili posebno posodico, ki služi kot zbirnik vode za pitje; iz takšne posodice tako lahko pijejo mimoidoči psi in potepuške mačke.

Enako lepo so oblikovali tudi kanale za odvodnjavanje meteornih voda (edine

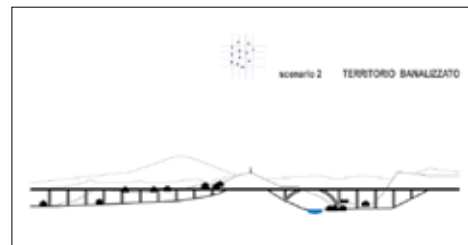
zares lepe in s cvetlično motiviko okrašene litoželezne pokrove kanalov sem do zdaj videla na otoku Lošinj v Jadranskem morju) in parkirišča za kolesa v obliki dvodimezionalne silhuete avtomobila (še najbolj spominja na arhaični profil predpotopne lade, ki jo danes le še redko vidimo premikati se po naših cestah). Podobno kot z drugimi zanimivimi projekti je tudi ta iz svoje začasnosti kmalu prerasel v stalnost, saj so zanimive podrobnosti mestne opreme meščani vzljubili in preprečili njihov umik iz mestnega prostora. Škoda, da na tisoče podobnih projektov pri nas iz predalov in računalniških arhivov nikoli ne pride do mojstrove delavnice. Kljub temu, da so naši mladi oblikovalci vsaj tako izvirni in duhoviti kot švicarski, se njihovih odličnih idej na žalost nikoli ne izdelata.



Pokrov kanala za odvodnjavanje meteornih voda je izdelan iz litega železa; funkcionalen, a prijeten na oko. (Oblikovanje: Martino d'Esposito)

borderlink –

medmejno načrtovanje | Projekt medmejnega načrtovanja med Italijo in Slovenijo se je začel že leta 2000, ko je bil z evropske strani tudi finančno odobren v okviru programa Interreg. Glavni cilj predlaganega projekta je definicija skladnih akcij za senzibilizacijo kulture bivanja in za razvoj trajnostnega načina gradnje v obmejnem območju med Italijo in Slovenijo. Na poti do ciljev pa se je zgodilo še marsikaj: nastajajoči produkti projekta so obrodili sadove za boljše upravljanje območja, krajine in grajene strukture ter uresničevanje razvoja trajnostnega načrtovanja.



Scenarij – Dreka/Tolmin
(arhiv Borderlink)



Pri sodelovanju različnih strokovnjakov se je zaradi raznovrstnosti načrtovalskih orodij že na začetku oblikovala skupna vizija za skladno urejanje medmejnega območja med Italijo in Slovenijo. Na začetku projekta so se definirali in preizkušali različni modeli in strategije načrtovanja, ki so v spreminjanje naravnega in grajenega okolja vključevali vse vpletene akterje. Iz tega so se oblikovale različne načrtovalske tehnike, ki so večinoma temeljile na načelih faznega načrtovanja in spreminjanja poseljevanja krajine v obmejnem območju. V osnovi se je poskušalo določiti različne možnosti upravljanja z instrumenti, namenjenimi projektiranju in ocenjevanju urbanističnih ter gradbenih posegov v okviru trajnostnega razvoja, s čimer se lahko prispeva k oblikovanju obširnega znanja na prostorskem področju, ki naj ne bo namenjeno samo strokovnim izvajalcem, ampak širšemu krogu uporabnikov.

Od Kopra in Trsta do Tolmina in Dreke

Pod zapletenim naslovom *Modeli in tipologije naselitve v luči trajnostnega razvoja v obmejnih območjih Italija – Slovenija* se je v časovnem obdobju šestih let rodilo nešteto podprojektov, ki so obravnavali specifične lokacije in opredelili osnovne načine komuniciranja z javnostjo ter podajanja dosežkov projekta navzven. Izbiro načrtovalskih orodij pri evropskih projektih komentira dr. Manca Plazar Mlakar, takratna nosilka projekta na Znanstvenoraziskovalnem središču: "Menim, da je osnovni pristop pri medsebojnem sodelovanju na področju urejanja prostora ne-

pravilen. Izvaja se sodelovanje zlasti med inštituti, fakultetami in drugimi raziskovalnimi ter izobraževalnimi institucijami, ki večinoma nimajo posebne vloge niti pri urejanju prostora v svojih okoljih. Zato skupni dosežki ostajajo na papirju. Za dejanski presežek medsebojnega sodelovanja bi bilo treba spodbuditi posamezne krajevne skupnosti ob meji, da uskladijo svoje posege v prostor. Prepričana sem, da bodo

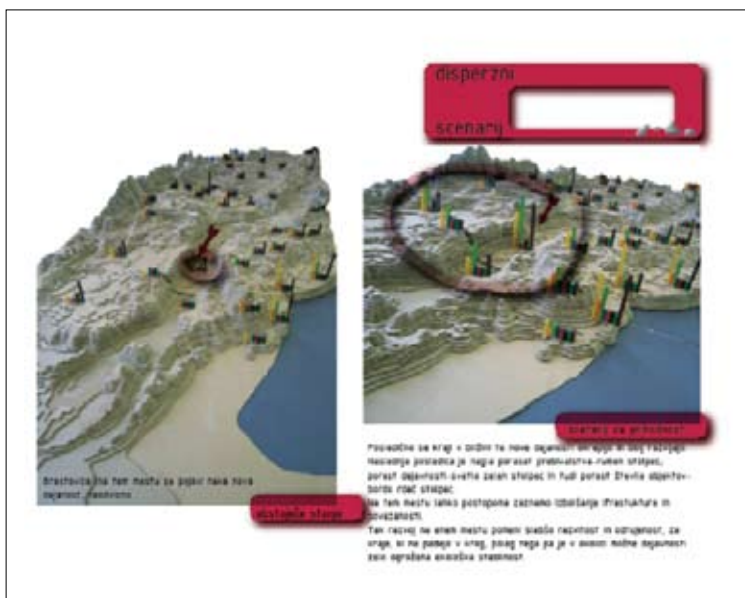
sami znali najti najboljše mogoče rešitve glede sodelovanja, saj poznajo zakonodajo, postopke, težave, s katerimi se srečujejo, in podobno.

Kakšen način dela je potem sploh smiselno ubrati, da se udejanijo teoretične osnove, temelječe na evropskih načelih trajnostnega razvoja? Kako naj se faze raziskovanja, ki na koncu ponujajo konkretne cilje, dejansko podajajo javnosti? Da

dobi projekt nove razsežnosti, ni smiselno ustvarjati puhlih dokumentov, ampak je treba delovati strateško in aplikativno. To se doseže z različnimi načini vključevanja javnosti v posamezne faze projekta. Namen Borderlinka je tako interpretacija konteksta in trenutnega dogajanja kot odčitavanje naselitenih in prostorskih tipologij v regijah, odčitavanje tipološko konstrukcijskih modelov mestnih in vaških središč,



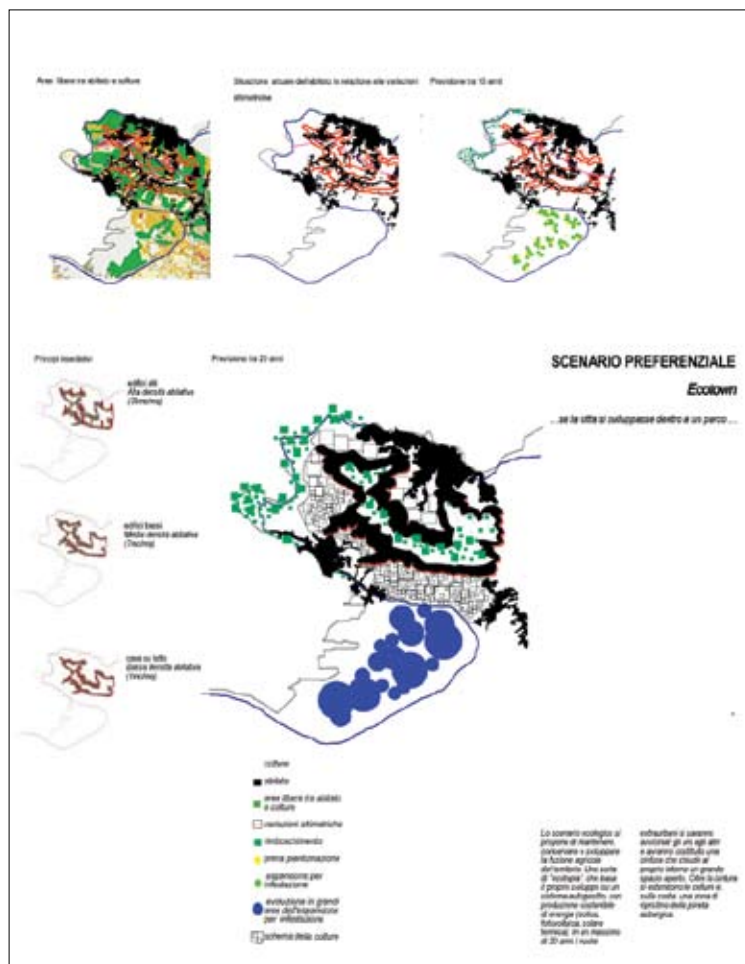
Javna prizorišča – Trst (Foto: Domen Grögl)



Scenarij – Devin/Komen (Arhiv Borderlink)

analiza in kritika procesov preoblikovanja s pregledom zakonodaje, vezane na posege v prostor, zbiranje podatkov, vezanih na prostorski, proizvodni, ekonomski in socialni ustroj področja, ter sinteza podatkov porabe krajevskih ali splošnih energetskih virov, kar definira sonaravnost gradbenih posegov na področju. Ena izmed predstavitvenih tehnik, ki se je med projektom pokazala kot izjemno učinkovita, so delavnice in okrogle mize. »Vpliv rešitev v obliki delavnic na spre-

membe v prostoru ni toliko odvisen od oblike delavnic, kot je odvisen od same organizacije in povezave z uradnim načrtovanjem na občinski, deželni, regionalni in državni ravni v Sloveniji in npr. Italiji. Delavnice bi bilo treba organizirati v sodelovanju z odgovornimi za posege v prostor, po možnosti o aktualnih temah, s katerimi se ravno ukvarjajo. Tako bi ponuditi odgovore in prispevke javnosti v trenutku, ko jih lahko vključijo v svoje načrtovalske procese,» pravi glede na izkušnje dr. Plazar Mla-



Scenarij – Trst/Koper (Arhiv Borderlink)



Infrastruktura – Trst (Foto: Rok Žgalin Kobe)



Tipologija – Koper (Foto: Ana Vrhovc)



Tipologija – Kras (Foto: Domen Grögl)

karjeva. Razlike med vključevanjem javnosti se precej razlikujejo med posameznimi državami Evropske unije, kar je logičen odraz ekonomskega in političnega razvoja države. "Javnost v Sloveniji je v proces načrtovanja prostora vključena precej bolj kot na primer javnost v Italiji. Tu je mogoče precej izkušeni prenesti na primer v Italijo. Kar bi v Sloveniji še lahko storili, je vključevanje javnosti v bolj zgodnjih fazah urejanja prostora, zlasti pri iskanju idej ter oblikovanju konceptov in vizij prostorskega razvoja. Prav zanimiva izkušnja bi bilo lahko povezovanje različnih javnosti ob meji v obliki delavnice, okroglih miz, konferenc o prostoru," dodaja dr. Plazar Mlakarjeva. Tako se lahko izpeljava strategij načrtovanja in projektiranja izvaja na veliko bolj obsežni ravni, kjer se z izpeljavo generalnih načrtovalskih shem oblikuje konkreten projektni sistem za preoblikovanje čezmejnega prostora.

Tri lokacije, tri razstave

Borderlink je izjemno obsežen projekt. Znotraj teoretičnih izhodišč je smiselno poudariti izdelavo in definicijo modelov ter postopkov sonaravnega razvoja v smislu izpeljave ustrezne metodologije, vezane na grajene in zelene strukture, ter vodenje pretoka informacij med nosilci urejanja prostora. Ključnega pomena sta v tem primeru uresničevanje pobud za informiranje in

priprava na promocijo trajnostnega razvoja. Zato so bili v okviru projekta organizirani informativni tečaji in mednarodni seminarji s temo trajnostnega upravljanja z okoljem, viri in grajeno strukturo. Poleg tega so bile izvedene številne okrogle mize za izmenjavo informacij, vprašanj in ciljev med izvajalci in predstavniki krajevne skupnosti.

Na obalno-kraškem območju med Italijo in Slovenijo se v obdobju združevanja dveh držav odpira nešteto vprašanj, povezanih z urejanjem mest in krajine. Meja med Italijo in Slovenijo je skozi zgodovino na obeh straneh ustvarila razlike v razvoju ter oblikovanju arhitekture, pokrajine in infrastrukture. Tipološke razlike istega zemljepisnega prostora so posledica ekonomskih in političnih dejavnikov. Obmejni prostor obeh držav nima jasno zastavljene strategije razvoja in vzpodbuja samorazvojne iniciative le na krajevni osnovi. Velikokrat so tovrstni posegi nepovezani, kar pomeni določene prednosti na eni in slabosti na drugi strani meje. Za boljše razreševanje težav sta pomembna definicija območja obdelave in spoznavanje krajevnih značilnosti, katera pri nadaljnjem načrtovanju oblikujejo karakteristične poteze kraja.

Ugotovitve mednarodnih delavnic, ki so podale osnovne smernice za razvoj treh izbranih obmejnih območij, so bile predstavljene na različne načine. Projektni predlogi in izsledki analitične obdelave raziskav

so bili izdelani tudi na podlagi diskusijskega foruma med izvajalci in krajevnimi oblastmi. Izjemno zanimanje se je ustvarilo tudi med široko javnostjo, saj so bili predlogi predstavljeni tako skozi arhitekturo kot tudi fotografsko razstavo. Sočasno so bila obdelana tri območja tako v Sloveniji kot tudi v Italiji; Koper in Trst, slovenski in tržaški Kras, Tolmin in Dreka.

Ključni trenutek je predstavitev problematike obmejnega območja širši javnosti prek fotografske razstave v italijanskih in slovenskih mestih. Proizvod mednarodne fotografske delavnice je vrsta fotografij, ki opisujejo obmejni prostor in analizirajo njegovo prostorsko problematiko. Fotografska obravnava dveh med seboj različnih območij omogoča jasen prikaz krajevnih podobnosti in razlik. Vnos različnih ekonomskih interesov, političnih zahtev in družbenih vsebin je oblikovalo različne karakteristike prostora. Ključna razlika med območji se kaže skozi tipološke strukture in prostorske ureditve. Fotografska raziskava kaže na različno rabo obmejnega območja skozi štiri fizične parametre (razvoj pokrajine, oblika infrastrukture, tipologija naselij in uporaba javnih prostorov). Na podlagi analize fizične strukture se je poskušalo definirati pomen ozemlja, meje in politične tolerance, ki je ključnega pomena za nadaljnji razvoj območja.

Veliki vpliv industrializacije je v preteklosti povzročil spremembe v oblikovanju pokrajine na obeh straneh meje. Danes se skozi globalizacijske procese oblikujejo komunikacijski koridorji, ki obvladujejo razvoj prostora in se odzivajo na pretoke informacij ter kapitala. Kraji so definirani skozi procese (ekonomske, politične, sociološke, urbanistične) in ne skozi zemljepisne omejitve. V takšnem obravnavanju prostora se vse bolj izgublja krajevne identitete, na moči pridobivajo kapitalne naložbe velikih

združenj, ki v prostor vnašajo popolnoma drugačna razmerja. Nova prometna infrastruktura je vidno preoblikovala pokrajino med obema mestoma. Industrijska območja, avtoceste in območja infrastrukturnih napeljav ustvarjajo vase zaprta in nedostopna območja, v katere ni mogoče posegati. Zaradi različne tipologije industrijskih objektov se spreminjajo razmerja v mestu. Zgodovinska struktura postaja zaradi neustrezne infrastrukturne povezave in izbire ustreznih družbenih vsebin vse bolj izpraznjena. Mesto porabništva razvija svoje območje zunaj mestnega jedra. Javni prostori v mestnem jedru ostajajo brez obiskovalcev, saj ti množično obiskujejo porabniška mesta na obrobju, kjer se v atraktivnih območjih nakupovalnih središč konstantno pojavljajo podobe porabniškega sveta. V okviru terenskega dela v obmejni coni se je nenehno odpiralo vprašanje, katera meja določa in usmerja prostorski razvoj pokrajine in mest? Je to umetno ustvarjena politična meja, ki služi za potrebe varovanja državnih interesov? Je morda zemljepisna meja tista, ki jasno definira in razmejuje različne ozemeljske značilnosti ozemlja? Obe meji pa razmejujeta ljudi in načine bivanja. V sodobnem času globalnega povezovanja sveta postajajo politične meje vse manj transparentne in izgubljajo svoj nekdanji pomen. Na drugi strani se razvijajo ekonomske tendence, ki določajo nov tip ekonomske meje. Ta bistveno odloča o razvoju in naložbi kapitala v določeno območje. V primerjavi z učinkom zgodovinskih meja so vplivi ekonomskih razmejitev globalni. Prav tako sežejo v vse segmente družbe in prostora, ki se organizira na elitističen in neenakopraven način. Kako vplivajo spremembe na urbanistični ravni, je precej odvisno od ustreznega dela stroke, ki lahko s svojim mnenjem vpliva na prihodnji razvoj obmejnega območja.

PARTNERSTVO: Regija Friuli Venezia Giulia, Univerza v Trstu – DPAU, Univerza v Ljubljani, Fakulteta za arhitekturo, Univerza na Primorskem, ZRS Koper, Univerza v Udinah, Institut za lokalno planiranje Tehnične univerze na Dunaju, Green Lab – Raziskovani park Trst;

FINANCER: EU – INTERREG III CBC Italija/Slovenija (2000–2006)

NASLOV: Modeli in tipologije naselitve v luči trajnostnega razvoja v obmejnih območjih Italija – Slovenija

www.borderlink-is.net

6 Plošče

Plošče (Slab) in tlaki (Room slab) ponujajo nove možnosti, kot so:

- določanje več slojev – tako lahko naredimo še natančnejše prereze;
- obdelovanje plošče (podobno kot stene) s poljubnim AEC elementom ali 3D solidom - t.i. obdelava Body Modifier,
- robovi plošč so lahko omejeni tudi z lokom.

7 Popisi

Pri popisih (AEC Schedule) je popravljanje imena tabele ali stolpca izredno preprosto, vanje pa je možno vstaviti tudi formulo (npr. za ceno elementa). V tabelah lahko v izbranih stolpcih prikažemo tudi grafične podatke (s pomočjo blokov ali slik). Izbrani element lahko povzame določene lastnosti od elementa, na katerega je sidran - anchor (npr. za vrata lahko določimo, naj dobijo podatek o debelini stene od stene, v kateri se nahajajo).

7

10

razlogov

8 Kotiranje

Sloje, ki naj jih program kotira (AEC Dimension), lahko določimo kot lastnost elementa. Tako lahko kotiramo n.pr. le nosilne komponente stene. Izboljšano je tudi kotiranje s pomočjo ročajev, s katerimi točke preprosto dodajamo ali odstranimo. Vse opisano velja tudi za ročne AEC kote (Manual AEC Dimension), tudi tu je kotiranje precej poenostavljeno. Tudi če ne rišemo z AEC elementi, se kote držijo skupaj in v primeru premika kotirne črte zadostuje izbira ene same kotnice

8

9 Vizualizacija

S pomočjo vgrajenih orodij za fotorealistični prikaz lahko vašim idejam vdahnete življenje v kateri koli fazi projektiranja.

9

10 Sodelovanje v projektnem timu

Lokacije in dostopi do map se lahko prilagodijo potrebam širšega projektnega tima.

10

zakaj je Autodesk Architectural Desktop najboljši AutoCAD za arhitekto

Autodesk Architectural Desktop (ADT) je program za načrtovanje v arhitekturi, ki ga po svetu uporablja že več kot 400,000 gradbenikov in arhitektov. ADT 2007 temelji na AutoCAD-u 2007, vendar je nadgrajen s specifičnimi ukazi in elementi za lažje projektiranje v visokogradnji.

arhitektura krušec –

brezčasna arhitektura | Lena in Tomaž Krušec se zavedata pomena trajnostnega razvoja znotraj arhitekturnega ustvarjanja. Njuni projekti se nagibajo k temu, da so v naravno ali mestno krajino postavljeni tako, da z leti postanejo njen neločljiv del. Tako postaja njuna arhitektura nerazdružljiv sestavni del okolja, brezčasna arhitektura, ki ne sproža vprašanj in konfliktov, je enostavno tam in služi svojemu namenu.



Lena in mag. Tomaž Krušec

Pre den začnemo pogovor, me najprej zanima, kaj razumeta pod terminom trajnostno načrtovanje?

L. & T.: Trajnostno načrtovanje je izraz, ki se danes na srečo ne uporablja več samo pri načrtovanju prostora in zagotavljanju novih oblik energije, ampak je pojem, ki je svoj pomen dobil tudi v politiki, ekonomiji, različnih inženirskih vedah itd. Kljub vsemu pa je vsem skupni imenovalc čim

manjše obremenjevanje okolja oziroma uporaba obnovljivih surovin in energije. Apokaliptično napovedovanje konca nafne dobe in posledic, ki jih bo to obdobje pustilo zanamcem, je marsikdaj pretirano, vseeno pa se je treba zavedati, da se je človeštvo, tako kot že velikokrat v zgodovini, znašlo na prelomni točki. Industrijska doba 19. in 20. stoletja, ki je bolj kot katera koli prej temeljila na izkoriščanju naravnih virov Zemlje in obremenjevanju okolja, se izteka. Smo na točki, ko lahko z natančnostjo nekaj deset let napovemo trenutek, ko bo naravnih bogastev, na katerih temelji večina našega vsakdana, zmanjkalo. Posledice neodgovornega obnašanja do narave se že kažejo s pojavom vedno novih bolezni, podnebnimi spremembami itd. In to je trenutek, ko se mora človeštvo vprašati, kako naprej.

Kako je mogoče doseči trajnostno načrtovanje v arhitekturi?

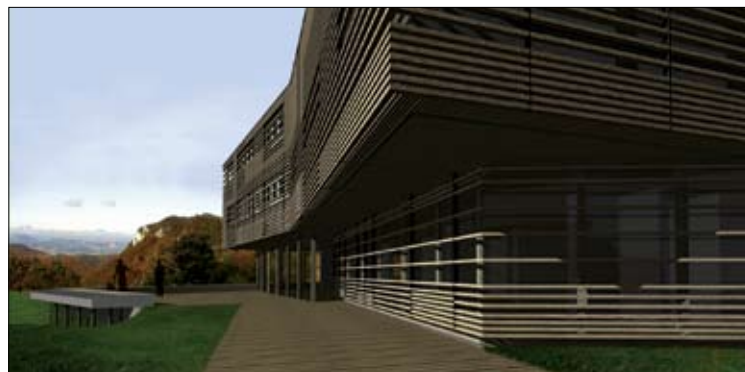
L. & T.: Kot pri drugih panogah ima tudi arhitektura nalogo, da najde načine, kako s strpnejšim in manj agresivnim vedenjem ohraniti ravnovesje našega planeta. Prvo, na kar nestrokovnjak pomisli ob tej temi, so hiše, ki namesto klasičnih ogrevalnih tehnik uporabljajo sisteme pasivnega ali nizkoenergetskega ogrevanja oziro-



Skalni vili se gradita v Celju (Arhiv Arhitektura Krušec)



Celjska kočča (Arhiv Arhitektura Krušec)



ma hlajenja. To je seveda zelo pomembno poglavje o trajnostnem razvoju v arhitekturi, vendar je težko reči, da je kakovost nekega arhitekturnega dela odvisna od uporabe sodobnih tehnik ogrevanja oziroma hlajenja. Drugače povedano, poznamo ogromno objektov, ki imajo vgrajene dosežke hišne tehnike, vendar so iz arhitekturnega vidika zasnovani katastrofalno slabo.

Druga tema je seveda uporaba naravnih, ekološko nespornih materialov, torej gradiv, ki so lahko razgradljiva in predvsem

nadomestljiva. Vendar je tudi tako imenovana reciklaža samo eden izmed mnogih odgovorov na vprašanje trajnostnega načrtovanja v arhitekturi.

Torej trdita, da so lahko tudi rešitve, ki niso nujno reciklažne, načrtovane skladno z doktrino trajnostnega načrtovanja okolja?

L. & T.: Seveda. Gre pravzaprav za celo-

S posebnim spoštovanjem gledava na izdelke, v katere je nekdo vložil veliko intelektualnega in fizičnega truda. Ti izdelki imajo možnost, da si s časom pridobijo status brezčasnosti.

stno obravnavo težave strpnosti do okolja. Govoriva o pametnem oblikovanju, ki zajema vse plasti dobre arhitekture, od pravih zasnov, tlorisov in prerezov, skladnega oblikovanja fasad in seveda, kar se mi zdi še najpomembnejše, odnosa do lokacije, kjer objekt stoji. Govoriva o tem, da je mogoče že s pametno zasnovanim osnovnim arhitekturnim konceptom rešiti mar-

sikatero težavo, ki bi jo morali sicer reševati z vgrajeno tehniko.

Kot sva poudarila že prej, pa se nama zdi najbolj bistven do lokacije objekta. Obstajajo namreč arhitekturna dela, ki so v naravno ali mestno krajino postavljena tako, da z leti postanejo njen neločljiv del. Marsikdaj izgleda, kot da so stavbe na tem mestu od nekdaj. So nerazdružljiv sestavni del okolja, kjer stojijo. To je samoumevna in brezčasna arhitektura, ki ne sproža vprašanj in konfliktov, je enostavno tam in služi svojemu namenu. Takšnim stavbam

biotelegram

Mag. Tomaž (1972) in Lena (1976) Krušec ustvarjata v skupnem studiu Arhitektura Krušec. Mag. Tomaž Krušec je prejemnik Plečnikovega priznanja za leto 1998. Sta prejemnika nagrade interior leta 2005. Objekt Glazija je bil uvrščen v pregled sodobne slovenske umetnosti: "95-05. Slovenska umetnost 1995-2005" in razstavljen v Moderni galeriji poleti leta 2005. Pregled je izšel v referenčni knjižni obliki. Leta 2005 sta sodelovala na razstavi izbora individualnih stanovanjskih hiš "11 x ena, Slovenska enodružinska hiša, izbor 2001-2004" v Galeriji Dessa. Delo biroja Arhitektura Krušec je bilo uvrščeno v potujočo mednarodno razstavo mlade sodobne evropske arhitekture "Wonderland". Razstava potuje po vseh evropskih prestolnicah. Na 7. Internacionalnem tekmovanju za inovativne prostorske koncepte 2007: "Contractworldaward" sta uvrščena na listo najboljših izbranih projektov.

IZBOR IZVEDENIH REFERENČNIH OBJEKTOV:

- Stanovanjsko-poslovni objekt Glazija v Celju, 6.300m² (izvedeno 2000-2004, avtorji: Marko Apollonio, Nina Crljenko, Lena Krušec, mag. Tomaž Krušec)
- Enodružinska hiša pri Ljubljani (izvedeno 2003/2004, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- Planinski dom in planinski hotel Celjska kočča, 1.800m² (2006, v gradnji, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec, soavtor: Vid Kurinčič)
- Stanovanjsko naselje "Skalne vile" v Celju, 1.800 m² (2005/2006, v gradnji, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec, soavtor: Gregor Košorok)
- Pilates center v Ljubljani 400 m² (izvedeno 2004/2005, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- Poslovni objekt računalniškega podjetja v Celju (izvedeno 2005, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- Energetski objekt E-5 v Celju, (izvedeno 2005, avtorja: Lena Krušec in Tomaž Krušec, soavtor: Vid Kurinčič)
- Poslovni objekt na teharskem pokopališču (2006, v gradnji, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- Prenova jedilnice v časopisni hiši Delo v Ljubljani (izvedeno avgusta 2005, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)

NATEČAJI:

- 1. nagrada na internem natečaju za ureditev osrednje tržnice v Celju (2005, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec, soavtor Vid Kurinčič)

- 1. nagrada na internem natečaju za ureditev poslovnega objekta na teharskem pokopališču (2005, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- 1. nagrada na natečaju za ureditev turistično-rekreativnega območja "Celjska kočča" (2004, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec, soavtor: Vid Kurinčič)
- 1. nagrada na natečaju za Garažne objekte na Dolgem polju v Celju (2002, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- 1. nagrada na internem natečaju za Stanovanjsko-poslovni objekt Glazija v Celju (2001, avtorji: Marko Apollonio, Nina Crljenko, Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- 1. nagrada na razpisu za oblikovanje notranje opreme knjižnice na Institutu Jožefa Stefana v Ljubljani (2000, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- 1. nagrada na razpisu za oblikovanje notranje opreme poslovnih prostorov na Institutu Jožefa Stefana v Ljubljani (2001, avtorji: Marko Apollonio, Nina Crljenko, Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- 2. nagrada (prva ni bila podeljena) na natečaju za Srednjo glasbeno in baletno šolo v Ljubljani (2003, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- povišana 2. nagrada (prva ni bila podeljena) na natečaju za ureditev nabrežja reke Savinje v Celju (2002, avtorji: Marko Apollonio, Nina Crljenko, Tina Demšar, Lena Krušec, mag. Tomaž Krušec, Mitja Škrjanec, Gregor Vreš)
- 2. nagrada na natečaju za stanovanjski objekt v Izoli (2002, avtorja: Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec, soavtor Benjamin Hafner)
- 2. nagrada na mednarodnem natečaju za stanovanjsko gradnjo European 5, (Ženeva 1998/1999, avtorji: Rok Bogataj, Boris Bežan, Vlatka Ljubanovič, Lena Krušec, mag. Tomaž Krušec, Stojan Skalitsky)
- 2. nagrada na natečaju za arhitekturno rešitev za dograditev rekreacijskega centra Zagorje ob Savi in zunanjo ureditev celotnega kompleksa (2005, avtorji: mag. Tomaž Krušec, soavtorji: Vid Kurinčič, Miha Žargi, Matej Nolda)
- 3. nagrada za rešitev tržnice v Novi Gorici, (Nova Gorica, 2000, avtorji: Marko Apollonio, Nina Crljenko, Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)
- 3. nagrada za rešitev športne dvorane Srednje šole Srečka Kosovela v Sežani, (Sežana, 2000, avtorji: Marko Apollonio, Nina Crljenko, Lena Krušec in mag. Tomaž Krušec)



Stanovanjsko-poslovni objekt Glazija (Foto: Miran Kambič)



Energetski objekt v Celju (Foto: Tomaž Krušec)

ni nujno potrebno biti reciklažen, saj imajo že ob svojem nastanku potencial, da trajajo za vedno. To je vsekakor težko dosegljiv ideal, h kateremu v našem biroju težimo z vsakim našim delom.

In kako se ta ideal večnosti odraža na vaših delih?

L. & T.: Poglejmo na primer objekt hotela "Celjska koča", ki se pravkar gradi in bo končan v začetku prihajajoče zime. S projektom smo zmagali na javnem natečaju, vendar smo morali zaradi spremenjene lokacije projekt spremeniti. Hotel stoji ob smučišču Celjska koča, sredi mogočnih gozdov, na previsnem bregu, ki gleda proti celjski kotlini. Najlepši element lokacije so neskončni pogledi proti okoliški naravni krajini. S postavitvijo objekta v prostor se ohranja in poudarja obstoječe poglede. Večkrat obrnjeni tlorisi so zasnovani z namenom odpiranja pogledov proti izbranim naravnim dominantam. Vhodna fasada je izmaknjena iz linije nadstropij zato, da je obiskovalcu ob prihodu v hotel omogočen neposreden pogled proti skalnatemu vrhu Grmade. Z ohranjanjem pogledov se čim manj optično posega v ob-

stoječe naravno okolje. Ob prvem prihodu na lokacijo se je odpiralo vprašanje o smiselnosti oblikovanja hotela kot hiše z izrazito oblikovanimi arhitekturnimi elementi. Ta dvom nas je spremljal do konca in tako je podoba objekta zasnovana brez vidnih oken in vrat. Izgleda kot velika skladovnica lesa, ki jo lahko srečaš kjer koli v sosednjih gozdovih. Horizontalne letve so različno medsebojno razmaknjene, tako da nadzorujejo poglede iz notranjosti proti zunanosti. Tako oblikovanje fasade tvori različno prostorsko razporejenost v notranjosti objekta.

Ali glede na povedano vsako nalogo zasnujete s predpostavko, da bo na tem mestu stala še stoletja?

L. & T.: Poudariti je treba, da je o takšni arhitekturi smiselno govoriti le za določene

objekte, ki imajo zaradi izredne vsebine ali lokacije možnost, da trajajo dlje kot druge zgradbe. Neumno bi bilo skladno s prej opisano doktrino oblikovati na primer industrijsko halo, ki je že v

Obstajajo namreč arhitekturna dela, ki so v naravno ali mestno krajino postavljena tako, da z leti postanejo njen neločljiv del. Marsikdaj izgleda, kot da so stavbe na tem mestu od nekdaj. So nerazdružljivi sestavni deli okolja, kjer stojijo. To je samoumevna in brezčasna arhitektura, ki ne sproža vprašanj in konfliktov, je enostavno tam in služi svojemu namenu.

svoji definiciji podrejena nenehnim spremembam, ki jih narekujejo vedno nove tehnologije. Ravno zdaj delamo na dveh projektih industrijskih hal, ki bodo zasnovane tako fleksibilno, da jih bo mogoče kasneje dograjevati, spreminjati ali celo podreti in nadomestiti z novimi. Kljub temu pa so zasnovane skladno z značilnostmi lokacije, kjer stojijo.

Tudi energetski objekt E5 v Celju je industrijska zgradba?

L. & T.: Poseben pomen energetskega objekta E5 se ponovno skriva v lokaciji. Stoji namreč ob reki Savinji v neposredni bližini starega mestnega jedra in spodnjega celjskega gradu. Pomembnost lokaci-

je je med nastajanjem videl tudi investitor, ki je takrat zahteval, da se na tem mestu ne sme izvesti tipskega objekta, ampak se mora zgradba zasnovati skladno s posebnostmi lokacije.

Objekt smo zasnovali kot čim nižji betonski volumen, na katerega smo povezili plošč iz pocinkane ekspanzirane pločevine. Mrežasta struktura pločevine služi kot opora za rast popenjak. Z leti bo tako zelenje popolnoma obraslo objekt, ki bo na koncu izgledal kot še en grm, ki raste ob rečnem nabrežju. Vizualna prisotnost industrijskega objekta bo tako izginila. Tako razumeva trajnostno načrtovanje.

Če ostanemo pri vajini želji po ustvarjanju arhitekture, ki lahko traja večno. Kako si potem razlagata, da je večina starih mestnih jeder prazna oziroma brez aktualne vsebine?

L. & T.: Arhitektura se od drugih umetniških zvrsti loči predvsem po tem, da nikoli ne more biti sama sebi v namen. Zgradba brez vsebine je mrtva. In prav to se je zgodilo večini slovenskih mest med tranzicijo. Odliv kapitala na obrobja mest zaradi boljše



Pilates center v Ljubljani (Foto: Miran Kambič)

dostopnosti, lažjega parkiranja in nižjih cen zemljišč je povzročil zamiranje večine trgovskih programov v mestnih središčih. Osebnostno upava, da je to le začasno stanje, saj na-

kupovanje v brezobličnih industrijskih halah, pod vedno isto umetno svetlobo, nikoli ne more nadomestiti sprehoda po stoletja starih, s soncem osvetljenih zavitih ulicah.

▶ Kako se različna mesta opredeljujejo do te težave? Ali poznata v Sloveniji ali v tujini kakšen primer dobre prakse?

L. & T.: Primerov dobre prakse v tujini je veliko. Tudi tam se je pred desetletjem ali dvema pojavila enaka težava praznjenja mestnih jeder na račun nakupovalnih središč, ki so rasla ob obvoznicah. Danes je tam že mogoče zaznati vračanje določenega segmenta trgovskega in poslovnega programa in zato je jasno razlikovanje med ponudbo nakupovalnih središč in zgodovinskih mestnih jeder. Pralnega stroja in samokolnice pač ne bomo kupovali v butično naravnanih trgovinah v mestnih središčih. Seveda sta za takšen obrat potrebna čas in dvig splošne kupne moči prebivalstva, ki omogoči rentabilnost programov v mestnih središčih.

Tudi v večini slovenskih mest se bo sčasoma začelo vračanje porabnikov v mestna središča.

S povečevanjem povpraševanja pa se bo posledično povečala tudi ponudba. Gre pač za logičen proces, ki pa ga je seveda mogoče nadzorovati ali spodbujati. In tu ima največjo vlogo mestna občina. Ta mora imeti predvsem izdelano jasno strategijo razvoja, na podlagi katere lahko usmeri vlaganje v razvoj mesta. V Kopru so na tako gradi nova univerza, ki bo v mestno središče pritegnila veliko študentov. Večja količina morebitnih porabnikov mlajše generacije bo po vsej verjetnosti spodbudila vlaganje zasebnega kapitala v gradnjo lokalov, trgovin in druge infrastrukture, ki lahko v prihodnje oživi še do pred kratkim povsem mrtvo staro mestno jedro. Podoben proces se

po množici naložb v primestne lokacije dogaja v Celju. Z gradnjo nove osrednje knjižnice z javno kavarno v pritličju in nove tržnice v mestnem središču lahko mesto v jedro pritegne več ljudi. To so nedvomno načini, kako lahko javni kapital sproži verigo zasebnih naložb in tako pripomore k splošnemu oživljanju zamrlih mestnih jeder.

▶ Ali mislita, da porabniška miselnost vpliva na večje obremenjevanje okolja?

L. & T.: Nedvomno. Velika poraba prinese za seboj veliko odpadkov, več porabljene energije za izdelavo in razgradnjo izdelkov, več prevažanja itd. Obremenjevanje okolja zaradi povečane porabe ima neslutene razsežnosti. Poglejte samo primer sodobne tekstilne industrije, kjer je celoten princip modnega oblikovanja naravnano tako, da se vsako sezono povsem menjajo modne

smernice. Če je bila še lani modna rjava barva, je letos rumena. Z močno medijsko podporo se tako sezonsko menja okus porabnikov, ki so prisiljeni zavreči stara oblačila in jih nadomestiti z novimi.

V nasprotju z navedenim sva midva od nekdaj občudovala dobro izdelane stvari. S posebnim spoštovanjem gledava na izdelke, v katere je nekdo vložil veliko intelektualnega in fizičnega truda. Ti izdelki imajo možnost, da si s časom pridobijo status brezčasnosti. Poglejte na primer nekatere kulturne oblikovalske dosežke 20. stoletja. Čeprav so bili izdelani v 20. ali 30. letih prejšnjega stoletja, so še vedno aktualni. To so izdelki, ki so narejeni zato, da trajajo. Verjetno se to najino prepričanje zrcali tudi v najinem delu.

Zgradba brez vsebine je mrtva. In prav to se je zgodilo večini slovenskih mest med tranzicijo.



Mrliška vežica, pokopališče Teharje (Arhiv Arhitektura Krušec)

mini – sprememba je zakon

Dolgo časa je oblika avtomobilov premočrtno sledila usmeritvi v sodobno in le nekateri fanatiki so bolj ali manj ohranjali privrženost oldtajmerjem. Imeti starinski model sočasno pomeni imeti tudi zastarelo tehnologijo, ta pa se danes plačuje z neudobno in s počasno vožnjo, z visoko porabo goriva in vrsto drugih nevšečnosti, od zapletov z registracijo naprej. Ideja, da se zasvojenec z raznimi hrošči, žabami, spački ipd. ponudi sodoben model avtomobila, je živa že dolgo. Ko so z veliko uspeha »od mrtvih obudili« legendi, kot sta spaček in hrošč, so začeli še drugi ljubitelji legendarnih modelov prek svojih združenj »navijati za svoje« in tako je »padla« tudi odločitev za obnovo legendarnega angleškega »športnika« minija. Oblikovalci so ga zastavili izjemno uspešno, tako oblikovno kot tehnično. A tržišče danes ne dovoljuje spanca, potrebne so nenehne prenove in takšno doživlja mini pravkar.



Značilnost tretjega tisočletja je, da nas je kot še nobeno obdobje do zdaj zasulo z raznovrstnostjo ponudbe. Ne pomnimo še toliko podjetij, prodajnih verig, predvsem pa ne toliko raznovrstnih izdelkov. Tako je v vrsti industrijskih dejavnosti in tako je seveda tudi v avtomobilski industriji, eni svetovno nedvomno najmočnejših in najpomembnejših vej proizvodnje. Različnih modelov avtomobilov je toliko, da so le redki sposobni, da jih poznajo prav vse.

Ob taki konkurenci je treba ob ustvarjanju novega modela domisliti prav vsako podobnost. Pomembna je kakovost, pomembna je cena, predvsem pa je pomembna dobra oblika. Ta pa že dolgo ne pomeni več le privlačnega izgleda in udobja ob vožnji, ostra konkurenca zahteva presežke. Mini je že leta 2001, ko je prišel na tržišče, pomnil presežek v oblikovnem smislu z obliko, ki je sočasno v celoti povzela obliko izvornega modela, a ob tem uspešno izkoristi-

la napredek tehnologije in prednosti, ki jih je ta prinesel.

Ob prenovi modela, ki ga pravkar iz konceptnega modela selijo v proizvodnjo, skladnost oblik ni več zadostna, zato so ji dodali še vrsto funkcionalnosti, ki nadgrajujejo udobje uporabe avtomobila. Naša življenja zahtevajo od nas vedno več mobilnosti in avto vse bolj postaja sredstvo, v katerem preživljamo dobršen del svojega časa na potovanju. Zato so oblikovalci obnovljenega minija

iskali presežke v zagotavljanju udobja uporabe na poti. Konceptni model avtomobila so poimenovali traveller in vanj vgradili kar nekaj inovativnih rešitev, ki lajšajo tegobe potovanja. Inspiracijo so ponovno iskali v modelih iz 60. let, travellerju in countrymanu.

Obnovljen model tako nudi večjo prostornost, a ob tem ohranja odlike izvornih, predvsem užitek vožnje. Poudarek pa je tokrat na možnostih osebnih prilagajanj avtomobila. To, na primer, za model detroit pomeni





projekti

karoserijo v barvah ameriške zastave in prtlačnik na strehi, prirejen za prevoz smučič, deske in gorskih koles. Ali za model frakfurt, predstavljen na frankfurtskem avtomobilskem salonu, povečano medosno razdaljo, uporabne rešitve za prtlačjo in dostopnost ter slogovne dodatke, ki povzemajo značilnosti modela, izdelanega v Oxfordu. Ter na koncu, a ne zadnja - zeleno obarvana notranjost za japonski trg ustvarjenega modela, ki je bil predstavljen v Tokiu. Drobne predelave in izboljšave pomenijo posebitev in poskus bližanja kupcu.

Mini je bil od nekdaj prepoznaven po svojih slogovnih detajlih in to tradicijo nadaljuje tudi v obnovljeni različici. Poklopne aluminijaste luči, prezračevalne lopute, ki so lahko v naslednjem trenutku stojala za pločevinke, ali sredinski navigacijski zaslon, ki se zavrti in postane globus sloga Jules Verne, so elementi notranjosti, ki se ohranjajo. Spoštovanje do tradicije se ohranja tudi skozi sicer s tehnologijo 21. stoletja nadgrajen detajl sprednjega stekla, ki se ne odpira navzdol, ampak nazaj, ali naslon sprednjih sedežev, ki se ne poklopi, ampak zavrti.

Novinec eksperimentira z rešitvami, ki popotnikom ponudijo udobje neodvisnosti tudi ob postanku. V strehi avtomobila so namreč našli prostor mizica in stola za piknik, pokrov prtlačnika pa se lahko pritrdi na zadek avtomobila in se uporablja kot podstavek za čaj in prigrizke ob postankih. Izvirna rešitev je denimo tudi osvetlitev no-

tranjosti avtomobila, ki ponuja pet različnih odtenkov svetlobe, od toplo oranžne do hladno modre, ki si jo voznik izbira glede na svoje počutje.

Kadar govorimo o tehničnih izdelkih, kar avto nedvomno je, so tehnološke dodelave del celostne prenove. Zato je obnovljen mini opremljen s tehnološko prenovljenim 4-cilindrskim 1.6-litrskim motorjem in

vzmetenjem, ki zagotavlja dovolj udobja ob ohranjanju značilne »minijevske gokart« izkušnje. Del te so tudi športno kratki pospeški oziroma: če govorimo o boljšem modelu S, je to le 7,1 sek. do hitrosti 100 km/h in največja hitrost zavirljivih 220 km/h. Motor, konstruiran pod blagovno znamko Hams Halle, ponuja še veliko drugih inovativnih rešitev, ki ob ohranjanju športnih užit-

kov vožnje dodajajo vse potrebne elemente varnosti in stabilnosti vozila ter sočasno optimizirajo porabo goriva.

Oblikovne rešitve najboljše predstavljajo slikovna gradiva, tehnično dovršenost novega modela pa zagotavljajo uveljavljena imena, ki stojijo za rešitvami. Nov mini pravkar vpečujejo v proizvodnjo, prve modele pa pričakujemo na tržišču v začetku leta 2007.



kdo je maja farol?

Vsako leto se v Sloveniji zgradi približno 4.000 novih družinskih hiš. Dvigovanje cen nepremičnin in vse večja mobilnost sta dva ključna razloga, da se večina populacije odloča za življenje v predmestnih in primestnih delih in ne v večstanovanjskih stavbah v mestu. Novo nastajajoče hiše v vaseh ali na zaledju urbanih regij so grajene na osnovi prirejenih tipskih načrtov klasičnih ali montažnih hiš, ki ne ustrezajo več ne prostoru in ne času.



In potem pride Maja, prepričana, da je za kakovostnejše grajeno okolje potrebno kaj več kot združevanje peščice vrhunskih arhitekturnih izdelkov. Farolova poudarja, da si je treba prizadevati za dvig povprečne kakovosti novih hiš, kar pomeni, da mora biti število nadpovprečnih hiš čim večje. Pod okriljem Maje Farol, ki predstavlja načrte sodobnih družinskih hiš, je nastalo 17 individualnih projektov za pridobitev gradbenega dovoljenja, nekaj hiš pa že sooblikuje prostor na območju ljubljanske regije.

Vzroki za pobude izhajajo iz dejstva, da se že od konca devetdesetih let opaža razvoj arhitekture na podlagi svojih lastnih zakonitosti. To je v preteklosti narekovalo precej velik delež hiš, zgrajenih po tipskih načrtih, komentira Jernej Prijon. Zato se je rodil projekt, ki je za šest naročnikov v Dolskem, Mengšu, Radni, Radovljici, Stranski vasi in Vesci oblikoval nove oblike tipskih hiš. Vsi sodelujoči strokovnjaki so se leta 2001 združili pod okrilje Maje Farol v prizadevanju za kakovostnejše grajeno okolje in višjo kulturo bivanja. Proces nastajanja načrta za Majine hiše poudarja enakovredno sodelovanje prihodnjega stanovalca in arhitekta. »Individualni načrt vsake hiše se razvije na podlagi tipske zasnove, izkušenj, vgrajenih v obstoječe načrte hiš, ter na podlagi individualnih eksperimentov, iz katerih se rojevajo nove ideje in izkušnje.« poudarjajo sodelujoči. Glavne prvine tovrstnih hiš so racionalna izkoriščenost prostora, odprti in z zunanjo povezani bivalni prostori, enostavne oblike in energetska varčnost. Maja Farol poskuša skozi pobudo Odprte arhitekture

pospešiti izmenjavo in uporabo kakovostnih idej in rešitev.

Odprta arhitektura

Odprto arhitekturo komentirajo njeni ustanovitelji kot "pobudo, ki želi k prizadevanjem za kakovostnejše grajeno okolje in višjo kulturo bivanja pritegniti čim širši krog

projektantov in naročnikov družinskih hiš". S spodbujanjem kakovostnih arhitekturnih rešitev za vsakdanjo rabo, pospeševanjem izmenjave in pomnoževanjem ustvarjalnega potenciala za nadaljnji razvoj se vsak posamezen projekt ob ponovitvah dodatno izpopolnjuje. Večje število ponovitev projektu omogoča izpopolnjevanje v funkcio-

nalnih podrobnostih in tehničnih detajlih. V procesu razvoja postaja vedno boljši od izvirnika, kar omogoča tudi poglobljanje skupnega sodelovanja in izkušenj med projektanti in naročniki.

Načrti Maje Farol so namenjeni širokemu krogu, dostop do njih pa je mogoč prek spletne strani www.majafarol.si. Zažele-



(Foto: Matevž Paternoster)



prilagodljivost maje farol okolju skozi različne tipologije

- Sistem **HUS** zadovoljuje postavitve v vaška ali primestna okolja. Značilen je podolgovat volumen s tradicionalno strmo dvokapno streho naklona od 35 do 45 stopinj. Povezava z zunanostjo pa je omogočena s sistemom dodanih elementov, ki so sestavni del vsake hiše (nadstrešnica za avto, zimski vrt ipd).



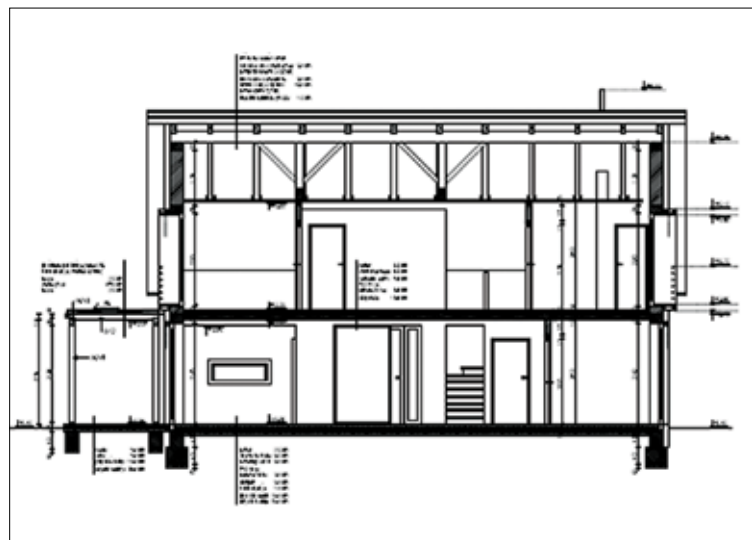
- Sistem **ABRI** se oblikuje na ozkih parcelah predmestnih naselij. Glavni značilnosti sta ozek volumen z enokapno streho in izčiščena mestna estetika. Vrt pripeljejo v hišo izrezi, ki se prepletejo z notranostjo v obliki pokrite terase ali malega atrija. Bivalni prostori hiše se odpirajo proti krajšim stranicam, kar omogoča, da se sosednje hiše gradijo zelo blizu pri straneh.



- Sistem **TALO** temelji na tipu atrijske hiše in je še posebej primeren za gradnjo v skupinah. Dobro se vključuje tako v mestna kot v primestna in vaška okolja. Strnjeno zidavo omogoča orientacija vseh bivalnih prostorov na notranji vrt. Vmesne prostore med notranjim in zunanjim bivalnim prostorom tudi tu ponujajo dodani elementi terase ali pergole.



Primer prilagajanja hiše naročniku (Arhiv Maje Farol)



Tipičen prerez hiše Maje Farol (Arhiv Maje Farol)



Fasada hiše Maje Farol (Arhiv Maje Farol)

na je velika interakcija med uporabniki in projektanti, zato je načrte Odprte arhitekture dovoljeno kopirati, razširjati in svobodno prirejati ter hkrati spoštovati pravice njihovih avtorjev. Uporaba znanja in izkušenj se skozi projekte hiš Maje Farol odpira vsakomur, ki podpira osnovno idejo gibanja in tovrstno znanje širi naprej. Avtorji spodbujajo k oblikovanju mreže arhitekturnih birojev, ki bi bili pripravljeni hiše graditi in jih obdelovati po željah posameznega naročnika.

Sobivanje oblik

Montažna hiša je po izračunih strokovnjakov dražja od zidane, večinoma pa montažne hiše pri nas zahtevajo dolgotrajen upravni postopek. Avtorji Maje Farol so odločitev za gradnjo in izbiro montažne hiše poskušali olajšati, tako da združujejo »dobre lastnosti tipskih rešitev, to so predvidljivost, preverljivost, izpopolnjenost, in nižjo ceno, s prilagodljivostjo raznolikim življenjskim in prostorskimi situacijami, kar je v večini primerov vzrok za odločitev



kdo so maja farol

Blagovna znamka Maja Farol predstavlja kakovostne načrte družinskih hiš, kjer so arhitekti in oblikovalci Tadej Glažar, Marko Peterlin, Jernej Prijon, Arne Vehovar, Mima Suhadolc, Miran Mohar, Darko Pokorn, Katja Šoltes, Vlatka Ljubanović in Ljupčo Todorovski razvili sisteme načrtov hiš in v sodelovanju s projektivnim podjetjem Prima, d. o. o., organizirali izdelavo projektov hiš po čim bolj dostopnih cenah.

- **Predvidljivost**

Naročnik si na začetku izbere zasnovo, ki mu najbolj ustreza. Hiša je tako pred njim ves čas projektirana, kar omogoča predvidljiv, a raznolik dosežek.

- **Prilagodljivost**

Vsaka hiša je unikat, prilagojena željam naročnika in lokaciji, na kateri stoji. Prilagoditev poteka v okviru logičnih kategorij (volumen hiše, notranja razporeditev ali dodani elementi).

- **Trajnost**

Hiše so grajene iz klasičnih naravnih materialov, kot so opeka, omet in les. Ti so obstojejši od tistih, ki se uporabljajo pri montažni gradnji in nudijo prijetnejše bivanje.

- **Cena In Čas**

Prednosti nove vrste projektiranja so nižja cena projektov ter hiš in njihova hitra dosegljivost. Prilagoditev zasnove naročniku običajno traja od tri do pet tednov, projektna dokumentacija za gradbeno dovoljenje na osnovi prilagojene zasnove pa se pripravi v štirih tednih.

za gradnjo hiše po naročilu«. Dosežek takšnega snovanja je »sistem zasnov, ki se z nadgradnjo po izboru, željah in potrebah naročnika ob sodelovanju arhitekta najprej razvijejo v individualne projekte in nato izgrajene hiše«.

Oblike hiše se prilagajajo različnim željam naročnikov, velikost je odvisna od njihovih

potreb in denarnih zmožnosti ter od obsega gradbene parcele. Zasnove hiš se v zunanji širini ujemajo v modulu 7,5 m, v dolžino pa merijo 9 m, 12 m in 15 m. Zasnova hiše se razvije v dva pasova, širši naseljuje bivalne prostore, ožji pa služi servisom.

Trije izvedbeni tipi se med seboj razlikujejo po lokaciji vhoda in umestitvi komunikacij.

Vhod je lociran glede na postavitev hiše na parcelo, stopnišče pa vodi skozi dnevne prostore do spalnih prostorov. V bivalnem delu predstavlja stopnišče prostorski poudarek hiše. Dvokapna strma streha z osnovnim naklonom 45° ali 35° omogoča skladno umestitev v primestna in vaška okolja.

Hiše Maje Farol ohranjajo zavedanje, da »vsaka nova hiša pomembno sooblikuje okolje, v katerem je zgrajena. Pri projektiranju in gradnji se povežejo navade in želje stanovalcev, znanje projektantov in gradincev ter danosti in omejitve, ki jih določa okolje. Če je povezava uspešna, hiša okolje obogati, če ni, ga osiromaši«.

AutoCAD 2007
ACAD-BAU XP2007
Autodesk VIZ 2007

ZA ARHITEKTE!

Autodesk
Pooblaščen učni center
Pooblaščen prodajalec

PRODAJA PROGRAMOV
AutoCAD, ACAD-BAU, Architectural Desktop
Autodesk VIZ, Strešne konstrukcije 6

IZOBRAŽEVANJE ZA ARHITEKTE IN GRADBENIKE
AutoCAD 2D, AutoCAD 3D
ACAD-BAU
Autodesk VIZ / MAX

IZDELOVANJE 3D MODELOV n VIZUALIZACIJ

ARHINOVA

WWW.ARHINOVA.SI
tel.: 04-5155-800 in 041-71-00-89

vrnitev odpisanih

Program QuarkXPress je končno usidral svojo ladjo iskanj. Kar šest mesecev je trajalo le testiranje javne »beta« različice. Šele s koncem maja je bila »redakcija« končana – 31. maja so program javno predali v prodajo v dokončni podobi v Frankfurtu, 2. junija pa v Londonu. Amerika ga je seveda dočkala že nekaj dni prej. Pa mi? Kakšne spremembe so obetajo slovenskemu tržišču?



quarkxpress 7.0 quark

www.chs.si

- polna različica
311.760 sit (passport)
263.760 sit
- nadgradnja
86.160 sit (oboje)

cene s popustom za bralce klika

- polna različica
296.172 sit (passport)
250.572 sit
 - nadgradnja
81.852 sit (oboje)
- cene so brez DDV

Prva je nedvomno nov slovenski distributer. Kar nekaj zaslug pri njegovi izbiri imamo v uredništvu revije. S Quarkom smo vedno zgledno sodelovali, predvsem v tistih »svinčenih« časih, ko je tedanji zastopnik pomenil strah in trepet vseh, katerih izdelki so le nakazovali možnost, da so ustvarjeni s tem programom. Tedaj je bil Quark neomajen vladar high-end DTP-ja, edini kolikor toliko resni tekmeč, program PageMaker mu je sledil nekje pod gležnji. S skoraj astronomsko ceno je bil izločitveni faktor vsem finančno šibkim. Zdaj je situacija popolnoma spremenjena – InDesign je tehniko temeljito nagnil v svojo korist. A to vendarle niso dovolj močni razlogi, da bi »vrgli puško v koruzo« in dovolili, da skrbništvo nad tem programom, ki vendarle ima ime, sloves

in svojo »težo«, ponovno prevzame neka »polprofesionalna« ustanova.

Kako je bilo doslej ..

Zato smo tedaj, ko so se predstavniki Quarka obrnili na naše uredništvo po nasvet, koga izbrati za distributerja, napeli vse moči, da bi bilo to podjetje, ki je dovolj veliko in ugledno, da bi lahko zagotavljalo dovolj kakovostno podporo in prodajo programa. Po nekaj neuspešnih poizkusih so se za podpis pogodbe odločili v podjetju CHS. Verjetno večina uporabnikov Quarka v Sloveniji sploh ne ve, da je bil vse od izginotja Cosisa uradni zastopnik za prodajo programa zagrebško podjetje HSM Informatika - ta informacija je do zdaj presenetila skoraj vse, ki so jo slišali. Sprememba zato je, na-

stavek za boljše delo tudi in upanje, da bo od zdaj vse veliko boljše.

Prvo vprašanje ob izidu nove različice programa je bilo seveda povezano s ceno letega. Z ameriškega tržišča so pljuskaile novice o cenovno ugodnih nadgradnjah in jasno je, da so se prav vsi spraševali, koliko manj ugodne bodo te za manjše in jezikovno razdrobljeno evropsko tržišče. Zdaj vprašanj ni več. Quark si eksperimentiranja s previsokimi cenami ne more več privoščiti, ugodna je tudi njegova cena v Evropi. Glede na to, da je program že v »beta« različici pokazal veliko odlik, je zdaj ugodna priložnost za nadgradnjo za vse, ki še niso obupali in vztrajajo pri Quarku (veliko izjemno izurjenih še nadalje na različicah 3 ali največ 4). Verjetno so se dejstva, da veliko (da ne rečem večina) naj-



Composition zones



Synchronization

podpora programu pri distributerju

Verjetno se boste strinjali z mano: ni dobrega zastopnika programa brez ustreznih ljudi za podporo. Pri CHS-u je to Roman Peklaj, oblikovalec z dolgoletno prakso. Glede na majhnost slovenskega prostora verjamem, da ga marsikdo tudi osebno pozna. Roman se je med časom, ko so med Quarkom in CHS-om potekali dogovori in sklepanje pogodb, z naj-novejšo različico dobro seznanil in nam o njej tudi napisal svoje mnenje.

O QuarkXPress-u 7

Po nekaj letih smo dočakali različico programa, s katero bo zadovoljna večina uporabnikov zdajšnjih in nekdanjih uporabnikov programa QuarkXpress. Program nas pričaka z enakim grafičnim vmesnikom, kot smo ga vajeni, novitete se pokažejo postopoma.

Če je kdo mislil, da se Quarkovo pusto uporabniško okolje ne da še bolje urediti, se je zmotil. Po novem lahko palete sestavljate v skupine, skupine palet pa lahko celo poimenujete in jih po potrebi po imenih odpirate in zapirate. Spodnja orodna vrstica se spreminja glede na izbran grafični element, besedilo, sliko, linijo ali več elementov. Prenovljeno je tudi okno za tiskanje. Seveda ne moremo prezreti hitrosti delovanja nove različice Quarka. Program se v celoti hitreje odziva kot starejše različice. Tu lahko omenim orodje za risanje. Vsakomur, ki je bil navajen delati z vektorskimi programi, je bilo to orodje do zdaj neuporabno. Po novem temu ne moremo več tako reči. Veliko časa prihrani tudi

nova funkcija Vista. Verjetno vsi poznate delovno zagnanost pri novih ustvarjalnih projektih. Ob koncu le-teh pogosto ugotovimo, da imamo v dokumentu slike, ki so v izvorniku prevelike za končno velikost v Quarku. Skozi funkcijo Vista lahko določimo, kaj bomo z njimi naredili. Program lahko spremeni velikost izvornim slikam ali pa naredi kopije in popravi povezave na nove slike.

Po novem lahko okno razdelimo na več delov. Medtem ko se ukvarjamo s finimi nastavitvami črk pri 800-odstotni povečavi, lahko v sosednjem delu gledamo, kaj se dogaja z besedilom pri 100-odstotnem pogledu. Vse skupaj spominja na grafični vmesnik kakšnega 3D-programa. Še več, če imamo v enem projektu več delovnih listov (Layout), lahko v enem delu gledamo npr. Layout 1 v drugem pa Layout 2. Elemente seveda lahko prenašamo z enega delovnega lista na drugega preprosto s potegom (drag & drop).

Za skupinsko delo je gotovo uporabna nova funkcija Composition Zones. To je nekakšen založniški sistem v malem. Svoj dokument lahko razdelimo na več delovnih območij, ta pa predamo v nadaljnjo obdelavo svojim sodelavcem. Quarkovo pojmovanje prosojnosti je zgrajeno na osnovi barv. Tako lahko v enem okvirju za besedilo ločeno določimo barve besedilu, podlagi in okvirju, vsem trem posamezno pa tudi prosojnost. Zelo uporabno.

V programu je popravljenih kar nekaj starih nesmislov in napak, tako da dobi človek občutek, da so tokrat pri Quarku res prisluhnili uporabnikom.

bolj izurjenih operativcev preloma še vedno uporablja različice programa 4 in tudi nižje, proizvajalci programa zavedali, zato so tudi omogočili, da najnovejša različica odpira datoteke vse do 3.3. Shranjevanje navzdol je nekoliko manj radodarno, le do šestice seže. Velika odlika sodobnega QuarkXPressa je njegova nezahtevnost, saj se zadovolji le s siromašnimi 128 MB začasnega spomina in 190 MM prostora na disku. Edino, kar zahteva novo, je operacijski sistem. To dejstvo verjetno v veliki meri opravičujejo šte-

vilne nove možnosti, ki so v novejše operacijske sisteme že vključene in katerih dosežek je delovanje programa v koraku z najnovejšimi možnostmi in pridobitvami.

Različica programa, ki jo v teh dneh distributer CHS prek svojih prodajalcev pospešeno ponuja na tržišču, je v primerjavi s tistimi, ki smo jih opisali daljnega meseca februarja, skoraj identična. Edino, kar so ji dodali, je izboljšano delo v pripravi za tisk z vključitvijo podpore za Job Jacket – (označevanje posla). To pomeni, da program samodejno

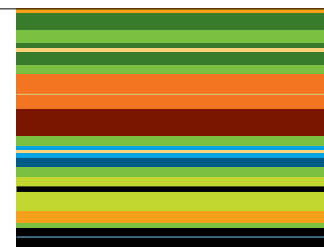
vkluči v datoteko, pripravljeno za tisk, podatke o uporabljenih orodjih, prelomu, pravih priprave ter podatkih, potrebnih za izvedbo izdelka, kot so oblike pisav, barve, slike. Slednji bodo samodejno vključeni v izvedbeno datoteko za kompatibilen izvoz PDF/X.

... in kako nadalje

Edina zamera uporabnikov programa je v tem, da je zaradi njega treba nadgraditi operacijski sistem. To dejstvo je posebno boleče za uporabnike na računalnikih Macinto-

sh, »pecejaši« skoraj izključno že uporabljajo XP-je. Sicer izredno nerada poslušam »strašenja« kupcev v smislu »kupite čimprej, ker bo potem vse dražje«. Odločitev o tem, koliko podražitev lahko prinese uvedba evra po novem letu, zato prepuščam vsakemu posamezniku. Nekateri namigi na to možnost so že bili, a recimo raje tako: če ostajajo v podjetju pred novim letom presežna sredstva, je nova različica Quarka gotovo veliko bolj moder izdelek kot promocijski izdelki ali trezor davčne uprave po novem letu!

QuarkXPress 7



Naj se zabava prične!

V obdobju med 01.10.2006 - 31.12.2006
ob nakupu programske opreme QuarkXPress 7
dobite darilo Apple iPod Shuffle 1GB.

Ponudba ne velja pri nakupu nadgradnje.



chs

Za spisek QuarkExpress prodajnih mest obiščite www.chs.si/quark
Za dodatne informacije pišite na quark@chs.si

Uradni distributer Quark opreme v Sloveniji

blog

pritegnite nove stranke s pisanjem spletnega dnevnika

Zdi se, kot da stare, običajne in tradicionalne stvari počasi izgublajo vrednost. Pojavljajo se namreč različice le-teh, ki so nam veliko bolj zanimive in preprostejše; zaradi njih prejšnje opuščamo. Včasih smo kupovali dnevnik najrazličnejših oblik in celo dišav, v njih zapisovali najintimnejše zadeve in se jim kasneje, ko smo jih čez nekaj let prebrali, le smejali ... Danes je pač drugače, česar smo Zemljani vajeni ...



blog?

Ja, danes so dnevnik že skoraj izumrli (mogoče se najde kakšen, ki je odtrgan od sveta interneta in računalništva na splošno in ki vsakodnevne prigode zapisuje na bel papir). Navadne dnevnikarje so zamenjali spletni dnevnikarji ali weblogi (krajše blogi), ki so definirani kot spletne strani, ki kronikalno prikazujejo besedila, slike, videe in druge elemente, ki jih avtorji sproti dodajajo.

Spletni dnevnikarji se na spletu pojavljajo v različnih podobah in so tudi različno poimenovali. Blog, sestavljen iz videev, se imenuje vlog, tisti, ki je poln spletnih povezav – linklog, najpogostejši, ki je sestavljen iz slik, pa se imenuje photoblog. Različna poimenovanja dnevnikov sledijo tudi iz različnih tem,

ki jih dnevnikar vsebujejo. Blog, ki je politično obarvan, se imenuje political blog, obstajajo tudi takšni, ki se uporabljajo v podjetjih (po navadi za pridobivanje strank in povečevanje zaslужka), imenovani business blog. Dokazano torej, da vsestranski spletni dnevnikarji ponujajo veliko več kot navadni dnevnikarji, poleg tega je tudi njihov namen drugačen.

anatomija bloga

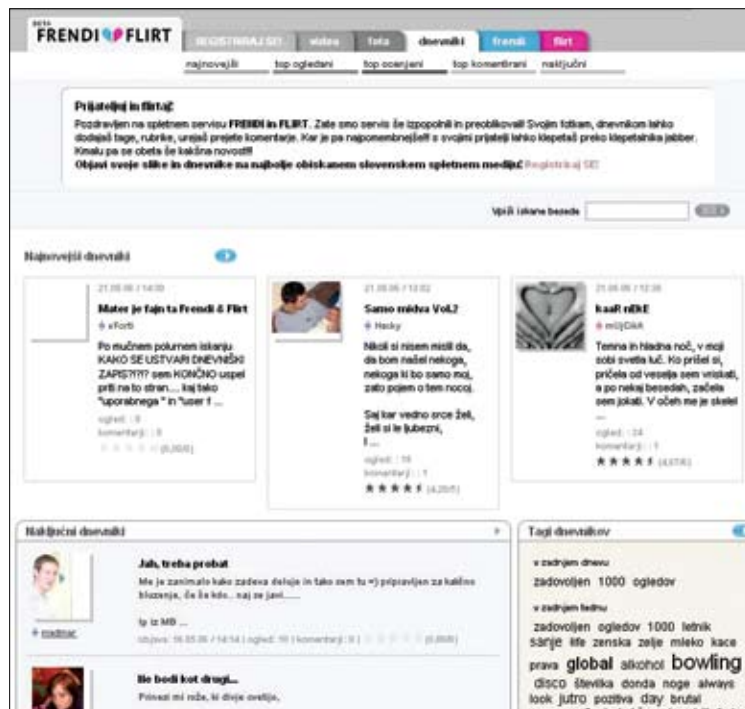
Prijubljenost blogov je od njihovega nastanka (17. decembra 1997) močno narasla. Jom Barger ga je namreč zasnoval, tako da je preprost za uporabo in razumljiv tudi tistim, ki še raziskujejo širni svet interneta. Sestavljen je iz naslova, glavnega

dela teme, imenovanega *body*, povezave do celotnega dnevnika (*permalink*) in datuma, ki pove, kdaj je bil dnevnik objavljen ali spremenjen. Gledalci oz. bralci pa lahko dodajajo komentarje na dano temo dnevnika. Komentarji so namenjeni popravljanju napak, ki jih dnevnik vsebuje, ali pa so preprosto mnenja.

programska oprema

Blogger.com je trenutno najbolj znana spletna stran za izdelovanje lastnih (brezplačnih) spletnih dnevnikov. Vse, kar mora

te storiti, je, da si izberete uporabniško ime in geslo in seveda – izdati jim morate elektronski naslov. Potem izberete predlogo, ki vam je všeč in začnete pisanje bloga. Med znane programske opreme, namenjene spletnim dnevnikom, sodijo bBlog, b2evolution, LifeType in drugi. Na sončni strani Alp pa so razširjene spletne strani www.delo.si/blog, www.vecer.si/blog, blog.volja.net ter vsem znani *Frendi in flirt*. Torej, če ne veste, kam s časom, če se vam je pripetilo kaj unikatnega ali če veste kakšno zanimivo stvar, pot pod „roke“!



pritegnite nove stranke

Spletni dnevniki pa so namenjeni tudi resnejšemu delu. Če ste eden izmed tistih, ki se mu zdi, da je stranke pridobival na vse mogoče načine, je tu še eden, gotovo »in« in alternativen, način, ki bo privabil tiste radovedne in zasvojene z novotarijami. Na Microsoftovi spletni strani je, na primer, objavljenih sedem korakov, ki vam bodo pomagali pri sestavljanju spletnega dnevnika, ki bo podprl vaše poslovanje (Microsoft: „Začnite pisati dnevnik in pritegnite nove stranke.“). Takole navajajo svoje postavke:

1 | Opredelite ciljno občinstvo

Ta osnovna smernica velja tako za pisanje spletnega dnevnika kot za trženje. Ključno je, da opredelite svoje občinstvo in hkrati razmislite, kako ga boste pritegnili k branju.

»Gre pravzaprav za izločanje – iskanje nečesa, česar ni uporabil še nihče,« pravi Scott Allen, soavtor knjige »The Virtual Handshake: Opening Doors and Closing Deals Using Online Social Networks.« »Kaj posebnega lahko poveste? Če niste izviri, vas ne bo bral nihče.«

2 | Izberite mesto, kjer boste spletni dnevnik shranili

Obstajajo številni programi, s katerimi lahko obstoječemu spletnemu mestu dodate še spletni dnevnik. Bolj avtomatizirana in preprostejša možnost je lastno mesto za gostovanje spletnega dnevnika (povezavo s tem mestom postavite na spletno mesto podjetja).

Vzpostavitev spletnega mesta za gostovanje spletnega dnevnika je preprosta, ker so po navadi na voljo vnaprej oblikovani načrti in druge možnosti, med katerimi lahko izbirate. Ne pozabite vključiti funkcij za ustvarjanje prometa, kot so sledilna orodja, ki poiščejo zadnje objave in najbolj brane sporočilne niti. Na spletnih mestih, kot je Businessblogconsulting.com (v angleščini), poiščite ocene različnih rešitev za objavljanje.

3 | Začnite pisati

Na začetku bo morda zadostovalo, da v dnevnik zapišete svoje misli, spoznanja in ugotovitve. Če želite, da bo dnevnik res zaživel, ne hvalite pretirano svojega podjetja in ne razpravljajte o novicah ter dogodkih, če ne ponudite strokovnega znanja o teh temah.

Raje bodite sveži, izjemni, odkritosrčni in zanimivi, da boste lahko dnevnik izkoristili za trženje svojega podjetja.

Če ne veste, kako začeti, preberite druge dnevnike in potem objavite svoje mnenje o panogi ali poslovni temi, o kateri kaj veste. »Ni vam treba tekmovali z drugimi dnevniki,« pravi Allen. »Toda bralce pritegnete tudi tako, da jih berete in komentirate njihovo vsebino.«

4 | Povežite se z drugimi dnevniki

Rednih obiskovalcev ne boste pridobili le z iskričimi in bistrimi komentarji. Privabili jih boste tudi s spodbujanjem prometa med posameznimi dnevniki (v angleščini »blogrolling«). To storite tako, da v svojem spletnem dnevniku objavite povezave z drugimi spletnimi dnevniki, ki se vam zdijo zanimivi oziroma se nanašajo na vaš posel, panogo ali strokovno znanje.

Povezave z drugimi dnevniki in s spletnimi stranmi spodbujajo promet med spletnimi mesti. »Komentirajte vsebino drugih dnevnikov in dodajte povezavo z njimi,« svetuje Allen. »Tako vas bo hitro potegnilo v vrtnice spletnih dnevnikov.«

5 | Poudarite ključne besede

Zadetki iskalnikov so drugi način, kako pritegniti obiskovalce. Vaš dnevnik se bo med zadetki iskalnikov znašel le, če boste pazljivo izbrali ključne besede v naslovih in besedilu.

Če je glavna tema dnevnika trženje podjetja na tujem, čim večkrat in v različnih oblikah uporabite besedi »trženje« in »na tujem« oziroma »v tujini«, da bo vaš dnevnik čim višje na seznamu najdenih zadetkov.

»Držite se ene teme, da bo vsebina osredinjena okoli ključnih besed,« svetuje Sally Falkow, strokovnjakinja za blagovne znamke, ki uporablja spletni dnevnik za trženje svojega podjetja. »In povežite se s sorodnimi spletnimi dnevniki.«

6 | Dnevnik redno posodablajte

Napaka, ki lahko pokoplje še tako privlačen spletni dnevnik, je stara vsebina. Morebitnih bralcev nič ne odvrne tako zelo kot razočaranje, ko ob ponovnem obisku dnevnika ne najdejo ničesar novega. Zato bodite pripravljeni, da boste morali spletni dnevnik redno posodabljati in dopolnjevati.

To ne pomeni, da morate vsakič napisati roman – prav nasprotno, veliko dnevnikov je sestavljenih iz kratkih in izčrpnih sporočil. Vseeno pa novo vsebino dodajate čim pogosteje.

Neki strokovnjak za spletne dnevnike je izjavil, da je ključ do uspeha »neusmiljeno vztrajno objavljanje«, saj tako postanejo obiskovalci odvisni od vaših informacij in se redno vračajo.

7 | Natančno spremljajte promet

Glavne teme se vam ni treba držati kot pijanec plotu. Spremljajte količino in kakovost prejetega prometa. Če se upočasnijo in zastane, poskusite spremeniti temo, da boste povečali zanimanje. Vseeno pa ne zaidite predaleč od svojega poslovnega področja in strokovnega znanja.

spletno namizje

Včasih je problem najti pravo zasebnost na računalniku, še posebej, če ta »stroj« sočasno uporablja več uporabnikov. Rešitev nudi spletno namizje Desktop Two, ki nam nudi diskretnost in ne pušča nobenih izsledljivih sledi.



že beta veliko obeta

Trenutno je na voljo beta oziroma testna različica namizja, ki kljub vsemu ponuja stabilnost in odlično funkcionalnost. Namizje je izpeljano z namizja operacijskega sistema Windows XP in je prijazno nezahtevno uporabnikom. Namizje povzema nekaj glavnih ikon, ki jih v operacijskih sistemih najpogosteje uporabljamo. V meniju *Global settings* ga lahko prilagajate svojemu okusu – spremenite ozadje (ki ga zaenkrat lahko izbirate z njihovega seznama), svoj avatar, določite, katere ikone naj bodo prikazane na namizju, če ste slabovidni, pa lahko povečate tudi pisavo. Desno spodaj se nahaja iskalna orodna vrstica, ki omogoča iskanje

informacij po medmrežju z iskalnikoma Google in Yahoo.

odličnost

Skoraj neverjetno je, da Desktop Two ponuja 1 GB brezplačnega prostora na trdem tisku. Slednjemu lahko poljubno dodajate nove mape, nalagate datoteke s spleta ali svojega diska in jih delite z drugimi uporabniki. Podjetje Sapotek Inc. ni pozabilo tudi na nujni poštni odjemalec, ki ponuja vse, kar ponuja Microsoftov Outlook – ustvarjanje, pošiljanje, razvrščanje in označevanje elektronskih sporočil, dodali so tudi mapo za neželena sporočila, v katero padejo vsa tista, ki jih sami označimo za neželena ali pa jih odjemalec zazna

sam. Na voljo je tudi mapa s stiki, kamor lahko dodajate stike ljudi, s katerimi pogosto komunicirate.

Skoraj nepričakovan del namizja je urejevalnik spletnih strani, kjer lahko ustvarjate in urejate svojo spletno stran. Seveda ne gre za profesionalno programsko opremo, prej je podoben pisarniškem paketu Microsoft Office in tako bolj primeren začetnikom. Poleg urejevalnika nas preseneti tudi brezplačni spletni dnevnik, ki ga tudi lahko urejate kar z namizja.

Multimedijsko je namizje, obogateno z lastnim mp3-predvajalnikom, ki nekoliko spominja na Winamp, s programom za izmenjavo neposrednih sporočil (ponuja spletne klepetalnice MSN Messenger,

Google Talk in Jabber), spletnim brskalnikom in z brezplačnim pisarniškim paketom OpenOffice.org.

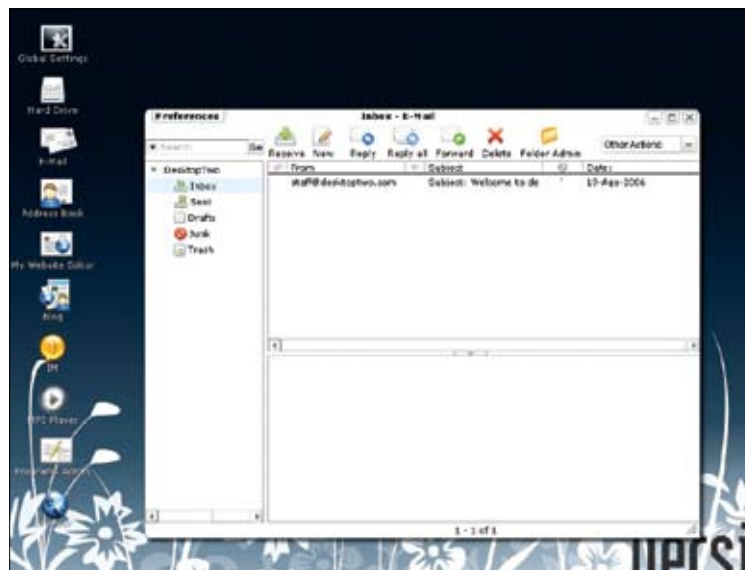
sklep

Zaenkrat še brezplačno namizje je v celoti narejeno v programu Macromedia Flash, zato za pogon namizja potrebujete podporo predvajalnika Adobe Macromedia Flash Player 9, poleg tega pa mora vaš brskalnik podpirati okolje Java, piškotke in okna pop-up (ki jih večina brskalnikov samodejno blokira), potreben pa je tudi integriran Adobe Acrobat Reader. Če vse to imate, se prijavite na spletni strani <http://desktoptwo.com> in uživajte v brezplačni zasebnosti.



desktoptwo
sapotek
www.desktoptwo.com

Poštni odjemalec v spletnem namiznem okolju DesktopTwo



Izgled namizja DesktopTwo



kaj dobim



naročnina na klik

10 številok



popusti & ugodnosti

naročnina na revijo - cenik

Letna naročnina (10 številok) 8.800 SIT
 Podaljšanje naročnine 7.920 SIT
 Naročnina izven Slovenije 65 EUR
 Podaljšanje naročnine izven Slovenije... 60 EUR

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

po telefonu | + 386 (0)1 52 00 720

45 oktober

[kupon popustov in ugodnosti za bralce klik-a | več na: www.klikonline.si/prodaja.aspx]

s seznama na spletni strani klika nepreklicno naročam(o):

..... ■
 ■
 ■
 ■
 ■

Če želite kot bralec Klika uveljaviti popust pri nabavi programov ali drugih izdelkov, pri katerih na seznamu na naši spletni strani ni navedena končna cena, ampak samo znesek popusta, morate ta kupon poslati na uredništvo revije (naslov: Pro anima, d.o.o., p.p. 2736, 1001 Ljubljana), da vam ga potrdimo in s tem jamčimo prodajalcu vašo istovetnost.

ime in priimek

 podjetje

 dejavnost

 ulica

 poštna številka, pošta

 telefon, faks

 e-pošta

 datum

 davčna številka (zavezanci)

[naročilnica na klik]

ime in priimek

 podjetje

 dejavnost

 ulica

 poštna številka, pošta

 telefon, faks

 e-pošta

 datum

 davčna številka (zavezanci)

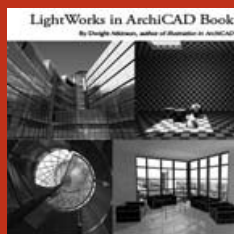
nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- 82 oktober 2006
- 83 november 2006

način plačila

- položnica
- račun

[naročilnica na knjige]



LightWorks in ArchiCAD

jezik: angleški
strani: 208
izid: 2005

cena: 29.000 SIT
za naročnike: ■ 27.550 SIT



Vodič kroz ArchiCAD 9

jezik: hrvaški
strani: 263
izid: 2005

cena: 11.040 SIT
za naročnike: ■ 10.490 SIT



Biblija AutoCAD-a 2005 in AutoCAD-a LT 2005

jezik: slovenski
strani: 1300
izid: april 2005

cena: 15.490 SIT
za naročnike: ■ 13.167 SIT



Fotografirajmo digitalno

jezik: slovenski
strani: 284
izid: junij 2005

cena: 5.890 SIT
za naročnike: ■ 5.010 SIT



pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720



V cenah je zajet 8,5 % DDV. Celoletna naročnina je možna le ob vnaprejšnjem plačilu. Vnaprejšnje plačilo naročniku zagotavlja popust in brezplačno dostavo na željeni naslov znotraj Slovenije. Naročnina za naročnike zunaj Slovenije je višja za znesek povišane poštnine in se spreminja ob spremembah cen poštinih storitev. Celoletna naročnina začne kupcu teči takoj po plačilu naročnine. Kupec lahko od naročnine odstopi najkasneje 8 dni po plačilu naročnine. V tem primeru mu založnik v celoti povrne vplačani znesek. Stroške dostave revije do kupcev znotraj Slovenije krije založba. Če kupec po preteku naročnine pisno ne sporoči, da revije ne želi več prejemati, mu založba pošlje račun oz. položnico za naročnino za naslednje leto. Če kupec poslane položnice ali predračuna ne poravnava, se njegova naročnina prekine. Naročilnica je sestavljena v enem izvodu in služi kot osnova za pripravo položnice ali računa.

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica

račun

pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana



kaj dobim



naročnina na klik

10 številok



popusti & ugodnosti

popusti pri nakupu programov
popusti pri nakupu knjig
ter vrsta uporabnih informacij za bralce
na spletni strani revije, kot so:
ceniki storitev
spletne povezave - linki
informacije o sejmih, natečajih ...

kje se naročim?

s priloženo naročilnico
po internetu | www.klikonline.si
po telefonu | +386 (0)1 52 00 720

46 **oktober**

microsoft photosynth

Ekipa Microsoft Live Labsa je objavila prihod inovativnega programa Photosynth. Program zajame skupino 2D-fotografij, analizira podobnosti in jih prikaže v tridimenzionalnem okolju. V tem okolju lahko hodite, letite, ogledujete si lahko prostor s slikami z vseh zornih kotov.



kako deluje?

Program s posebnim algoritmom analizira vsako sliko posebej – poišče izbočene poteze na sliki (na primer kot okenskega okvirja) in jih označi s točkami, potem pa slike, ki si delijo enake poteze, združi. Več slik je, bolj natančno je lahko definiran prostor oz. tridimenzionalni model. Če ste naredili dve sliki objekta pod različnim zornim kotom, jih bo program združil, tako da bosta skupaj prikazovali le en del. Sliki bo torej samodejno obračal in nagibal, da se bosta ujemale v vseh točkah.

Prostor, ki ga je naredil program, lahko poljubno povečujete in zmanjšujete v hitrem času. Microsoft namreč obljublja izjemno hitrost tudi s kolekcijo, ki vsebuje 5.000 fotografij, in sicer ne glede na njihovo velikost.

prepoznavanje

Predstavlja si, da si ogledujete znamenitosti kraja. Nekje zagledate stolp in želite iz-

vedeti, kdo je arhitekt ter po čem je stolp tako znan. Photosynth vam bo omogočil, da to ne bodo več neznan podatki. Kar morate storiti, je, da slikate stolp in Photosynth vas bo povezal z vsemi stvarmi na internetu, ki so povezane s tem stolpom. Pre-

poznal bo namreč poteze slike in iskal njej enake na medmrežju.

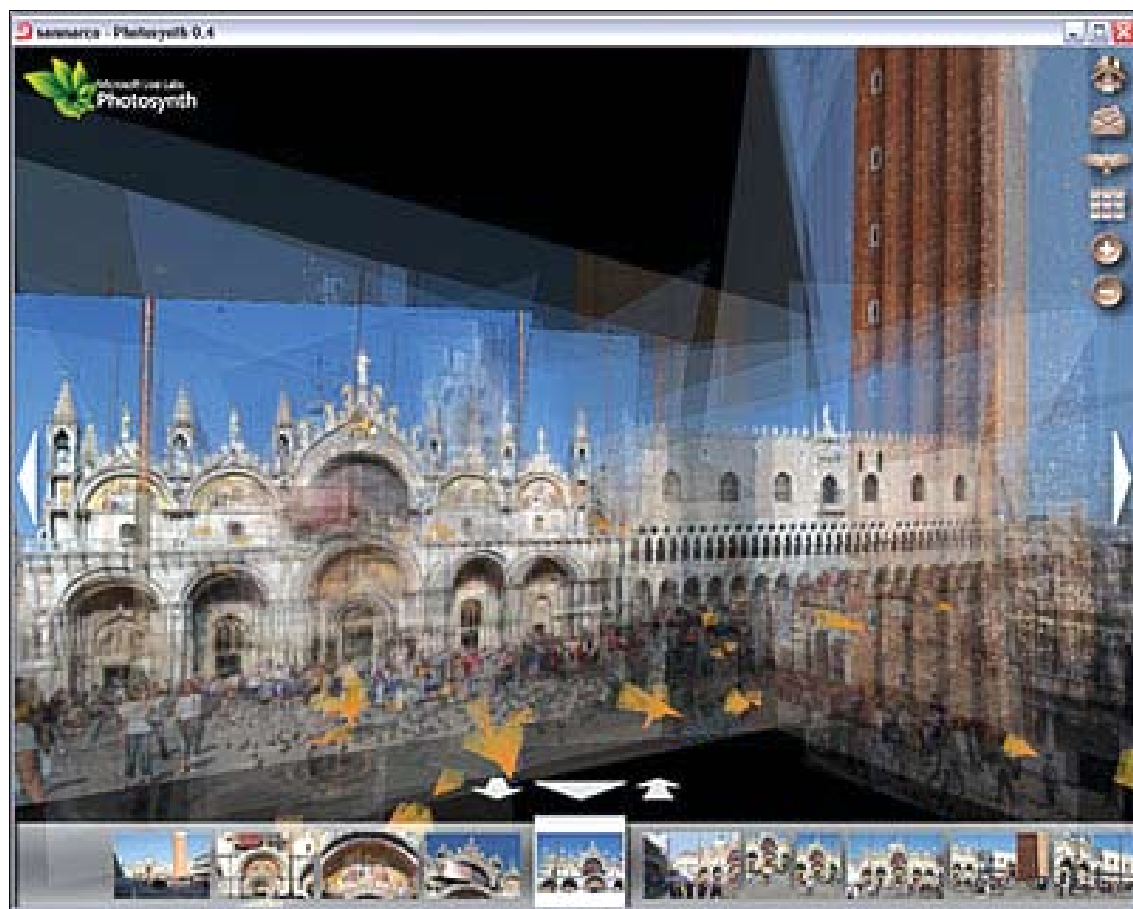
kdaj in koliko?

Microsoft Live Labs želi izpopolniti izdelek, preden ga pošlje v testno rabo. Izhod pro-

grama Microsoft Photosynth je napovedan za naslednje leto, cena pa zaenkrat še ni znana. Glede na funkcije, ki jih obeta program, in njegovo uporabnost lahko pričakujemo nekoliko višjo ceno (vsaj na začetku). Pustimo se presenetiti ...



microsoft photosynth
Microsoft
www.labs.live.com/photosynth



slovenski predvajalnik ...

... svetovnega formata | Toliko smo že vajeni, da je programje, ki zaide na naše namizje, ameriškega ali drugega mednarodnega izvora, da nam niti na misel ne pade, da za katerim stoji tudi slovenska pamet. Pa je tako. BS.Player, ki je na svetovnem tržišču prisoten že od leta 2000, je izdelek slovenskega podjetja Webteh. Razširjen je po vsem svetu in je v obdobju od nastanka do zdaj preštel kar 60 milijonov uporabnikov.



- vmesnik v slovenskem jeziku
- delovanje ne obremenjuje računalnika

Priložnost, da proizvajalci s takim podatkom seznanijo vse »neobveščene«, je najpogosteje izid nove različice. Tudi tokrat je bilo tako – podjetje Webteh je različico svojega programa BS.Player tik pred začetkom poletja nadgradilo na zaokroženo številko 2 in izkoristilo priložnost, da tudi slovensko javnost opozori na njegov izvor. Pri tem so si izbrali tudi partnerja in tako rekoč samo po sebi umevno je, da je to

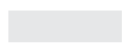
glasbenik oziroma glasbena skupina, v našem primeru (na naših tleh in tudi v svetu) dobro znana in uveljavljena Siddharta. Ta je posebej za BS.Player 2.0 priredila refren skladbe »Plastika«, ki se nahaja na njihovi pred kratkim izdani plošči »Petrolea«.

Začetki ...

Razširjenost BS.Playerja lahko v dobršni meri pripišemo dejstvu, da je bil prvi pred-

vajalnik (na svetu), ki je uporabnikom omogočil, da so se lahko posvetili gledanju filmov, ne pa iskanju ustreznih nastavitev in kodekov. Ker tovrstna uporaba zahteva vmesnik v jeziku uporabnikov, so program ves čas prevajali in je trenutno preveden v kar 90 svetovnih jezikov.

V različici 2.0 BS.Player 2 ostaja orodje za upravljanje in predvajanje vsebin, vse od videa do glasbe, tv- in radijskih programov



- slabo rešen vmesnik, kar se tiče dela z okni



Okno s knjižnico medijev - MediaLibrary.



BS.Player Side

(klasičnih in internetnih), teleteksta, podin webcastov ter livestreamingov. Prenovljena je grafična podoba programa, in to v slogu, ki je blizu trendovskim macizdelkom, kot je na primer QuickTime. Obnovljena različica so tržišču ponudili v dveh izvedbah – brezplačni (freeware) in plačljivi (pro-) obliki.

Brezplačna različica

V njej so novost možnosti za urejanje multimedjskih vsebin, poimenovane BS.MediaLibrary™. Med najpomembnejše funkcije, ki jih omogoča t. i. pametna oblika nove različice predvajalnika, sodijo prilagodljivost velikosti okna za filme, večjezičnost, nastavljanje ločljivosti, zamrzitev slike, podpora AVI-datotekam, podpora vključenim podnapisom/poglavjem,

BS.Player
webteh
www.bsplayer.com
brezplačen
29,60 eur
(pro različica)

podpora zunanjim avdiodatotekam, podpora digitalnemu izhodu za AC3-datoteke, INI-datoteke, različni načini predvajanja in še kaj.

Plačljiva različica »pro«

Za pičlih 29,90 evrov je na prodaj tudi profesionalna različica programa. Zanj od proizvajalcev programa prejmete registracijsko kodo, kateri že njena dolžina (v številu sestavnih črk in številke) upravičuje ceno nakupa – priznati moram, da v svoji dolgoletni »karieri« testiranj še nisem vnašala tako dolge registracijske številke.

Nakup programa doda osnovnim možnostim še prilagodljiv izenačevalnik (Equalizer), podporo TV- tunerju in napravam za zajem videa, zajem videa v datoteko, vgrajen urejevalnik podnapisov, vmesni pomnilnik (Network File Buffering), izboljšano podporo podnapisom, izboljšano podporo VMR9 in tehnično podporo po e-pošti.

Pogled v prihodnost

Avtorji programa trdno verjamejo v njegov uspeh, za boljše dosežke pa se medsebojno povezujejo. Tako je Matjaž Kurinčič, direktor IT-ja, v podjetju Webteh napovedal ustanovitev skupnega podjetja s podjetjem Infiniti MRM, projektu pa se je s svojo ekipo pridružil tudi Iztok Kurnik, dober poznavalec slovenske glasbene scene in glasbeni menedžer, ki bo prevzel skrb za vsebinsko zasnovo in trženje na naših tržiščih. Želje partnerjev so visoke, glavni namen skupnega podjetja pa je predvsem razvoj in vsestransko trženje novih izdelkov in rešitev na platformi BS.Player. Prvi



Pri promociji predvajalnika sodelujejo s skupino Sidharta

korak v tej smeri bo združitev njegovega glasbenega portala (www.glasbeniportal.com) v platformo BS.Play – spletno mesto, ki bo ponujalo uporabne in zanimive vsebine s področja različnih medijev.

»Naši« in »drugi«

Tovrstnih predvajalnikov se na tržišču veda kar tare. Vsi poznamo Windows Media Player, ki ga gigant Microsoft vgrajuje v svoj operacijski sistem. Zanj ne mo-

remo reči, da je brezplačen, saj moramo plačati operacijski sistem sam. Najhujši očitke je njegova požrešnost, saj močno zavira vzporedno delovanje drugih programov. Tukaj je BS.Player veliko bolj priazen do uporabnikov.

Poleg omenjenega so močni konkurenti še Real Player pa QuickMedia in še kar nekaj je podobnih programov, večinoma brezplačnih. Kje so razlike? Eno sem omenila in se navezuje na izdelek mo-

neapolis, sicer pa je razlik razmeroma malo, splošno znano in uveljavljeno je mnenje, da je najboljši program tisti, ki ga poznamo in obvladamo. Pozivom v slogu »kupujemo slovensko« se sicer silovito upiram, a če najdem slovenski izdelek, ki je v enakovredni konkurenci popolnoma primerljiv s svetovno konkurenco in tudi cenovno enako ugoden kot drugi, raje podprem slovensko pamet in ustvarjalnost kot tujo.

Aleksandra Globokar

sladke besede oglaševanja

Dokler se bodo na slovenskih reklamnih panojih pojavljali tako odlični besedni konstrukti, kot je septembrski "Vam bo rešil življenje, vi pa tega niti opazili ne boste?", bomo še naprej v dilemi: ali naši ustvarjalci z oblikovanjem oglasa tako malo zaslužijo, da si ne morejo privoščiti dobrega lektorja, ali pa so samo tako zelo polni sami sebe in prepričani, da lektorja sploh ne potrebujejo. Marsikateri samovšečni oglaševalski agenciji ne bi škodilo, če bi njihovi ustvarjalci (za katere vsakdo, ki je kdaj imel čast pogovarjati se s katerim izmed njih, ve, da so sami zase prepričani, da so polbogovi) Koroščevo knjigo vsaj prelistali. Avtor v njej analizira besedilo kot enega najpomembnejših elementov oglaševanja, čeprav v sodobnem



oglasu pogosto hoče prevladovati podoba. Na konkretnih primerih večinoma domačih oglasov, ki jih večina pozna, razčlenjuje besedilo v posamezne dele, s čimer izpostavi pomembnost jezika v oglaševanju, kar sodobni, vase zagledani (in pogosto premalo strokovno podkovani) oblikovalci spregledajo ali pozabljajo. Loti se tudi definiranja pojmov, kot sta oglaševalstvo in poročevalstvo, ter enkrat za vselej razloži, zakaj je izraz "oglas" izpodrinil besedo "reklama".

Naslov:
Avtor:
Izdajatelj:
Število strani:
Leto izdaje:
Jezik:
Cena:
Prodajno mesto:

Jezik in stil oglaševanja
Tomo Korošec
Založba FDV, Ljubljana
155
2005
slovenski
4.800 SIT
Knjigarna Vale Novak, Citypark, Ljubljana

svet navigacije: po osebnem ...

... še krajevni 'imenik' | Programi, ki spremljajo računalništvo, nas od vsega začetka navajajo, da si ustvarjamo sezname ljudi, s katerimi sodelujemo ali jih tako ali drugače poznamo, znane kot osebne imenike. Ti so bili že del prvih organizatorjev z le nekaj »K« spomina in so se ohranili vse do danes kot naši nepogrešljivi spremljevalci.

Razvoj pa v naše naprave in življenja prinaša nov nabor podatkov, ki jih bomo prav tako skrbno zbirali, hranili in verjetno tudi medsebojno izmenjevali – to je seznam krajev, kjer se najpogosteje gibljemo ali zadržujemo. Vezan je na naprave za spremljanje in določanje našega zemljepisnega položaja, širše znane kot GPS-i. Takšno napravo so uporabili tudi pri Simobilu za izvedbo aplikacije Si.Navigator, ki ponuja veliko uporabnih možnosti in lahko celi vrsti uporabnikov, ki svoje delo opravljajo pretežno na terenu, postane nepogrešljiv in dragocen pripomoček.



GPS sprejemnik



Ugotovitev, da zmogljivosti mobilnih telefonov tako rekoč iz dneva v dan rastejo, je že do kosti obrabljena fraza. Skoraj vsak dan se pojavi kak nov proizvajalec z inovativno ponudbo. Vključevanje naprav za navigacijo ni novost, veliko ponudnikov je že predstavilo različne, večinoma kakovostne in zanimive rešitve. Katere so torej prednosti rešitve slovenskega ponudnika mobilne telefonije?

O paketu Si.Navigator

Si.Navigator je programski paket, prirejen za uporabo v mobilnih telefonih, ki je namenjen navigaciji v prostoru s pomočjo satelitskega sistema GPS. Primeren ni za prav vse naprave, ampak le za tiste, ki imajo operacijski sistem Symbian serije 80 ali 60 (večinoma Nokiini telefoni ter en Sony Ericsson) ali Javo. Njegov nepogrešljiv dodatek je GPS-antena, povezljiva s telefonom prek modrega zoba – bluetootha.

Programska aplikacija Si.Navigator je dokaj preprosta, saj sta njena edina in glavna namena določanje oz. izbiranje zemljepisnih položajev ter sledenje poti med njimi. Zemljepisne položaje si lahko nastavimo in shranimo kot »prijjubljene« na osnovi ročno vpisanih podatkov ali si jih izberemo iz bogatega nabora prednastavljenih točk. Mednje sodijo vse pomembnejše stavbe, od železniških in avtobusnih postaj do nakupovalnih središč in bolnišnic. Med temi točkami si vzpostavimo povezave – različne poti. Tudi te lahko, podobno kot prej točke, prav tako shranimo in po potrebi ponovno

Naprave za določanje zemljepisnega položaja so bile dolgo časa prvotno namenjene gibanju v neurbaniziranem okolju, kot so morja, zrak in naravna prostranstva, predvsem pa za raziskovanje vesolja. Od tam so se postopoma širile v cestni promet, najprej k transportnim vozilom za potrebe sledenja njihovega položaja, kasneje pa še v voziške kabine osebnih vozil, pospremljene z zemljevidi. Danes se s specializiranih naprav selijo na naše vsakodnevne spremljevalce, mobilne telefone.

naložimo, simuliramo ipd. To je vsa filozofija navigatorja. Kot smo že omenili, je osnova za delovanje sistema GPS-antena. Ta se poveže na telefon prek modrozobe povezave, za nemoteno delovanje pa zahteva neposreden stik z nebom, kjer so njegovi gospodarji sateliti. To zna biti kdaj tudi

moteče, posebno takrat, ko se nahajamo v zaprtem prostoru, kakšnem klimatiziranem, brez možnosti odpiranja oken. A primerno mesto za postavitev antene se najpogosteje vendarle najde, saj povezava bluetooth dovoljuje oddaljenost tudi do 10 m ali več. Za dostop do zemljepisnih podatkov, ki se

nahajajo na internetu, telefon uporablja običajne GPRS- ali EDGE-povezave, odvisno od zmogljivosti telefona in uporabnikovega telefonskega paketa. Glede na to, da je lahko podatkov kar veliko, je bolj priporočljiva hitra EDGE-povezava, saj zna biti dostop prek GPRS-a dolgotrajen.

Vmesnik Si.Navigatorja nam prikaže izbrano pot na več različnih načinov: bodisi kot besedilni prikaz z začetno in končno točko, razdaljo, predvidenim časom poti in trenutno zemljepisno lokacijo bodisi kot povzete poti ali kot načrt lokacije.

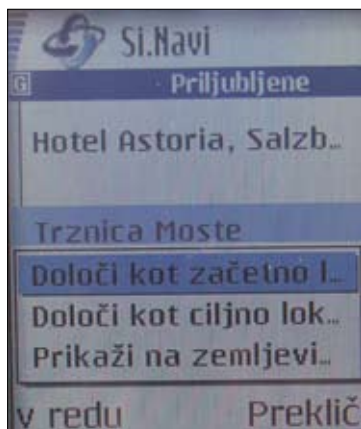
Za vse, ki moramo svoja potovanja prikazovati kot službene poti, izražene v kilometrih, je uporaben predvsem prikaz razdalj med kraji, saj se prepogosto dogaja, da si začetne in končne lokacije pozabimo zapisati in potem razdalje računamo iz zemljevidov. Vodnik po poti nas vodi s pomočjo shematičnih kart, ki nam prikažejo razdaljo do naslednjega odcepa in smer zavijanja, preklo-



Izpis podatkov o poti



Kot urnik, z opozorili na ovire na poti



Kraje, kamor pogosto hodimo, si lahko shranimo v lasten nabor prijubljenih



Podroben prikaz ulic



Meniji

pimo pa se lahko tudi na glasovno vodenje. Ta rešitev je skoraj neizogibna, kadar navigator uporabljamo, ko smo sami na potovanju.

..med konkurenco in v prihodnosti

V čem je torej prednost Si.Navigatorja? Njegova glavna prednost je, da so vsi podatki nameščeni na spletnem strežniku, kjer so lahko dnevno ali še pogosteje posodobljeni. To pomeni, da so tam podatki o delih na cestah in zastojih, ki lahko zaradi tega nastajajo, obvozi, nameščenih kamerah in vrsta drugih podatkov o prometu, ki krojijo njegovo pretočnost in čas, ki ga bomo porabili za pot. Podatki, s katerimi razpolagamo, so zato vedno najnovejši in ne le v trenutku, ko kupimo nadgradnjo programa.

Si.Navigator smo si ogledali v njegovi prvi različici, ki je med izkušenimi uporabniki pri večini programov obravnavana kot razvojna. V vmesniku, na primer, se kar nekaj ukazov pojavlja v različnih zaslonkih menijih, kar uporabnika pogosto zmede. Vsi, ki so tovrstne naprave do zdaj že uporabljali v navigaciji ali pri pohodništvu, bodo pogrešali tudi prikaz z GPS-anteno doseženih satelitov,

katerih število je jamstvo natančnosti prikaza lokacije. Tudi spletna aplikacija na naslovu <http://simobil.mywayfinder.com/index.sl.php> ne deluje vedno tako, kot bi si želeli.

Nesporno ostaja eno dejstvo: prihodnost kaže porast ponudbe različnih, mobilnim telefonom prirejenih aplikacij. Mednje so bodo nedvomno prav kmalu uvrstili zemljevidi in turistični vodiči po mestih, krajih, državah. Tukaj bomo prav kmalu iskali programe festivalov, seminarjev, načrte razstavišč in sezname razstavljalcev na sejemskih prireditvah ter še vrsto drugega. To bo spletna ponudba, ki jo v kratkem pričakujemo na spletnih portalih vseh večjih, predvsem pa turistično pomembnih mest, na predstavitvenih straneh sejmjarjev, organizatorjev seminarjev itd.

Zato ne želimo dokončno ocenjevati vrednosti neke aplikacije v danem trenutku, ampak je veliko bolje oceniti njeno vrednost za prihodnost in možnosti razvoja. Razmere na trgu mobilne telefonije so še naprej neurejene in dokaj neusklajene, predvsem kar se tiče medsebojne skladnosti različnih aparatov in operacijskih sistemov. Vsak »vol« vleče voz v svojo smer, ne ve se, ali bo Microsoftu tudi tu uspelo pomesti s konkurenco ali pa bo, na primer, na vsem lepem udaril na površje kakšen Apple in v virtualnem slogu pometel z vso konkurenco, ne sposobno sklenitve dogovorov. Symbian je trenutno zelo močan operacijski sistem za mobilne telefone, a se še njegov lastni »oče« spogleduje z Linuxom. Dokončnim dogovorom še ne vidimo prihodnosti, zato je treba živeti v sedanjosti z najboljšim, kar se ponuja danes, in tukaj. In Si.Navigator nedvomno izkazuje visoko stopnjo uporabnosti že v tem trenutku; je rešitev, s katero se lahko nadejamo razvoja, rasti in nadgrajevanja.

In za konec lahko le še enkrat poudarimo: tako kot je vrednost osebnih imenikov v kolličini podatkov o ljudeh in podjetjih, pravo vrednost tudi programi za navigacijo dobijo šele takrat, ko je v njih čim bolj širok nabor krajev, kjer se pogosto gibljemo, in seveda tudi vseh tistih, kjer smo že kdaj bili.



gps ali global positioning system

Kratka GPS je okrajšava za Global Positioning System (sistem globalnega določanja položaja). GPS je satelitski navigacijski sistem, ki se uporablja za določanje natančnega položaja in časa kjer koli na Zemlji ali zemeljski tirnici. Sistem je ustvarilo obrambno ministrstvo ZDA, ki ga tudi upravlja. Sestavlja ga najmanj 24 satelitov v 6 ravninah tirnic. Vsak izmed njih ima nameščeno atomsko uro in obkroži Zemljo dvakrat dnevno na višini 20.200 km. Satelit neprestano oddaja čas (po svoji uri) in podatke o tirnici gibanja, ki jih določajo zemeljske opazovalnice. Oborožene sile Združenih držav Amerike uporabljajo polno ime, NAVSTAR GPS (Navigational Satellite Timing and Ranging – Global Positioning System). Njegovi sateliti na potovanju okrog Zemlje uporabljajo srednjo krožno tirnico.

Delovanje

Za pridobitev podatkov o zemljepisni dolžini in širini, nadmorski višini ter točnem času potrebujemo signale štirih satelitov. Iz razlike med krajevnim časom in časom oddajanja določimo razdaljo med sprejemnikom in satelitom, nato pa iz njihovih signalov in notranje baze podatkov ugotovimo mesta satelitov. Sprejemnik se torej nahaja na presečišču štirih sfer. Središče vsake izmed njih je satelit, polmer pa časovna razlika med satelitom in sprejemnikom, pomnožena s hitrostjo razširjanja radijskih signalov. Za ta postopek potrebujemo veliko natančnost ure v sprejemniku. Zahteve po natančnosti ure lahko zmanjšamo, tako da merimo le razlike med časi sprejemov signalov s posameznih satelitov. Ker se pri tej metodi nenatančnost ure ne akumulira, so lahko ure manj natančne. Uporabljajo se kvarčne ure.

Cena vzdrževanja sistema je okoli 400 milijonov ameriških dolarjev letno. Vključuje tudi zamenjavo odsluženih satelitov. Prvi izmed 24 satelitov, ki trenutno sestavljajo sistem, je bil vtrjen 14. februarja 1989. 52. satelit od vzpostavitve sistema leta 1978 je bil izstreljen 6. novembra 2004 na krovu rakete Delta II.

GPS za civilno rabo

Delovanje sistema je razmeroma preprosto, naprave, potrebne zanj, pa poceni, zato se je njegova raba hitro razširila. Brez omejitev ga lahko uporablja vsakdo, ki ima ustrezen sprejemnik. Sistem je razdeljen na tri odseke: vesoljskega, nadzornega in uporabniškega. Vesoljski odsek vključuje satelite GPS, nadzorni zemeljske postaje, ki skrbijo za nadzorovanje poti satelitov, usklajevanje njihovih atomskih ur in nalaganje podatkov, ki jih oddajajo sateliti. Uporabniški odsek sestavljajo civilni in vojaški GPS-sprejemniki, ki razberejo časovne podatke iz večjega števila satelitov in nato izračunajo položaj sprejemnikov s postopkom trilateracije.

Do leta 2000 so sateliti oddajali premaknjen čas in koordinate. Poleg teh osnovnih podatkov so oddajali še šifriran signal, ki je sporočal namenoma povzročeno napako. Ta signal so lahko dešifrirali samo sprejemniki oboroženih sil ZDA (verjetno Nata). Civilni sprejemniki so kazali koordinate, ki so bile do 120 m napačne. Po letu 2000 teh (namernih) motenj ne uporabljajo več in koordinate so natančne na 10 m (lokacija je v krogu s polmerom 10 m).



Prikaz poti v načrtu mesta



Razdalja do naslednjega odcepa

3d-navigator

z imenom spacepilot | Pod drobnogled smo dobili tako imenovan 3D-navigator oziroma preprosteje prostorsko (3D-) miško z imenom SpacePilot podjetja 3D-connexion.



Napravica ima enostavno tanko ohišje. Središče naprave je krmilni valj, okrog tega pa je razporejenih 20 tipk in zaslon. Na podlagi je zelo stabilna, z računalnikom je povezana prek USB-povezave. Komunikacija med njo in programi se izvaja ob podpori gonilnika, ki se je brez težav namestil na računalnik.

Razporeditev naprave in delovanje

Naprava ima po celotni širini LCD-zaslon, ki prikazuje trenutno razporeditev tipk in po-

vezavo med številko tipke ter ukazom. Pod LCD-jem je šest tipk, med njimi pa neenakomeren presledek. Ta je pogosto zelo moteč, saj zavaja h klikanju v prazen prostor.

Za upravljanje so na voljo štiri tipke (*Enter, Esc, Control, Shift*). Tipko *Config* uporabljamo za spreminjanje pred nastavljenimi razporeditvami. Ko zaženemo želeni program, naprava sama požene prej ustvarjene nastavitve. Ko pritisemo tipko *Config*, se sprehajamo med temi nastavitvami, vendar le v eni smeri. To je lahko moteče ob veliko različnih razporeditvah, saj se ni mogoče vračati nazaj. Tipko *Panel* uporabljamo za nastavitve naprave (povezave tipk in programov, občutljivost itd). Na desni strani sta dve tipki, namenjeni nastavitvam občutljivosti in prioriteta krmilnega valja. Čisto spodaj so smerne tipke in izklop prostorske rotacije. Od dokaj zajetne množice tipk nam je za opis preostala le še tipka *Fit*, katere namen je povečati model ali risbo čez celoten zaslon.

Splošna uporabnost

Ob zagonu operacijski sistem preveri aktivnost naprave in če je neaktivna, na to opozori. Pri namestitvi sem naletel na prvo razočaranje, saj naprava ne more nadomestiti miške. Le-to še nadalje potrebujete, naprave pa tudi ni mogoče uporabljati v programih, za katere ni napisan gonilnik. Če povzamemo: 3D-navigator je predvsem namenjen prostorski navigaciji v 3D-grafiki.

Namenska uporabnost

3D-navigator se je veliko boljše izkazal pri programih, ki podpirajo 3D-grafiko. Najprej sem ga preizkusil v CAD-programskem paketu SolidWorks. Ob zagonu programa se aktivira subrutina, ki navigator pripravi na uporabo v tem programu. Dokler ne začneš uporabljati eno izmed treh možnosti (modeliranje, izdelave sklopov, izdelave dokumentacije), ga ni mogoče uporabljati. Ta lastnost ni moteča in predstavlja napake.

Odlaka navigatorja je, da ga je preprosto prilagoditi svojim potrebam in nastavitvi bli-



SpacePilot

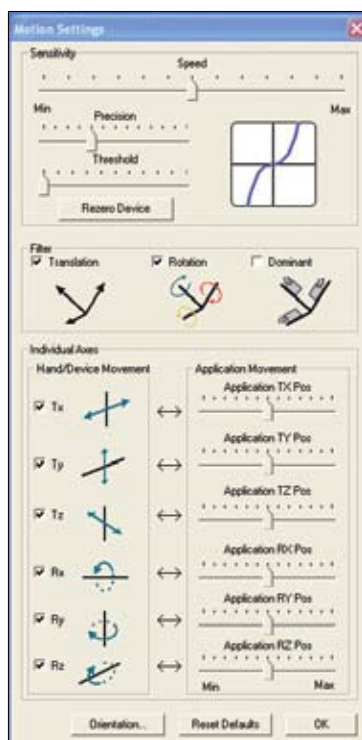
www.3dconnexion.com
549 USD

žnjic. Rokovanje je preprosto. Glavna prednost se izkaže v enostavnem zumiranju, premikanju in obračanju objekta. Pogrešal sem »inteligentnost« na področju preddefiniranih menijev. Prav tako sem pričakoval, da mi bo naprava podala nove menije, ko uporabljam določeni modul v programu. Ko delam v Sketchu, mi ta ponudi ukaze, potrebne pri tej operaciji. Oziroma podobno – ko se vrnem v delo s površinami, ukaze za površine oziroma kakšnem drugem sklopu. Podobno se obnaša naprava v programu Inventor in Catia. Razlika je predvsem v prikaznih oknih pri nastavljanju oznak in delovanju naprave.

Druga opažanja

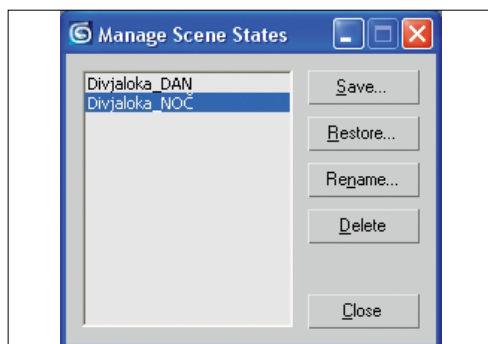
Naprava zelo pospeši in poenostavi delo pri upravljanju z modelom (rotiranje, zumiranje in premikanje). Če pogledamo delo samo z miško, vidimo, da je treba s prostorom in ukazi delati zaporedno. Ob uporabi navigacijske naprave pa sta ti dve funkciji združeni. To je tudi točka, kjer največ prihranimo na času. Zakaj je SpacePilot boljši od drugih naprav 3D-connexion? Glavna prednost je v tem, da ni treba premakniti rok z naprave. Izjema so le primeri, ko je treba vnašati črkovno-številčne simbole ali bližnjice, ki niso povezane z napravo. Možnosti uporabe kombinacij tipk nisem zasledil.

3D-navigator sicer resnično veliko prihrani na času, vendar je za to treba tudi plačati svojo ceno, ki pa je kar na ravni odličnega procesorja ali kakšne druge naprave.



uporabna orodja

Vsako delo, tudi na računalniku, poteka po nekem ustvarjalnem postopku. Pravzaprav je tudi pisanje spisa podobno računalniškemu programu, saj mora imeti »glavo in rep«. Seveda ta proces ni vedno tekoč. Včasih se vrnemo kakšen korak nazaj, da gremo lahko dva naprej. Programerji VIZ-a in MAX-a se tega zavedajo. V programa so vgradili kar nekaj orodij, ki nam omogočajo hiter prehod med različnimi fazami v obdelavi scene.



1 | V članku bodo predstavljeni ukazi za nadzor in shranjevanje ter kasnejšo obnovo trenutnega stanja v sceni. V obstoječi sceni bomo pripravili več možnosti osvetlitve in jih shranili za kasnejšo hitro zamenjavo.

Edit/Hold

Z ukazom *Hold* zadržimo celotno stanje scene, od objektov do materialov, animacij v sceni itd. Ukaz trenutno stanje scene shrani v lastno datoteko, ki je samo ena. Torej lahko hranimo le stanje ene scene naenkrat.

Edit/Fetch

Z ukazom *Fetch* vrnemo stanje scene, kot je bilo v tre-

nutku izvedbe ukaza *Hold*. V praksi je pametno uporabiti ta ukaz vedno, preden se podamo na »neznano ozemlje«. Vendar, pozor. Pri uporabi obeh ukazov bodite skrajno previdni. Zakaj?

1. Ko izvedete ukaz *Fetch* in se obnovi s *Hold* zadržana scena, ni več ukaza *Undo*. Torej pomislite, kaj ste nazadnje shranili z ukazom *Hold*.
2. Ukaz *Fetch* ima varovalko in vas vpraša, ali res želite povrniti stanje, shranjeno z ukazom *Hold*. Ukaz *Hold* pa te varovalke na žalost nima. Težava nastane, ker sta ukaza v zavesnem meniju *Edit* eden nad drugim. Če na primer želite izbrati *Fetch*, pa ste v naglici kliknili na *Hold*, ste izgubili staro stanje, ki ste ga hoteli vrniti. To se zgodi tudi v boljših družinah.

Tools/Manage Scene States ...

Sceno najprej opremimo z lučmi, ki jih bomo potrebovali za dnevno in nočno osvetlitev. Za dnevno osvetlitev zadostuje luč *Direct*, ki nima upadanja z oddaljenostjo (simulacija sonca), za nočno pa bomo pripravili več luči *Spot*, ki bodo predstavljale reflektorje, ki osvetljujejo različne dele gradu.

Poleg tega pripravimo dve ozadji. Svetlo za dnevne renderinge in temno za nočne. Obe ozadji sta pripravljene v *Material Editorju* kot *Mapa Gradient*.

Najprej pripravimo sceno za dnevni rendering. Ugasnjen so vse luči *Spot*, ozadje pa je svetlo. Ko smo naredili



dnevno upodobitev, je čas, da shranimo trenutne nastavitve scene. Po izboru ukaza se odpre pogovorno okno *Manage Scene States*, kjer izberemo gumb *Save*. Odpre se novo okno *Save Scene State*, kjer vpišemo ime trenutnega stanja in s spodnjega seznama izberemo, katere nastavitve scene želimo shraniti (npr. scena_DAN).



2 | Zdaj spremenimo stanje luči. Vključimo vse luči *Spot* in luč *Omni*, ki jo uporabljamo za učinek sijaja okrog meseca, ter izključimo luč *Direct*, ki nam je predstavljala sonce. Poleg tega v pogovornem oknu zamenjajmo *Environment ozadje/Background* za temnejše in malenkost povečajmo ambientalno osvetlitev. Izdelamo testno upodobitev in če je vse v redu, ponovimo postopek shranjevanja stanja scene – *Manage Scene States*.

Shranili smo obe sceni, dnevno in nočno. Zdaj enostavno



prehajamo med njima tako, da izberemo shranjeno stanje scene in nato ukaz *Restore*.

Še nasvet

Pri nadzoru luči si lahko pomagate z orodjem *Light Lister*, ki ga prav tako najdete v zavesnem meniju *Tools*. Tu lahko spremenite lastnosti več lučem hkrati.

Enostavna metoda za shranjevanje trenutnega stanja je tudi ukaz *Save As ...*. Nič ne bo škodilo, če boste poleg vsega uporabljali še ta ukaz.

info

KLIK 82

je v celoti tiskan na papirju

Claro Silk in sicer:

notranjost: Claro Silk 115 gr/m²

ovitek: Claro Silk 200 gr/m²

Proizvajalec: M-real

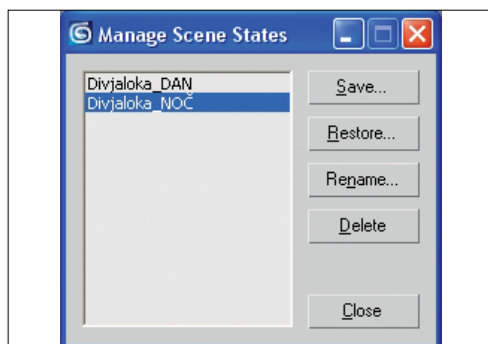
www.m-real.com

Prodajalec: Map d.o.o. Ljubljana



uporabna orodja

Vsako delo, tudi na računalniku, poteka po nekem ustvarjalnem postopku. Pravzaprav je tudi pisanje spisa podobno računalniškemu programu, saj mora imeti »glavo in rep«. Seveda ta proces ni vedno tekoč. Včasih se vrnemo kakšen korak nazaj, da gremo lahko dva naprej. Programerji VIZ-a in MAX-a se tega zavedajo. V programa so vgradili kar nekaj orodij, ki nam omogočajo hiter prehod med različnimi fazami v obdelavi scene.



1 | V članku bodo predstavljeni ukazi za nadzor in shranjevanje ter kasnejšo obnovo trenutnega stanja v sceni. V obstoječi sceni bomo pripravili več možnosti osvetlitve in jih shranili za kasnejšo hitro zamenjavo.

Edit/Hold

Z ukazom *Hold* zadržimo celotno stanje scene, od objektov do materialov, animacij v sceni itd. Ukaz trenutno stanje scene shrani v lastno datoteko, ki je samo ena. Torej lahko hranimo le stanje ene scene naenkrat.

Edit/Fetch

Z ukazom *Fetch* vrnemo stanje scene, kot je bilo v tre-

nutku izvedbe ukaza *Hold*. V praksi je pametno uporabiti ta ukaz vedno, preden se podamo na »neznano ozemlje«. Vendar, pozor. Pri uporabi obeh ukazov bodite skrajno previdni. Zakaj?

1. Ko izvedete ukaz *Fetch* in se obnovi s *Hold* zadržana scena, ni več ukaza *Undo*. Torej pomislite, kaj ste nazadnje shranili z ukazom *Hold*.
2. Ukaz *Fetch* ima varovalko in vas vpraša, ali res želite povrniti stanje, shranjeno z ukazom *Hold*. Ukaz *Hold* pa te varovalke na žalost nima. Težava nastane, ker sta ukaza v zavesnem meniju *Edit* eden nad drugim. Če na primer želite izbrati *Fetch*, pa ste v naglici kliknili na *Hold*, ste izgubili staro stanje, ki ste ga hoteli vrniti. To se zgodi tudi v boljših družinah.

Tools/Manage Scene States ...

Sceno najprej opremimo z lučmi, ki jih bomo potrebovali za dnevno in nočno osvetlitev. Za dnevno osvetlitev zadostuje luč *Direct*, ki nima upadanja z oddaljenostjo (simulacija sonca), za nočno pa bomo pripravili več luči *Spot*, ki bodo predstavljale reflektorje, ki osvetljujejo različne dele gradu.

Poleg tega pripravimo dve ozadji. Svetlo za dnevne renderinge in temno za nočne. Obe ozadji sta pripravljene v *Material Editorju* kot *Mapa Gradient*.

Najprej pripravimo sceno za dnevni rendering. Ugasnjen so vse luči *Spot*, ozadje pa je svetlo. Ko smo naredili



dnevno upodobitev, je čas, da shranimo trenutne nastavitve scene. Po izboru ukaza se odpre pogovorno okno *Manage Scene States*, kjer izberemo gumb *Save*. Odpre se novo okno *Save Scene State*, kjer vpišemo ime trenutnega stanja in s spodnjega seznama izberemo, katere nastavitve scene želimo shraniti (npr. scena_DAN).



2 | Zdaj spremenimo stanje luči. Vključimo vse luči *Spot* in luč *Omni*, ki jo uporabljamo za učinek sijaja okrog meseca, ter izključimo luč *Direct*, ki nam je predstavljala sonce. Poleg tega v pogovornem oknu zamenjajmo *Environment ozadje/Background* za temnejše in malenkost povečajmo ambientalno osvetlitev. Izdelamo testno upodobitev in če je vse v redu, ponovimo postopek shranjevanja stanja scene – *Manage Scene States*.

Shranili smo obe sceni, dnevno in nočno. Zdaj enostavno



prehajamo med njima tako, da izberemo shranjeno stanje scene in nato ukaz *Restore*.

Še nasvet

Pri nadzoru luči si lahko pomagata z orodjem *Light Lister*, ki ga prav tako najdete v zavesnem meniju *Tools*. Tu lahko spremenite lastnosti več lučem hkrati.

Enostavna metoda za shranjevanje trenutnega stanja je tudi ukaz *Save As ...*. Nič ne bo škodilo, če boste poleg vsega uporabljali še ta ukaz.

info

KLIK 82

je v celoti tiskan na papirju

Claro Silk in sicer:

notranjost: Claro Silk 115 gr/m²

ovitek: Claro Silk 200 gr/m²

Proizvajalec: M-real

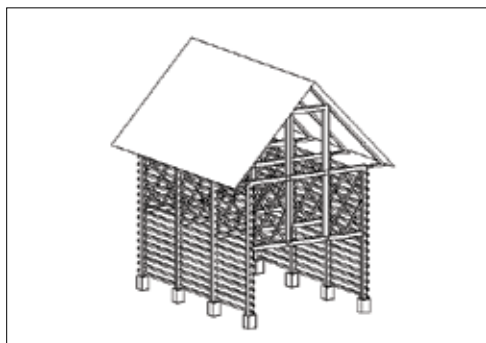
www.m-real.com

Prodajalec: Map d.o.o. Ljubljana

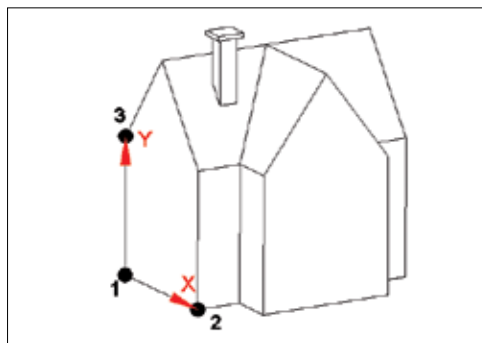


UCS

Modeliranje v treh razsežnostih (3D) zahteva pogosto menjavanje risalne ravnine v prostoru. Včasih je bil to precej zapleten postopek, AutoCAD 2007 pa je stvar zelo poenostavil in risanje v prostoru je postalo tako preprosto, kot je risanje v tlorisni ravnini.



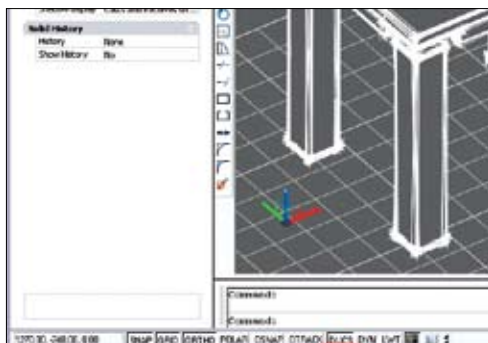
1 | UCS je okrajšava za *User Coordinate System* ali po slovensko uporabniški koordinatni sistem. S pomočjo različnih UCS-ov se uporabnik lahko postavlja na različne ravnine v prostoru in tam riše tako, kot bi risal na tlorisno ravnino. Izdelki so lahko kompleksni 3D-modeli.



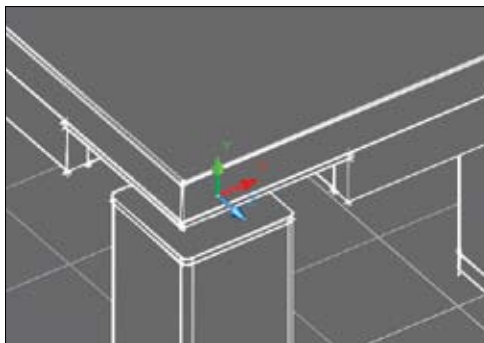
2 | V prejšnjih različicah AvtoCAD-a je risanje na drugo ravnino za seboj potegnilo vrsto klikanja ... Običajno smo morali tako ravnino definirati s 3 točkami v prostoru (izhodišče, pozitivna smer X in pozitivna smer Y). Če smo vmes skočili na kak drug pogled, smo morali prej koordinatni sistem shraniti, da ni bil potreben nov postopek definiranja.



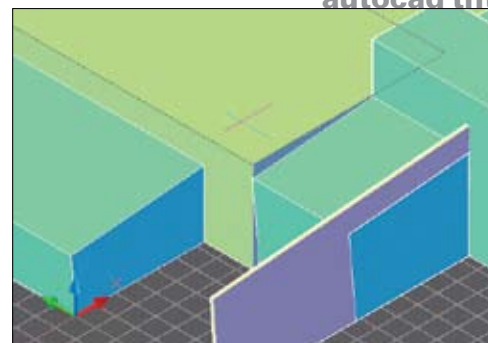
3 | AutoCAD 2007 pa je naredil velik korak naprej na področju 3D-modeliranja, in sicer tako glede enostavnosti kot tudi hitrosti pri delu. Zato je bilo treba nekaj storiti tudi na področju koordinatnih sistemov. Za poenostavitev smo tako dobili novo kontrolo *DUCS*!



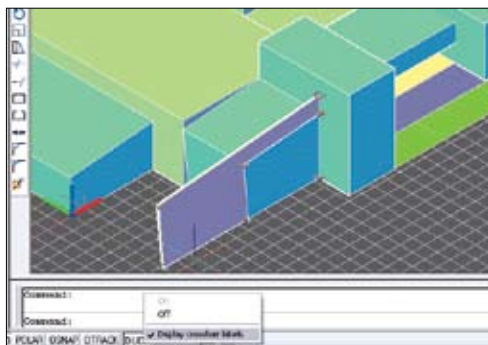
4 | *DUCS* je okrajšava za *Dynamic UCS* – torej Dinamični uporabniški koordinatni sistem. Kontrola je nameščena spodaj v statusni vrstici (kjer so tudi *SNAP*, *GRID* ...). Če pa zadevo tipkamo v ukazno vrstico, gre za spremenljivko *UCSDETECT*. Nastavitev 1 pomeni, da je dinamični UCS vključen, nastavitev 0 pa, da je izključen. Preklop je mogoč tudi prek funkcijske tipke *F6*.



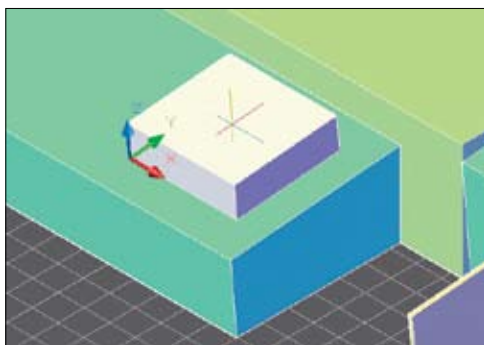
5 | Vključen *DUCS* v praksi pomeni, da lahko začasno samodejno poravnamo koordinatni sistem z ravnino na nekem že izrisanem objektu *Solid*. Poravnava je mogoča samo tekom aktivnega ukaza. Npr. da je aktiven neki ukaz za risanje, drsnik premaknemo nad ploskev solida, koordinatni sistem preskoči na pokazano ploskev in se po končanem ukazu spet vrne na prvotno lokacijo.



6 | Ko se pomaknemo nad določeno ploskev solida, se le-ta poudari – vsi njeni robovi se izrišejo črtkano, tako da točno vemo, katera ploskev bo aktivna, če začnemo risati. Pomembno je tudi, kako se na tej ploskvi obračata smeri X in Y. Če se na ploskev zapeljemo z različnih smeri, sta tudi osi X in Y različno usmerjeni – tako da si izberemo nam najbolj ustrežno možnost.



7 | Osi X in Y spoznamo po barvah. Rdeča je os X, zelena os Y, modra pa os Z. Če nas moti, da ni oznak, lahko z desnim gumbom kliknemo na gumb *DUCS* v statusni vrstici in aktiviramo možnost *Display crosshair labels*. Po prvi podani točki pa se koordinatni sistem tako izriše v celoti, tudi z oznakami.



8 | Ukazi, ki lahko uporabljajo dinamični UCS, so naslednji:

- preprosta geometrija (*line*, *polyline*, *rectangle*, *circle* ...)
- besedilo (*text*, *multiline text*, *table*)
- reference (*block*, *Xref*)
- solidi (*primitivi* in *polysolid*)
- popraviljanje (*rotate*, *mirror*, *align*)



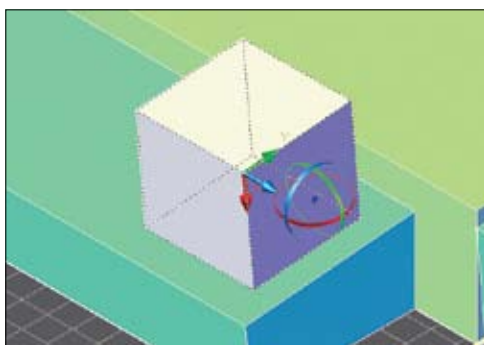
9 | Med uporabo dinamičnega UCS-a je pomembno tudi, kako deluje *OSNAP* (lovljenje točk). Običajno želimo, da jih išče samo po aktivni ravnini. Taka je tudi osnovna nastavitev spremenljivke *OSOPTIONS* (3), ki samodejno preze točke na šrafurah in objektih z negativno vrednostjo Z glede na trenutni dinamični UCS.



10 | *OSOPTIONS* ima lahko naslednje vrednosti:

- 0 – *OSNAP* lovi vse objekte
- 1 – *OSNAP* preze šrafore
- 2 – *OSNAP* preze geometrijo z negativnim Z glede na trenutno ravnino

Seštevek zelenih možnosti je vrednost spremenljivke *OSOPTIONS*. Osnovna nastavitev 3 pomeni, da sta aktivni vrednosti 1 + 2.



11 | Ukaza *3D-Move* in *3D-rotate* nam po izbiri objektov prav tako nudita prilagajanje koordinatnega sistema. Pri vprašanju *Base point* se lahko pomikamo po ploskvah solida in spremljamo samodejno spreminjanje koordinatnega sistema. Ko smo na pravi ravnini, pokažemo točko. Stvar je zelo zanimiva za natančne pomike po poševnih ravninah.



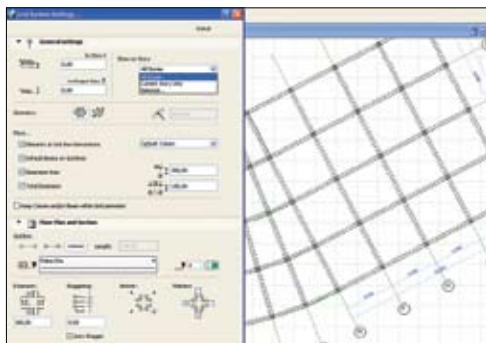
12 | Če imamo *DUCS* ves čas vključen in ga želimo samo začasno izklopiti, potem držimo pritisnjeno tipko *F6* (ali pa *SHIFT + Y*). Velja pa tudi nasprotno – če je *DUCS* izključen, ga lahko začasno vključimo z držanjem tipke *F6*.

bombončki

Uporaba GDL-jezika za izdelavo lastnih objektov omogoča tudi pisanje bolj ali manj obsežnih programskih dodatkov, in sicer že od nastanka programa Archicad pred 23 leti. Tako je nastalo kar nekaj koristnih dodatnih orodij, ki nam olajšajo ali pospešijo vsakdanje delo. Pri Graphisoftu so jih zbrali, uredili in posodobili za Archicad 10. Našli jih boste v meniju Help pod Archicad 10 Goodies. So brezplačni, zato ni razlogov, da jih ne bi takoj preizkusili.

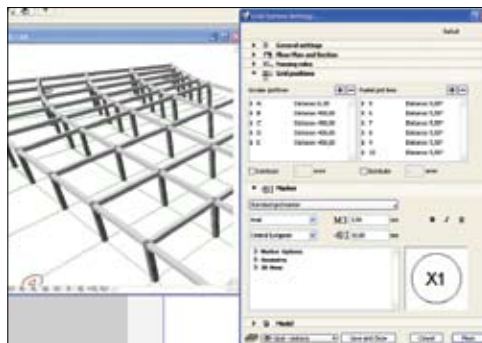


Vizualizacija Nicolasa Rivere



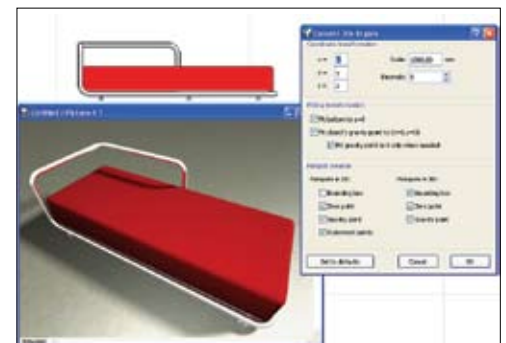
1 | Grid Tool (konstrukcijska mreža)

Ta dodatek nam nudi večji nadzor nad postavitvijo in izgledom konstrukcijske mreže, kot jo imamo v samem Archicadu. V meniju *Design* se pojavi ukaz *Grid System*. Z njim odpremo okno z nastavitvami.



2 | Grid Tool (konstrukcijska mreža)

Dodatku lahko prepustimo, da sam po oseh potegne nosilce, na presečišču osi pa postavi stebre, katerih dimenzije in obliko lahko seveda nastavimo sami. Na voljo so tudi nastavitve za oznake osi, razmike med njimi, kotiranje, prikaz osi v 3D-oknu in prerezih ...



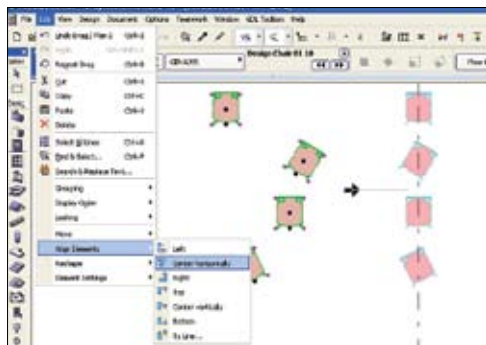
3 | 3DS In (uvoz 3DS-modelov)

Naslednji pripomoček je namenjen uvozu modelov, narejenih s programi, ki podpirajo zapis v ta razširjeni format. Veliko objektov najdemo brezplačno na voljo na internetu (tale je z e-interiors.net) in jih tako lahko vključimo v naše projekte.



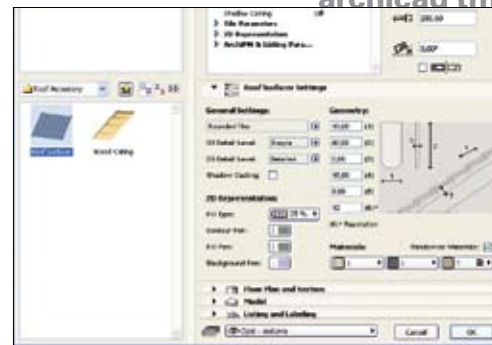
4 | Preverjanje podvojenih objektov

Dodatek *Check Duplicates* nam preveri, ali se v projektu ali trenutnem oknu nahajajo objekti, ki imajo enako geometrijo, barvo in plast. To se nam včasih zgodi, kadar objekte kopiramo ali razmnožujemo in nam le po nepotrebnem otežujejo projekt. Tako preverjene lahko samo označimo ali zbrisemo.



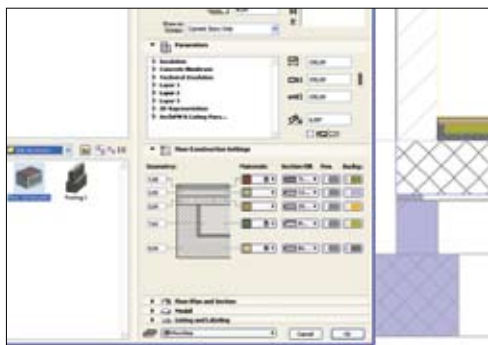
5 | Poravnavanje objektov

Dodatek *Align Element* nam izbrane objekte poravnava na izbran rob ali sredino elementov v horizontalni ali vertikalni smeri. Zelo je koristen tudi pri poravnavanju več vrstic besedila, podobno kot v urejevalniku besedil.



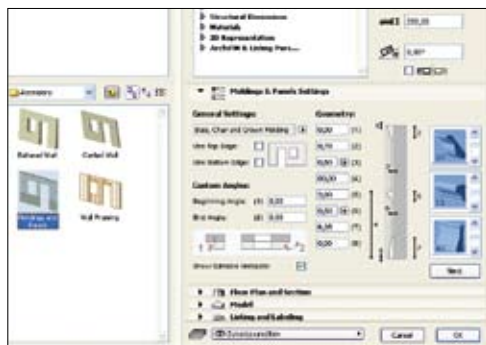
6 | Dodatki za streho (Accessories)

Pri strehah imamo možnost strešino prekriti z različno kritino ali podstreho obložiti z ladijskim podom oz. deskami. Ker so strešniki in obloga dokaj detaljno modelirani, pazimo, da projekta preveč ne obremenimo oz. da plast, kadar je ne potrebujemo, skrijemo.



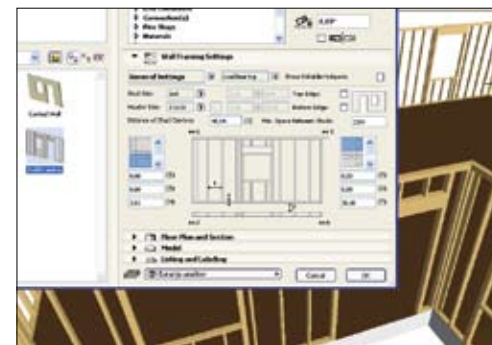
7 | Dodatki za ploščo (Accessories)

Za plošče obstajata dva dodatka: za risanje temeljev in podne konstrukcije. Če najprej ploščo izberemo, se temelji ali podna konstrukcija izrišeta po njeni obliki, drugače pa potek določimo s kazalcem kot *Polyline*.



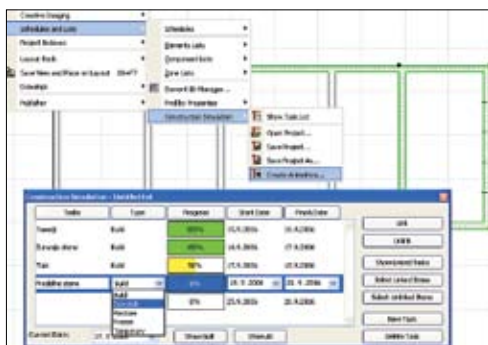
8 | Dodatki za zid (Accessories)

Pri zidovih so možnosti za nagnjene in konične zidove rešene s prihodom Archicada 10, zanimivo pa je dodajanje lesenih zidnih oblog. Obloge so po višini zidu razdeljene na tri dele, za vsak del lahko vrednosti nastavljam posebej.



9 | Dodatki za zid (Accessories)

Druga priročna možnost je izdelava lesene konstrukcije za montažne stene. Parametri za vertikale in horizontale so jasno grafično prikazani, tako da si konstrukcijo hitro prilagodimo svojim potrebam.



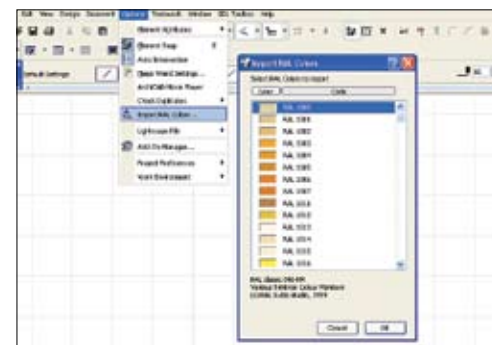
10 | Simulacija gradnje

Projekt, izdelan v Archicadu, je mogoče povezati tudi s preprostim terminskim načrtom, ki ga izdelamo (ali uvozimo iz *MS Projecta*) s pomočjo dodatka *Construction Simulation*. Posamezne objekte povežemo z nalogami, ki imajo svoj začetek in trajanje, tako da lahko spremljamo faze gradnje objekta. Glede na nastavljeni datum lahko prikazemo, kaj je že zgrajeno oz. izdelamo animacijo *Quick Time*, ki simulira gradnjo.



11 | Mreža v streho

Pri izdelavi bolj zahtevnih streh je velikokrat lažje, da streho oblikujemo s pomočjo mreže (*Mesh*). Z dodatkom *Mesh to Roof* to mrežo z enim klikom pretvorimo v posamezne strešine, ki jih potem popravljamo kot običajno streho.

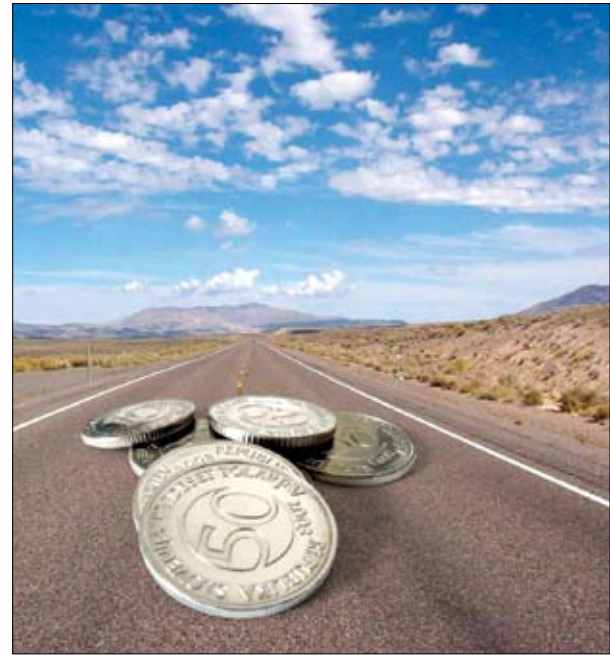


12 | RAL barve

Za čim boljše ponazoritve barv v naših projektih je na voljo tudi uvoz barvne skale po sistemu RAL. V oknu nato izberemo samo nekatere ali vse in jih uvozimo med že obstoječe materiale v projektu.

ohranjanje sence

Verjetno ste že kdaj premikali objekt iz ene slike v drugo in se potem ukvarjali z izdelavo realističnih senc. V Photoshopu obstaja nekaj načinov, kako to izvedemo pravilno. Danes si bomo ogledali enega izmed njih.



1 | Odpremo sliko objekta, ki ga želimo premakniti v drugo sliko. S pomočjo orodja *Polygonal Lasso* naredimo selekcijo okrog objekta, vendar brez senc. Ko imamo objekt označen, ga postavimo v svoj lejer (*Ctrl + J*).



2 | V paleti *Layer* izberemo lejer *Background*. Aktiviramo *Luminosity*, in sicer s kombinacijo tipk *Ctrl + Alt + ~*. Ko imamo narejeno selekcijo, jo invertiramo (*Ctrl + Shift + I*). Tako smo označili glavne sence na sliki.



3 | Ko imamo sence še označene, ustvarimo novi lejer. Pritisnemo tipko *D*, da ponastavimo barve, nato napolnimo lejer s črno barvo (*Alt + Backspace*) in odznačimo. Če ga pogledamo, je v resnici kopija vseh senc na sliki. Kliknemo na lejer *Background*, *Select All* in tipko *Delete*. Tako smo zbrisali vsebino lejerja *Background*.



4 | Kliknemo na zgornji lejer in ga združimo s spodnjim lejerjem sence (*Ctrl + E*). Ostala sta nam samo dva lejerja: eden je lejer z objektom in senco, drugi je lejer *Background*.



5 | Odpremo drugo sliko, kjer želimo postaviti naš objekt iz prve slike.

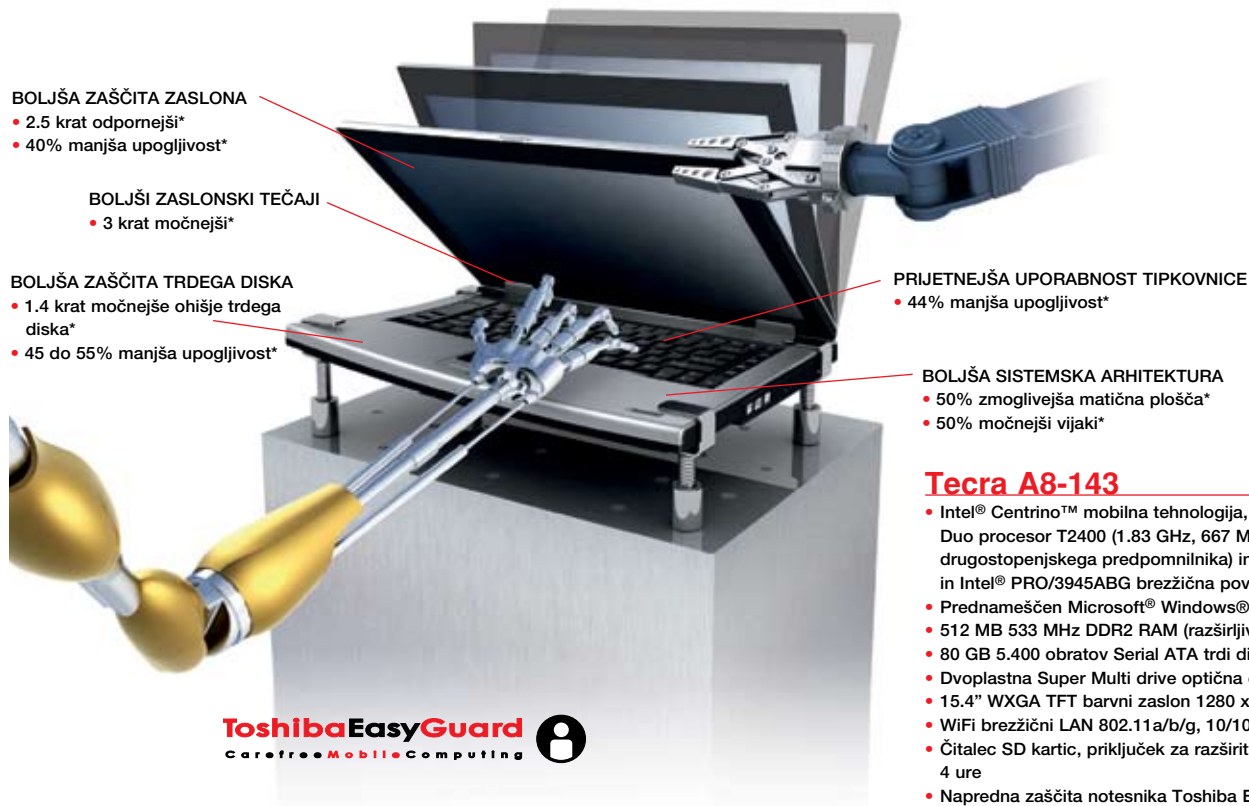


6 | Iz naše prve slike prestavimo lejer z objektom v novo sliko. Kot ste lahko opazili, imamo v novi sliki celoten objekt skupaj s prvotnimi sencami.



S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.



BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA

- 2.5 krat odpornejši*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI

- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA

- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE

- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA

- 50% zmogljivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

Toshiba EasyGuard
carefree Mobile Computing

Tecra A8-143

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2400 (1.83 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitevno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **288.000 SIT** brez DDV (345.600 SIT z DDV, 1440 EUR)

Satellite PRO L100-176

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2400, Intel® PRO (1.83 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15" XGA TFT barvni zaslon 1024 x 768
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem, stereo, 16 bit, MIDI
- 4xUSB, mikrofoni, slušalke, S-video, zunanji monitor, PC card II
- HD audio podpora, avtonomija do 4 ure
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **199.917 SIT** brez DDV
(239.900 SIT z DDV, 1001,08 EUR)

Satellite A100-232

- Intel® Celeron™ procesor 380 - 1.6 GHz
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju s tekočino
- ATI Radeon® Xpress 200M
- 512 MB DDR2 RAM (do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **158.250 SIT** brez DDV
(189.900 SIT z DDV, 792,44 EUR)

Monitor

OHRANITE PREDNOST

V oktobrskem Monitorju preberite:

TEMA MESECA:

Ročni video predvajalniki

Video v žepu. Na tržišču je mnogo posnemovalcev Appleovega iPoda. Konkurenti zmorejo tudi DivXe in to s podnapisi!

Telefoni, ki so hkrati predvajalniki MP3

Tudi z Bluetooth 2.0 in stereo slušalkami.

Spletno komuniciranje

Četudi na drugem koncu sveta, še vedno sestankujem, komuniciram – VIRTU-ALNO!

Profesionalne spletne storitve (dopisovanje, skupna obdelava dokumentov, pogovarjanje ...) in videokonferenčni sistemi. Tudi z »inteligentnimi« kamerami, ki se samodejno obračajo k trenutnemu sogovorniku.

Odprtokodni OpenOffice v državni upravi

Sodstvo se je odločilo za prehod na odprtokodni OpenOffice.

Kljub študiji, ki je pred časom odločila v prid Microsoftu.

Naredi si sam!

Omrežni diski NAS iz starih in odsluženih komponent. In Linuxa.

PREIZKUSI

Prvi prenosnik z optičnim pogonom z modrim laserjem - HD DVD • Težavna nadgradnja na Windows Vista • Najnovejši Sonyev fotoaparat Alpha 100 • Linksysov telefon Wifi

NASVETI

Vse o nadgradnjah: od BIOSa do strojne opreme in operacijskega sistema • Kako ugotoviti, ali je vaš internetni priključek res tako hiter, kot obljublja vaš internetni ponudnik?

STALNICA

Novi digitalni fotoaparati, laserski in brizgalni tiskalniki.



WWW.MONITOR.SI

[HTTP://WWW.MONITOR.SI](http://WWW.MONITOR.SI)