



števila 121, september 2010, 4,80 eur

arhitektura, oblikovanje in novi mediji

v ospredju biomimikrija

intervju
jerry tate: ambasador biomimikrije

dogodki
trajnostna konferenca & sejem consense
velo-city global 2010
festival off 2010

tema številke
arhitektura in otroci
nizanje vizualne povedi v času

projekti
projekt venus & zeitgeist
wolda 2009: najlepši logotipi na svetu
prvi festival črk

ustvarjalnost digitalne dobe
vanja mervič

programi
illustrator cs5

oprema & naprave
fujitsu celsius w480: optimiran za adobe cs5

tema številke:

slikovno opismenjevanje

poštnina plačana na pošti 1110 Ljubljana | pro anima d.o.o. 1001 Ljubljana p.p. 2736

PRO ANIMA d.o.o. 1001 LJUBLJANA p.p. 2736



Poština plačana na pošti 1110 Ljubljana

Modra odločitev za vaš fasadni sistem.



Trimo, d.d., Prijateljeva cesta 12, 8210 Trebnje

Qbiss by trimo je inovativen modularni fasadni sistem, ki določa nova pravila v sodobni arhitekturi in učinkovito združuje tako funkcionalnost kot estetiko.

Qbiss by trimo je na voljo s pločevino Corus Colorcoat Prisma®.
Colorcoat, Confidex in Prisma so blagovne znamke Corus.

Qbiss by trimo

Modularni fasadni sistem
je 5 v 1:

- Estetski
- Stroškovno učinkovit
- Samonosen
- Ognjevaren
- Izoliran



luč na koncu tunela?



Gospodarska kriza, ki je lani kot strela z jasnega udarila v lagodno blaginjo našega vsakdana, iz dneva v dan ostreje udarja s svojim repom. Lani smo še vsi bili prepričani, da smo se hitro odzvali, spremenili navade, način razmišljanja,... Računali smo na to, da se situacija kmalu obrne - gospodarske kriza so nas namreč še do sedaj pogosto obiskovale. A po navadi so le na kratko „pomahale z repom“, pozvale k spokornosti in nekoliko lepšemu obnašanju in – odšle. Lagodje si je hitro ponovno našlo svoje mehko ležišče.

Tokrat pa se vse izraziteje kaže, da situacija le ni tako preprosta. Spodbudba poročila, ki so nas še pomladi bodrila iz bližnje in nam gospodarsko zelo pomembne Nemčije, so vzbujala upanje – žal lažno. Mi smo namreč daleč od Nemčije! S tem ne mislim na geografsko oddaljenost. Ta je v svetovnih razmerjih še vedno tako rekoč zanemarljiva. Mislim na mentalno oddaljenost, razliko v načinu razmišljanja, predvsem pa delovanja. Zelo neradi slišimo, da smo Balkanci. A če situacijo, v katero vse globje tonemo, pobližje pogledamo, si (sicer z nekoliko težkim srcem) moramo priznati, da resnica ni prav danes stran – kar močno „balkanski“ smo!

Seveda pri tem ne mislim na videz ljudi, ampak na poslovno obnašanje in način razmišljanja – v tem smo zelo nerazviti in krizna situacija je vse te anomalije napihnila do nerazpoznavnosti. Res je, da je kriza mnoge panoge močno udarila, med tistimi, ki najbolj čutimo njeno šibo, pa smo ustvarjalci v glavnem v prvih vrstah. In če se reže in krči, so to najpogostejše nadstandard, luksuz, ipd. Pri kruhu in mleku se ne da varčevati, saj brez hrane ne zdržimo. Olepšavam ali izboljšavam se je najlažje izogniti! In tako se pičli „fičniki“, ki ljudem ostajajo po odplačilih kreditov in plačilu položnic, porabijo za hrano in osnovno preživetje.

Zato je na lepem cela vrsta dejavnosti ostala „na suhem“. Vreče z denarjem so se najgloblje osušile pri nepremičninah in naložbah. In v tem paketu smo zajeti seveda tudi mi – arhitekti in drugi ustvarjalci. Nepremičnin se proda le še za vzorec, število izdanih gradbenih dovoljenj je upadlo za četrtno, kreditov skoraj ni, medije pa pretresajo škandali o propadih gradbenih podjetij. Odsevi vsega tega se seveda kažejo v projektivnih birojih, kjer je vse manj tistih, ki imajo kaj za delat. in vse več obupanih oči. Situacije že marsikod postajajo alarmantne.

Če k vse manj dela prištejemo še vse bolj perečo plačilno disciplino, postaja črnina še mnogo bolj temna. Neplačevanje računov postaja že skoraj narodni šport in dosega vse težje obvladljive razsežnosti. Matematika je preprosta in deluje po sistemu domin – ena podre drugo. To je naš balkanizem, nprav, ki se nam je, na žalost zajedla globoko v dušo.

A kar je pri vsem skupaj najbolj zaskrbljujoče, je to, da se naši izvoljeni predstavniki – država – obnašajo tako, kot da nič ne vedo, ne vidijo in se jih tudi ne tiče. Vse bolj zaskrbljujoča situacija ne najde tako rekoč nobenega odziva. Vprašala bi se: „Ali se Država ter njeni Voditelji zavedajo, da si s takšnim obnašanjem dolgoročno režejo svojo vejo, na kateri sedijo?“. Pa ob tem ne mislim na bližnje volitve in grožnje, da ne bodo ponovno izvoljeni, če ne bodo „pridni“. Ne, mislim predvsem na to, da se utegne plaz domin kmalu splaziti tudi v vodstvene blagajne. Zaenkrat so še vsi brezbrizni, davkarji si, na primer, upajo privoščiti celo to, da rubijo za dolg kakšnega, ki mu sami dolgujejo. Bi rekli: „Briga njih...“.

Uradno poročilo o zaskrbljujoči situaciji do nas še ni prispelo s strani slovenskih vladnih veljakov. Tudi strokovne zbornice se ne premaknejo, čeprav verjamem, da so tudi one vse bolj brez denarja. Dobili pa smo poročilo o situaciji v arhitekturni veji od ACE, evropskega združenja arhitektov. Čeprav se pri njih, vsaj po nekaterih poročilih sodeč, gospodarska kriza počasi umirja, ji ves čas sledijo in jo analizirajo. Pri nas pa vlada med popolna tišina, čeprav je situacija resna in zaskrbljujoča ter je malo verjetno, da bi se v kratkem sam od sebe zgodil večji preobrat.

Ker se na pomoč in podporo takšne vlade ne zanesemo prav veliko, smo se odločili, da sami naredimo korak dalje in višje in se v poznem poletju 2010 uvrstimo v krog tistih, ki so pokazali in dokazali najvišjo stopnjo odgovornosti do okolja. Soustanovili smo DSG, društvo za sonaravno gradnjo, ki se pravkar včlanjuje v svetovno zvezo podobnih organizacij iz vsega sveta World Green Building Council. Obetamo si, da skozi njo poiščemo pot do bolj zdravih okolij ter da nekaj tega duha zanesemo tudi v domače loge. Upamo in želimo si, da pri tem čim prej dobimo kar najširšo družbo somišljenikov.



založnik

pro anima d.o.o.

odgovorna urednica

irena hlede

urednik spletnih strani

andrej perčič

uredniški odbor

blaž erzetič, davorin horvat, matjaž likeb,
doc. vojko pogačar, rene rusjan, edvard
sternad

stalni sodelavci

boris beja, blaž erzetič, domen fras,
matevž granda, mojca gorjan, katja
keserič markovič, nataša kovšca, matic
kos, tomaž križnar, vesna križnar,
matio leban, daniel lovas, dejan
pestotnik, mag. tomaž pilih, barbara
poček, roman satošek, klemen trupej

celostna grafična podoba

andrej troha

naslovnica

ihub: upodobitev jerry tate architects

tisk

tiskarna pleško

marketing in naročnine

pro anima d.o.o.

telefon: 01 52 00 720

faks: 01 52 00 728

trr: 19100-0010218228

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. 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 sofinancira Ministrstvo za šolstvo in šport
Naklada 1400 izvodov.

issn 1408-7936

- 3 uvodnik: luč na koncu tunela?
aktualno
6 françoise gilot na ogled v lendavi

- dogodki**
8 consense, impulzi za prihodnost

- 10 po mestu s kolesom
13 ameriškega velikana preoblekli v zeleno
14 praznik nove vizualne kulture

- intervju**
18 jerry tate: ambasador biomimikrije

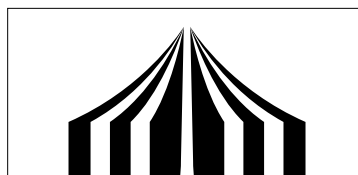
- tema številke:**
slikovno opismenjevanje
24 arhitektura in otroci
26 nizanje vizualne povedi v času
ustvarjalnost digitalne dobe – 37
29 vanja mervič

- projekti**
32 prvi festival črk
34 najboljši logotipi leta 2009

- 37 projekt venus & gibanje zeitgeist

- oprema & naprave**
42 pohod 3d-televizije
44 fujitsu celsius w480

- programi**
48 je kaj novega v ilustratorju cs5?
50 smernice odprte kode in linux-a
triki in nasveti
52 archicad tnt: izbira objektov
54 autocad tnt: nove šrafure
56 inventor tnt:
inventor kot urejevalnik prostora
galerija
58 rosanna raljevič ceglar



V Stuttgartu je junija letos že tretjič zapored potekal mednarodni strokovni kongres za trajnostno načrtovanje, gradnjo in upravljanje, ki ga organizira nemško društvo za trajnostno gradnjo DGNB. V njegovem okviru so se zvrstila številna predavanja na temo trajnostnega razvoja gradbeništva in z njim povezane industrije.

V okolju mest z veliko koncentracijo prebivalstva je kolo izhod, ki je optimalna rešitev med pešačenjem in številnimi težavami vožnje z avtomobilom – od tistih s parkiranjem, do visoke cene zagotavljanja parkirnih mest v mestnih središčih, prometnih zamaškov, onesnaževanja zraka... O promociji njegove uporabe razpravljajo strokovnjaki na konferenci Velo-city.

Jerry Tate je angleški arhitekt, ki si zgleda za oblikovanje svojih objektov išče v naravi. Pri tem se opira na spoznanja biomimikrije, vede, ki preučuje naravne principe in jih pretvarja v ljudem uporabne izdelke ter objekte. Takšne rešitve so tudi vodilo funkcionalnih, oblikovnih in strukturnih zasnov objektov, ki jih oblikuje Jerry Tate.

Vsi ljudje, ne samo arhitekti, oblikujemo okolje in okolje oblikuje nas. Prav zato je zelo pomembno, da smo ljudje kot investitorji in uporabniki prostora seznanjeni z različnimi možnostmi, ki nam jih arhitektura ponuja. Bolj osveščeni investitorji in uporabniki zahtevajo boljšo arhitekturo. A za to jih je treba vzgajati že od mladih let...

Kot že nekaj let do sedaj, nam je natečaj Wolda tudi letos prinesel kar nekaj svežih zamisli s področja izdelave logotipov. Ta nagradni natečaj se namreč omejuje le na to ozko opredeljeno področje – logotip. In leto za letom je to priložnost, da se ugotovljajo najnovejše smernice, ki se na področju uveljavljajo, tudi tokrat.

5 junija sta se v Ljubljani mudila Jacques Fresco in Roxanne Meadows, soavtorja Projekta Venus, ki zagovarja korenite spremembe oziroma zamenjavo današnjega ekonomskega in političnega sistema na globalni ravni. Njune zamisli so bile temelj za nastanek znanega gibanja Zeitgeist. V članku podrobno predstavljamo njune zamisli.

Na preizkus smo dobili grafično delovno postajo Fujitsu Celsius W480, ki je posebej optimizirana za delo z Adobejevimi aplikacijami iz zbirke CS5. Izakazalo se je, da ji res ni kaj dosti očitati. Morda bi jo bilo dobro razširiti s sistemskim diskom SSD, sicer pa je to to. Celsius je na vsak način zver, optimalno oblikovana za profesionalno delo z grafiko.

CS5 je že petnajsta različica Adobejevega Ilustratorja na tržišču, zato verjetno ni prenetljivo, da ima med programi za risanje in obdelavo vektorske grafike primat. Kakšne „revolucije“ le leto in pol po izidu prejšnje različice tudi sedaj ni bilo pričakovati. Adobejev starosta očitno udobno počiva na lovoričkah, ampak spi pa ne. Občasno celo kaj pomaha z repom.



nov ikonični paviljon galerije serpentine

Galerija Serpentine vsako leto popestri londonsko poletje z novim atraktivnim paviljonom izpod oblikovalekga peresa katerega izmed največjih arhitekturnih imen. Letos, ob naročnikovi štiridesetletnici ter že desetem zaporednem paviljonu, je to francoski arhitekt Jean Nouvel. Zanimivost je, da je kljub velikemu ugledu tega arhitekta in množici realizacij po vsem svetu to prvi njegov objekt, izgrajen v Veliki Britaniji. Pa še ta je začasni paviljon.

Naročilo paviljona je postalo mednarodno mesto za arhitekturni eksperiment, na katerem se je doslej zvrstilo kar nekaj zvenečih arhitekturnih ustvarjalcev. Njegova posebnost in v svetovnem obsegu izvirni model je kratek rok naročila – od povabila do izvedbe je namreč le šest mesecev ali manj časa za načrt in njegovo izvedbo.

Paviljon 2010 je nasprotje med lahкими materiali in dramatičnimi kovinskimi konzolnimi strukturami. V celoti je obarvan v rdeči barvi, ki se v igri nasprotij poigrava z zeleno barvo trave, istočasno pa nadaljuje tradicijo tipično britanskih izdelkov, kot so telefonske govornice, poštni nabiralniki in londonski avtobusi. Stavbo

tvorijo zaobljene geometrijske oblike, široki uvlečni nadstreški in poševna samostoječa stena, ki se povzpne vse do višine 12 metrov nad travnikom. Presemetljive strukture iz stekla, polikarbonata in blaga ustvarjajo vsestranske sisteme notranjih in zunanjih prostorov, prilagodljiv avditorij pa omogoča namestitve obiskovalcev noči v parku in maratona tudi v muhastem londonskem podneblju. Novelov paviljon so odprli 10. julija in bo ostal v parku vse do oktobra, v njem pa bo kavarna in prostori za družabne prireditve, ki vsako poletje pritegnejo do 250.000 obiskovalcev. Letošnji oblikovni poudarek odslužuje zamisel igre z vključitvijo tradicionalnih francoskih miz za namizni tenis v odrtih prostorih.

Za konec kot zanimivost navedimo še to, da galerija za vsakoletno postavitev paviljona nima posebnega računa, ampak je to v celoti pokrito s prispevki pokroviteljev in s prodajo konstrukcije paviljona. S tem pokrijejo slabih štirideset odstotkov stroškov, preostanek pokrijejo različna podjetja in posamezniki – letos ob desetletnici je to bil v največji meri Arts Council England s svojim trajnostnim programom, I. H.



www.klikonline.si

pomembni datumi v septembru

Natečaji, razpisi:

- **Tipografski natečaj revije Communication Arts;** Tipografski natečaj revije Communication Arts: namen natečaja je promocija tipografije kot izhodiščnega vidnega elementa oblikovanja ter novih tipografij, kaligrafije in prostoročne pisave; **Rok za prijavo: 10. september 2010, www.commarts.com/competitions**
- **Horus 2010 - Slovenska nagrada za družbeno odgovornost;** Nagrada je namenjena podjetjem, ki se zavedajo družbene odgovornosti na različnih področjih svojega delovanja, tako v odnosu do okolja, do svojih zaposlenih in drugih deležnikov podjetja ter pri razvoju izdelkov in storitev, in jo vključujejo v strateško vodenje ter poslovanje podjetja. 2. junija 2010 bo organiziran izobraževalni seminar za potencialne prijavitelje na razpis. **Rok za prijavo: 15. september 2010, www.horus.si**

Seminariji, kongresi, sejmi:

- **Seoul Design Fair 2010,** svetovni oblikovalski festival bo tokrat potekal v znamenju nosilne teme »Oblikovanje za vse - design for all«, osredotočil pa se bo na razvoj oblikovalske industrije in koncept »designomics« (design + economics); **17. september do 6. oktober 2010, Seoul, Južna Koreja, sdf.seoul.go.kr/2010_homepage/eng/main.php**
- **WorldGBC International Congress 2010,** svetovna konferenca združenj za zelene stavbe na temo »Trajnostne in dosegljive rešitve za zgradbe«, sočasno bo potekal tudi sejem Build Eco Xpo Asia (BEX Asia) 2010; **13. do 16. september 2010, Singapur, www.sgbc-conference.com**
- **iCAT 2010, mednarodna konferenca o dodajalnih tehnologijah:** tretja konferenca z udeležbo uglednih predavateljev iz tujine, ki delujejo na področju 3D-oblikovanja in industrijskega oblikovanja; **22. do 24. september 2010, Nova Gorica, Slovenija, www.icat.rapiman.net**
- **Poslovna konferenca Linux 2010;** osrednja tema bo letos najbolj priljubljena tema v slovenskem prostoru »računalništvo v oblaku«; **27. do 28. september 2010, Portorož, Slovenija, linux-konferenca.org**
- **100% Design;** uveljavljen sejmski dogodek bo tudi letos gostil tri razstavne sklope - 100% Design, 100% Materials in 100 Futures; **23. do 26. september 2010, London, Velika Britanija, www.100percentdesign.co.uk**
- **London Design Festival;** oblikovalski festival, na katerem se bo zvrstilo več kot dvesto dogodkov, večina jih bo brezplačnih; **18. do 26. september 2010, London, Velika Britanija, www.londondesignfestival.com/events/upcoming**
- **Vienna Design Week;** 4. dunajski oblikovalski teden bo v 10 dneh predstavil mnoge znane oblikovalce, med njimi Stefana Sagmeisterja, Konstantina Grcica in druge; **1. do 10. oktober 2010, Dunaj, Avstrija, www.viennadesignweek.at**
- **BIO, 22. bienale industrijskega oblikovanja;** pregledna mednarodna oblikovalska razstava najboljših oblikovalskih dosežkov zadnjih dveh let; **7. oktober do 7. november 2010, Ljubljana, Slovenija, www.bio.si**

Razstave:

- **Pipistrel d.o.o., Ajdovščina:** pregledna razstava. **21. september do 7. november 2010, Muzej za arhitekturo in oblikovanje, Grad Fužine, Ljubljana, Slovenija**

françoise gilot na ogled v lendavi

prostor in čas: popotovanje v neznano

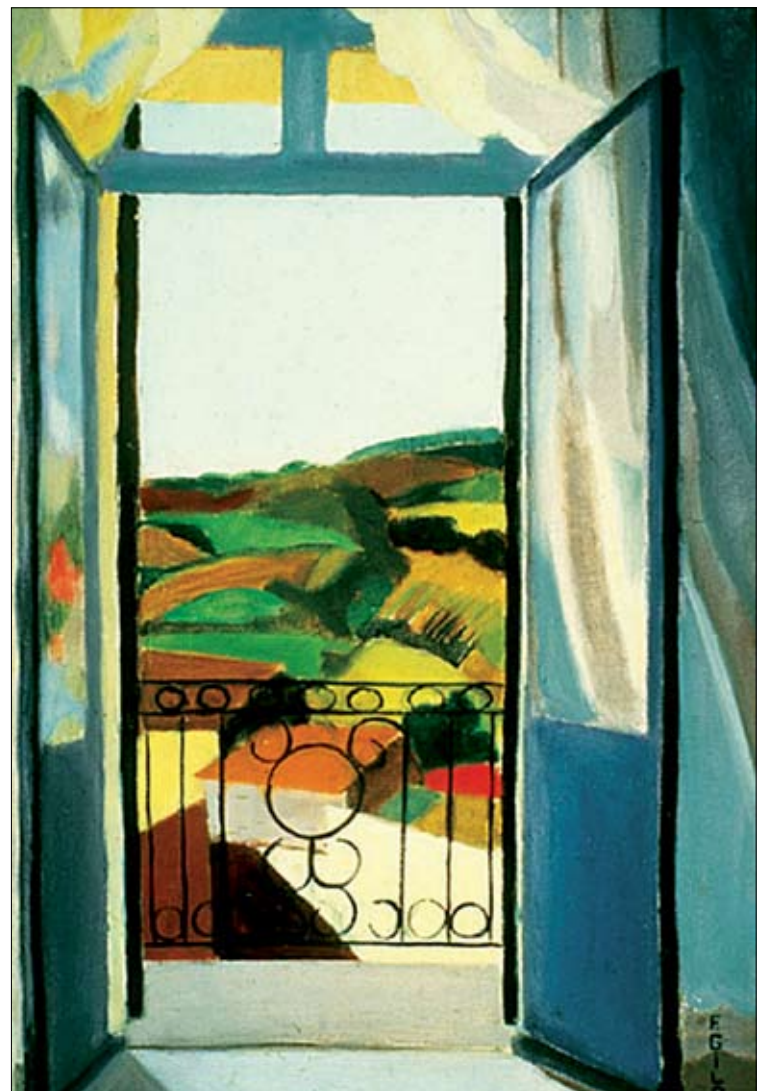
Ob ogledu razstave Françoise Gilot si lahko ustvarimo zanimivo in relevantno sliko o kasnejših desetletjih njene ustvarjalnosti. Skoraj polovica od sto slik in grafik ni razstavljena z namenom, da bi obiskovalec dobil celovit retrospektivni vpogled v njeno umetniško dejavnost, saj večina del izvira iz zasebnih zbirk na Madžarskem in sodi v prvi vrsti v obdobje, ki se začne konec sedemdesetih let 20. stoletja in traja še danes. Umetnica je zanimiva v svetovnem obsegu zaradi svoje ustvarjalne širine, raznolikosti opusa svojih del, pa tudi kot dolgoletna življenjska spremljevalka enega največjih slikarjev našega časa Pabla Picassa. Razstava bo na ogled v dvorcu Lendava vse do 20. oktobra.

Vir: www.francoisegilot.com

Umetnica, rojena 26. novembra 1921 v Parizu, je odraščala v okolju, ki ji je privzgojilo zanimanja tako za umetnost, kot tudi za znanost. Oče, cenjen poslovnež v agronomiji, ji je namenil študij prava. Françoise, ki ji izbira ni ugajala, je tako živel dvojno življenje, saj je na skrivaj raje študirala umetnost ter tako šla po stopinjah svoje matere - amaterske slikarke. Svoj prvi studio je postavila na babičinem podstrešju.

Leta 1943 je v Parizu na svoji prvi samostojni razstavi spoznala Pabla Picassa. Françoise Gilot stara 21, Pablo Picasso, takrat v zvezi z Doro Maar, star 61 let. Desetletje dolga zveza s Picassom, ki je trajala od leta 1946, ji je omogočila da je postala ne samo opazovalka, ampak tudi udeleženka zadnjih obdobjih gibanja moderne umetnosti v Evropi. Umetniški krog, v katerem se je gibala, je vključeval pesnike, pisatelje in filozofe, med katerimi najdemo imena kot so Matisse, Chagall, Cocteau in drugi. Vsa umetniška doživljanja sta delila s svojima otrokoma, Claudom in Palomo, katerih razigranost je večkrat ujeta tudi v risbah in slikah. Dela, ki so nastala po letu 1950, predstavljajo specifično in razburljivo obdobje, saj po eni strani umetnica čedalje pogumneje posega po tehniki olje-platno, po drugi pa ustvarja z dokaj zmerno barvno paletto. Françoise Gilot je poznana predvsem kot koloristična slikarka, ki je ob teorijah

o barvah namenjala veliko pozornosti tudi raziskavam strukture in risbe. V zgodnjem umetniškem razvoju veliko pred Picassom so bili njeni vzorniki Gauguin (zaradi sijajnih harmonij in namernega primitivizma), Bonnard in predvsem Matisse. Sama za to pravi, da je sledila tradiciji. Kot umetnico, ki izvira iz severnega dela Francije, so jo zanimale predvsem barve, oblike je prepustila tistim, ki so prihajali z juga. Na samem začetku petdesetih let se je posvetila grafičnim reprodukcijam, predvsem litografiji, in dana ji je bila možnost pripraviti svoje prve grafične serije skupaj z velikimi mojstri takratne dobe v Mourlotovem tiskarskem ateljeju, kasneje pa je po naročilu ilustrirala celo več pesniških zbirk, tudi pesniško zbirko Paula Éluarda (*Pouvoir tout dire*, 1951). Za dela, ki so nastala okoli leta 1952, znova povsem svobodno uporablja tehniko olje-platno. V tem obdobju je zanjo značilna raba krepkih obrisov in intenzivnih barv, njene linije pa v nas vzbujajo vtis, da gre za risbe. Pravila perspektive po navadi poruši, jih preobrazi, na stvaritvah karakterizira, nekatere elemente poveča, druge pa popači. Giblje se še na polju figuralike, toda ustvarja polne, okrogle oblike, ki včasih spominjajo na otroške risbe, pri čemer najpogosteje poudarja oziroma naglašuje značilne poteze predmetov in likov. Dejansko se pred opazovalcem njenih slik odstre svet, ki se mu zdi znan,



Françoise Gilot: French window in blue, 1939, olje na platnu. Prvo olje na platnu prikazuje tipično francosko sceno, kot ga optimistično vidi mlado dekle pri sedemnajstih



André Roszda-Portret Françoise v rdeči obleki, 1942, olje na platnu

saj najdemo na njih skupne poteze s Picassom – kar ne preseneča, saj je možno po skoraj desetletje dolgem sobivanju in skupnem ustvarjanju v umetnosti obeh odkriti kakšen medsebojni vpliv. A če postavimo stvaritve obeh umetnikov, ki sta jih naslikala v tem obdobju, eno ob drugo, se nemudoma pokažejo tudi velike razlike. Françoise Gilot je veliko blažja, bolj čutna, struktura njenih slik pa bolj zadržana.

Leta 1953 se je razmerje s Picassom končalo. Z otrokoma se je vrnila v Pariz, ter leta 1964 objavila knjigo *Življenje s Picassom*, ki je bila že v prvem letu pro-

dana v milijonski nakladi. Odločila se za povsem novo življenje in si kmalu našla novega sopotnika, Luca Simona. Kmalu se jima je rodila hčerka Aurelia, ki jo lahko že nekaj let kasneje srečamo na številnih slikah, podobno kot podobi Clauda ali Palome na stvaritvah, ki so nastale konec štiridesetih let 20. stoletja. Prekinitev s Picassom jo je seveda pripeljal do velikega preloma, saj je morala začeti tako rekoč od začetka. A vendarle ji je uspelo v umetnosti najti svojo pot. V letih od 1945 do 1955 slika izrecno po naravi ter se izjemoma posveti celo slikanju s pomočjo modela. To je zanjo

neobičajen pristop, toda, kot je zapisala sama, želi storiti vse, da bi se osvobodila nekaterih v zgodnejših letih prevzetih „stilističnih navad“. Značilnost tega kratkega obdobja je razen tega, da slika predvsem okolico in svojo družino, ta da uporablja manj intenzivne barve, in sicer paleto pastelnih barv za ustvarjanje povsem figurativnih del.

Na razstavi v Los Angelesu je Françoise spoznala dr. Jonasa Salka, izumitelja cepiva proti otroški paralizi, s katerim sta odkrila skupno zanimanje za arhitekturo. Françoise je razumela umetnost znanosti, prav tako je dr. Salk razumel

znanost umetnosti. V Parizu sta se poročila leta 1970. Od takrat živi in ustvarja v Združenih državah Amerike, na začetku dolgo časa v Kaliforniji, danes pa v New Yorku.

Njena dela najdemo širom sveta, tako v zasebnih kot javnih zbirkah (v Metropolitan Museum of Art v New Yorku, Musée d'Art Moderne v Parizu, Museum of Modern Art v New Yorku itd.); med njenimi številnimi odlikovanji pa izstopata častno odlikovanje francoskega nacionalnega reda (1996) ter častno odlikovanje francoskega častnega reda (1990).



Françoise Gilot: Oriental City



Françoise Gilot: Toward the Clearing



Françoise Gilot: Morning Light

consense, impulzi za prihodnost

V Stuttgartu je junija letos že tretjič zapored potekal mednarodni strokovni kongres za trajnostno načrtovanje, gradnjo in upravljanje, ki ga organizira nemško društvo za trajnostno gradnjo DGNB. V njegovem okviru so se zvrstila številna predavanja na temo trajnostnega razvoja gradbeništva in z njim povezane industrije. "Trajnostnost - Quo vadis" je bila rdeča nit strokovnjakov iz praktično celega sveta, ki so izmenjali svoje poglede na to temo v okviru številnih delavnic in okroglih miz. Skoraj dvakrat več obiskovalcev kot leto poprej kaže na vedno večje zavedanje, da so novi, trajnostni pristopi v načrtovanju, gradnji in upravljanju objektov nujno potrebni.



Skupna ugotovitev je bila, da sta postala trajnostno načrtovanje in gradnja v razvitem svetu vrednoti, za kateri se vse izrazi teje kažeta tudi njuni ekonomska vrednost in upravičenost. Načrtovati in graditi v skladu s trajnostnimi vrednotami (ekologija, ekonomija, družbeno-socialne vrednote) je edina pot za vse investitorje, ki želijo graditi energetske varčne objekte, takšne, ki bodo v svojem obratovanju ekonomsko sprejemljivi, ki bodo uporabnikom ponujali največje možno bivalno in delovno ugodje ter bodo hkrati ohranjali svojo tržno vrednost. Če so v njih istočasno uporabljeni še obnovljivi viri energije ter proizvodi z minimalnim vplivom na okolje, pa to seveda dodatno odraža odgovoren odnos do družbe in narave.

V okviru sejma, ki je potekal vzporedno, so se predstavljala podjetja s svojimi storitvami in rešitvami za realizacijo trajnostnih projektov, predvsem pa so potekali številni razgovori med različnimi akterji pri načrtovanju in gradnji objektov. Dvakrat več razstavljalcev je jasno izpostavilo, da se tudi industrija temeljito prilagaja vedno večjim zahtevam trga na tem področju, hkrati pa dogodek izrablja kot poslovno priložnost za nadaljnji razvoj. V posebnem delu razstave so bili prikazani trajnostni materiali ter razstava na temo "Trajnostna urbana območja".

Pa še nekaj besed o najbolj zanimivih strokovnih prispevkih s predavanj in razprav. Dr. Niklas Maak, novinar in arhitekturni kritik je ugotavljal, da arhitektura še ni razvila nove, trajnostne estetike. Na določenih področjih, kot na primer telefonija, smo pričra neverjetnemu razvoju tako tehnike, kot tudi same estetike in uporabnosti

naprav, medtem pa se velikokrat hiše še vedno gradijo enako kot pred pol tisočletja. Ugodje bivanja in dela se nujno ne izključuje z ekologijo. Treba je „iznajti“ tako nove oblike za javne in privatne prostore, kot poiskati rešitve za številne zaposlene, ki se dnevno vozijo z osebnim vozilom na delovno mesto. Eko je bil z estetskega vidika do sedaj pogosto pravi polom, saj se je pod to znamko ponujalo nekaj osiromaše-

nega in estetsko manjvrednega. Spomnimo se samo prvih električnih avtomobilov in tudi marsikaterega sedanega. Arhitekti in inženirji stojijo v tem trenutku pred velikim izzivom in priložnostjo najti nove, privlačne estetske rešitve, ki bodo sledile trajnostnim vrednotam. Martin Haas, partner pri Behnisch Architekten je govoril o novi kulturi stavb, ki s trajnostnimi vrednotami sprožajo prevladujočo smernico (mega-

trend) v gradnji objektov, kar pa se z razvojem v Nemčiji po svoje že dogaja.

Prof. Hansrudi Preisig je predstavil model trajnostnega razvoja v Švici in kako dose-gati trajnostne kriterije ne toliko s pravili, kot z argumenti, ki prepričajo vse vključene v proces nastajanja objekta. Pomemben kriterij trajnostne gradnje je ekonomski vidik, na katerega vpliva tako potrebna energija za obratovanje, kakor tudi stroški celotnega



V dveh dneh se je na Consensu 2010 zvrstilo 1.900 obiskovalcev.



Niklas Maak, novinar časopisa *Frankfurter Allgemeine Zeitung*



Peter Rich, Peter Rich Architects, Johannesburg



Martin Haas, prof. dr. Werner Durth, dr. Niklas Maak, prof. Klaus Legner in Hans Günther Burkhardt na okrogli mizi na temo »Lepa ekologija? Trajnost in stavbarstvo.«



Prof. dr. Werner Sobek, Wolfgang Riehle, Keith Bugden in prof. Hansruedi Preisig na okrogli mizi na temo »Čez meje predpisov – Kako je mogoče doseči več trajnosti?«

življenjskega kroga objekta. Upoštevanje te komponente je zato ključnega pomena pri optimiziranju arhitekture in samega objekta že v fazi načrtovanja, strokovnjaki za izvajanje ekobilance in izračunov celotnih stroškov življenjskega kroga pa nepogrešljivi del načrtovalske ekipe. Kot uspešen primer trajnostnega razvoja mesta je predstavil Zürich, kjer danes že 43 odstotkov vseh gospodinjstev nima več lastnega avtomobila, za kar se gre zahvaliti predvsem odlično zasnovanemu in izvedenemu javnemu prometu. Da bi lahko zaustavili segrevanje planeta, bi morali postati „2000 W družba“, to je družba, kjer je poraba energije na prebivalca le 2000 vatov, namesto 6.000 vatov, kolikor je ta danes.

Dejstva, kot hitro večanje števila prebivalstva, večanje potreb po energiji in hrani ter omejenost obnovljivih energetskih virov, hkrati pa dokazano segrevanje podnebja, so več ali manj dobro znana. Vzporedno z razvojem družbe rastejo tudi zahteve po ugodju in zdravem bivalnem okolju.

Vse to in še več predstavlja danes izjemen izziv, hkrati pa tudi priložnost za vse vključene v proces nastajanja stavb, od projektantov do investitorjev in uporabnikov. Rabimo

popolnoma nove rešitve, ki bodo izpolnjevale vse sedanje in tudi prihodnje zahteve, vse to, seveda, ob upoštevanju vedno strožjih zahtev glede ekobilance in stroškov življenjskega kroga objekta vključno z njegovo razgradnjo.

Veliko je bilo govora tudi o načinu vzpodbujanja gradnje trajnostnih objektov, posebej zanimivo pa je bilo mnenje, da je treba določiti le cilje, pot za doseganje le-teh pa prepustiti ustvarjalnosti arhitektov in inženirjev. Certificiranje objektov se je pokazalo kot zelo dobro orodje za zagotavljanje tudi najkompleksnejših trajnostnih odlik. Koristi od tega imajo vsi, še najbolj pa končni uporabniki, saj dobijo strokovno preverjeno zelo kakovosten objekt, hkrati pa so tudi njegovi obratovalni stroški, ki pri klasični gradnji predstavljajo kar 80 odstotkov vseh stroškov v življenjskem krogu objekta, bistveno manjši. Take objekte je lažje prodajati, lažje dajati v najem ter z njimi dosegati višje cene na trgu.

Nove tehnične rešitve naj bi zmanjšale nevarnost, da npr. z večanjem izolacije v objekte vgrajujemo vedno več primarne, tako imenovane, sive energije. Nova „trajnostna“ estetika bi morala investitorje zapelejevati in jih tako navduševati nad takšnimi

objekti. Predvsem pa je nujno treba spremeniti dosedanja pristop k načrtovanju ter rutino pri projektiranju. Pomembna je regionalizacija znotraj globalizacije, saj ljudje želijo in potrebujejo svoj način življenja in družbe. Upoštevanje socialnega vidika gradnje objektov mora postati enakovredno ostalim zahtevanim lastnostim ter odlikam.

Tako v okviru samega kongresa kot znotraj delovnih skupin je bilo veliko časa namenjenega tudi trajnostnemu razvoju mest. Mesta, ki jih najprej oblikujejo ljudje, nato leta s časom začnejo preoblikovati njih same, to pa bi morali biti najpomembnejši dejavniki pri načrtovanju in razvoju mest. Predstavljeni so bili tudi uspešni praktični primeri iz Stuttgarta, Kopenhagna in New Yorka ter izkušnje iz Ludwigsburga v Nemčiji. Mestna struktura postaja vedno bolj pomemben element trajnostnega razvoja ob istovrstnem zavedanju, da trajnostni objekti še ne tvorijo trajnostnega mesta.

Trajnostni razvoj igra pomembno vlogo gonilne sile inovativnosti. „Načrtovanje in razvoj novih materialov ter nova načela oblikovanja so pripeljala do večje učinkovitosti,“ je poudaril dr. Ulrich Knaack z Uni-

versity of Technology v Delftu. Na področju oblikovanja je oblikovalec Chris E. Bangle, nekdanji direktor oblikovanja pri avtomobilskem koncernu BMW, na osnovi avtomobilске študije Gina, ki so jo razvijali pri tej znamki, predstavil svoj način pristopa k iskanju nove estetike ter tehničnih rešitev v kontekstu izpolnjevanja okoljskih zahtev.

Vrhunec letošnjega leta na Consens-u je bila podelitev certifikata DGNB za skupno 29 objektov. Veliko zanimanje, predvsem pa veliko objektov, ki so že vključeni v proces certificiranja kažejo na to, da so trajnostne odlike vedno bolj zaželeno, saj so investitorji prepoznali prednosti, ki jim jih tak pristop k načrtovanju in gradnji prinaša. Ob zaključku so bili tako organizator, kot tudi sami obiskovalci zadovoljni nad videnim in slišanim, predvsem pa nad velikim številom medsebojnih srečanj, na katerih so se izmenjale številne informacije. Tako ostaja na koncu odprto le še vprašanje, ali bomo v Sloveniji pravočasno prepoznali trajnostne odlike v gradbeništvu, jih usvojili ter oživili ali pa bomo na vlak skočili šele takrat, ko bo ta že drvel s polno hitrostjo in zamudili priložnosti, ki se nam ponujajo že danes?

po mestu s kolesom

Napačno razmišlja tisti, ki sedaj pričakuje potopisno reportažo ali prispevek o športni rekreaciji. Ne, to bo poročilo o dogodku, ki se ga udeležujejo urbani planerji (oziroma mestni načrtovalci, kot bi to po slovensko čisto lepo povedali), politiki ter nevladni in kolesarski profesionalci iz vsega sveta. Razlogi zanj? Energetska kriza, seveda, prenasíčenost mest s prometom, predraga in prometno neprehodna velemesta, globalna grožnja, potrebe po gibanju, bolj zdravem načinu življenja in še bi lahko naštevali. A v vsakem primeru je bil Velo Global dogodek, na katerem se je razpravljalo o zelo resnih in perečih problemih mest in ki so se ga udeležili le tisti, ki jim je to profesionalna zadolžitev. Mestna in urbanistična. Da pregovorijo možnosti in izzive kolesarjenja v mestih.



O aktualnosti problematike pričajo že podatki o številu udeležencev dogodka, ki je s pričakovanih 800 naraslo na kar 1100. Vsak med njimi z različnim ozadjem, različnim motivom, različnimi izzivi, a vsi skupaj z enotno in nedvoumno vizijo: prepričati čimveč ljudi, da kolesarijo. Zakaj? Zdravje in kodicija sta prav gotovo tehtna razloga. A v okolju mest z veliko koncentracijo prebivalstva je kolo izhod, ki je optimalna rešitev med počasnostjo pešačenja in številnimi težavami vožnje z avtomobilom – od tistih s parkiranjem, do visoke cene zagotavljanja parkirnih mest v mestnih središčih, prometnih zamaškov, onesnaževanja zraka in že mnogo drugega bi lahko našteali. Zato se danes kot izhod vse bolj izpostavlja uporaba kolesa in svetovna mesta se kar kosajo v iskanju prijaznejših in bolj inovativnih rešitev, da bi svoje prebivalce prepričala, da začnejo bolj množično uporabljati ta način prevoza oziroma mobilnosti.

Z različno prestavo, a v isto smer

Glavni cilj konference je bil spodbuditi navdih in zamisli za konkretne akcije ter ustvariti platformo za izmenjavo zamisli in izkušenj mimo državnih meja in med različnimi strokami. Preprosteje povedano: multidisciplinarnost in inovativnost. In na dogodku, ki je bil letos v meki kolesarjenja – danskem Københavnu – so se zbrali udeleženci z vseh celin in z mnogih različnih področij dela. Kar šestdeset držav, iz katerih so bili udeleženci, so našteali. In to tako zelo raznoliko družčino je bilo treba programsko zadovoljiti ter medsebojno spoznati in povezati. Priznati moramo, da so Danci svojo vlogo organizatorja izpeljali resnično vrhunsko.

Hrbtenica vseh dogajanj so bila plenarna zasedanja, v katerih so uvodničarji iz vrst najuglednejših akterjev na področju kolesarjenja v mestih postavljali izhodišča za nadaljnje delo in razmišljanje. Razpon njihovih profesij je bil enako pester kot razpon profesij udeležencev konference in to od župana do profesorjev, advokata pa vse do umetnika ali oblikovalca. Od plenarnih zasedanj „navzdol“ se je odvil cel spekter različnih oblik komunikacije udeležencev, od

podplenarnih predavanj (kar 180 jih je bilo) do skoraj intimnih okroglih miz ter delavnic za reševanje vprašanj, ki so se odvijale na ravni 1:1, to je udeleženec do udeleženca. Ker velja Danska za kolesarsko najbolj razviti državo sveta, je bilo seveda zanimivo srečanje z danskimi organizatorji kolesarjenja in vsega, kar se nanj navezuje. Poleg tega se je odvila še cela vrsta družabnih dogodkov, od priložnosti za mreženja na skupnih kosilih do večernih sprejemov ter zaključne

kolesarske parade po ulicah Københagna, tisti, ki so želeli spoznati dogajanja tudi na terenu, pa so se lahko prijavili na izlete v Ballerup in Malmö. Za le štiri dni torej dogajanj več kot preveč.

Dejstva in osebe

Vsaka ugledna prireditelj ima tudi svojega „velikega čarovnika“, to je uglednega in karizmatičnega vodjo. V Københagnu je to bil predsednik ameriške kolesarske zve-



Plenarna zasedanja so bila vedno dobro obiskana, saj so bili uvodničarji eden bolj zanimiv od drugega

ze Andy Clarke. Pridružili so se mu bolj ali manj vsi najbolj ugledni predstavniki kolesarskega življenja na Danskem.

Prostori ob predavalnicah so gostili številne ponudnike opreme za kolesarjenje v mestih (ki seveda ni enaka komercialni ponudbi v kolesarskih trgovinah, ampak so na ogled stojala za kolesa, cestna oprema, ipd.) ter organizatorje različnih dejavnosti za promocijo kolesarjenja kot oblike turizma ali vsakodnevnih poti do službe ali šole. Posebno so v ponudbi izstopale danske železnice, ki kolesarjem ponujajo največje možne ugodnosti, da postanejo njihovi vsakodnevni uporabniki. Kolo in javni prevoz se namreč v vseh kolesarsko razvitih državah tesno družita. In tako so se DSB-jevci med drugim pohvalili tudi z varčno rabo energije, za katero so usposobili svoje strojevodje, z s sončnimi zbiralniki opremljenimi železniškimi postajami, uporabo reciklirane vode za pranje vagonov, da wi-fi povezljivosti na vlakih niti ne omenjamo! Vse zato, da se čimveč kolesarjev odloča za izbiro kombinacije kolesa in javnega prevoza z vlakom. Preizkus v živo na terenu je sicer pokazal nekaj pomanjkljivosti, kot so visoke stopnice vagonov, a zanos organizatorjev govori v prid temu, da bodo tudi te kmalu odpravljene. Kot zanimivost bi navedli, da so danske železnice finačno zelo uspešno podjetje ter da so vlaki polni in njihova mreža na

gosto razpredena po vsej državi. Za razmislek in primerjavo s situacijo pri nas ..

Zgled na terenu

Popostreje dogajanj v predavalnicah so bile tudi predstavitve „v živo“ po celotnem mestu in širše. Ker je vsak udeleženec dobil za čas kongresa v uporabo pravo dansko kolo, se je lahko tudi samostojno podal v raziskovanje kolesarskega vsakdana prestolnice, v kateri kar 35 odstotkov prebivalcev dnevno kot prevozno sredstvo uporablja kolo. Kaj to pomeni, si težko predstavljamo, če ne doživimo.

Prva posebnost so že kolesa, ki jih najpogosteje uporabljajo. Ta so dokaj težka, z velikimi obroči, ki omogočajo velike hitrosti, ki jih uporabniki tudi izkoristijo. Povprečna hitrost kopenhagenskega kolesarja je veliko višja, kot smo je navajeni pri nas in pri tem ni važno, ali pedala poganja mlad fant, damica v kratkem krilu in z visokimi petami ali čila upokojenka. Kolesarske steze so zelo široke in najpogosteje zasedejo cel avtomobilski pas. To pa še zdaleč ne pomeni, da se lahko po njih svobodno vujuga v poljubne smeri! Nasprotno: disciplinirano se je treba držati skrajno desno, vsak zavoj nakazati z roko, prav tako namero, da se ustaviš. Kolesarji so do kršiteljev neusmiljeni in redki so, ki si upajo ponoviti dve napaki zapored. Udeležba v kolesarskem prometu nam

kmalu jasno pokaže tudi, da je to resnično Promet z veliko začetnico, saj ima tako vozne pasove za razvrščanje kot posebej kolesarjem namenjene semaforje. Situacije, da bi se nekdo vozil po kolesarski stezi v nasprotno smer, ne vidimo, kot tudi ne vidimo, da bi si upal tja stopiti pešec. In

obratno: kolesarju, ki se vozi po pešcem namenjenih površinah, hitro nakažejo, da tam ni zaželen in da naj se odstrani. Temu bi na kratko rekli Red.

Kadar kolo postane tako široko uporabljano prevozno sredstvo, je verjetno samo po sebi umevno, da je tudi mnogo dodatkov

O zgodovini dogodka

Ime samo je igra besed s francosko besedo za kolo (vélo) in angleško besedo za mesto city. Če ju združimo, dobimo izraz velocity, to je hitrost. Avtorske pravice zanj si pridržuje evropska kolesarska zveza (European Cyclists' Federation - ECF). Prva konferenca pod tem naslovom je bila leta 1980 v Bremnu z le 300 udeleženci. Eden večjih dosežkov, ki si ga takratni organizatorji pripisujejo, je bila ustanovitev ECF tri leta kasneje. V tridesetih letih, ki so sledila, so konferenco gostila skoraj vsa pomembnejša evropska mesta od Londona (1984), Barcelone (1997) ali Pariza (2003) ter manjša, a kolesarsko napredna, kot sta Groningen (1987) ali Basel (1995). Konference Velo-city vedno pritegnejo širok razpon zelo različnih profesionalcev in strokovnjakov ter predvsem na enem mestu združijo vse, ki so vpleteni v vode-

nje, promocijo ali skrb za kolesarje. Zaradi vse večjega zanimanja za kolesarjenje kot obliko mobilnosti v mestih se je ECF leta 2010 odločila, da postane konferenca vsakoletni dogodek in Kopenhagenska je bila prva med njimi ter istočasno prva, ki je bila globalna. Istočasno je bila to že druga konferenca v tem mestu. Verjetno mnogi ne vedo ali niso zasledili, da je bila ena od konferenc Velo-city tudi (delno) na naših tleh in sicer je bilo to leta 1999, ko sta ta dogodek družno organizirala avstrijski Gradec in Maribor. Naslednja konferenca bo naslednje leto v španski Sevilji, naslednja globalna pa leto dni pozneje v daljnem kanadskem Vancouvru. Sicer pa je Velo-city najuglednejša svetovna konferenca s področja kolesarjenja v mestih v obdobju, ko je kolesarjenje vse bolj prepoznavno kot učinkovita, zdrava, hitra in predvsem do okolja prijazna oblika transporta.

FUJITSU

Delovne postaje CELSIUS informacije o rešitvi

Windows®. Življenje brez omejitev.
Fujitsu priporoča Windows 7.

Delovne postaje CELSIUS optimizirane za Adobe Creative Suite 5

CELSIUS R570-2

vročna delovna postaja za najzahtevnejše aplikacije. Z dvema Intel Xeon procesorjema in ultra odlično NVIDIA Quadro grafiko, nudi ogromno moči za intenzivne video aplikacije kot sta **After Effects** in **Premiere Pro**, kot tudi za druge multimedijske aplikacije. Opremljena s hitrostjo, grafiko in procesorsko močjo za celoten HD delovni proces, z vgrajenim Blu-ray Disc™ Triple Writer-jem je CELSIUS R570-2 ultimativna delovna postaja za **Adobe CS5 Master Collection and Production Premium**.

CELSIUS M470-2

je izredno močna delovna postaja za video in zahtevne multimedijske aplikacije. Z odličnim Intel Xeon® procesorjem in ultra odlično NVIDIA® Quadro® grafično kartico nudi izredno moč za programsko opremo kot je **Encore**, **Flash Professional** in **Illustrator**. Podpira večjedni rendering, z grafično kartico pospešeno video obdelavo in ima veliko ter hitro diskovje, skratka CELSIUS M470-2, je idealna izbira za uporabnike **Adobe CS5 Design Premium in Production Premium**.



CELSIUS W480

je napredna delovna postaja za slikovne in medijske aplikacije. Z najnovejšimi Intel procesorji in odlično grafično kartico, CELSIUS W480 ponuja obilo moči za aplikacije kot so **Photoshop**, **Illustrator** in **InDesign**. Hitro shranjevanje podatkov omogoča hitro delo z velikimi slikami in naredi delovno postajo idealno izbiro za **Adobe CS5 Design Standard in Design Premium**.

CELSIUS W380

delovna postaja za vse, ki se prvič srečujejo z grafičnim oblikovanjem. Poganja jo najnovejši Intel® procesor s aplikacijsko usmerjeno grafično kartico, CELSIUS W380 odlično deluje s programi kot so **Dreamweaver**, **Fireworks** in **Acrobat**. Visoko razširljiva, je idealna izbira za **Adobe CS5 Web Premium**.

Fujitsu je tudi v Sloveniji predstavil nove delovne postaje CELSIUS, ki so prilagojene in optimizirane za uporabo programske opreme **Adobe in Creative Suite 5**. Delovne postaje CELSIUS W380, CELSIUS W480, CELSIUS M470-2 in CELSIUS R570-2, ustrezajo potrebam profesionalnih oblikovalcev in zagotavljajo optimalno izvedbo ter podporo pri delu z internetnimi, tiskanimi in video mediji.

Delovne postaje CELSIUS so oblikovane na podlagi izsledkov Fujitsujevih raziskav in testov uporabnosti. So posebej prilagojene za potrebe oblikovalcev, združujejo visok nivo zanesljivosti in izvedbe ter so prijazne do okolja. Primerne se tako za profesionalne oblikovalce, začetnike, kot tudi druge navdušence, ki ustvarjajo vsebine v 3D tehniki in digitalni obliki. Zagotavljajo optimalno izvedbo in podporo pri ustvarjanju vsebin s programsko opremo Adobe.

CELSIUS H700 – WEB / PHOTO / VIDEO

moč delovne postaje v ohišju prenosnika. Z Intel Core™ i7 procesorjem in močno NVIDIA® Quadro® grafiko, prinaša učinkovitost v kreativne aplikacije. Vsaka verzija CELSIUS H700 serije je optimizirana za svojo nalogo:

- **WEB** verzija je s svojimi merami popolna za **Adobe CS5 Web Premium**,
- prostorna verzija **PHOTO** je odlična za **Adobe CS5 Design Standard and Design Premium** in
- močna ter hitra verzija **VIDEO** z Blu-ray Disc Triple Writer-jem nudi vso moč ki jo potrebujete pri uporabi **Adobe CS5 Master Collection and Production Premium**.



Deluje, kot si
želite



PREDSTAVNIŠTVO:
Fujitsu Technology Solutions GesmbH
podružnica v Ljubljani
Kamniška 41, 1000 Ljubljana
Tel. +386 1 401 24 20
Fax: +386 1 401 24 29
info.si@ts.fujitsu.com

Slike so simbolične.
Pridržujemo si pravico do morebitnih napak.



Ena izmed uvodničark, dobitnica alternativne nobelove nagrade za mir Right Livelihood Award dr. Vandana Shiva

zanj zgledno rešenih. To velja tako za različne dodelave in predelave koles, kot so kesi ali priklopniki za prevoz otrok ali tovara, kot za zgledno organizirano kolesarsko vzgojo otrok že od vrtca dalje, zelene kolesarske poti, ki povezujejo večja kraja, za kolesarju prijetno in predvsem varno rešena križišča (s podvozom, po katerem se ta nemoreno pelje dalje), kolesarske steze do samega vhoda v nakupovalne centre, celotno vzdrževanje kolesarskih površin, ipd.

Kot zadnjo „posebnost“ je treba omeniti uvidevnost in visoko kulturo voznikov motornih vozil. Ti kolesarju vedno dajo prednost, tudi kadar se ta šele bliža prehodu preko vozišča. Vse to je za nekoga, ki je vajen naših razmer, skorajda nepojmljivo.

Za konec

Poročilo o konferenci Velo-city se sicer lahko komu zdi nepovezano s področji arhitekture in oblikovanja, vsem, ki pa se zavedajo težav,



Z razstave ...

ki so posledica dosedanjega razvoja in naved ter razvad, ki smo jih z njim prevzeli, pa je gotovo jasno, da so povezave še kako tesne. Posebno v času, ki kliče k vse varčnejšemu ravnanju z energijo ter spremembam načina življenja, ki je povzročil segrevanje ozračja, tanjšanje ozonske plasti in druge poškodbe našega planeta, ki se jih morda niti še ne zavedamo. Podobne iniciative so zato poziv k spreminjanju načina življenja, kakor tudi načina razmišljanja. In temu bo treba prilagoditi

vse: mesta, ulice, predmete in tudi ljudi. Ob napisanem se bo gotovo našel tudi kakšen dvomljivec z argumenti, da spremembe, kot jih opisujemo, zahtevajo veliko časa za izgradnjo poti in tudi spremembo načina razmišljanja pri ljudeh. A tudi takšne dvome so na kongresu prikazani dosežki ovrgli, saj se širom do sedaj motorizirana urbana središča Evrope množično in skoraj čez noč spreminjajo v zelene oaze in raj za kolesarje.



Ob zaključku dogodka je bila organizirana tudi parada več kot 1.000 kolesarjev



Gneča kolesarjev na ulicah Københagna

ameriškega velikana preoblačijo v zeleno

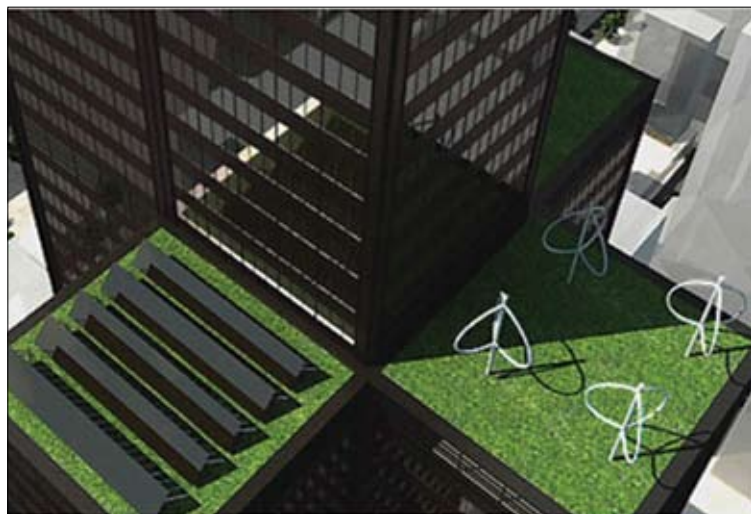
Najvišji ameriški nebotačnik, ki smo ga dolgo poznali pod imenom Sears Tower, je ob zamenjavi lastnika doživel tudi druge pomembne spremembe. Izgrajen je bil leta 1973, njegovi arhitekti pa so takrat bili »slavni« Skidmore, Owings and Merrill. Novi lastnik, Willis Group Holdings, po katerem se sedaj stavba imenuje Willis Tower, se je odločil da objekt pred vselitvijo preuredi ter si tako zniža stroške njegovega vzdrževanja. Ti so v državi, kjer je bila energija dolgo časa skoraj zanemarljiv strošek, prav gotovo visoki, poleg tega pa veljajo ZDA tudi za državo, kjer je poraba energije nasploh daleč najvišja celo na svetovni ravni.

Zahtevno nalogo je prevzela arhitektka Sara Beardsley v povezavi z lokalnim projektantskim podjetjem Adrian Smith + Gordon Gill Architecture. Vrednost prenove objekta ocenjujejo med 200 in 350 milijoni dolarjev. V tem je seveda zajeta zamenjava vseh oken, poleg pa še cela vrsta drugih »zelenih« rešitev. Na številnih terasah na vrhu nebotačnika so tako predvidene »zelene strehe«, kjer bodo vetrne turbine in sončni kolektorji, namenjeni ogrevanju tople vode za objekt. Strehe bodo v celoti ozelenjene – kar 2.800 do 3.250 kvadratnih metrov le-teh je načrtovanih. A energetske učinki naprav za zajem obnovljivih energij bodo bolj ali manj zanemarljivi, mnogo pomembnejši bodo številni doseženi prihranki. Največ si jih obetajo z zamenjavo vseh 16.000 oken ter s prihranki pri razsvetljavi, ki bo avtomatizirana glede na dnevno svetlobo. Načrtovani stroški pri ogrevanju naj bi prepolovili dosedanje, kar posledično pomeni manjše mehanske sisteme za pogon ter prav tako manjše obremenjevanje okolja. Podobno je z izboljšavami inštalacij, kjer načrtujejo prihranek kar 90 milijonov litrov vode letno, še višji, kar osemde-

todstotni prihranki pa so načrtovani na področju porabe električne energije. Da bi se povečali prihranki energije načrtujejo tudi, da črno barvo objekta spremenijo v srebrno.

Celotna prenova v načrtovanem obsegu naj bi trajala pet let, v načrtu pa je tudi, da bi zanjo pridobili uraden certifikat LEED. Ob stolpnici bo zrasel tudi luksuzni petdesetnadstropni hotel s 500 sobami, ki pa bi imel samostojne »zelene« naprave in napeljave.

Načrti projektantov so zelo smeli, saj želijo ikonično stavbo narediti za vzor in pionirski primer. Da bi jo naredili čim bolj privlačno za obiskovalce, so na njenem vrhu namestili razgledne ploščadi s steklenim dnom. V stavbi bo zaposlenih 3.600 ljudi, v pritličju pa bo tudi informativno središče, kjer bodo prikazani »zeleni« posegi, ki so bili izvedeni. Z »zeleno« prenovo želijo lastniki doseči še kaj več, kot le to, da si zmanjšajo vzdrževalne stroške ter naredijo objekt bolj zanimiv potencialnim najemnikom – pomemben potencial je tudi v višanju lastnega ugleda kot okoljsko zavednega podjetja, ki si ga s tem posegom želijo pridobiti in utrditi.



Sončni kolektorji in vertne turbine na ozelenjenih strehah



Vrtoglave steklene razgledne terase

praznik nove vizualne kulture

pariz, 24., 25., in 26. junij 2010

OFFF. Tridnevni festival ponuja vpogled v kulturo medijskih platform ter predstavlja najaktualnejši izbor digitalnih ustvarjalcev, spletnih, grafičnih in interaktivnih oblikovalcev ter pravo glasbeno pustolovščino. A OFFF je več kot le dogodek katere od teh disciplin. Več kot oblikovalska konferenca, multimedijski sejem ali festival digitalne animacije. OFFF je praznik nove vizualne kulture



Craig Ward

Po osmih letih pisanja svoje zgodovine kot osrednji dogodek digitalne umetnosti je OFFF prešel k svojemu bistvu in tako postal sinonim za modernost, tako estetsko, kot tudi tehnološko. S svojim začetkom v Barceloni leta 2001 je festival skozi čas zrasel v trendovski dogodek, kakršnega poznamo danes. Cilj festivala je predstaviti in širiti dela generacije ustvarjalcev, katere družijo le to, da kršijo prav vsa pravila. Tiste, ki so znali postaviti mejo med poslom, umetnostjo in oblikovanjem; glasbo in ilustracijo, ali med črnilom, kreda ter slikovnimi pikami. Ustvarjalce, ki so zrasli z internetom in pod stalnim vplivom digitalnih orodij, tudi ko njihovo "platno" ni zaslon.

OFFF sanja o prihodnosti in zanjo piše kodo.

Ima ustvarjalec lahko agencijo, ne da bi ob tem ubil ustvarjalnost? Seveda! Zasluzi z delom na komercialnih projektih, zato da ta sredstva nato porabi za nora, komercialno neprofitna in potratna umetniška dela?

Festival je predstavil številna imena nove vizualne kulture. V obliki delavnic, razstav, performansov in predavanj je svoja dela predstavilo preko šestinpetdeset ustvarjalcev, med njimi pa ne smemo spregledati naslednjih ...

Andreas Shabelnikov (neucase.com), ustanovitelj spletnih medijev, kot sta Digital Abstracts in Digital Softbox. Ta že

več let ogromno prispevata svoji skupnosti umetnikov, naročnikov, fotografov ter oblikovalcev. Andreas trenutno živi v sončni Barceloni in dela kot svobodni oblikovalec za naročnike kot so Adobe, British Airways, Samsung, Bacardi, Paramount Pictures in Warner Bros, Ford, Toyota, Universal in MTV.

Bazooka in Neville Brody, britanski grafični oblikovalec, tipograf in art director. Prepoznaven je postal predvsem po svojem revolucionarnem delu za časopisa Face in Arena, kot tudi po oblikovanju ovitkov za glasbenike, kot so Cabaret Voltaire in Depeche Mode. Na festivalu OFFF so Neville in fantje iz ekipe Bazooka dokazali, da so nekaj po-

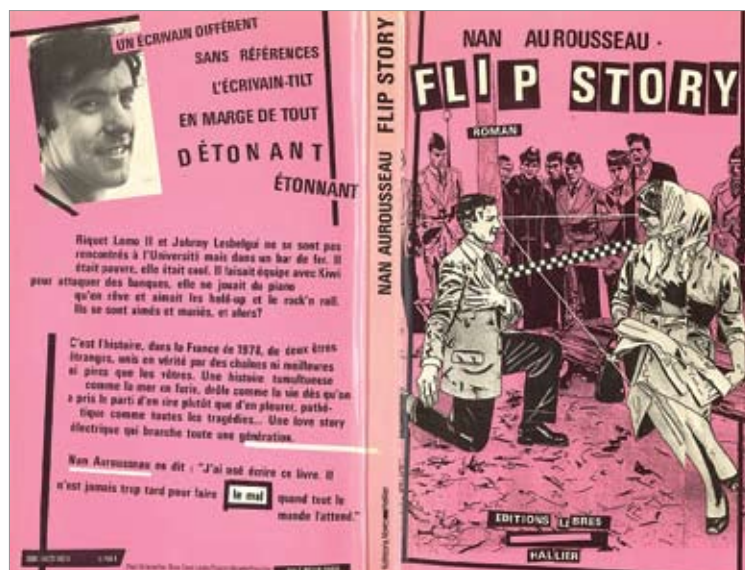
sebnega, saj ostajajo redke, a vplivne legende francoske design-punk scene.

Craig Ward (wordsarepictures.co.uk), v New Yorku živeči oblikovalec in tipograf za Grey, ki ga srečujemo tudi pod psevdonimom Besede so slike (Words are pictures), oživlja naslovnice, ustvarja nova tipografska pravila in raziskuje pojem besede v obliki slike. Craig je na festivalu razpravljal o permanentnem izobraževanju na področju tipografije ter o svoji preobrazbi iz grafičnega oblikovalca v priporočevalca tipografskih zgodb.

Dixon Baxi (dixonbaxi.com) je agencija, ki danes dela za nekatera svetovno najbolj zanimiva podjetja na področju televizije in oglaševanja, izstopa pa po stalnem



Andreas Shabelnikov



Bazooka



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

15 september

[naročilnica na knjige]



Passivhaus-Bauteilkatalog
Details for Passive Houses

jezik: nemški / angleški
strani: 347
izid: 2009

cena za naročnike:
■ **106,40 eur**



HoCo: Density Housing Construction & Costs

jezik: nemški / angleški
strani: 464
izid: 2009

za naročnike:
■ **44,00 eur**



Tipologija večstanovanjskih stavb

jezik: slovenski
strani: 268
izid: 2009
cena: **29,00 eur**

za naročnike:
■ **24,65 eur**

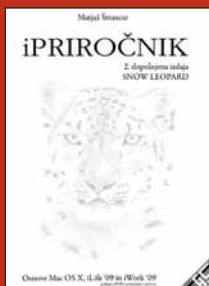


3D od točke do upodobitve

jezik: slovenski
strani: 280
izid: 2010
cena: **37,98 eur**

za naročnike:
■ **32,30 eur**

[naročilnica na knjige]



iPriročnik: Snow Leopard:
osnove MAC OS X

jezik: slovenski
strani: 196
izid: 2009
cena: **24,90 eur**

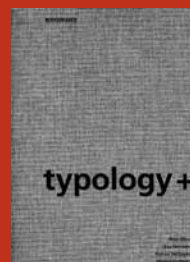
za naročnike:
■ **21,20 eur**



Pojmovnik slovenske umetnosti

jezik: slovenski
strani: 359
izid: 2009
cena: **38,00 eur**

za naročnike:
■ **32,30 eur**



typology +

jezik: angleški
strani: 432
izid: 2009
cena: **82,00 eur**

za naročnike:
■ **73,80 eur**



Yes is More

jezik: angleški
strani: 400
izid: 2009
cena: **21,99 eur**

za naročnike:
■ **18,70 eur**

[naročilnica na knjige iz prejšnjih števil]

naslov knjige	recenzija v številki:	redna cena:	cena za naročnike:
■ Predpisi o honoriranju oblikovanja vizualnih komunikacij	103	114,00 eur	97,00 eur
■ Predpisi o honoriranju tridimenzionalnega oblikovanja	103	81,40 eur	69,20 eur
■ New Tent Architecture	102	46,61 eur	39,50 eur
■ The Fundamentals of Architecture	102	31,11 eur	26,50 eur
■ Process: 50 Product Designs from Concept to Manufacture	102	38,90 eur	33,00 eur
■ New Media Design	102	31,05 eur	26,50 eur
■ We love Magazines	102	41,39 eur	35,00 eur
■ Tactile, High touch Visuals	102	52,04 eur	44,00 eur
■ 111 Posters	102	47,31 eur	40,00 eur
■ Contemporary Illustration and its Context	102	52,04 eur	44,00 eur
■ InDesign in osnove namiznega založništva	101	29,90 eur	22,50 eur
■ Architecture of Change, Sustainability and Humanity	101	58,51 eur	49,75 eur
■ Design Drawing, knjiga in CD	101	43,56 eur	37,00 eur
■ Mutations	101	53,22 eur	45,00 eur
■ Photoshop CS3 učilnica v knjigi	100	44,95 eur	38,21 eur
■ Avtorsko pravo v digitalni dobi	100	54,00 eur	45,90 eur
■ Hitri vodnik skozi CorelDRAW X3	98	24,58 eur	20,91 eur
■ Naučite se: Flash 8 v 24 urah	98	32,92 eur	28,00 eur

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica ☐

račun ☐

Naročanje: lidija@proanima.si 01 52 00 720

poštnina
plačana
po pogodbi
št. 59/1/s

pro anima
p.p. 2736

1001 ljubljana

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica ☐

račun ☐

Naročanje: lidija@proanima.si 01 52 00 720

poštnina
plačana
po pogodbi
št. 59/1/s

pro anima
p.p. 2736

1001 ljubljana

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica ☐

račun ☐

Naročanje: lidija@proanima.si 01 52 00 720

poštnina
plačana
po pogodbi
št. 59/1/s

pro anima
p.p. 2736

1001 ljubljana



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

16 **september**



Bazooka



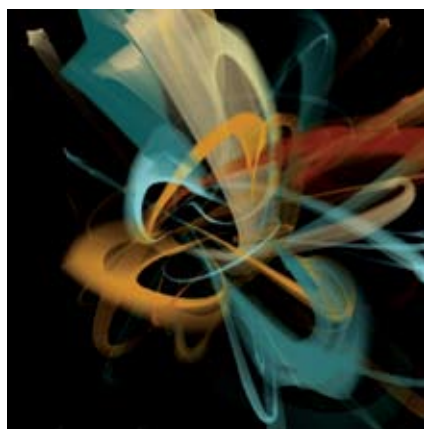
Craig Ward



Dixon Baxi



Joshua Davis

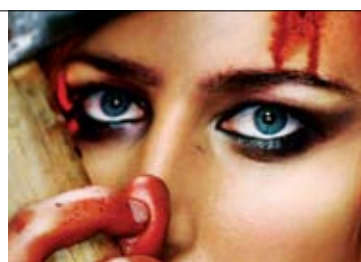


iskanju, kako priti pod kožo projekta, izzvati običajno, vključiti kombinacijo energije in intelligence, s tem preseči obseg samega izvajanja ter doseči globino njegovega učinka.

Grady & Metcalf (gradyandmetcalf.com in worldoflemon.com), popolnoma svež ustvarjalni studio združuje talente in energijo Kevina Gradya in Colina Metcalfa, oba prepoznavna predvsem kot ustvarjalca večkrat nagrajene oblike revije Lemon. V svojih sporočilih poudarjata, kako zaradi razširjenosti in vpliva interneta mnogi spregledajo "moč tiska", orožje ki ga že dolgo imajo pred sabo.

Joshua Davis (joshuadavis.com), umetnik, oblikovalec in tehnolog, ki že od leta 1995 s pomočjo tehnologije in računalnika kot medija za ustvarjanje izstopa z deli, namenjenimi podjetjem, zbirateljem in institucijam. Njegova dela so elektronske grafične kompozicije skoraj nepredstavljive kompleksnosti in individualnosti. Njegove "dinamične abstrakcije" pa se prelivajo zapleteno in edinstveno kot snežinke.

Predstavljeni ustvarjalci so bili le del pestrih dogajanj junija v Parizu, ki so ponovno dokazovala, da je OFFF festival, ki ga je vsekakor vredno obiskati ter ga doživeti v vsej svoji barvitosti.



Grady & Metcalf



inženirska popolnost narave

Jerry Tate je angleški arhitekt, ki si zglede za oblikovanje svojih stvaritev išče v naravi. Pri tem se opira na spoznanja biomimikrije, vede, ki preučuje naravne principe in jih pretvarja v ljudem uporabne izdelke ter objekte. Takšne rešitve so vodilo funkcionalnih, oblikovnih in strukturnih zasnov objektov, ki jih oblikuje Jerry Tate.

Spoznala sva se na sejmu Ecobuild v Londonu. V predavanju z naslovom »Kako bi naredila narava?« je predstavil izkušnje iz sodelovanja z arhitekti Grimshaw v projektu Eden, kjer je bil v projektni skupini, v nadaljevanju pa še lastne projekte in predvsem principe, na katerih so nastali, to je načine, kako črpati več milijonov let stare izkušnje narave in jih uporabiti pri gradnji, ki je tako harmonična z okoljem. Z njim je vse navzoče navdušil nad biomimikrijo in upamo, da bo navdušil tudi vas.

Pripravil: Matevž Granda



Arhitektura je bila doslej v nekakšnem nasprotju z naravo. Uporabnika le ščiti pred njenim delovanjem narave, to je dežjem, vetrom, soncem, snegom, ipd., ter ločuje notranji prostor od narave. Na naši spletni strani pa piše: "Načrtujemo stavbe, ki združujejo arhitekturo in naravo." Kje se zgodi ta stik?

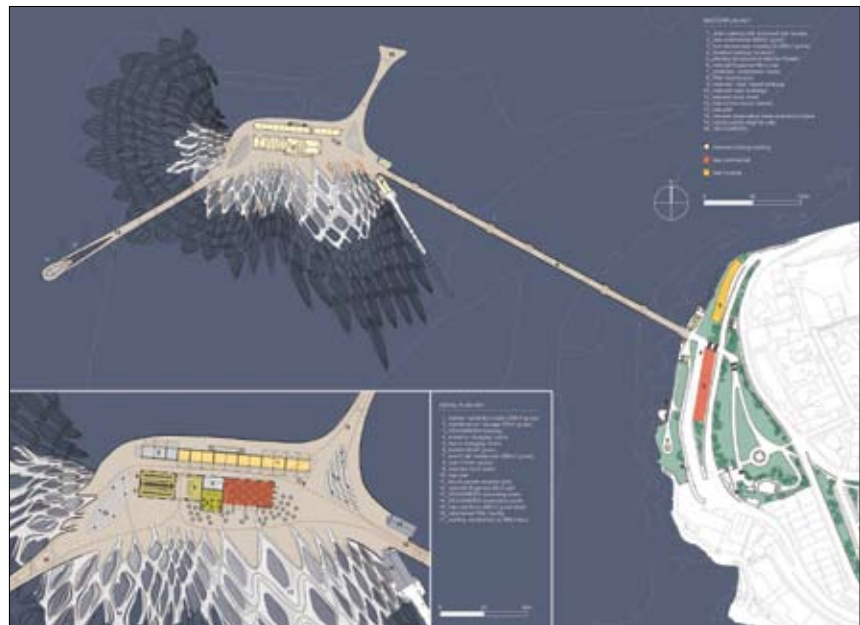
J. Tate: Prevladujoča strategija našega pristopa je, da arhitekturo in naravo združujemo na različne načine tako, da se zabri-

še jasna ločnica med tem, kar ustvarimo mi, in svetom, ki nas obdaja. To stično točko je mogoče najti na več različnih ravneh. Kot primer bi navedel naš pristop k oblikovanju predloga za otok Birnbeck, ki je združeval dve ravni: eko-sistem, ki bi vključeval in poudarjal obstoječo lokacijo, ter oblikovni sistem, ki bi se odzival na parametre plimovanja morja. Točka združevanja se lahko zgodi tudi pri tehnoloških rešitvah, ki temeljijo na naravnih zakonitostih. Na primer: pri našem projektu iHub fasada posnema izparevanje dreves in s

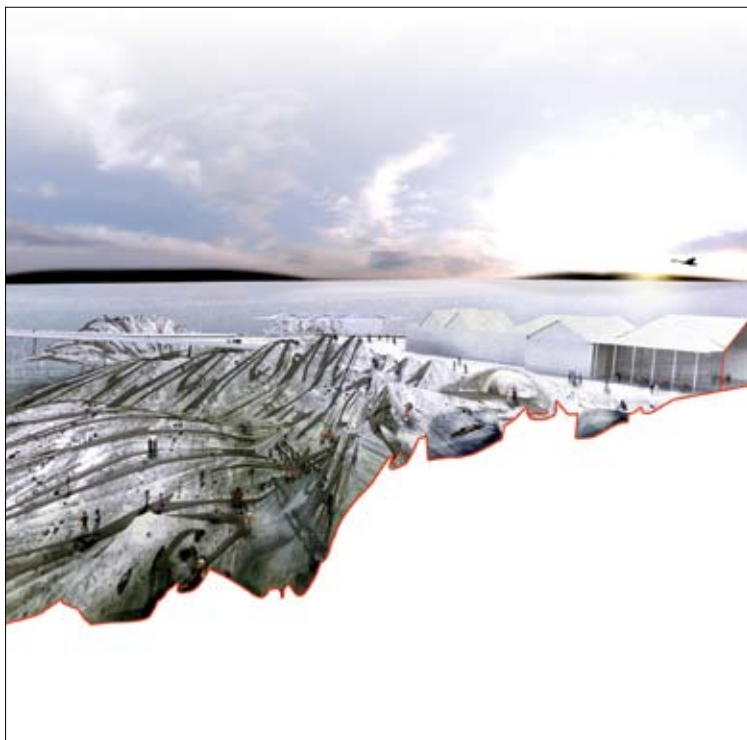
tem hladi objekt. Za pasivno hlajenje smo uporabili kar vodo iz bližnjega kanala. Strukture, kot so drevesa, niso v nasprotju z njihovo okolico. Namesto tega kot sistem za preživetje izkoriščajo lokalne razmere. To je glavni princip okoljske inteligence in upamo, da ga z našo arhitekturo vzpostavljamo.

Narava je svoje oblike in načela izoblikovala v več milijonih letih. Ali se lahko človek v tako kratkem obdobju razvoja približa naravnim inštrumentom?

J. Tate: V arhitekturi je vzporednica počasni evoluciji narave lokalno ljudsko stavbarstvo. Metode gradnje v določeni regiji so se razvile takšne kot so zaradi lokalnih materialov in podnebnih omejitev, ne da bi bil za to zaposlen oblikovalec. Danes imamo edinstveno prednost, da zavestno načrtujemo na podlagi analiz. Inštrumente narave je tako mogoče razumeti in jih uporabiti za lastne metode. Konec koncev smo del narave in naše tehnike je treba razumeti glede na pretekle dosežke našega naravnega sveta.



Otok Birnbeck (Birnbeck Island) je natečajni projekt za revitalizacijo zapuščene viktorijanske skale in otoka. Zasnova predvideva vzpostavitev morskega vrta - področja med kopnim in otokom, kjer bi se umirjali visoki valovi iz bristolskega kanala. Na otoku je predvidena cela vrsta različnih bazenov kot tudi izobraževalnih ali zabavišnih točk za raziskovanje morskega življenja in ekologije. Umetni teren, navdihnjen z opazovanji oblik okoliških skal, bo grajen iz ostankov obstoječe betonske ploščadi.



Birnbeck Island

Antični arhitekti so pogosto posnemali naravne oblike, na primer, stebri so bili parafraze stebel, kapiteli so posnemale rastlinske vzorce in oblike, ipd. Se to lahko razume kot biomimikrija? Kakšna je temeljna razlika v posnemanju narave v antiki in v sodobnem času?

J. Tate: Klasično zgodbo o izvoru korintskega kapitela je zapisal Vitruvij. Opisuje, kako so rokodelci iz korenin in listja naredili skledo sadja ter jo uporabili kot vzorec pri ustvarjanju njihovega kapitela. A kopiranje v tem primeru pomeni le vajo v slogu.

Danes, ko razumemo principe in vzorce narave, lahko sami ustvarjamo sisteme, ki delujejo po enakem principu kot narava. Na primer: oblika našega predloga za Birnbeck je bila ustvarjena z računalniško simulacijo erozije kamnin, ki jih oblikuje morje. To ustvarja različne vrste formalnih strategij, ki se nanašajo na načela sistema in ne na njegovo estetiko.

V sedemdesetih in osemdesetih letih prejšnjega stoletja se pojavijo koncepti trajnostnega modela gradnje z uveljavljanjem naravnih načel. Omenil bi dela Renza Piana in Normana Fosterja iz tega obdobja. Kje so začetki sodobne biomimikrije?

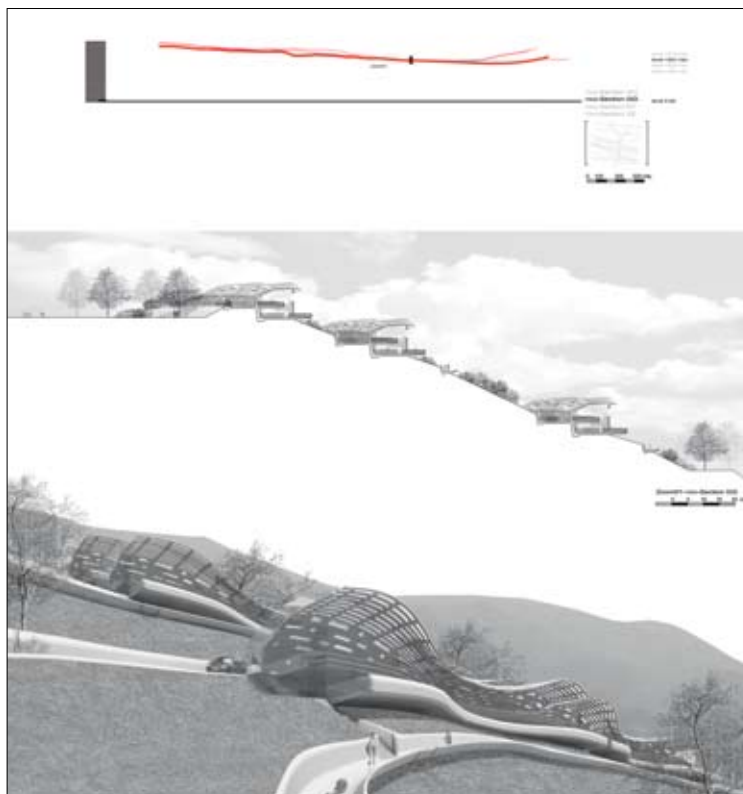
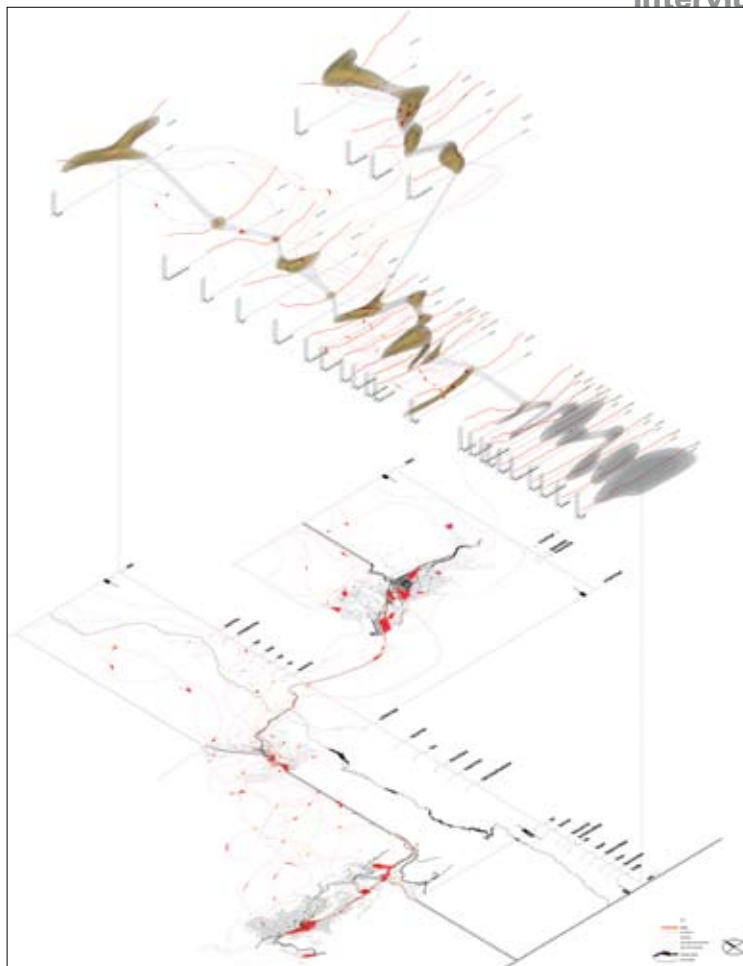
J. Tate: Zelo so mi všeč zgodnja dela Renza Piana in Richarda Rogersa. Moja kariera se je dejansko začela z delom za arhitekta Grimshaw na projektu Eden. Biomimikrija v oblikovanju se je takrat šele začela razvijati. Zanimivo je, da se je prej pojavila v inženirskih disciplinah kot v arhitekturi. Po mojem mnenju je začetek sodobne biomimikrije na

Kaj je Biomimikrija
Živali, rastline in mikrobi so izvrstni inženirji. Iznašli so tako tisto kar deluje, kot tisto kar je ustrezno, in najpomembnejše – tisto, kar na zemlji obstane. Zato se biomimikrija namesto tega, da mikroorganizme uničuje ali jih omalovažuje, od njih uči ter ta spoznanja uporablja kot oblikovne principe pri inovacijah. Takšen pristop je popolna novost in tisti, ki lahko prispeva ne samo k inovativnemu oblikovanju, ampak tudi k preusmeritvi pozornosti ljudi na pomen ohranjanja biotske raznovrstnosti življenja na zemlji.

križišču med tehnologijo in trajnostnim razvojem. Začetniki so tako imenovani 'high-tech' arhitekti, ki jih navajate, kakor tudi akademske institucije kot na primer AA (Arcutectural Association op.a.), kjer so raziskovali naravne sisteme in oblike od poznih osemdesetih let dalje.

Kaj lahko pričakujemo v prihodnosti? Ali obstaja možnost združitve genetike in gradbeništva?

J. Tate: Vedno smo uživali v raziskovanju novih metod gradnje. Simbiotični sistemi so zanimiv način, da se uvede nek aktiven element v to, kar je običajno precej neumna stavba. Čeprav smo poskušali delovati strogo znotraj omejitev sedanjega stanja tehnologije, smo razmišljali na primer o uvedbi bioloških sestavin za transpiracijsko fasadno steno na objektu iHub. Ta se je sicer kasneje izkazala kot neuresni-



Visokozmogljiva katalonska športna mreža v Pirenejih je oblikovana z razskavo infrastrukture območja tako, da so ustvarjene serije vežbališč za vrhunske atlete in obiskovalce dogodkov, ki bi istočasno oživili regijo in ustvarili nova delovna mesta. Z računalniško simulacijo je bila narejena študija, ki je prikazala, kako bo središče na organski način vzraslo okrog posebnih točk.



Novo podeželsko hišo (New Country House) odlikuje resnično revolucionaren pristop k projektiranju takšnega objekta. Stavba in pokrajina, ki jo obdaja, sta bili združeni na formalni in funkcionalni ravni ob uporabi principov biomimikrije, da se ustvari gradbeni poseg, ki deluje usklajeno z naravo in okoljem, v katerem se je znašel. Oblika predloga izhaja iz uporabe naravnih algoritmov, da odrazi naravna razmerja in geometrije ob uporabi istih osnovnih izhodišč kot paladijska arhitektura 18. stoletja, a s sodobno obliko zunaj lupine. Tudi tukaj so bili pri oblikovanju ekosistema uporabljeni principi permakulture. Vse našete strategije bodo stavbi omogočale, da bo samozadostna na področjih energije, vode in hrane ter bo vzpostavljala novo sonaravno paradigmo za prihodnja sodobna ruralna bivališča.

čjiva, ker ne bi upravičila ekonomičnosti investicije.

Raba energije v stavbah je vedno bolj pomembna. Ali lahko navedete primer energetske učinkovitih sistemov, ki posnemajo naravne principe?

J. Tate: Energetske sisteme se trenutno načrtuje kot ločene elemente, ki se naj-

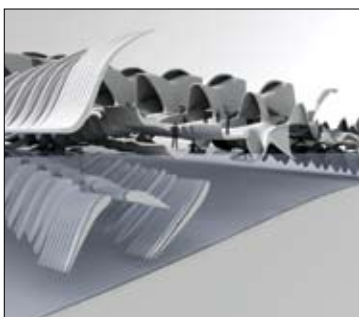
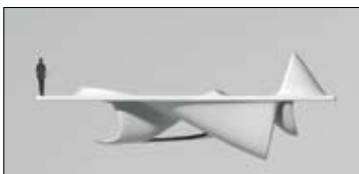
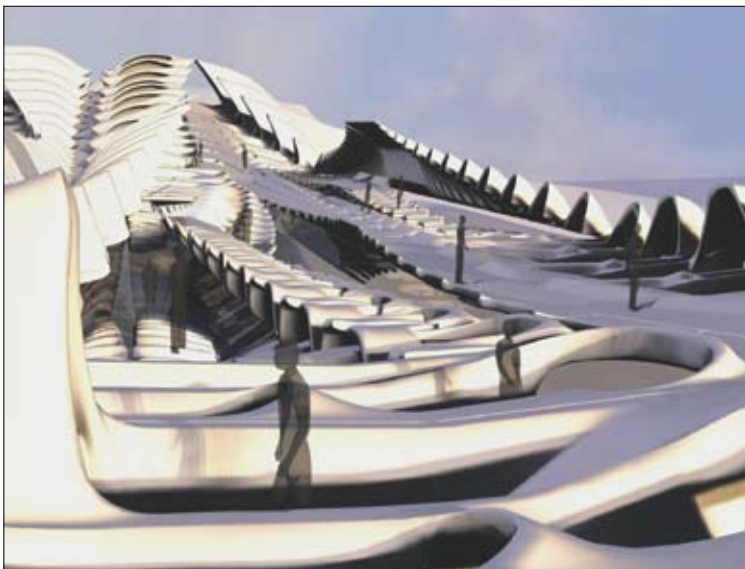
pogosteje ne obravnavajo kot celosten sistem, kar pomeni odklon od razmišljanja biomimikrije. Nekatera podjetja, naprimer Buro Happold, so že začeli reševati ta vprašanja, vendar je pri tem ovira narava različnih področij oblikovanja. Pogosto sem predaval o razlikah med drevesom in stavbo, pri čemer je ključna ta, da ima veliko sistemov v drevesu več kot le

eno funkcijo, na primer transpiracija omogoča hlajenje z izhlapevanjem in oskrbo z vodo, škrob je shranjevalnik energije in hkrati tvori strukturo lesa, voskasta povrhnjica na listih zagotavlja samočiščenje in je tudi optična »naprava«, ipd. Tehnični sistemi v stavbah pa delujejo samostojno in popolnoma ločeno.

V osemdesetih letih prejšnjega stoletja je dr. Feist razvil energetske izjemno učinkovite sisteme, imenovane pasivna hiša,

ki temelji na uporabi zelo dobre izolacije, zrakotesnosti ter izmenjavi toplote zraka. Ta metoda gradnje je zelo razširjena v Nemčiji, severni Italiji in v Avstriji, v Angliji in ZDA pa je komaj znana. Kaj menite o pasivni gradnji in kakšne so vaše izkušnje?

J. Tate: V naši pisarni pri oblikovanju stanovanjskih objektov uporabljamo načrtovalski paket Passivhaus. Mislim, da je to odlično orodje, ki temelji na dejanskih fizi-



Kopališka ploščad v Sorrentu je sodobna interpretacija viktorijanskega kopališča. Oblike kopaliških ploščadi izhajajo iz preučevanja morskih lupin in okostij z računalniškim sistemom za dinamiko tekočin in posnemanje vodnih tokov. Z mehki mi prehodi se od trgovin ter restavracij do zasebnih bazenov za veslanje ali kopanje med plastmi ustvarjajo prostori presenečenja in navdušenja.

Biomimikrija

Biomimikrija (bios – življenje, in mimikos – izražen z gibi) je oblikovalska disciplina, ki z uporabo obrazcev in strategij iz narave, ki so prestali najzahtevnejše preiskuse razvoja in vremena, išče uporabne rešitve. Izvirna zamisel je, da je narava že zaradi svojih lastnih potreb rešila mnoge težave, ki so danes za nas aktualne in odločilne za obstoj vrste, to je energijo, proizvodnjo hrane, nadzor nad podnebjem, nestrupeno kemijo, prevoz, embalažo in še mnogo drugega.

Najuspešnejši raziskovalci so vse do danes pozorno preučevali naravo ter poskušali odkriti načine, po katerih ta deluje. Iz njih namreč izhajajo mnogi navdih, kot sta želja po letenju in plovbo pod morsk gladino, a preučevanje oblik, sistemov, obrazcev in odnosov iz narave je že do sedaj bilo in bo še nadalje širilo meje naših odkritij in razumevanje sveta, ki nas obkroža.

Velik korak na tej poti je bilo odkritje mikroskopa in kasneje drugih naprav, ki nam omogočajo opazovanje mikroskopske narave. Poleg novih razsežnosti pri opazovanju naravnih lepote so te naprave prinesle mnoga nova odkritja, med njimi opazovanje narave z očesom raziskovalca in, v primeru biomimikrije, iskanje možnosti za uporabo njenih »odkritij« in načina delovanja za dobrobit človeka.

V povezavi s temi gibanji je bila nedavno sprožena iniciativa, ki bi naj raziskovalcem, inženirjem, oblikovalcem in projektantom omogočila neposreden dostop do vseh do sedaj zbranih informacij in raziskovalnih del s področja biologije. S tem povezana spletna konferenca za novinarje je bila 17. novembra 2008 ob priložnosti začetka delovanja spletne strani AskNature – vprašaj naravo. Ta je sad sodelovanja med Janine Benjús, pisateljico na področju naravnih ved, svetovalko za inovacije in avtorico šestih knjig, med njimi zadnje z naslovom Biomimikrija, inovacija navdihnena z naravo, ter programsko hišo Autodesk. AskNature je zamišljen kot prva svetovna e-knjžnica del biologov iz vsega sveta, ki bi naj navdihnile njihove kolege, raziskovalce s področij računalniških programov in inženiringa.

Knjžnica je popolnoma brezplačna in prva na svetu, ki je namenjena javni uporabi. V njej lahko arhitekti, oblikovalci in inženirji poiščejo študije, ki se ukvarjajo z analizo rešitev, razvitih v naravi, ki bi bile lahko uporabne v

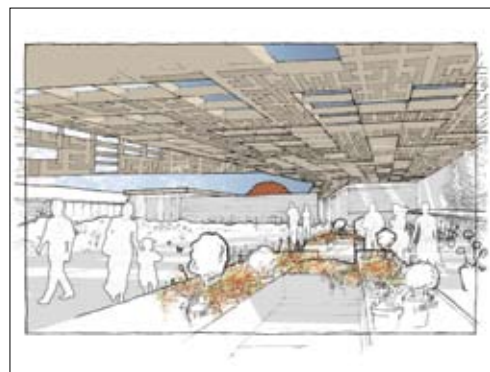
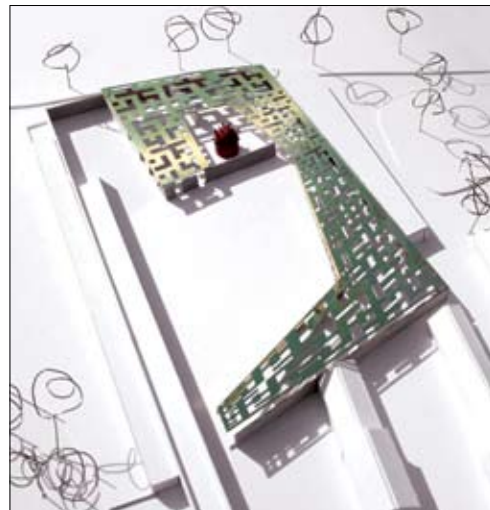
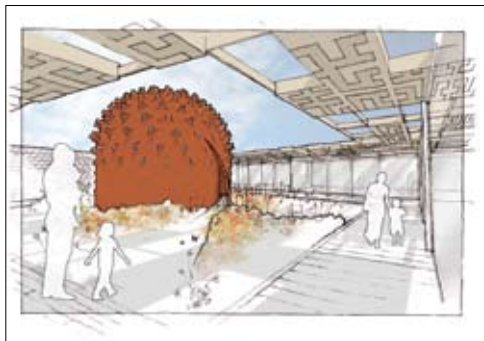
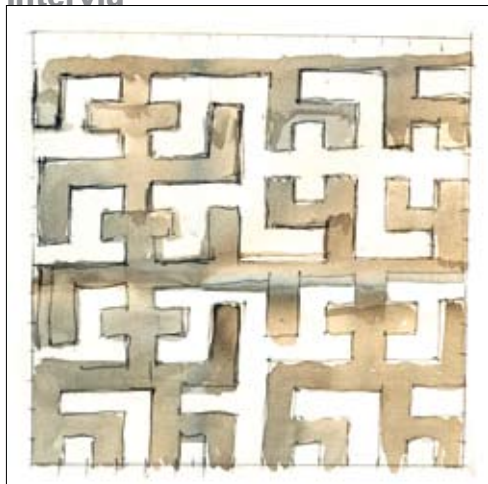
njihovih lastnih projektih. Če navedemo le nekaj mogočih zanimivih primerov: kako različni organizmi filtrirajo zrak in vodo, izrabljajo sončno energijo, izdelujejo nestrupene barve in lepila, ... Podobnih primerov je še nešteto, vsi pa bodo predstavljeni in razvrščeni ob pomoči Autodeskovih tehnologij.

A najbolj zanimiva od vsega je ciljna skupina. Tako urejena knjižnica bo v prvi vrsti namenjena in razdeljena vodilnim svetovnim podjetjem, ki uporabljajo strategije biomimikrije za ustvarjanje vzdržljivih in učinkovitih stavb. Do sedaj so namreč imele prednost pri uporabi teh spoznanj vede, kot so mehanika, robotika, ipd...

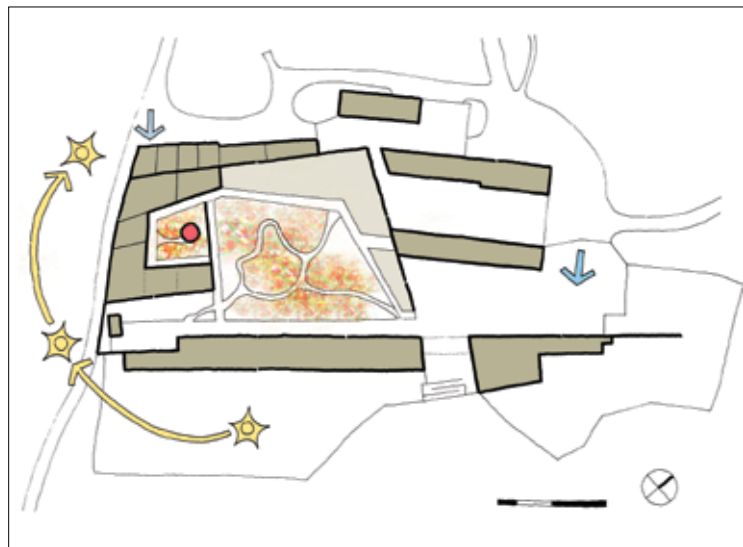
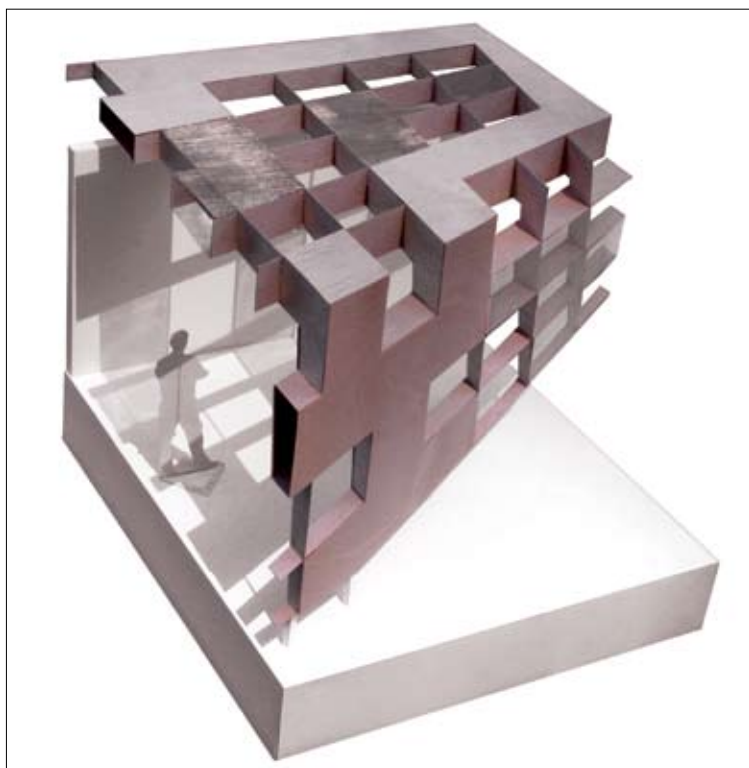
Tako je sedaj štafetna palica predana arhitektom. Težav iz sveta arhitekture in gradbeništva, ki bi jih veliko učinkoviteje reševali s pomočjo spoznanj iz narave, je nešteto: statična stabilnost objektov na različnih terenih, sheme prezračevanja in drugih inštalacij, kompleksni proizvodni sistemi in sistemi za ohranjanje toplote ter energije na splošno, funkcionalni razpored prostorov, organizacija gibanja, lahki materiali ter širok spekter naravnih barv...

Res je, da so že pred dvema stoletjema obstajali sistemi, ki so posnemali naravo, a to posnemanje se je omejevalo na prenos oblik iz narave, ne pa njenega delovanja. Zato je prvenstveni namen omenjene knjižnice, da omogoči nov pristop k izobraževanju inženirjev vseh profilov, da se, prav tako kot na spoznanja iz preteklosti in od svojih prednikov, lahko opirajo tudi na naravo in njene principe delovanja.

Izjavo Janine Benjús, da naj „...vaš projekt prispeva k okolici vsaj toliko, kot je to uspevalo ekosistemu, ki je bil do takrat na istem mestu.“ so na strani svetovnega združenja za zelene zgradbe WGBIC objavili meseca novembra lani kot izjavo meseca. Janine je na tiskovni konferenci ob predstavitvi spletne strani izjavila: „Naš cilj je, da povežemo inovativne ljudi z najboljšimi zamislimi življenja v proces, v katerem bi razvoj tehnologije doprinesel h kakovostnejšemu življenju ljudi. Da bi to dosegli, organiziramo svetovno literaturo iz sveta biologije po funkcijah. Kar danes vidite na strani, je šele začetek, saj bomo v naslednjih mesecih dobivali od našega partnerja Encyclopedia of Life (spletna knjižnica živih bitij iz cellega sveta, www.eol.org) vse več materialov. Tako bo rasla tudi dejavnost obiskovalcev, posebno tistih, ki so že danes združeni v mreži na strani www.wiserearth.org (Wiser Earth – pametnejši planet Zemlja).



Nacionalno središče za divje rože je (prav tako z natečajem pridobljeni) projekt novih prostorov za obiskovalce. Osnova geometrije prostora je posebna matematična krivulja – osnovni matematični sistem, ki je vedno prostor zapolnjujoča, samoizogibljiva, preprosta in samopodobna. Predlagani sistem minimizira porabo energije s pravilno orientacijo k soncu, kakor tudi z vgradnjo anaerobnega pretvornika in gorivnih celic za pretvorbo zelenih odpadkov v toploto in elektriko. Preprosta mreža omogoča predstavnikom različnih lokalnih združenj, da so vpleteni v načrtovanje stavbe.



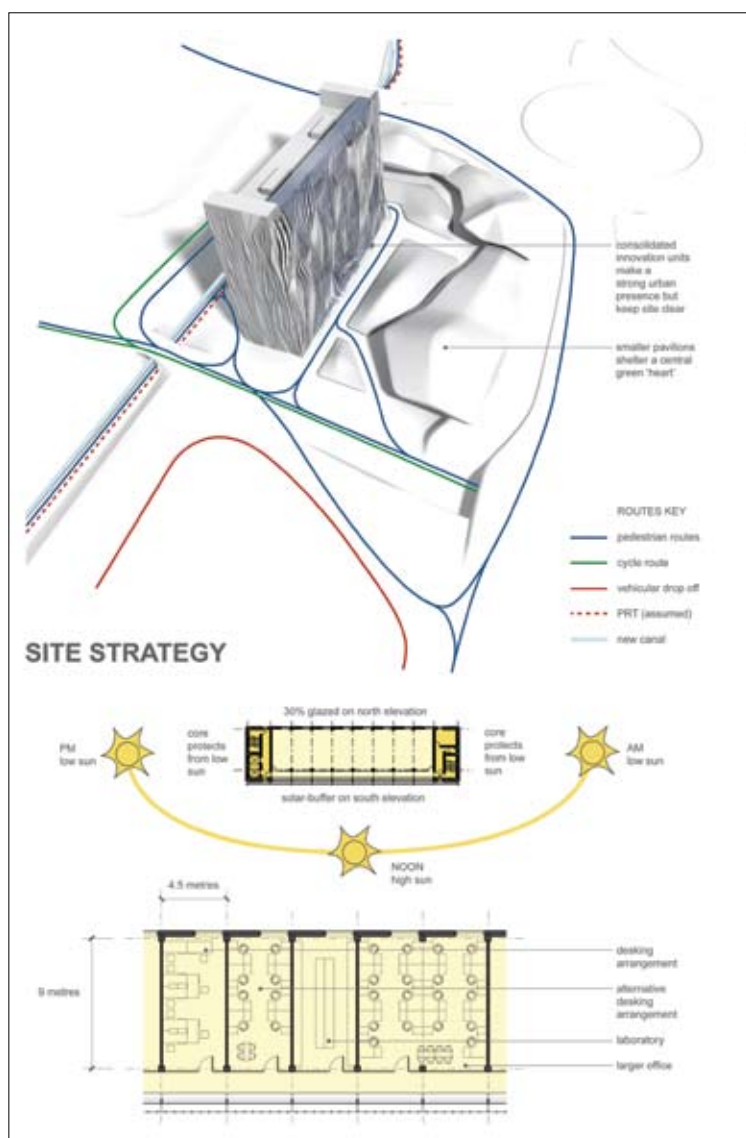
kalnih rezultatih. Preveč konceptov »trajnostne« arhitekture namreč sloni na nedokazljivih načelih in vesel sem, da je končno nekdo razvil pravo orodje.

V Londonu vodite arhitekturni biro Jerry Tate Architects. Katere so vaše glavne smernice pri delu?

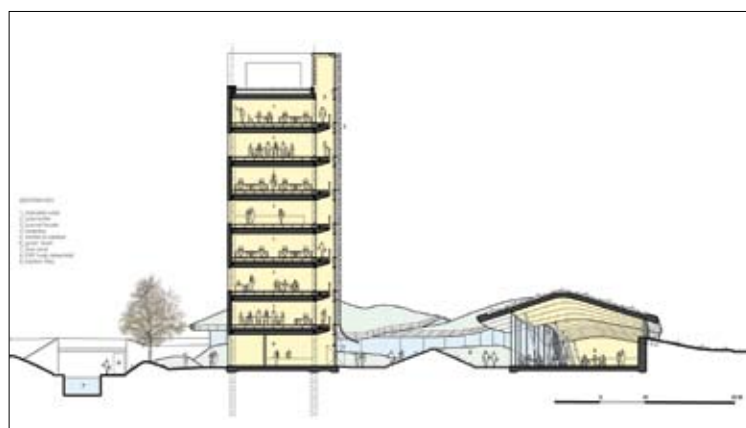
J. Tate: Naš ključni cilj je razvijati stavbe, ki presegajo pojem "trajnostne" arhitekture. Beseda trajnostni pomeni statični način obstoja. Ker pa mi naše stavbe razvijamo aktivno, so te klimatske, estetske in sistemske rešitve aktivne ter z okoljem harmonične.

Na katerem projektu trenutno delate?

J. Tate: Trenutno delam načrt za podeželske hiše, ki temelji na zamisli teorije permakulture o oblikovanju ekosistemov. Želimo narediti objekt kot lokalni ekosistem z minimalnim vplivom na okolje, ki si bo zagotavljal vso potrebno energijo, hrano in vodo v napol zaprtem sistemu kroženja. To pomeni, da je sama zasnova "sistema" (ravljanje z odpadki, reciklaža vode itd.) prav tako pomembna kot oblikovalski vidik, kar je zabavno!



Strategija lokacije in inovativne strategije enot



Prerez skozi objekte

Če ni skrivnost, katera je vaša najbolj inovativna zamisel?

J. Tate: Ta zamisel sicer ni skrivnost, a je še nismo uspeli spraviti v delovanje! Gre za zunanji zid, ki bi deloval po principu transpiracije dreves, kar sem že prej omenil. S pomočjo kapilarnega toka in osmoze bi vzpostavili tok vode skozi fasado. Z

izhlapevanjem bi se zgradba samo-hladila. Težava je v tem, da tehnologija kapilarnih cevčic še ni tako napredovala in je izdelava prototipa prezahtevna!

Ali ste osebno zelo povezani z naravo?

J. Tate: Ja, naš urad je v krošnjah dreves predela London Fields. Iz njega lahko opazujem veverico!



Lhub je projekt, ki je bil prav tako pridobljen na natečaju, ter bo predstavljal model za nove, do okolja prijazne pisarniške in izobraževalne zmožljivosti v Daventyu. Predvidena dvoslojna fasada je optimalno orientirana, tako da pisarnam omogoča ogrevanje s sončno energijo pozimi ter hlajenje poleti. Revolucionarna rešitev južne fasade v poletnem času omogoča hlajenje z izhlapevanjem, doseženim na pasiven način preko kapilarnega omrežja, ki posnema osmozo v drevesih.

arhitektura in otroci

Izobraževanje otrok o prostoru in arhitekturi

Vsi ljudje, ne samo arhitekti, oblikujemo okolje in okolje oblikuje nas. Prav zato je zelo pomembno, da smo ljudje kot investitorji in uporabniki prostora seznanjeni z različnimi možnostmi, ki nam jih arhitektura ponuja. Bolj osveščeni investitorji in uporabniki zahtevajo boljše prostorsko načrtovanje in boljšo arhitekturo.



Otroci so tisti, ki bodo zgradili našo prihodnost. Pomembno je, da jih za to nalogo dobro pripravimo. Le če bomo otroke vzgajali tudi na teh področjih, bomo zagotovili, da se bodo razvili v odgovorne državljane, ki bodo imeli znanje in moč, da se njihove glasove upošteva pri političnih, ekonomskih in socialnih strategijah ter odločitvah, ki bodo oblikovale mesta in okolje, v katerem bodo

živeli. Zato je zelo pomembno, da se otroci začnejo že v zgodnjih letih, sprva na igrivi način in nato resneje, spoznavati s problematiko prostora in arhitekture.

Zgledi iz tujine

V začetku osemdesetih let prejšnjega stoletja so se začele resne polemike o izobraževanju o arhitekturi in prostoru predvsem

na Finskem, Nizozemskem, Irskem in v Avstraliji. Leta 1999 je Svetovna zveza arhitektov (UIA), ki združuje nacionalne arhitekturne zbornice, na pobudo posameznih držav ustanovila delovno skupino arhitekture in otroci »Architecture and Children«, ki združuje države z enakimi cilji na področju izobraževanja o arhitekturi in prostoru. Dejavnimi programi že potekajo v Avstri-



ji, Nemčiji, na Irskem, v Španiji, Franciji, na Japonskem... Tudi na Hrvaškem se odvija dejavnosti, da bi program »Arhitektura in otroci« uvedli v nacionalni predšolski in šolski program. Podpirajo jih kar tri ministrstva: ministrstvo za znanost, ministrstvo za okolje in prostor in ministrstvo za kulturo ter poleg njih mesto Zagreb. Partner pri projektu je tudi Fakulteta za arhitekturo v Zagrebu. Aprila 2009 so v Zagrebu organizirali svetovni kongres z naslovom Huraarhitektura, ki je opazno pripomogel k prepoznavanju arhitekture in prostora pri širši javnosti.

Po vzoru tujih držav je bila jeseni 2009 pri Zbornici za arhitekturo in prostor Slovenije ustanovljena delovna skupina Arhitektura in otroci, ki se ukvarja z izobraževanjem otrok o prostoru in arhitekturi. Njen namen ni vzgajati mlade arhitekta, temveč osveščati otroke o možnostih v prostoru, ki jih imajo, in jim podajati različne poglede na arhitekturo. Dolgoročni cilj je vpeljati kakovostno izobraževanje o prostoru tudi v šolski sistem.

Trenutno potekajo dogovori z Zavodom za šolstvo o postopnem uvajanju izkustvenega učenja na področju prostora in arhitekture. V šolski kurikulum je že vključeno znanje o tej tematiki, želeli pa bi si, da se otroke z delavnicami aktivno vključi v razmišljanje ter da z lastno ustvarjalno energijo spoznavajo prostor in arhitekturo. Poglavitna naloga teh prizadevanj pa je izobraziti pedagoge, da bodo znali voditi tak način poučevanja. V pripravi so dejavnosti za njihovo izobraževanje, predvsem seminarji za pripravo delavnic in priročnik za njihovo izvedbo. V nekaterih šolah in vrtcih že potekajo arhitekturne delavnice, ki bodo služile



Foto: Matevž Paternoster

Prvi dogodek, ki ga je organizirala delovna skupina Arhitektura in otroci, je bil oktobra 2009 v okviru mednarodnega dneva Habitat. Vabilu se je odzval francoski arhitekt in pedagog Laurent Tardieu, ki je pred mestnim muzejem z otroki pripravil delavnico s palicami – vžigalicami, s katerimi je predstavil koncept učenja o prostoru in arhitekturi na igriv način. Svoje dolgoletne izkušnje je predstavil tudi na izjemnem predavanju v Mestnem muzeju.



Foto: Matevž Paternoster

Priznani slovenski arhitekti delijo svoje znanje otrokom na delavnicah v Mestnem muzeju in v Hiši Arhitekture.

kot preveritev zamisli o učenju otrok o prostoru in arhitekturi, ter v katerih sodelujejo arhitekti in pedagogi.

V priročnik bodo vključene tudi delavnice, ki jih vodijo priznani slovenski arhitekti pod naslovom »Igriva arhitektura«. Ena od prednostnih nalog delovne skupine Arhitektura in otroci so namreč delavnice za otroke, dostopne vsakemu otroku. Priznani arhitekti zagotavljajo visoko kakovostno raven, kar je prioriteta celotnega projekta. Prvi krog delavnic, v katerem se jih je od meseca aprila zvrstilo že sedem, se je odvijal v sodelovanju z Mestnim muzejem. V začetku leta pa se je tudi v novoustanovljeni Hiši arhitekture na Vegovi 8 začel še drugi krog arhitekturnih delavnic, prav tako pod vodstvom priznanih arhitektov, ki bo trajal do konca leta. V Mestnem muzeju pa se jeseni pripravlja že naslednji sklop, ta pod vodstvom priznanih umetnikov in

oblikovalcev, ki bodo iz različnih perspektiv otrokom približali širino prostora in arhitekture. Delavnice so namenjene otrokom od šestega do desetega leta starosti.

V poletnem času in s tem povezanim obdobju počitniškega varstva je »Igriva arhitektura« gostovala v Pionirskem domu, jeseni, v času Pohištvenega sejma, pa bodo priznani slovenski oblikovalci pohištva otrokom z delavnicami predstavili svet pohištva.

Otroške delavnice pa ne potekajo le v Ljubljani, ampak tudi v Mariboru, Kopru, Kostanjevici na Krki in v Novem mestu. Za naslednje leto že potekajo dogovori s katerimi drugimi mesti, recimo Radovljico,

»Arhitektura predstavlja eno izmed najbolj neposrednih izkušenj v našem življenju. Grajeno okolje – hiše, stavbe, ulice, mesta in vasi ustvarjajo okvire za različne človeške dejavnosti.«, navajajo smernice za izobraževanje o urejanju prostora Sve-tovne zveze arhitektov (UIA).

Velenjem, Murško Sobotno... Želja delovne skupine Arhitektura in otroci je, da bi vsak arhitekt daroval eno delavnico otrokom, ter da bi tako sklenili krog prejemanja in posredovanja znanja. Tak koncept delovanja v svetovni zvezi arhitektov, ki zajema tako širok krog vključenih ljudi, je edinstven v svetu.

Prizadevanja delovne skupine potekajo tudi na področju literature o arhitekturi in prostoru, prilagojene otrokom in pedagogom. Trenutno potekajo pogovori s slovenskimi založbami, da bi izdajale prevedeno in avtorsko literaturo s tega področja. V poteku je tudi razpis za nagrado Golden Cubes Award, ki jo razpi-

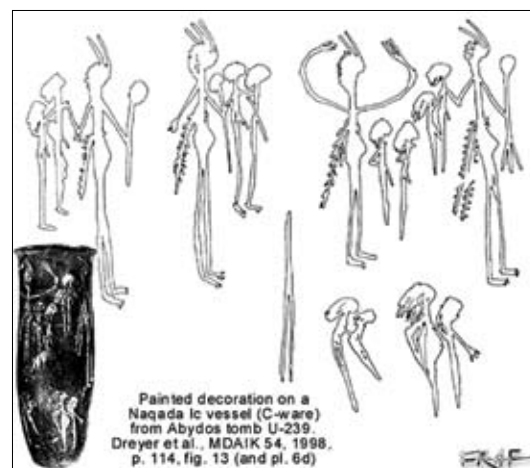
suje delovni program UIA Arhitektura in otroci (UIA Architecture & Children Work Programme), in ki nagraduje tiste vrtnice, šole ali druge inštitucije, ki otroke in mladostnike pripravljajo na spoznavanje grajenega okolja, arhitekture, urbanizma in trajnostnega razvoja. Namen nagrad je tudi spodbuditi nastanek novih projektov s podobnimi cilji. Nagrada je v Sloveniji razpisana s partnerstvom Zbornice za arhitekturo in prostor, ministrstva za kulturo, ministrstva za šolstvo in šport ter ministrstva za prostor.

Želja delovne skupine Arhitektura in otroci je, da bi se prizadevanja na področju vzgoje otrok o prostoru in arhitekturi razvila v gibanje, ki bi zajelo vse inštitucije, povezane z vzgojo otrok. Nenazadnje razumevanje arhitekture sodi tudi v splošno izobrazbo, arhitektura pa ima tudi visoko kulturno, družbeno in ekonomsko vrednost.

nizanje vizualne povedi v času

Risba - ukrivljena časovna razsežnost informacije, ki jo preberemo v hipu!

Risba nastaja podobno kot literarno izražanje: gre za linearno nizanje vizualne povedi v času. Vizualno branje gotove risbe pa se zgodi v hipu. V risbi je torej čas ukrivljen v en sam hip našega pogleda na risbo!



Slika 3: Abydos - glavonožci



Splošno o vizualnem procesu zaznavanja in izražanja

V strukturi samega procesa risanja je prepletenih več pomembnih podfunkcij. Prva je *proces opazovanja* ter je sestavljena iz same fiziološko pogojene *senzacije* (a) na dražljaj, *receptcije* (b) senzacije in *uvida* (c) – prepoznavne (rekognicije) te receptcije. Predhodni stopnji (a in b) sta v procesu popolnoma samodejni, neodvisni od naše volje, medtem ko je pa uvid (postopek ozaveščanja vidnega) že dejanje, lastno naravi inteligentnih bitij, kajti šele ta uvid je v nadaljevanju osnova za naslednje miselne procese predelave sprejetega in ustvarjanja lastnih zamisli ter predstav, ki jih potem (predelane) izrazimo v postopku risanja ali pisanja.

Druga podfunkcija je sam *postopek risanja*, ki poteka najprej v naši glavi na ravni zamisli (ideje v prostorski singularnosti), kjer so vse

razsežnosti sploščene v eno razsežnostno raven, in iz te „juhe“ singularnosti se potem prične postopek izražanja, zarisovanja oziroma opisovanja naših zamisli in predstav, ki se z risbo pretvorijo v materializirano obliko. Miselno podobo torej opredmetimo (opredmetiti pomeni v/o-predmet-iti, ustvariti = v/u-stvar-iti). Vizualizacija z risbo je torej rezultat pretvorbe 1D oblikovnih zamisli na dvorazsežni (2D) ravnini in predstavlja v vsakem primeru vedno le prostorsko iluzijo. Množico iluzij in risarskih konstrukcij si lahko ogledamo na številnih Escherjevih grafikah.

Kratek skok v zgodovino risanja

Obstajajo različne ravni pristopa k risanju, ki jih lahko ponazorimo z analogijami do vseh razvojnih stopenj otroške risbe. Najbolj elementarno raven neartikularne gestualnosti lahko opazujemo pri začetnih razvojnih sto-

pnjah otrok, ko še rešejo nezavedno, torej čečakajol! Prve zaznave vizualno ozaveščenih podob svojih staršev pa otroci že pretvorijo v obliko glavonožcev. Ti glavonožci predstavljajo sploh prvo spontano obliko abstrakcije oziroma neozaveščenega poenostavljanja in pretvarjanja zapletenih oblik človeških podob v preprostejšo obliko simbola, znaka, brez posebej prepoznavnih individualnih značilnosti. Od tod dalje gre razvoj risbe preko ponavljanja poenostavljene simbolne ravni najprej na višje stopnje ozaveščanja lokalnih in detajlnih značilnosti in šele nato k vse bolj vernemu posnemanju podob iz naravnega okolja.

Evolucijo otroške risbe pa bi lahko opazovali tudi v analogiji z razvojem risbe pri različnih civilizacijah: od stenskih slikarjev aborinov v Australiji - Nourlagie Rock (20.000 p.n.š.), do tistih na evropskih tleh v jamah Lascaux (17.000 p.n.š.) ali Altamira (13.500 p.n.š.) ter množice drugih stenskih risb na različnih koncih sveta. Pomembnejši razvojni premiki pa se kasneje dogajajo v Mezopotamiji in Egiptu (od 3.500 p.n.š. dalje), Indiji in Kitajski (od 3.000 p.n.š.), Grčiji (od 2.000 p.n.š.), pri Etruščanih (od 600 p.n.š.) in se nadaljujejo v Rimskem imperiju (od 500 p.n.š.). V Evropskem prostoru se evolucija risbe nadaljuje od začetka našega štetja dalje v okviru srednjeveške knjižne ilustracije, iluminacije začetnic, risb za verske namene, v krščanski simboliki itd. Pravi razcvet risanja po načelih perspektive pa se zgodi šele v času Renesanse in to prelomnico lahko štejemo za začetek novodobne konstruktivne perspektivne risbe, ki jo zanimala realistična odslikava vsega vidnega.

Risanje ima v samem začetku podoben status kot pisanje, le da je v končnem rezultatu vezano na dvorazsežno prostorsko podajanje

vsebine, medtem ko je pisanje v prisposobi enodimenzionalna-linearna razsežnost, v kateri so sploščene vse razsežnosti v singularnost. V tej njeni singularni lastnosti pisanja in branja pa tiči ta silna potencia, ki omogoča, da ima sto bralcev po prebranem opisu konja v glavi vsak svojo interpretacijo le-tega!

Na dvorazsežnostnem nosilcu (risbi ali sliki) pa je ta konj že bolj nedvoumno določen in enoznačen, vendar je pri takem 2D-podajanju še vedno veliko vprašanj neodgovorjenih, npr.: kakšen je konj od zadaj, kako velik je itd., - kar nam pa sama slika ne pove. Dejstvo je, da je slika vedno le iluzija predmetnosti, ki jo predstavlja. Na sliki so torej le črte in madeži barv, ki predstavljajo le našim očem skozi ozaveščen princip gledanja vizualizirano prisposobo, torej aluzijo predmetnosti! Živali iz risbe



Slika 1: M.C. Escher: Slap

Ti dve risbi na slikovit način prikazujeta nekaj, kar je v trirazsežnem svetu popolnoma nemogoče in na zgovoren način govorita o tem, da je vse, kar je narisano v dveh razsežnostih, vedno in absolutno le iluzija. Torej na risbah in slikah vedno gledamo samo iluzije, prisposobe in sploščene nadomestke trirazsežne predmetnosti!



Slika 2: M.C. Escher: roka riše roko



Slika 4: Ena izmed najstarejših najdb stenskih risb do sedaj: aborinski duh v Nourlagie Rock - Anbangbang (20.000 p.n.š.), Cacadu park v Avstraliji, ki kaže na razvojno stopnjo favoriziranja fizisa, telesne moči in razmnoževanja. Miniaturizirana glava s pričesko deluje prej kot dekor, vsekakor pa govori o njeni zanemarljivosti.



Sliki 5 in 6: Na hieroglifih iz Com Ombo in Etfu se vidijo valovni-
ce, ki predstavljajo Nil preden so prešle v simbol pismenke »n«.

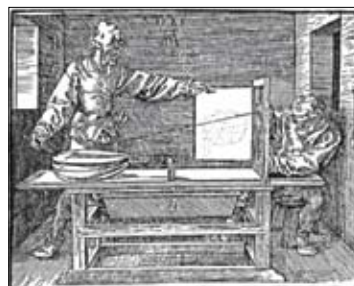


Sliki 7 in 8: Hieroglifa, orel iz Etfuja in sova iz Abydosa preden sta se preoblikovala v simbol pismen-
ke »a in v«.



Po terminološki plati ločimo:

- *prostoročno risanje* – risanje z roko, s svinčnikom, kredo, barvami, risanje motivov: portretov, tihožitja, pokrajine, vedute mest, domišljajske motive;
- *geometrično risanje* – grafično prikazovanje geometrijskih likov z uporabo risalnega orodja – ta vrst risanja pride največkrat v poštev pri oblikovanju, arhitekturi ali tehniki za pojasnjevanje in verodostojno predstavitev trirazsežnih predmetov, objektov ali postavitev.
- *tehnično risanje* – grafično prikazovanje tehničnih objektov po dogovorjenih pravilih, tehnika risanja, ki so jo dandanes že povsem nadomestila računalniška programska orodja. Gre za popolnoma mersko skladno risanje predmetov, stavb ali naprav po njihovih dejanskih merah ali v proporcionalni pomanjšavi ali povečavi.



Slika 9: A. Dürer: naprava za perspektivno risanje je le zgodnja predhodnica zamisli o fotografskem aparatu...

ali slike ne morejo videti, oziroma si ne morejo predstavljati, da risba na papirju predstavlja, na primer, njihovo podobol!

Risanje in pisanje sta bila sprva še močno povezana, ločitev pa je počasi nastajala v času hieroglifskih slikopisov - zapisov, ko so se določene oblike podob postopno pretvorile v abstraktne simbole oziroma znake. Tako mi je vodil iz Com Ombo razložil, da so se valovi Nila kasneje pretvorili v simbol črke n, oblika sedečega orla v simbol črke a, od risbe sove pa je na koncu ostal le še kljun v simbolu črke v.

Skratka, na ravni funkcije povednosti in opisovanja je govorjenje in pisanje prav tako oblika risanja oziroma slikanja določene predmetnosti: z besedami pač opisujemo nek predmet ali dogodek linearno v času, medtem ko ga s sliko ali risbo prikažemo hipno v vsej celovitosti. Natančneje: risba nastaja prav tako linearno v času kot zapisovanje zgodbe, medtem ko pa fotografija nastane hipno, enako kot se nam prikaže slika v vsej celovitosti hkrati. Pri tem zaznavanju dvorazsežnoslikovnega govorimo o hipno-diagonalnem branju slike, ko vidimo vso celoto pred sabo hkrati v enem pogledu, v istem trenutku. In to je nenadomestljiva lastnost slike ali risbe, ki nosi v sebi relativno zgoščen čas! Klasična risba torej nastaja na enak način kot pisanje – na način linearnega nizanja opaženih oblik, vsebin..., končni rezultat pa se prikazuje kot hipna slikovna celota v kateri je ves čas nasta-

janja risbe v vsej svoji kompleksnosti hkrati stisnjen v en sam trenutek pogleda. Temu bi lahko rekli, da risba oz. slika vsebuje ob pogledu nanjo ukrivljeno razsežnost časa, strnjeno v en sam hip. In prav o tem hipnem podajanju vse celote hkrati govori že star pregovor: *ena slika pove več kakor tisoč besed!*

Kako so potekali postopki učenja risanja

V samih začetkih se je postopek risanja morda izvajal kot ritual, kasneje pa v glavnem kot urjenje (dril) oziroma mnogokratno ponavljanje in variiranje risarskih vaj istega motiva, kar je na koncu pripeljalo do obvladovanja veščine in s tem do ravni rutine. Z metodično kolektivizacijo pravil in načel je prišel posameznik pri risanju do želenega cilja – do kar se da objektivnega posnetka motiva in šele dobro razumevanje razmerij med predmeti v trirazsežnem motivu mu je omogočalo logično in razumljivo povzemanje in pretvarjanje trirazsežnih razmerij na dvorazsežno površino. Tega cilja seveda ni bilo lahko doseči in le največji mojstri, kot so Van Dyck, Durer, Vermeer, Goya, Ingres, Escher ter še drugi veliki umetniki ter risarji preteklega časa so se temu idealu približali le v nekaterih svojih delih. V glavnem pa so bili ti ideali po verni, realistični podobi trirazsežnega motiva na dvorazsežni površini dokončno in pravilno doseženi šele z izumom fotografije!

Že v času Renesanse, takoj po samem začetku vznikanja zamisli o risanju predmetov v perspektivi, se je pojavila tudi zamisel o strojni podpori takšnemu risanju. Kako si lahko sicer razložimo Bruneleschijevo ali Dürerjevo napravo za risanje predmetov v perspektivi? Ti mehanski pripomočki za perspektivno risanje pa so v bistvu le zgodnji predhodniki zamisli o fotografskem aparatu – naprave, ki pogled na trirazsežni motiv zabeleži/prenese na dvorazsežno ravnino po objektivnih optično fizikalnih zakonitostih.

Sredi 18. stoletja ob pojavu fotografije so se takrat vidni umetniki in predstavniki risarske provenience javno zgražali nad plehkostjo in izpraznjenostjo fotografije in samega fotografskega postopka. A kot izvemo iz izročil se je (med drugimi) moral tudi slavni Ingres javno zgražati nad priletnostjo fotografij, medtem ko je na skrivaj pošiljal svojega slugo po fotografske posnetke svojih portretirancev, ki jih je imel trenutno v delu! Iz tega primera lahko torej razumemo nelagodno položaj uglednega umetnika v družbi takratnega časa, ko je bilo po javnem mnenju nesprejemljivo, neprimerno in izpod časti pečati se s fotografijo. A velik mojster je že takrat zelo dobro vedel za njene neizpodbitne potenciale, ki jih je zato tudi pričel na skrivaj uporabljati!

Po dokončni uveljavitvi fotografskega aparata kot orodja za natančno optično zapisovanje in pretvarjanje trirazsežne prostorskega na dvorazsežno ravnino so se tudi sam interes,

smisel in usmerjenost ročnega risanja počasi pričel spreminjati. Morda je to tudi eden od razlogov, da se je umetniško prakticiranje risbe v začetku 20. stoletja popolnoma odvrnilo od posnemanja zunanjega sveta na objektivni, racionalni način, ter se je postopoma začel proces obračanja navznoter v raziskovanje psihičnih razsežnosti doživljanja in izražanja subjektivne individualnosti.

Tako se danes risba pojmuje predvsem kot izrazno sredstvo individualno profiliranega posameznika, kot osebni rokopis, oziroma podpis subjektivno intonirane invencije in ustvarjalnosti.

Za objektivnost prenašanja trirazsežnih problematik na dvorazsežno ravnino je dandanes tako poskrbljeno z množico različnih strojnih naprav od fotografskih aparatov in kamer, 3D-skenerjev pa vse do 3D-modelirnikov in druge računalniške programske in strojne opreme.

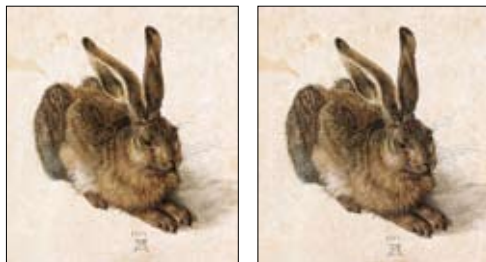
Vendar pa sta risba in slika vedno bolj pomembni v sodobnem komuniciranju in ostajata v funkciji še vedno nastajajočega vizualnega jezika. Zgodovina izpovedovanja se je pričela z risanjem po jamskih stenah in šele nato je v času hieroglifskega obdobja prešla v kombiniran način izražanja, v katerem so se uporabljali tako narisani simboli, kakor že posamezne pismenke in znaki. Taka smer razvoja je kasneje pripeljala do polne prevlade abstraktnih pismenk in do osnov popolnoma pisnega načina izpovedovanja. Danes pa smo ponovno priče razširjene rabe slikovno strnjenih podob v računalniškem komuniciranju, kjer z majhnim piktogramom povzamemo vsebinski pomen nekega orodja, npr.: piktogrami programskih orodij v opravični ali orodni vrstici na računalniškem zaslonu, piktogrami na zaslonih mobilnih telefonov v menijih,...

Zunanji in notranji motivi

Vizualno izražanje z risbo je nedvomno rezultat opazovalnega procesa, vključno z zapisovanjem tega opazovanja, pa naj gre za opazovanje motiva iz zunanjega - vidnega sveta,



Sliki 10 in 11: A. Dürer: risanje na vmesnik



Sliki 12 a in 12 b: A. Dürer: mlad zajec

vzetega iz naravnega ali družbenega okolja ali pa za zamisli posameznika v obliki predelave vidnega materiala v nek povsem individualno zrežiran konstrukt uma, ki mu včasih pravimo vizija. Vizija je namreč – navidezno – zaznava brez stvarne podlage, kot privid ali sanje, vendar gre pri tem predvsem za predelavo vizualnih podatkov, ki jih nosimo v sebi iz različnih preteklih izkušenj, torej iz zakladnice lastnega vizualnega spomina. Podobno je z jasnovidci, mistiki, psihodeliki, uživalci mamil itd., ki doživljajo vizije na podlagi predelav iz svojih virov vizualnega spomina. Motiv lahko v tem primeru razumemo v najširšem pomenu kot vse, kar nas obdaja v zunanjem, vidnem svetu, prav tako pa tudi vse, kar doživljamo in vizualiziramo znotraj naše zavesti na podlagi lastnih življenjskih izkušenj, dogodkov, čustvenih doživetij, sanj in različnih miselnih predelav.

Relativnost pojma natančnost risbe

Pri risanju motivov iz zunanjega, objektivnega sveta je natančnost risbe odvisna od natančnosti opazovanja in primerjanja opazovanih elementov med seboj, medtem ko je pri risanju motivov iz našega notranjega sveta pomembnejše merilo iskreno sledenje tem notranjim vzgibom v predstavah pri doživljanju nekega čustva, dogodka ali motiva, kajti notranjih motivov ne moremo primerjati z ničemer, jih ne moremo meriti, ampak jih lahko le zapisujemo, v kolikor je naš risarski

aparatus (zamisli v glavi, ki jo roka samodejno zapiše ali zariše) čim bolj usposobljen. Vendar je pri tem treba vedeti dvoje: da ima zamisel po navadi v sebi toliko energije, da se lahko tudi realizira! Zato je povsod toliko samoukov, ki skozi čas in prakso risanja pridejo do določene veščine. Prav tako pa je problematična tudi pretirana izurjenost, kot temu rečemo, ko roka včasih kar sama iz navade dela umetelne poteze, ki so pa lahko tudi prazne in ne ustrezajo več resničnim podobam pri opazovanem motivu!

Torej, imamo na eni strani princip objektivnega orisovanja oziroma opisovanja¹ stvarnosti, kar predstavlja postopek objektiviziranja, realnega prikazovanja motiva – temu se najbolj približa fotografski hiper-realizem. Na drugi strani pa imamo subjektivno, individualizirano izražanje lastnih vsakršnih doživetij, čustvenih predstav, zamisli, konstruktov itd., skratka ekspresij. A za oboje velja, da je potrebna določena izurjenost, ki omogoča lažje objektivno kot tudi subjektivno izražanje. Določene elemente v motivu, ki ga opazujemo, lahko prenašamo na papir prostoročno po spominu ali pa si pri tem pomagamo z različnimi pomagalci, orodji, ravnil, viziranjem.

¹ *Risanje in pisanje imata v določenem smislu enak pomen, saj se je prvotna pisava tako rekoč razvila iz abstrahirane risbe, na primer pri egipčanskih hieroglifih, ki so nekaka mešanica risbic in tudi že abstrahiranih znakov ter simbolov.*



Z dvema ravnila lahko primerjamo dolžine s širinami, velikosti enega z drugim elementom v motivu, nastavljamo kotni razmerja, skratka uporabljamo vsakovrstna orodja za izboljšanje razmerij v risbi glede na opazovani motiv...



Viziranje predstavlja eno izmed temeljnih risarskih metod, s katero prenašamo izmerjena razmerja med posameznimi elementi v motivu na risbo tako, da uporabimo kar samo risarsko ali slikarsko orodje (svinčnik, čopič) za merilno orodje. To počnemo tako, da iztegnemo roko s svinčnikom in s konico prsta odmerimo oziroma označimo dolžino razmerka enega elementa in potem to dolžino prenesemo na papir: torej prenašamo velikosti enega elementa proti drugemu ali višino istega elementa proti njegovi širini ali pa kotni nagib nekega elementa proti drugemu itd.

Risanje na vmesnik

Ena izmed nekonvencionalnih, a izjemno učinkovitih metod, s katero pridobimo zelo hitro vsa razmerja iz trirazsežnega motiva na dvorazsežno površino po dokaj enostavnih pravilih optike, je risanje na vmesnik! Gre za metodo risanja na prozoren vmesnik (steklo ali plexi) npr. z vodnim flumastri. Ok kakšne stare slike torej vzamemo okvir s steklom, postavimo to stekleno prosojno platno vmes pred motiv, tako da je motiv v fokusu pred našimi očmi in pričnemo risati po steklu obrise elementov v motivu. Ko je motiv narisani, ga lahko odtisnemo na papir. Risba bo sicer zrcalno obrnjena, a vaja je izredno učinkovita ravno pri povzemanju razmerij med predmeti v prostoru motiva, saj predstavlja neposredno metodo, ki se naslanja na optične zakonitosti.

Zaključek

Obstaja še vrsta drugih metod in tehnik za pomoč pri prenašanju opaženih razmerij iz motiva na risbo, a ključne, ki so med drugimi tudi najpogostejše uporabljane, so opisane le v najosnovnejših obrisih. Najbolj razširjena metoda pa je zagotovo prerisovanje. Pri prerisovanju kakršnih koli že motivov iz knjig, časopisov, revij, fotografij, predstavlja isto metodo, ki sicer pomeni lažjo pot, saj so vsa trirazsežna razmerja že podana na dvodimenzionalni ravnini, a ker je za sproščeno in suvereno risanje potrebno dobiti določeno

rutino, je to zagotovo najlažja pot k uspehu. Ko je ta prva raven same manipulacije s pisalom osvojena, se pa lahko lotimo postavljanja lastnih kompozicij iz vsakovrstnih predmetov, ki jih imamo v svojem okolju. Vsekakor je pri tem komponiranju prostorskih kompozicij ponovno potrebno določeno znanje in pravila, kako postavljati predmete v prostoru, a to je že naloga s področja kompozicije – več o tej temi pa v eni izmed prihodnjih števil. Vsekakor pa so že sami motivi, taki, kot so postavljeni v zatečenem stanju, lahko dovolj zanimivi in zahtevni za začetek.

Pomembno vodilo pri iskanju motiva predstavlja naše lastno področje zanimanja – namreč vsakdo ima nekatere predmete raje kot druge in s stališča motivacije je zelo primerno, če rišemo za vajo tiste predmete ali stvari, ki jih imamo radi, s katerimi se radi ukvarjamo itd.

Tako mimogrede vključimo v včasih dolgo trajno in naporno ponavljanje vaj element naše osebne motivacije – ljubezni do predmeta, rastline, živali ali osebe, in naenkrat se naporno delo spremeni v lahko igrivo! To pa je tudi bistvena lastnost umetniškega ustvarjanja, da sta objekt obravnave, metoda dela in cilj, ki mu sledimo, na isti liniji interesa, ko nas motiv tako vznemirja in motivira, da se z njegovo realizacijo ukvarjamo igrave in z veseljem! Temu pravimo neznosna lahkost ustvarjanja!

vanja mervič

Ime Vanje Merviča se pogosto pojavlja v naborih avtorjev na skupinskih razstavah, katerih ima za sabo že lep število. Na Goriškem, kjer umetnik tudi deluje, pa je stalnica. Njegovi koncepti, zamisli in uporaba različnih medijev ga postavljajo v ospredje ter vzbudijo zanimanje mnogih opazovalcev - tudi nas.



Screaming Box



Študiral si na Beneški akademiji za umetnost. Zakaj si se odločil za študij prav tam in kakšne razlike vidiš med beneško akademijo in ALU-jem v Ljubljani?

Mervič: Glede na to, da sem obiskoval srednjo oblikovno šolo v Stari Gorici v Italiji, je bilo nadaljevanje študija na Beneški akademiji oziroma v isti državi, nekako samoumevno, saj sem tja že ves čas gravitiral.

Benetke so imele v primerjavi z Ljubljano nek poseben čar. Takrat sem bil še popolnoma slikarsko usmerjen, zato se mi je to zdela prava odločitev. Po dveh letih študija pa sem začutil, da potrebujem spremembo in bolj urbano okolje, tako da sem odšel v Milano, kjer sem študij tudi končal. O razlikah med Benetkami, milansko Bre-ro in ALUO-jem ne morem pravzaprav niti govoriti, saj sem v Italiji delal dodiplomski

študij, tu, v Ljubljani, pa sem bil na podiplomskem študiju in je s tem že sama pozicija drugačna. Zdi se mi, da se v Italiji bolj zavedajo, da se umetnosti ne da učiti. Lahko te naučijo tehnik, ti spodbujajo kritično misel, dajo neko zgodovinsko podlago in ti nakažejo polje ustvarjanja, pot pa moraš poiskati sam. Pri nas je morda pečat mentorstva močnejši. V Italiji manjka malo slovanske duše. Seveda je to stvar posameznika in sedaj samo posplošujem, kar pa ni prav etično.

Magisterij si delal pri Sreču Draganu, enemu pomembnejših imen na področju slovenske novomedijske umetnosti. Kako je

potekalo sodelovanje z njim in na katerem projektu si delal?

Mervič: Srečo Dragan je v slovenskem prostoru vzpostavil neko zavedanje o novomedijski umetnosti in hkrati tudi sodelovanje med ALU-jem in FRI-jem. Nam, podiplomskim študentom, je to omogočilo močno tehnično podporo. Tako smo se lahko ukvarjali zgolj z idealiziranjem in konceptualiziranjem projektov. Za študente FRI-ja je to del študijskega programa. Drugače, pa Srečo Dragan ni veliko posegal v same koncepte projektov in je sodelovanje potekalo v dialogu. V času študija sem delal na večjih projektih



Wordless



Eros Thanatos



King Midas Room

Delal si tudi z ArtNetLabom. Je bilo to v okviru magisterija?

Mervič: Da. ArtNetLab je nastal kot povezava med prof. Draganom in dr. Francetom Solino kot društvo za promocijo projektov, ki nastajajo kot sad sodelovanja med fakultetama. Seveda pa je ArtNetLab na neki točki te okvire presegel. Z njimi še vedno sodelujem na različnih mednarodnih in domačih razstavah ter predstavitev.

Pred nekaj leti si bil na študijski izmenjavi v Novi Zelandiji. Je bila to pomembna izkušnja zate, tako z osebnega kot profesionalnega vidika?

Mervič: Seveda. Nova Zelandija je na drugi strani zemeljske oble in na koncu sveta. Odprejo se nova obzorja, nove možnosti sodelovanja. Fakulteta, na kateri sem bil na izmenjavi, je šola za oblikovanje in uporabne umetnosti ter za naše razmere zelo dobro tehnično opremljena in podkovana. Tako sem lahko razvijal projekte, ki bi jih sicer tu težje. 3D-animacije, na primer. Pozneje sem ugotovil, da za 3D nimam časa. Preveč ga gre v nič, v čakanje. Je pa seveda nujno, da imam nekaj znanja in lahko vem, kaj lahko pričakujem. Zanimivo je, da je, mogoče zaradi zgodovinske pogojenosti ali pa samo značaja prostora, umetnost na Novi Zelandiji obravnavana bolj kot obrt, ne

pa v konceptu, ki je nam bližji in v njem delujemo. Tako se lažje oddaljiš ter ovrednotiš svoje delo in samega sebe, seveda predpostavljajoč, da izhajaš iz tega prostora. Pred leti je bila zame pomembna tudi izmenjava v Belgiji, kjer je pa ravno obratno - koncept in zamisel sta vse. Obrtništvo lahko opravi jo drugi. Vedno me zapeljejo te dvojnosti in iskanje napetosti med obema.

Eno od tvojih prvih odmevnejših del je bil Wordless, ki je nakazoval na tvoje težnje po uporabi novih medijev. Je to tvoja (vsaj za zdaj) definitivna izbira?

Mervič: Ne kot človek, ne kot ustvarjalec se ne omejujem na določeno izraznost. Vsaka zamisel zahteva določen izraz in temu sledim. Tako za določene stvari uporabim nove medije. Wordless je bil moj prvi projekt na magisteriju in nekako tudi moje prvo globlje srečanje z novimi mediji. Zanj sem imel že več časa zamisel, ki je potovala po meni in tam visela. To je bil pravi način, da jo podam. Problem Wordlessa je geografska omejenost na Slovenijo in države bivše Jugoslavije, ker smo imeli isti algoritemski sistem za določanje matičnih števil, preko katere uporabnik vstopa v interakcijo. Vsi ostali, ki matične številke nimajo, lahko ostanejo samo gledalci, kar

pa še bolje določa družbene omejitve, s katerimi se ukvarjam. V tem primeru prav za prav problem postane prednost. Kar se usmerjenosti tiče, pa nimam definitivnih izbir. Nič ni določeno.

Kaj pa klasični mediji, kot sta slikarstvo in fotografija?

Mervič: Da, seveda so tudi tako imenovani klasični mediji del mojega ustvarjanja. Primarno sem slikar in iz tega skoraj vedno tudi izhajam. Risba, na primer, mi zelo veliko pomeni, fotografija pa je vedno prisotna, tako v mojem, kot v življenjih vseh drugih, in je skoraj neizbežna.

Tvoja dela imajo vedno močno sporočilnost in se ukvarjajo z definicijo umetnika ter njegovega položaja na tržišču (Kralj Midas, Summa Summaris, ...).

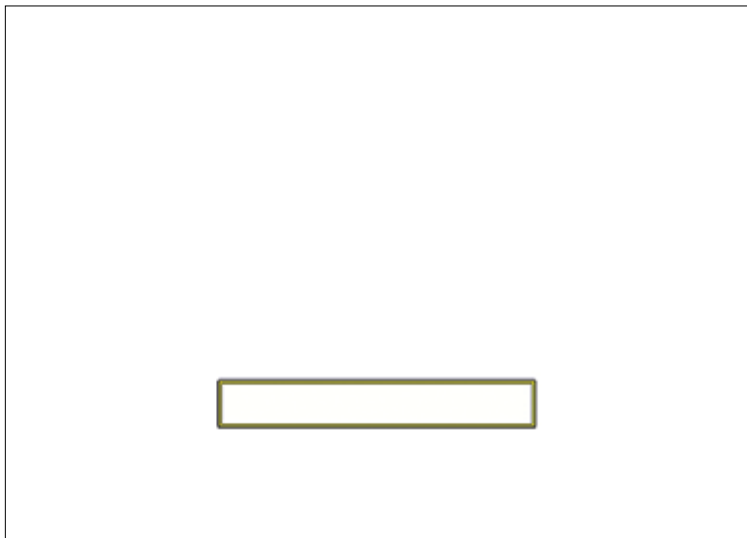
Mervič: Ja, ne vem, mogoče v nekaterih res, v drugih pa sploh ne. Tega ne počnem načrtno. Ko se ukvarjam z določenim problemom, si seveda odgovarjam skozi delo. Odzivam se na določena stanja moje ali družbene zavesti. Najbolj poglobljeno se s tržnostjo umetnosti res ukvarjam v Summa Summarisu, vendar gre tudi za vrednost mojega življenja, kot življenja družbenega bitja in posledično ustvarjalca. Vrednost Summa Summarisa je le mate-



Summa Summaris – blagajniški prejemki na platnu



Terror (F)act



Vmesnik CunC_living Lab

novih medijev, temveč za preprosto rešitev nasičenosti, v kateri živimo danes. Pa naj bo to tehnologija, presežek informacij, odtujenost ljudi, osamljenost ali kaj drugega. Screaming Box je uporabno umetniško delo, postavljeno v urbane mreže. Po čustveni gesti je bližje Munchovemu Kriku, kot pa novim medijem. Bolj se s to problematiko, o kateri govorim, ukvarja delo CunC_living Lab, ki se neposredno navezuje na nove medije. Predstavljen je le vmesnik, ki je med uporabnikom in strojem. Sam se ne postavljam na nobeno stran in ne skušam soditi. Projekt se odvija le na intelektualni ravni, čutnost pa je postavljena v svet nedojemljivega, neslišnega. Seveda pa je CunC_living Lab kompleksnejši projekt in se ne ukvarja samo s temi problematikami, ampak išče neko skupno točko med prostorom, uporabnikom in strojem, ki naj bi se našli v uporabniku samem. Po drugi strani

pa hočem izpovedati vsebinsko partituro tišine. Sicer pa se ne počutim ne tehnofob, ne tehnofil. Tehnologija se razvija z nerazumno hitrostjo. Tu je in uporabljamo jo. Neumno bi jo bilo zavračati. Kako družbeni sistemi izrabljajo tehnologije v svoj prid, pa je nekaj drugega. Tu ne gre za kritiko tehnologije, temveč družbe. Zlorabe niso krivda novih medijev in razvoja tehnologije. Nisem nikakršen nasprotnik, nasprotno: sem vreden uporabnik.

Je konceptualna umetnost tržno zanimiva?

Mervič: Ne, mislim, da ni, če govorimo o tržnosti kot splošno sprejeti formi. Konceptualna umetnost je zanimiva določnemu krogu ljudi in je v tem krogu tudi tržno uspešna. Ampak le v tem krogu. Koliko je katera koli umetnost tržno uspešna, je veliko vprašanje. Čisto vse smeri umetnosti so danes subvencionirane in so vedno tudi bile.

Kaj trenutno delaš?

Mervič: Trenutno delam na večjih projektih v različnih sodelovanjih. Z mlajšim programerjem razvijam projekt It is a Matter of Time. Delam serijo fotografij, predvsem pa se trenutno ukvarjam z botaniko. Ukvarjam se z razstavo, ki je v sklopu festivala Ares Film and Media Festival na Siciliji. Sicer pa je o delu v nastajanju nesmiselno govoriti.



RENDERIRANJE V AutoCAD-u 2011

ARHINOVA

AutoCAD 2011 ACAD-BAU 2011 3ds Max Design 2011

NOVO!

Tečaj renderiranja in izdelave vizualizacij v AutoCAD-u!

AKCIJE!

- Ugoden nakup novega AutoCAD-a 2011 za lastnike zapadlih licenc (verzija R14 - 2007)!
- Ugodna nadgradnja AutoCAD-a (verzije 2008-2011) na vertikale (AutoCAD Architecture/MEP/Civil 3D/MAP 3D)
- Ugodna obnova naročnin, ki niso pretekle dlje od 1 leta!

PRODAJA PROGRAMOV:

AutoCAD 2011, ACAD-BAU 2011, 3ds Max Design 2011, AutoCAD Architecture 2011, AutoCAD LT 2011, Strešne konstrukcije 9.0, Terrain 5.0, Interior Master 1.0

IZOBRAŽEVANJE:

AutoCAD 2D, AutoCAD 3D, ACAD-BAU, 3ds Max Design (osnovni in nadaljevalni), AutoCAD tematski tečaji, Autodesk Impression

INTERNETNA STROKOVNA PODPORA:

Download-i, Triki in nasveti, Navodila za instalacije, Video triki, PDF Članki in še več...

IZDELOVANJE 3D MODELOV in VIZUALIZACIJ!

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

prvi festival črk

Zrno na zrno pogača, kamen na kamen palača, črka ob črko beseda. Če rečem, da je na razvoj bivanjskega prostora in urbanizma vplival ogenj, je na razvoj človeštva in vseh z njim povezanih panog, močno vplival tudi razvoj pisave. Pisava je temelj pisanja zgodovine. Zapisan jezik pa je zagotovo temelj identitete vsakega naroda.



Črke nas spremljajo na vsakem koraku in so pogosto v našem življenju kar samoumevne. Zavedamo se, da jih obstaja mnogo vrst in da so se razvijale iz primitivnih risb do kompleksnih znakov, a jim ne malokdaj posvečamo dovolj pozornosti. Vsak znak nosi svoj pomen in svojo obliko. Z obliko s kompleksnim komponiranjem lahko pridemo tudi do vsebine. Čeprav je povezava oblike z vsebino v tipografskem smislu zelo kompleksna in zapletena, zbrano sestavljene črke podajajo vsebino.

V Ljubljani se je v mesecu avgustu zaključil 1. festival črk, ki se je poklonil na eni strani črkam, na drugi strani pa tehniki visokega ti-

ska. Mesec dni ga je gostila Galerija Kresija. Zamisel o festivalu črk se je porodila Marku Drpiću ob zbiranju tiskarske dediščine. Zbiratelju, oblikovalcu, tipografu in kaligrafu Marku Drpiću je namreč uspelo zbrati še zadnje zanimive in redke kose ter pomembne dele tiskarske opreme iz preteklega časa. S pomočjo Mestne občine Ljubljana je vso to opremo predstavil v stari improvizirani tiskarni z imenom TipoRenesansa. TipoRenesansa pa ni bila le muzejska razstava in predstavitev kulturne in tiskarske dediščine. Treba je poudariti tudi izobraževalno raven samega festivala, ki je poleg materialne dediščine bogatil zakladnico zbirke tudi



Fotografije: Boris Beja

z nematerialno dediščino - znanjem in izkušnjami, ki so jo v prostor prinašali upokojeni tiskarji, oblikovalci in stavci.

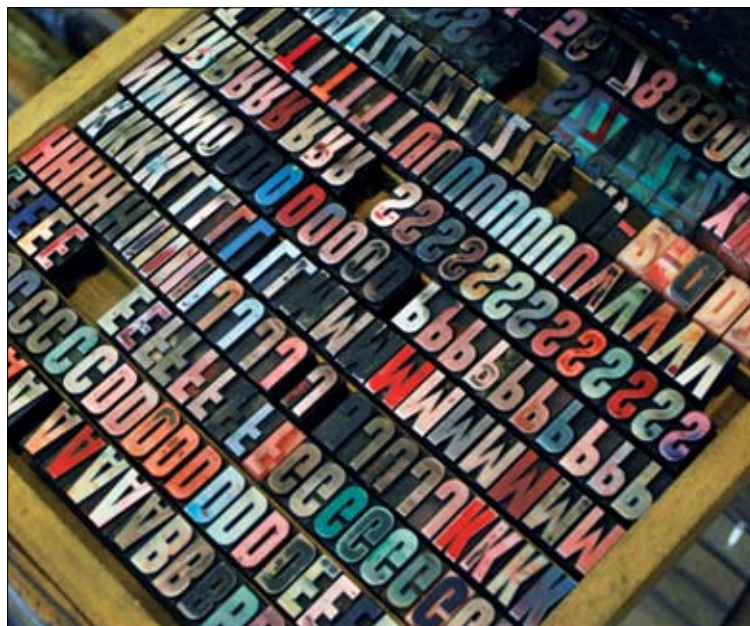
Namen festivala je bil s prikazom tiska, vodenimi ogledi, delavnicami, predavanji in primeri dobrega oblikovanja obuditi in promovirati predvsem tehniko visokega tiska in obuditi z njim povezana znanja. Visoki tisk, v katerega umeščamo predvsem knjigotisk in tiskanje plakatov, je danes vse manj v uporabi - izpodrivata ga sodobnejša in cenejša sitotisk ter ofsetni tisk. Nekdaj razširjena grafična panoga tako tone v pozabo. Marko Drpić pa se je odločil, da s strojev in stavčnih pultov iz svoje bogate zbirke obriše

prah ter proizvodnjo s starim pristopom požene na sodoben način.

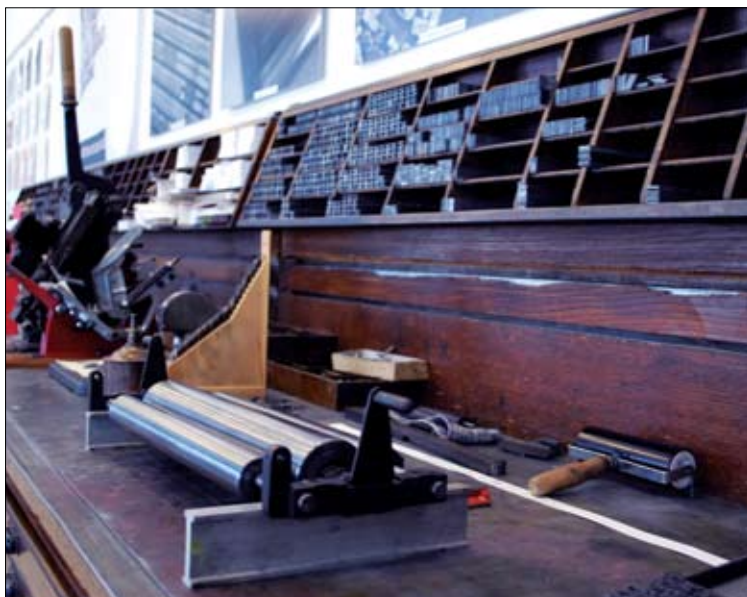
Festival črk, ki je svoječasne prostore našel v Galeriji Kresija, je bil po besedah organizatorja nekakšen pred-dogodek k vzpostavitvi stalnega prostora - studia tipoRenesansa. Studio, ki bo svoja vrata odprl jeseni na Kržiževniški ulici v Ljubljani, naj bi svoje prostore poleg stare opreme zapolnil tudi z izobraževalno dejavnostjo. Festival je s simulirano staro tiskarno obudil dediščino, ne toliko na muzejski način, ampak kot živa zbirka, ki je v uporabi in ki jo lahko ljudje uporabljajo in preizkušajo. Obiskovalci so lahko ob ogledu praktič-



Lesene črke, ki so jih nekoč uporabljali za tiskanje plakatov



Redkost in posebnost razstave so bile pred drugo svetovno vojno izdelane lesene črke



Stavni pult



Matrica črke, podobe in stavka



Črke, vklesane v kamen



Matrica Magistrata

nega dela spoznali stavčevno delo nekoč, ko grafičnega izdelka še ni bilo mogoče ustvarjati preko digitalnih posrednikov - tipkovnice in miške. Vpogled v galerijo jim je predstavil stavni pult z različnimi predali, zapolnjenimi s svinčnimi črkami, šablonami, lesenimi črkami in drugimi zanimivimi grafičnimi orodji.

V okviru Festivala črk so organizatorji pred galerijo Kresija izpeljali tudi performativno tiskanje natečajno izbranih plakatov. Naslov natečaja, oziroma dogodka na temo erotike in tipografije, je bil Povaljani plakat. Da sta erotika in tipografija lahko združljivi, so prepričljivo dokazali ustvarjalni avtorji vidnih in berljivih sporočil, ki so nanj prijavili svoja dela. V razpisu je bila nagajencem dana priložnost, da svoje izdelke najprej naravajo na iz vezane plošče izdelane matrice velikosti 70 krat 100 cm, nato pa jih položijo pred valjar, prekrijejo s papirjem ter odtisnejo oziroma povaljajo. To se je v živo

izvedlo na posebno atraktiven način: kar z gradbenim valjarjem, oziroma s tehniko ravno okroglo. Na natečaj je bilo prijavljenih 21 izdelkov izmed katerih je komisija v sestavi Radovana Jenka, oblikovalca vidnih sporočil, pisateljice Dese Muck in grafičnega oblikovalca Romana Ražmana izbrala tri nagajence. Natisnjenih petnajst izvodov vsakega plakata (in še nekaj drugih plakatov) so zvečer prodali na dražbi.

Festival se je začel z dogodkom v sodelovanju s Stripburgerjem, kjer so v stari tiskarni ustvarjalci stripa ročno natisnili jubilejno knjižico desetih avtorjev. Zanimiva delavnica z naslovom Popolnoma moja knjiga je udeležencem omogočila, da le-to izvedejo v petih zaporednih delavnicah. Začeli so s papirjem, drugi dan so izdelali inicialo, tretji dan postavili svinčene črke, četrti dan so se spoznali z lesorezom in zadnji dan s pomočjo strokovnjakov iz NUK-a knjigo tudi zašili, oziroma vezali.

V zadnjem tednu festivala je potekala premierna mednarodna delavnica na temo oblikovanja črkovnih vrst za plakatne velikosti v tehniki visokega tiska. Udeležencem sta bila poleg mentorja Tomota Koširja na voljo tudi tiskarski mojster in stroj za knjigo-tisk. Dosežek tedenske delavnice avtorsko oblikovane črkovne vrste z vsaj štiridesetimi znaki so ob zaključku razstavili na plakatih velikosti B1 ter jih prikazali s pomočjo projekcije. Najbolj izvirno oblikovane črke so izvedli tudi v lesu hruške, da jih bo mogoče uporabljati v stari tiskarni.

Celomesečni dogodek z obširnim in zanimivim programom je obiskovalce vabil k aktivnemu grafičnemu sodelovanju. Ustvarjalno črkovno razmišljanje ni bilo omejeno le na standardne nosilne materiale - posebno zanimivi so bili razstavljeni rečni kamni, v katere so bile ročno vklesane različne tipografije črk. Festival je poleg kakovostne zbirke historičnih eksponatov ponudil tudi

odličen spremljevalni program. V njegovem okviru so se tako zvrstile delavnice z naslovi Popolnoma moja vizitka, Popolnoma moja knjiga, Ročna izdelava papirja, Okrasna iniciala, Tiskanje s svinčnimi črkami, Knjiga v žep, delavnica lesoreza, delavnica oblikovanja črkovnih vrst in njihove digitalizacije, ter delavnica z naslovom Šivamo knjigo. Poleg zanimivih delavnic so organizatorji k sodelovanju povabili še odlične predavatelje, ki so obiskovalcem predstavili svoje razmišljanje in znanje o črkah. Tako lahko ob zaključku festivala napovemo, da bo stalne prostore TipoRenesansa zapolnjevala res zanimiva in kakovostna vsebina.

Razstava in festival sta bila poučna za vsakogar, ki ga zanima klasični tisk, katerega v današnjem času vse bolj izpodrivajo digitalni mediji. Svojo predstavitevno in izobraževalno pot bo nadaljeval v svojih stalnih prostorih in verjamem, da bodo 1. festivalu črk sledile še druge ponovitve.

najboljši logotipi leta 2009

Kot že nekaj let do sedaj, nam je natečaj Wolda tudi letos prinesel kar nekaj svežih zamisli s področja izdelave logotipov. Ta nagradni natečaj se namreč omejuje le na to ozko opredeljeno področje – logotip. Priznanja podeljuje na večih ravneh: od najboljših logotipov, ustvarjenih na ravni naroda oz. države pa do zmagovalcev geografskih celin ter do skupnega zmagovalca, vse to v dveh kategorijah – profesionalnih oblikovalcev in v študentski kategoriji Wolda talent. In leto za letom je to priložnost, da se ugotavljajo najnovejše smernice, ki se na področju uveljavljajo, tudi tokrat.



Wolda je natečaj, ki je dovolj ozko opredeljen, da se njegovi organizatorji ne izgublajo v množici težko merljivih prijavnih kategorij. Pravila so preprosta, saj je rok izvedbe oz. objave izdelka, ki ga lahko udeleženci prijavijo, vedno omejen na koledarsko leto. Tudi prijavnina je nizka, prijava sama pa od prijavitelja ne zahteva veliko dodatnega dela. Zato je natečajnikov veliko, letos že skoraj 2000. Izmed njih so organizatorji izbrali 192 del, ki so jih izpostavili kot zmagovalce na ravneh naroda, celine ter kot skupna zmagovalca v obeh kategorijah. Prav vsi bodo objavljeni v zborniku, ki ga v visokokakovostno natisne priznana tiskarna Fontegrifica, v trdo

vezani vezavi pa ga prejmejo na svoj naslov natečajniki. Ta zbirka „cveta“ svetovnih logotipov pa je tudi najlepša nagrada zmagovalcem in vsem udeležencem, saj jih ohranja v stiku z najboljšimi dosežki grafičnega oblikovanja na področju logotipov v svetovnem merilu ter nuda vrsto izzivov za prihodnost. Izid zbornika je predviden za konec septembra, kupili pa ga bodo lahko tudi vsi, ki niso sodelovali na natečaju.

Najbolj zanimivi so vedno glavni nagradjenci. Letošnja posebnost je, da sta obe najvišji priznanji, tako v profesionalni kot v študentski kategoriji, prejela ustvarjalca iz ZDA. Med profesionalci je to oblikovalec

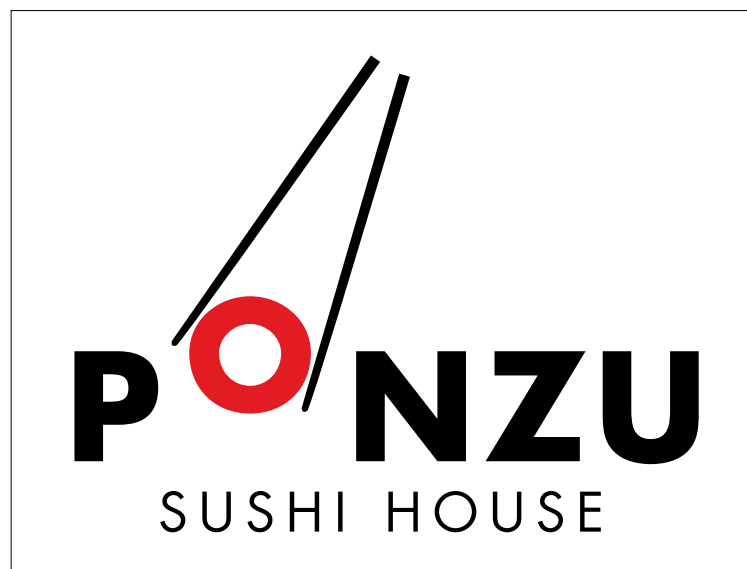
Olivier Courbet za logotip spletnega portala za trženje revij Circus of Magazines. Pri njem je učinkovito in ustvarjalno združil oblike razprtih revij v obris cirkuškega šotora. Med študenti se je najvišje zavihljal Keo Pierron s Teksaške državne universe z logotipom za restavracijo s sušijem Ponzu Sushi House. Značaj glavnega prehrabmenega izdelka v njej je nedvoumno in duhovito prikazal z izpostavitvijo črke o iz imena lokala. Seveda sta oba skupna zmagovalca istočasno tudi zmagovalca ameriške celine.

Nadaljujmo z zmagovalci posameznih celin. Najboljši logotip Afrike je oblikovalec naredil kar za svoje lastne potrebe, to je

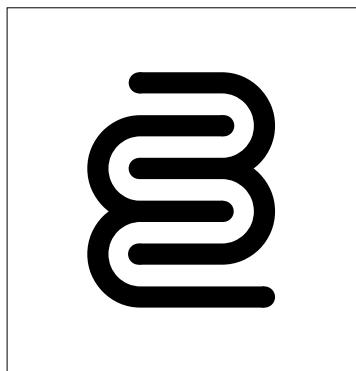
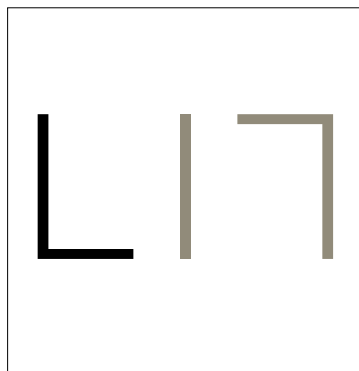
trženja in izdelave izdelkov, ki jim je predan. Zato tudi navezava na srce in črko i, to je na izraz I love – imam rad. Z mnogo predanosti in veliko mero občutka za kompozicijo je to izvedel Pierre Joubert iz studia CopperCoast. Zmagovalec azijske celine je David Chong iz podjetja HKLM. Za hotelsko verigo Intercontinental Hotels Group iz Združenih Arabskih Emiratov, natančneje za označevanje opreme bara Level 17, je oblikoval zelo preprost, a izjemno učinkovit in prepoznaven logotip. Ne prezrite njegove posebnosti, da je napis L17 berljiv ne glede na to, iz katere strani ga gledate – od zgoraj, spodaj, z leve ali z desne... Nemški oblikovalec Josef Sta-



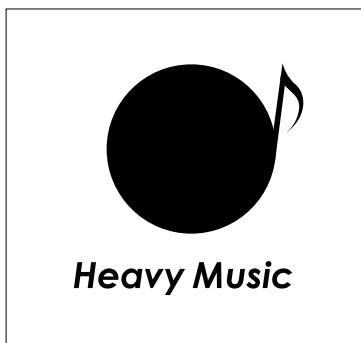
Najboljši logotip sveta in ameriške celine v profesionalni konkurenci: oblikovanje: Olivier Courbet za spletni portal Circus of Magazines



Najboljši logotip sveta in ameriške celine v študentski konkurenci: oblikovanje: Keo Pierron za Ponzu Sushi House



Zmagovalci celin v profesionalni kategoriji: Afrika (Pierre Joubert), Azija (David Chong), Evropa (Josef Stapel) in Oceanija (studio Landor Associates)



Zmagovalci celin v študentski kategoriji: Azija (NoJae Park), Evropa (Dalius Stuoka) in Oceanija (Jacob Cass)

pel iz Nemčije se je domiselno poigral z inicialkama svojega naročnika, gastroenterologa dr. Michaela Bacha, ter logotip oblikoval v simbol črevesja. Za rešitev si je prislužil odličje zmagovalca evropske celine. Popolnoma drug pristop pa je ubrala skupina oblikovalcev (Jason Little, Jefton Sungkar, Sam Pemberton in Ivana Martinić) iz studia Landor Associates. Logotip za mesto Melbourne naj bi kar najbolje odrazil prijeten in poduhovljen značaj mesta, ujel zanos njegovih upraviteljev in prebivalcev ter omogočil poenoteno in futuristično okolje mestu. Oblikovalci so v odgovor ponudili rešitev, ki znotraj geometrijskega okvira ponuja množico razno-

likih grafičnih izvedenk, primernih za celoten obseg dejavnosti, tržnih podznamk, pobud in uporabnikov, ter si pridobili zmagovalni naziv za Oceanijo.

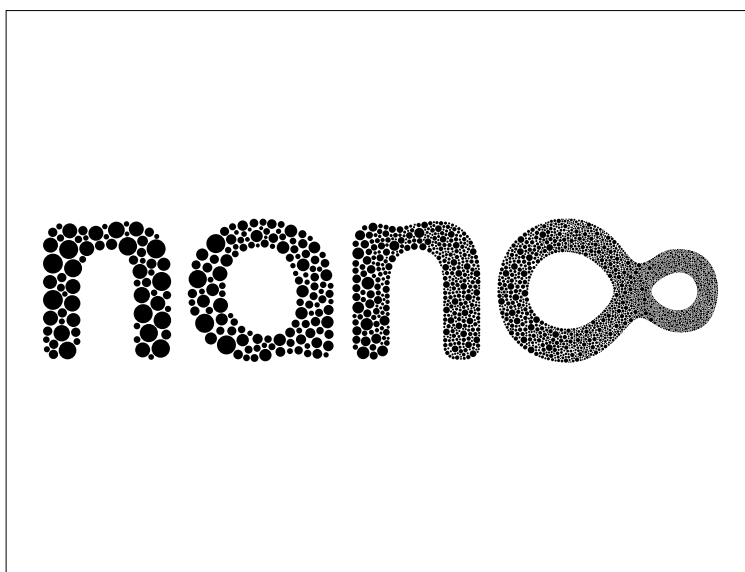
Najboljši logotip azijske celine v študentski kategoriji je ustvaril japonski oblikovalec NoJae Park. Velika črna pika s svojo težo asociira na izraz Heavy Music, glasbeno označbo pa znaku dodaja značilna notna zaključnica. Vseevropski študentski zmagovalec je litvanskega rodu - Dalius Stuoka. Njegov znak Foot simbolizira razvoj in iskanje popolnosti ter inovativnosti. Preostane nam le še študentski zmagovalec Oceanije. Ta je letos avstralski mladi oblikovalec Jacob Cass z logotipom za iz-

delovalca oken in vrat višjega cenovnega razreda. Trapezoida od straneh namreč simbolizirata odprto krilo, ne glede na to, ali je to vratno ali okensko.

Seveda pa je izbira zmagovalcev v takšni množici kakovostnih logotipov iz vsega sveta zahtevna stvar in prav gotovo je že med tistimi na državni ravni kateri, ki bi lahko tudi bil zmagovalec celotne kategorije. Odločitev je pogosto subjektivna in skoraj praviloma različna od posameznika do posameznika, posebno če so ti sami grafični oblikovalci. Zato bom na koncu izpostavila še nekaj logotipov, ki so „sedli v srce“ meni osebno kot avtorici članka.

Zelo lep in tematsko usklajen z naročniko-

vo dejavnostjo je logotip francoskega oblikovalca Roussela Hugoja iz Studio Punkat, ki navduši z estetskim zlitjem inicial naročnika Association de Musique Ancienne de Nancy – A, M in N. Podobno učinkovito zlitje je uspelo islandskemu oblikovalcu Stefanu Einarssonu, ki je v enotnem znaku združil lika dveh otrok v igri, majhnega in nekoliko večjega, da prikaže značaj izobraževalne inštitucije za otroke v starosti od enega do 9 let. Popolnoma preprost, grafično izčiščen ter simbolno močan je tudi švicarski logotip, ki sta ga oblikovalca Alexandre Henriques in Caroline Mesple-Moser iz studia Moser Design SA naredila za naročnika io – termalni in wellness center. Osnova zanj je številka 9, ki je v renesančnem času simbolizirala začetek in konec. Podpisano ime naročnika ter njegov slogan skupaj z znakom ne dopuščajo dvomov o dejavnosti, s katero se ukvarja. Pa pogledimo še, kako se je odrezala študentska konkurenca. Preprost, a vizualno prepričljiv je logotip korejskega študenta jung ki younga za kavarno Candle (sveča). Prav tako izdelek italijanke Cristine Giubaldo za verski nogometni klub Madre Teresa di Calcutta iz Marsale ter logotip, ki ga je za naročnico Julia Mölk ter njeno šolo joge YA joga naredila švicarska študent-



Najboljši slovenski logotip v profesionalni kategoriji: oblikovalec Aljoša Šenk za naročnika Merkur, d.d.



Najboljši slovenski logotip v študentski kategoriji: oblikovalec Adi Šumič z Visoke šole za dizajn za avstralski močni klub I Love House



association de
musique ancienne
de nancy



Krikaskóli



io soin de soi

Prejemniki nacionalnih odličij v profesionalni kategoriji iz Francije (Roussel Hugo), Islandije (Stefan Einarsson) in Švice (Alexandre Henriques in Caroline Mesple-Moser)



Madre Teresa di Calcutta
Marsala



Prejemniki nacionalnih odličij v študentski kategoriji iz Koreje (jung ki young), Italije (Cristina Giubaldo) in Švice (Johanna Mölk)

ka Johanna Mölk. Z inovativno zasnovo in estetskim izgledom navduši tudi izdelek slovenskega zmagovalca v študentski kategoriji Adija Šumiča z Visoke šole za dizajn. Naročnik izdelka je avstralski močni klub I Love House.

S tem pa smo že prišli do trenutka, da predstavimo še slovenskega zmagovalca v profesionalni kategoriji. Letos je to Aljoša Šenk iz družbe Merkur z logotipom za linijo impregnacijskih premazov za osno-

vi nanotehnologij. Njihovo ime je seveda Nano, grafična podoba pa dobro izraža značaj na osnovi minkroskopskih delcev zasnovanih izdelkov.

Letošnji izbor ponovno kaže, da je grafika področje zamisli in stilizacije, kar potrjuje večina izbranih izdelkov. Le-ti so najpogostejše poudarjeno preprosti in izčiščeni do zadnje podrobnosti. Seveda pa le takšni niso vedno izvedljivi in niti zdaleč ni rečeno, da so drugačni logotipi kaj slabši.

Morda bi za konec napovedali še nekaj zanimivosti naslednjega kroga natečaja, ki bo zajel logotipe, ki so nastali ali bili objavljeni med 1. januarjem in 31. decembrom leta 2010. Spremenjen je predvsem način žiriranja. Ta je bil že doslej inovativen, saj so logotipe presojale kar tri skupine žirantov, sestavljene iz naročnikov, oblikovalcev in širše javnosti. Od sedaj dalje se žiriranje seli na spletne strani, sodniki izdelkov pa bodo

prav vsi, ki bodo svoje logotipe prijavili na natečaj. Spletni mehanizem bo seveda preprečeval, da bi kateri izmed udeležencev podal svoje ocene izdelkom dvakrat (ali večkrat). Izključno v digitalno obliko se seli tudi predstavitev zmagovalcev. S to potezo se bo odpravil strošek tiska, istočasno pa se bodo lahko znižale tudi prijavnine, ki bodo za posamezen logotip odslej le 21 evrov ter 36 evrov za sistem.

dnevi odprtih vrat 13.-18. 9. 2010, LJUBLJANA

3 delavnice v sklopu spremljevalnega Programa BIO 2010:

reciklaža v oblikovanju

vizualne komunikacije • industrijsko oblikovanje • moda

še več izobraževalnih programov in dogodkov v sezoni 2010/11

oblikovanje • vizualne komunikacije • likovna teorija • promocija • računalniška grafika • spletna produkcija • 3D grafika in animacija • interier in industrijsko oblikovanje • fotografija • video • glasbena produkcija • risanje in slikanje • moda in nakit

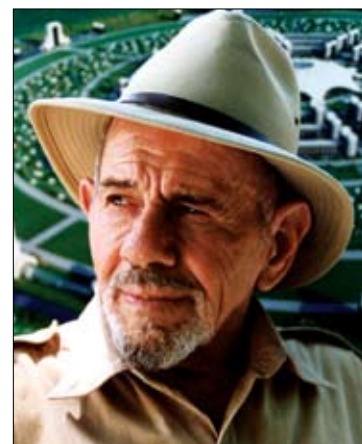


kreativnašola
www.kreativnašola.si

040 512 215

projekt venus & gibanje zeitgeist

5. junija sta se v Ljubljani mudila Jacques Fresco in Roxanne Meadows, soavtorja Projekta Venus, ki zagovarja korenite spremembe oziroma zamenjavo današnjega ekonomskega in političnega sistema na globalni ravni. Njune zamisli so bile temelj za nastanek znanega gibanja Zeitgeist. V reviji Klik smo nekatere smernice, ki izhajajo iz njunega dela, že nakazali v člankih, kot sta bila na primer Opičje podnebje (februar 2010) ali Kibernetika osvobaja (junij 2010), obisk v Sloveniji in predavanje v Cankarjevem domu pa sta dobra priložnost, da tistim našim bralcem, ki še vedno ne vedo, za kaj pri »zadevi« gre, poskusimo vse skupaj dodatno približati. Začnimo torej od Začetka.



Jacques Fresco



V starih, „dobrih“ časih so bila pravila jasna in Sistem je odlično deloval, ker je bil odlično prilagojen takratnim pogojem, saj je v njih nastal. Ljudi je bilo malo, niso razpolagali s skorajda nobeno tehnologijo, živeli so v vsakdanjem Pomanjkanju in se preživljali izključno z lovom in nabiranjem gozdnih sadežev. Njihov vpliv na okolje globalno je bil zanemarljiv. Najbolj uspešni lovci in nabiralke so bili od sistema nagrajeni tako, da so se prebili višje v hierarhiji ter postali starešine in šamani-vrača. A za razliko od ostalih živali so opičnjaki imeli čudovito sposobnost Ustvarjanja. Sposobni so si bili ustvariti orodja ali sprožiti procese, ki so razrešili določeno težavo ali prebrodili določeno oviro ter s tem zmanjšali Pomanjkanje.

Zgodovina se je tako tudi nadaljevala: iz najbolj uspešnih lovcov so nastali vladarji, iz najbolj uspešnih nabiralok pa verske skupnosti. Združeni so si po sistemu piramidne hierarhije podrejali manj uspešne in jim s tem tudi dajali zgled, da so pohlep, nabiranje premoženja, tekmovalnost in nasilnost nujni predpogoji za uspešnost. Opisan sistem je zaradi piramidne, hierarhične strukture izredno tog in ne prenaša sprememb. Suženjstvo si je skozi tisoče let le spremenjalo ime, a v osnovi je ostalo isto – množica ljudi kot cenena delovna sila, ki predstavlja temelj piramide. Oblast si je prav tako le navidezno spreminjala masko: absolutistični vladarji - „bogovi“ so se najprej prelevili v fevdalce, nato pa v politike, poslovneže, mafijce ... A njihov način razmišljanja in funkcija v piramidnem sistemu sta ostali praktično isti – še vedno namreč gre za manjšino najbolj ambicioznih in nasilnih posameznikov na vrhu piramide, ki uspešno

manipulirajo nižje plasti družbe in parazitirajo na njihov račun.

Tisočletja, ki so med tem minevala, pa so prinesla korenite spremembe na drugih področjih: ljudje smo se vse bolj začeli zavedati Narave in njenih procesov ter se naučili, kako je oponašati. Danes sta Znanost in posredno Tehnologija tisti, kar nas po funkcionalni plati ločita od živali in sta že dosegli raven, ki nam omogoča odpravo Pomanjkanja. Zakaj ga torej že enkrat ne odpravimo?

Kaj je narobe s Sistemom?

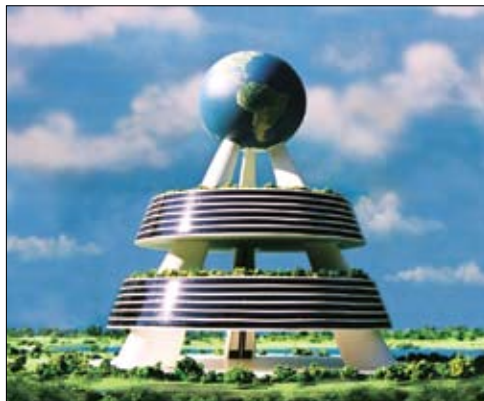
Sedanji Sistem je osnovan na težaškem človeškem delu in kot tak odvisen od Pomanjkanja. Navidezno idealen zaprti krog vsi dobro poznamo: Suženj si s svojim delom ustvari Izdelek in s tem prisluži status Porabnika. Kot potrдіlo dobi določeno količino simboličnih reči, ki so v osnovi brez vrednosti (koščki kovine, pisanega papirja ali celo le navidezni zneski v bančnem računalniškem sistemu), a predstavljajo

Denar ter so osnova Monetarnega sistema. Zamenja jih za Izdelke, ki so jih naredili drugi sužnji, in katere nujno potrebuje vsaj za preživetje, če že ne za udobje. S tem ustvarja ravnovesje med Pomanjkanjem in Presežkom. Mehanizem, sestavljen iz koleščkov, imenovanih Suženj, Izdelek, Porabnik, Denar ter Pomanjkanje (nekaj ostalih koleščkov bo omenjenih pozneje) torej deluje navidezno idealno in uravnovešeno, a le dokler se ne pojavi nepredvideni novi kolešček, imenovan Avtomatizacija, neposredna posledica zgoraj omenjene Ustvarjalnosti in s tem posredno povezanih Znanosti in Tehnologije.

Avtomatizacija je seveda zamišljena kot nekaj, kar naj bi človeštvu koristilo – a žal v opisanem mehanizmu predstavlja nepredviden kolešček, ki pripelje do popačenega delovanja. Napredni stroji so za določena dela primernejši in bolj učinkoviti kot Sužnji, zato omogočajo tistim na vrhu piramide bistveno višje Profite. Imajo pa tudi drugo, za parazite »na vrhu« bistveno bolj neprijetno

lastnost oz. so na nek način dvorezni meč. Iz mehanizma namreč odstranijo oziroma v piramidi zamenjajo Sužnja, odpravijo pa tudi Porabnika, seveda brez ustrezne nadomestitve (kar preprosteje povedano pomeni, da če ostanete brez službe, ker je vaše delo zasedel robot, se bo to neposredno poznalo na vaši kupni moči – Suženj in Porabnik sta namreč ena in ista oseba). Ker kolešček, imenovan Porabnik, izpade, se s tem podre ravnovesje med Pomanjkanjem in Presežkom. Z drugimi besedami, roboti pridno in hitro ustvarjajo Izdelke, a se ti kopičijo v skladiščih, ker je vse manj Porabnikov, ki bi jih lahko kupovali. S tem pridemo do prvega absurda današnjega sistema. V zdravem sistemu bi bilo logično pričakovati, da Presežek ustvari blaginjo, Pomanjkanje pa revščino. V današnjem sistemu pa je to ravno nasprotno: Presežek povzroči Krizo sistema in revščino, ki se običajno razrešita z Vojno (lokalno ali svetovno). Vojna je tako nadaljnji ključni element današnjega sistema. Učinkovito, čeprav le začasno zmanjša tako zaloge kot naraščanje števila prebivalstva. Z vojno se (sicer le umetno) znova vzpostavi ravnovesje med Pomanjkanjem in Presežkom in piramidni mehanizem ponovno začasno zaživi – do naslednje Krize. In zakaj torej Presežka namesto nesmiselnega medsebojnega klanja in divjaškega uničevanja, imenovanega Vojna, preprosto ne razdelimo med Sužnje/Porabnike in s tem Krizo razrešimo? Ker je to v opisanem mehanizmu nemogoče, saj bi pomenilo izpad drugega nujnega systemskega koleščka - Monetarnega sistema. Tržna ekonomija je namreč zasnovana tako, da se vrednost izdelka določa na osnovi Pov-





????????????????????????????????

praševanja in Ponudbe: če je Ponudba določenega izdelka višja kot Povpraševanje, tržna vrednost Izdelka pada, v nasprotnem pa narašča. Predlagani ukrep odpiranja skladišč bi zato Sistem, namesto da ga ozdravi, dokončno dotokel s tem, da bi izničil tržno vrednost Izdelkov. Iz zgodovine to poznamo kot manjše predvojnne ukrepe, namenjene zmanjševanju Presežka, kot so sistematično uničevanje hrane in drugih nakopičenih zalog. Seveda ob tem izvrševalci ukrepov niso imeli niti trohice slabe vesti, če so istočasno na drugih koncih sveta ljudje umirali od lakote ...

Vsakemu, ki vsaj bežno pozna bližjo zgodovino ter sledi novicam iz sveta, je najbrž popolnoma jasno, da se vzorec ponavlja: svetovne ali lokalne vojne se vedno pojavijo med najhujšjo gospodarsko krizo. Prav tako je nemogoče prezreti, da se vzorec pojavlja vse pogosteje in da so vojne vse manj učinkovite pri uničevanju Presežka oz. vse težje tekmujejo z vse bolj napredno Avtomatizacijo. Ta smernica lahko kaže le v eno smer: v popolni zločin današnjega Sistema, ki je neizogiben in je le vprašanje časa.

Naslednje, kar lahko ogrozi delovanje opisane sistema, so visokokakovostni izdelki. Tržno gospodarstvo sili Sužnje v medsebojno tekmovalnost, ki ga poznamo pod imenom Konkurenca, in se javnosti pogosto napačno predstavlja kot glavni stebler, ki zagotavlja napredek in vrhunsko kakovost. Resnica je vse prej kot to. Zaradi omenjenega tekmovalnosti so Sužnji namreč prisiljeni v kompromise med kakovostjo in ceno izdelka. Poleg tega lahko visokokakovostni izdelki upočasnijo ali celo ohromijo delovanje

Sistema oz. opisanega mehanizma. Navajam primer: vsaka sodobna tovarena avtomobil lahko (načeloma) z izbiro najbolj kakovostnih materialov in z najbolj natančnim delom izdelati tudi tak avtomobil, ki bi bil ob normalni rabi praktično neuničljiv. A s tem bi si le odrezala vejo, na kateri sedi, saj bi ljudje kupili avtomobil le enkrat v življenju, kolesčki porabništva bi se zanj zagostili in šla bi v stečaj. Zato je za „pravilno“ delovanje današnjega Sistema nujno in idealno, da so izdelki čim nižje kakovosti oz. da preživijo le lastno garancijsko dobo. Izdelki poleg tega lahko „zastarevajo“ tudi tako, da se na trg dajo v nedokončani obliki, nanje pa se v nadaljnji rabi dodajajo „popravki“ ali „izboljšave“, ki so sicer večinoma kozmetične narave, a dovolj privlačni za naivne Potrošnike, da jih prepričajo v zamenjavo popolnoma delujočega izdelka z novim, „boljšim“. To je še ena smernica, ki se v zadnjih letih ekstremno stopnjuje. S tem smo prišli do že drugega absurda današnjega Sistema: medtem ko Znanost, Tehnologija in Avtomatizacija omogočajo vse višjo kakovost in natančnost izdelkov, Sistem to zavira in vztraja pri nizki kakovosti in s tem pri čim hitrejšem ritmu obračanja porabniškega mehanizma. Posledice so prekomerno in neodgovorno izčrpavanje virov, tako človeških (Sužnje in Porabnikov) kot naravnih, ter onesnaževanje okolja, seveda vse v imenu čim večjega Profita tistih na vrhu ali v višjih plasteh piramide.

Sedanji Sistem je osnovan na težaškem človeškem delu in kot tak odvisen od Pomanjkanja. Navidezno idealen zaprti krog vsi dobro poznamo: Suženj si s svojim delom ustvari Izdelek in s tem prisluži status Porabnika. Kot potrdilo dobi določeno količino simboličnih reči, ki so v osnovi brez vrednosti

Kako to Sistemu uspeva ?

Pripadniki človeške vrste radi poudarjamo lastno izvirnost, individualnost in drugačnost. Zgodovinska dejstva žal dokazujejo drugače. Že od samih začetkov ter »slavne« jamske preteklosti smo ljudje uspešno

dokazovali predvsem to, da smo le inertna čreda opic, ki jo je mogoče presenetljivo preprosto manipulirati. Ključna beseda je ustrahovanje oz. strah, ta pa gre z roko pod roko z nevednostjo. Pa pogledajmo, kako se to izvaja v praksi. Primitiven in neizobražen človek si ne zna razlagati različnih, za njega zastrašujočih ali vsaj neprijetnih naravnih pojavov, kot so poplava, strela ipd. Tam, kje se nehata Znanje in Razum, nastopi iracionalnost, in tak človek bo dovzeten za marsikatero potegavščino s strani manipulantov iz vrst voditeljev. Ti imajo kar precej časa (ker parazitirajo), zato lahko opazujejo naravo in ugotovijo, da se poplava, na primer, ponovi na približno vsakih 360 dni. Tako lahko natančno predvidijo poplavo. Preprostega človeka, ki tega preprostega dejstva ne pozna, lahko tako omenjeni duhovniki prepričajo, da poplave čudežno povzročajo in sami preprečujejo. V skladu s tem bo tudi sklepal, da je najboljša biti do takih posameznikov (in njihovih pokroviteljev, torej vladarjev) spoštljiv in ubogljiv ter jih podpirati. Tako nastane Religija – eden izmed najmočnejših in najbolj nevarnih duhovnih strupov in sredstev za manipulacijo

množic, kar jih človeštvo pozna. Vse religije so zasnovane na neresnicah ter slepi veri v nadnaravno in dogme, zato ne podpirajo znanstvene metodologije. Podobno kot heroin, ponujajo navidezno „rešitev“ težav in „tolažbo“ predvsem tistim, ki jih sistem najmočnejše pritiska. V resnici pa gre le za manipulacijo in slepenje ljudi.

Podobno nevaren duhovni strup in orodje je manipulantov je tudi Patriotizem (zraven sodi tudi njegov dvojček, imenovan Nacionalizem, s katerim večinoma nastopata v duetu). Patriotizem je nujno potreben za delovanje zgoraj omenjenega mehanizma Vojne, osnovan pa je, podobno kot Religija, na popolnoma neznanstveni in zatorej nesmiselni ter nerazumski trditvi, da so pripadniki določenih kulturnih skupnosti večvredni kot ostala človeška bitja, ter da so nekatere popolnoma nepomembne stvari, kot so jezik, skupnost ali tradicija, vrednejše kot človeška življenja. Tudi tukaj gre v osnovi za nevednost in strah, in sicer za strah od tistih „drugih“, „drugacnih“, „čez mejo“, ki „nas“ „ogrožajo“. V resnici tistih „zunaj“ ni. Človeštvo je le eno – ogrožajo nas le omenjeni paraziti in manipulantni vrha piramide.

Naslednje izredno učinkovito in razširjeno orodje za manipulacijo naivnejšev se imenuje Modni trendi. Gre za zlorabo človeške Ustvarjalnosti z namenom podpiranja zaprtega kroga slepega potrošništva, ki temelji na strahu od izstopanja iz množice oz. črede. Izvaja se preko nenehnih kozmetičnih sprememb izdelkov, predvsem garderobe, ter v nadaljevanju zlorabe množičnih medijev za ustvarjanje vzdušja, da je zaradi spremembe Modnega trenda treba od-



vreči popolnoma delujoč izdelek ter kupiti novega, takega, ki je trenutno »v modi«. Če tega ne delaš, tvegaš da izstopaš ter dobiš etiketo „zgube“ ali „čudaka“. Seveda je takšna »vzgoja« množic skregana z zdravim razumom, poleg tega pa povzroča neutemeljeno razslojevanje prebivalstva ter dodatno neodgovorno obremenjevanje naravnih virov in okolja, njen končni namen pa je le pospeševanje omenjenih koleščkov mehanizma, ki ustvarjajo profite za tiste na vrhu. Modni trendi v resnici nimajo prav nič skupnega s osebnim slogom, s Porabnikovim prirojenim smislom za estetiko ali s funkcijo izdelka.

Z dolgega seznama manipulantskih orodij omenimo še Demokracijo. Sistem odločanja, ki so ga zamislili sužnjelastniki iz antičnih Aten, ima glavno napako, da namesto na neizpodbitnih dejstvih temelji na osebnih, od politikov prehodno zmanipuliranih mnenjih ljudi, ki o zadevi večinoma vedo zelo malo ali nič. Druga napaka tega sistema odločanja je, da predpostavlja, da na vsako vprašanje glede sveta okrog nas obstaja neskončno enakovrednih odgovorov. To velja le, če se pogovarjamo o osebnih mnenjih (npr. katera barva je najlepša, katera hrana najboljše, katera glasba najbolj "sede" ipd.). Osebna mnenja pa so najpogostejše nepomembna in popolnoma neveljavna. Narava okrog nas se za naša mnenja ne meni preveč. Na vprašanje, ali je Zemlja ravna ali okrogla, ponuja znanstvena metodologija le en pravičen odgovor. Demokratična metoda pa nas bo v takem primeru poskusila prepričati, da je Zemlja hkrati okrogla in ravna. Za zagovarjanje vsakega od stališč bi se (na čelu s politiki) zbrala ločena skupina, in ker ne eni, ne drugi v resnici nič ne vedo o astrofiziki, bi se začela neskončna prerekanja ter nepotrebno zapravljanje energije in človeških virov. Na koncu bi se o obliki Zemlje odločali z (dragim) referendumom. V večini bi bili seveda tisti, ki našega planeta nikoli niso videli iz ve-



Kako lahko sodelujem?

Če so ti zamisli Projekta Venus blizu, zanimive ali pa, če si celo že od otroštva razmišljal v podobni smeri ter ti je Projekt le pokazal, da s tabo v resnici ni nič narobe, za začetek pojdi na spletni strani Projekta Venus in gibanja Zeitgeist. Oglej filme in preberi literaturo, ki je na razpolago, večkrat. Premisli tehtno o vsem. Če si pripravljen sprejeti idejna izhodišča, se lahko pridružiš globalnem gibanju ali lokalni podružnici ter pomagaš po lastnih močeh. Če to bodo „lokalci“ sili v kakšno delo, ki ti ne odgovarja, jim povej, da nisi prišel na srečanje komsomolcev ter da si naj ponovno preberejo osnovna izhodišča gibanja. Če te bodo poskusili prepričati, da se udeležiš demonstracij ali kakšnih nasilnih metod „dokazovanja“, ali zahtevajo „manjše spremembe osnovnih izhodišč“, takoj zapusti lokalno podružnico ter jih prijavi na globalni spletni strani. Največ, kar lahko narediš je, da pomagaš pri razširjanju zamisli, izobraževanju in navduševanju drugih zanjo – vendar brez „prilagajanja zamisli množicam“.

Ko bo več kot 75 odstotkov svetovnega prebivalstva sprejelo osnovne zamisli, bo Zeitgeist praktično zmagal in ima po samosensutju Sistema možnost, da ustvari boljši svet.

Sam poleg tega prakticiram še dodatne, neobvezne „ukrepe“, ki so stvar odločitve posameznika - ne udeležujem se demokratičnih procesov odločanja ter popolnoma ignoriram politike, v razumnih mejah varčujem z energijo in pitno vodo, o dogodkih v svetu se informiram preko politično neodvisnih medijev, prakticiram in zagovarjam ateizem, racionalen pogled na svet ter znanstveno metodologijo, izogibam se modnim trendom oz. ločim med slogom/estetiko in modo, izogibam se porabništvu ter kupujem le tisto, kar resnično potrebujem, ne jemljem posojil pri bankah ter ne uporabljam kreditnih kartic. Po opravi se odpravljam, kadar koli je to mogoče, s kolesom ali javnim prevozom, avtomobim pa uporabljam le takrat, ko ni druge možnosti.

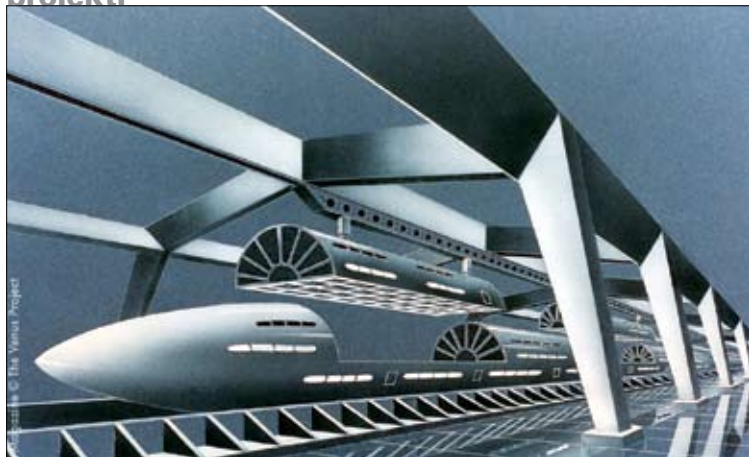


solja ali z velike višine, in zmagala bi „resnica“, da je Zemlja ravna ploskev.

Tako deluje Demokracija in že iz tega banalnega primera je razvidno, zakaj je kot sistem odločanja nesmiselna in neučinkovita. Drug slikovit primer bi lahko bil polet potniškega letala iz Ljubljane v Barcelono, na katerem bi se pred vzletom vsi potniki udeležili volitev in se demokratično odločili, kdo bo tokrat upravljal z letalom. Zmagal bi tisti, ki je najbolj priljubljen in zabaven, po možnosti kakšen igralec, ki je letalsko komandno ploščo doslej videl le v revijah. Ali bi se upali peljati z letalom do Barcelone skupaj s takšno skupino iracionalnih NORCEV ? :). Za varno upravljanje potniškega letala seveda ne obstajajo levi, desni, „rdeči“ ali „beli“ način. Obstaja le en sam, osnovan na znanstveni metodologiji in znanju. Zakaj torej še nadalje vztrajamo pri tem, da je v primeru upravljanja z državami drugače ???

Naslednje izredno nevarno orodje za manipulacijo ljudi je Zadolževanje. Današnji bančni sistemi so v osnovi velika prevara in blef (o tem najdete na spletu že veliko podatkov). Ljudem ponujajo posojila v obliki neobstoječega denarja, vse v upanju, da jim bodo pri tem izvlekle čim več obresti (dodatnih neobstoječih sredstev). Idealno je, če posojila ne morejo vrniti dalj časa (recimo, da ostanejo brez službe...), tako da že obresti dosežejo astronomske zneske, ki jih odplačujejo do konca življenja. Ali pa jim (z blagoslovom pravnega sistema) banke zasežejo celotno premoženje – vse skupaj na osnovi neobstoječih zneskov.

Omenil bom še Energijo - temelj vsake civilizacije ter nujno vsakega posameznika. Današnji Sistem vztraja na primitivnem izkoriščanju fosilnih goriv, saj ima tako pridobljeno energijo najlažje pod nadzorom, ter po potrebi ustvarja njene umetne Presežke ali Pomanjkanje. Energija je v različnih oblikah sicer prisotna povsod okrog nas in že jutri bi lahko bila vsaka hiša opremljena vsaj z geotermalno elektrarno, če že ne s fuzij-



skim reaktorjem, ter tako oskrbljena s praktično neizčrpno količino skoraj brezplačne energije. A to bi istočasno pomenilo, da ji elektrodistribucija ne bi več mogla pošiljati mesečnih položnic, Suženj in Porabnik bi postala opazno bolj neodvisna od Sistema in s tem mnogo manj predvidljiva in ubogljiva, odpadli pa bi tudi nekateri »debeli« prihodki od davkov v državne blagajne...

Orodja za manipulacijo množic bi lahko naštevali še naprej, od neresnic, da so ljudje že genetsko „programirani“ za pohlep, lenobo, zavist ipd. (v resnici gre za pojave, ki jih povzroči sistem vzgoje), preko velike laži, da „ljudje morajo delati, drugače bi se dolgočasili in izgubili smisel življenja“ (otroci so živ dokaz, da je življenje še kako smiselno in zanimivo, tudi če nisi prisiljen v suženjsko delo za denar, saj je prav suženjski sistem tisti, ki nas že med odrasčanjem pokvari ter nam ubije veselje do življenja), pa do tiste, da „nič ne more biti zastoj, ker si bodo ljudje nagrabili zaloge in se celo pobijali zaradi njih“ (zakaj si torej danes nihče ne nabira zalog zraka in se zaradi njega ne pobijamo? Preprosto zato, ker je na voljo vsem v zadostnih količinah...)

Nastopil je čas, da človeštvo odraste
Projekt Venus kot rešitev predlaga prehod na popolnoma drugačen sistem, Sistem, ki bi se socialne problematike loteval prek uporabe znanosti in najsodobnejše tehnologije. Sistem, v katerem bi človeška bitja,

tehnologija in narava bili sposobni sožitja v dolgoročnem, sonaravnem ravnesju. Sistem, ki terja preobrat načina razmišljanja iz „preprečimo lahko prometne nesreče tako, da zvišamo kazni in poostrimo policijsko kontrolo“ v „preprečimo lahko prometne nesreče tako, da izpopolnimo, avtomatiziramo in robotiziramo upravljanje z avtomobilom, tako, da se lahko človek varno pelje 500 km/h in med tem uživa v dobrem vinu ali ogledu filma“.

Prvi in najnujnejši praktičen ukrep je zamenjava gospodarstva, temelječega na Pomanjkanju, s takšnim na osnovi naravnih virov. Sočasno s tem ukrepom je na samem vrhu nujnosti popolna odprava monetarnega sistema in s tem denarja ter koncepta „premoženja“. Vse naravne vire bi bilo treba popisati, dati v računalniško evidenco, spremljati ter razglasiti za last celotnega človeštva. Sistem upravljanja je nujno zamenjati s takim, ki bi (namesto na seda-

Projekt Venus kot rešitev predlaga prehod na popolnoma drugačen sistem, Sistem, ki bi se socialne problematike loteval prek uporabe znanosti in najsodobnejše tehnologije. Sistem, v katerem bi človeška bitja, tehnologija in narava bili sposobni sožitja v dolgoročnem, sonaravnem ravnesju. Sistem, ki terja preobrat načina razmišljanja iz „preprečimo lahko prometne nesreče tako, da zvišamo kazni in poostrimo policijsko kontrolo“ v „preprečimo lahko prometne nesreče tako, da izpopolnimo, avtomatiziramo in robotiziramo upravljanje z avtomobilom, tako, da se lahko človek varno pelje 500 km/h in med tem uživa v dobrem vinu ali ogledu filma“.

njem dojamaju demokracije) temeljil na odločanju na osnovah znanstvene metodologije ter intenzivne rabe najsodobnejših informacijskih tehnologij. Pridobivanje energije iz fosilnih goriv se mora opustiti in zamenjati z obnovljivimi energijami. Hkrati z vsem tem je absolutna nuja čim hitrejša avtomatizacija in robotizacija vseh neustvarjalnih delovnih procesov. S temi nekaj »udarci« bi hkrati ubili cel roj nadeljnih muh, pa še kakšnega obada. »Opevana« piramida oblasti ter mehanizem kolesčkov bi postala del preteklosti. Z njima bi na smetišče zgodovine šle Vojne ter koncept Denarja, ki bi s seboj povlekel še številne druge negativne pojave v današnji družbi, od zadolževanja, premoženjskih deliktov (torej več kot devetdeset odstotkov vsega kriminala!), do socialnih razlik, revščine, konkurence, vsakdanjega medsebojnega priverjanja, podtikanja, borbe za kos kruha pa vse do potreb po preobsežnem, dra-

gem in razmeroma neučinkovitem sodno-policijskem aparatu ter zaporih. Zamenjava mehanizma odločanja s takim na temeljih znanstvene metodologije pa bi odpravila potrebo po parlamentih, državnih zborih, politikih, poslancih in ostali, že danes dokaj nekoristni, zalegi. Ti pa bi za seboj povlekli še religije, patriotizme, nacionalizme in vse ostale metode masovnih manipulacij, ki bi s časom postale odvečne.

Z druge strani bi pospešeni avtomatizacija in robotizacija neustvarjalnih proizvodnih in delovnih procesov odpravili potrebo po najbolj težakem in najmanj zaželenem človeškem delu. Celo splošnega zdravnika lahko že danes nadomesti izpopolnjena in računalniško krmiljena naprava, opremljena z ekspertnim sistemom. V prihodnje bodo take naprave („hišni zdravstveni center“) predvidoma postale običajna oprema vsakega doma, kar bo opazno skrajšalo vrste pri zdravniku. Torej, kdo bo sploh še »prisiljen« delati? To bodo le še ustvarjalci ter znanstveniki, pa tudi ti bodo svoje delo tehtno opirali na visoko tehnologijo. Najpomembnejše je, da bodo ljudje prvič v zgodovini živeli v civilizirani družbi, množice »sužnjev« pa bodo prvič postale svobodne. Neovirani avtomatizacija in robotizacija ter neobstoje monetarnega sistema bodo omogočili, da bodo vsi izdelki na voljo vsem v zadostnih količinah ter v najvišji možni kakovosti, ki jo v danem trenutku lahko po-



nudi tehnologija. Upoštevali se bodo le tisti predlogi za izboljšave sistema ali izdelkov, ki bi se po analitični aplikaciji znanstvene metodologije preko ekspertnih sistemov pokazali kot koristni oz. uporabni. Z drugimi besedami: uporabne spremembe na določenem področju bi dejansko lahko predlagali le tisti, ki bi se nanj spoznali.

Projekt Venus poleg tega predlaga še opustitev današnjih mest ter izgradnjo novih „iz nule“ ter številne druge, za marsikoga (navidezno) šokantne ukrepe, ki so v resnici zelo dobro premišljeni, racionalni ter celo nuja, če si želimo, da človeštvo končno odraste ter se začne obnašati odgovorno do sebe in do Narave.

„Torej, lenuhi bodo lagodno živeli na račun dela drugih?“, se najbrž marsikdo sprašuje. Koncept „lenuha“ in negativni prizven te besede je le stranski proizvod primitivnega sistema, zasnovanega na suženjstvu. V sistemu brez prisilnega človeškega dela bo izgubil svoj pomen. Resnica je prav nasprotna: današnji sistem je v resnici tisti, v katerem lenuhi (politiki, bankirji, borzni manipulanti in sorodna »drhale« z vrha piramide) lagodno živijo na račun dela Sužnjev - davkoplačevalcev.

Teorija zarote? Utopija? Komuni- zem? Znanstvena fantastika?

„Vrh piramide“ nedvomno obstaja, pa naj so to NWO, Illuminati, prostozidarji ali le naključna skupina povzpeticov – v ugotavljanje konkretnih imen in priimkov se Projekt Venus ne spušča, saj je načeloma nepomembno. Tudi če bi ugotovili, kdo so in jih odstranili, bi na njihovo mesto prišli drugi. Težava je v Sistemu, ne v ljudeh, in dokler bo piramida obstajala taka kot je, bodo vedno določeni „zarotniki“ motivirani, da lezejo proti vrhu ter manipulirajo preostanek človeštva. „Lahko se še toliko jeziš in stopaš po mravljicah, ki hodijo pod hladilnikom, ne bo učinka, dokler ne odstraniš pozabljen košček slanine.“

Kar pa zadeva Utopijo, je to le naslednji namišljeni besedni konstrukt ljudi, ki se boji-

jo sprememb. Narava nas uči, da je edina konstanta sprememba. Venus Project ni utopija in ni zamišljen kot nekakšen idealen, brezhiben ter nespremenljiv sistem. Nasprotno: v izhodišču je zamisel, da naj bi se nenehno spreminjal, izboljševal ter prilagajal novim znanstvenim dognanjem. Vsekakor bo vedno boljši sistem, kot je sedanj. Tudi kakršna koli primerjava zamisli Projekta Venus z raznimi levičarskimi političnimi sistemi je popolnoma neprimerna. Vse levičarske diktature so uporabljale monetarni sistem, podpirale vojsko in oboroževanje, se ohlapno obnašale do okolja, narave in virov, odločanje v njih pa ni bilo osnovano na znanstveni metodologiji, ampak na osebnih mnenjih. Avtomatizacija in robotizacija sta bili namenoma ovirani, da se ohranijo delovna mesta, težak človeško delo pa se je celo zagovarjalo kot eden od stebrov sistema. V resnici so bili levičarski politični sistemi le kapitalizem pod masko izboljšane sociale, Venus Project pa politiko zamenja z znanstveno metodologijo, torej je popolnoma apolitično gibanje!

Pogoste so tudi pripombe na račun „znanstvene fantastike“ ali celo „retro-znanstvene fantastike“, ki temeljijo na številnih konceptnih arhitekturnih in oblikovnih projektih, ki jih je Jacques Fresco izpeljal že v sedemdesetih prejšnjega stoletja. A čeprav tudi za današnja merila zadeve »ne izgledajo slabo«, tudi njihov avtor priznava, da bosta „arhitektura in oblikovanje prihodnosti verjetno izpeljani drugače“ ter podudaja, da se „Venus Project ne nanaša toliko na arhitekturo in mesta, temveč na način razmišljanja ljudi“. Torej naj vas Frescovi koncepti ne odvrnejo od zamisli: ne pozabite, da gre le za vizionarske projekte izpred 40 let! Tehnologija se je medtem spremenila, prav tako način razmišljanja v arhitekturi (pa ne govorim o modnih trendih!), zamisel za Projektom Venus je še vedno sveža, aktualna bolj kot kadar koli, uporabna, razmeroma dobro premišljena in (po štiridesetih letih) v tem trenutku še vedno čakamo, da kdo ponudi boljšo.

Zeitgeist kot politična stranka, udeležba na volitvah...?

Absolutno *NE!* Zeitgeist je popolnoma apolitično gibanje. Njegov cilj ni, da bi nastopal v volilni komediji, za pet let prišel v kakšen parlament, se tam kregal z opozicijo, manipuliral množice, si plemenitil račune v Švici, praskal po spodnjem delu hrbta in počel reči, ki jih sicer počnejo politiki. Ne verjame v učinkovitost politike in demokratičnih metod, ker so se do sedaj pokazale kot popolnoma neprimerna orodja za izpeljavo resnih sprememb, ki jih človeštvo v tem trenutku potrebuje. Spremembe, ki jih zagovarja, bodo lahko izpeljane le po samosesutju sedanjega Sistema.

Torej, vsi na ulice, demonstrirat, razbijat in zažigat ter rušit Sistem?

Ponovno, absolutno *NE!!!* Projekt Venus (in s tem gibanje Zeitgeist) nista mišljena kot orodja, ki bi zrušila sedanj Sistem. Kot smo že prej v članku ugotovili, je Sistem v konfliktu s samim sabo in zato je na neizogibni poti, da sam sebe sesuje v pepel, le vprašanje časa je, kdaj se bo to zgodilo. Projekt Venus le ponuja racionalno, zdravo in izvedljivo alternativo anarhiji in kaosu, ki bodo drugače zavladali po dokončnem sesutju sedanjega Sistema. Zamisli oz. koncepta družbe, ki med drugim temelji na znanstveni metodologiji, vsekakor ni mogoče uresničiti z nasilnimi metodami in agresivnostjo, temveč izključno z izobraževanjem in argumenti. (pa kje ste, prosim vas, videli, da gre kakšen znanstvenik na ulico metat kamne v parlament, da bi dokazal svojo hipotezo ali teorijo...?). Argument, dejstvo ali resnica so neverjetno močna „orožja“ (v resnici orodja), s katerimi je mogoče premagati še tako trdovratnega in težko oboroženega nasprotnika. Če boste kadar koli iz medijev izvedeli, da so pripadniki gibanja Zeitgeist „izvedli teroristično akcijo“ ali „nasilne demonstracije“, verjemite, da gre za laži in za od predstavnikov Sistema podtaknjeno akcijo, katere namen je dobiti proste roke za represijo (standardni vzorec, ki ga že do-

bro poznamo). Potreba za slednjo namreč nastane vedno, ko se manipulanti na vrhu prestrašijo (kar se bo nedvomno zgodilo).

Kaj Projekt Venus ni?

Ne kaže zanemariti dejstva, da ima gibanje Zeitgeist (torej, aktivistični „organ“ Projekta Venus) že sedaj več kot 15.000.000 privržencev iz vseh koncev sveta. Zaradi svoje priljubljenosti je postalo izredno privlačna tarča za različne ljudi, tudi take, ki jim temeljne zamisli niso blizu ali jih sploh ne razumejo. Marsikdo bi se zato rad pridružil (in celo, če je dovolj „glasen“, prevzel „volan“) lokalnim podružnicam. Pa pri tem ne mislim le na infiltracijo raznih agentov obveščevalnih služb ipd., ampak prej na različne »snobovske blondinke«, ki bi se gibanju pridružile, ker je „oh so trendy!“ in trenutno „moderno“. Ali razni anarhisti, neofašisti ter levi ali desni ekstremisti, ki jih Zeitgeist privlači, „ker zagovarja padec sedanjega sistema“. Pa neohipijevski humanisti in filozofi, ki bi se pridružili, ker „zveni kul, lennonovsko in zelo „alter“, vendar bi bilo treba spremeniti par osnovnih stvari, predvsem odpraviti tisto zateženo in duhovno omejeno „znanstveno metodo“, in namesto tega vpeljati spiritualizem, kung fu, feng shui, veganstvo in vegetarianstvo, globoko meditacijo ter žvečenje zdravilnega korena ginsenga“ (Jacques Fresco jim pogosto in pravilno pravi „intelektualni masturbatorji“ :D...). Omenimo tudi nekatere politike, ki bi se radi pridružili z lastno agendo, kako manipulirati ljudi ali nove religije pod različnimi krinkami, kot so Nova Kozmologija, Scientologija, ipd...).

Vsi našeti posamezniki ali skupine so za gibanje lahko bolj nevarni kot vsi bankirji in agenti CIA skupaj! Temeljna izhodišča Projekta Venus so namreč dobro premišljena. Sam projekt je sicer odprt za spremembe, vendar le od ljudi, ki sprejemajo njegova osnovna izhodišča (brezpogojna odprava monetarnega sistema, gospodarstvo, ki temelji na naravnih virih ter odločanje na temelju znanstvene metodologije!)

pohod 3d-televizije

3D-televizorji so začeli polniti trgovine po vsem svetu. Slovenija ni izjema in povsod je polno reklam, v katerih ponujajo te naprave. Trenutek, ko neki nov izdelek pride na trg, je vedno najbolj kritičen za kupca, saj so informacije o tem, kaj je dobro in kaj slabo, še zelo nasprotujoče, prijatelji vedo malo ali nič, preizkusiti pa se zadeve ne da, preden ne stoji plačana na mizi v dnevni sobi. Ker so prodajalci te dni organizirali kar nekaj predstavitev 3D-televizorjev za novinarje, smo se odločili, da bralcem nekaj praktičnih spoznanj in najnovejših informacij s teh predstavitev posredujemo, da jim olajšamo vsaj kakšno dilemo.



Na potovanju po internetu se najdejo mnoge zanimive informacije o zgodovini 3D-filma. Pisalo se je leto 1890, ko je William Friese – Green podal patent za predvajanje dveh filmov (drug zraven drugega). Tega oziroma ta dva so s stereoskopom spremenili v 3D-sliko. To je bil prvi poskus, da gibljivi sliki dodajo prostorsko razsežnost. Vendar pa takratna tehnologija ni bila primerna za praktično uporabo. Zato sta leta 1915 Edwin S. Potter in William E. Waddell testirala tehnologijo »anaglyph«. Do leta 1952 je bilo kar nekaj poizkusov predvajanja 3D-

filmov. Istega leta pa so predvajali že prvi 3D-film v barvah. To je bilo obdobje, ki je prineslo veliko novosti v tehnologiji predvajanja dveh filmov oziroma lahko bi rekli, da so petdeseta leta prinesla največ k razvoju 3D-kinematografije. Leta 1970 sta Allan Silliphant in Chris Condon izdelala sistem Stereovision, v katerem je bil tudi narejen film *The Stewardesses*. To je bil tudi film, ki je vse do konca leta 2009 veljal za najdosnejši 3D-film. Trenutno so v uporabi naslednje tehnologije: RealD 3D, Dolby 3D, XpanD 3D, MasterImage 3D in IMAX 3D.

Očitno je v letu 2010 3D-tehnologija dosegla primerno tržno razmerje med ceno tehnologije in kupno močjo potrošnikov, da se ponudi gospodinjstvu. Žal pa samo 3D-televizor ne pomeni nič, brez dostopnosti vsebin v 3D-tehnologiji je neuporaben. Do konca tega leta je kar nekaj televizijskih hiš (Sky channel, DirecTV, Canal+, Discovery itn.) napovedalo predvajanje vsebin v tehnologiji 3D. Pred kratkim je celo slovenski T-2 ponudil rešitev 3D-predvajanja TV-kanalov in verjamem, da mu bodo že v kratkem sledili še drugi ponudniki. Če vaš operater



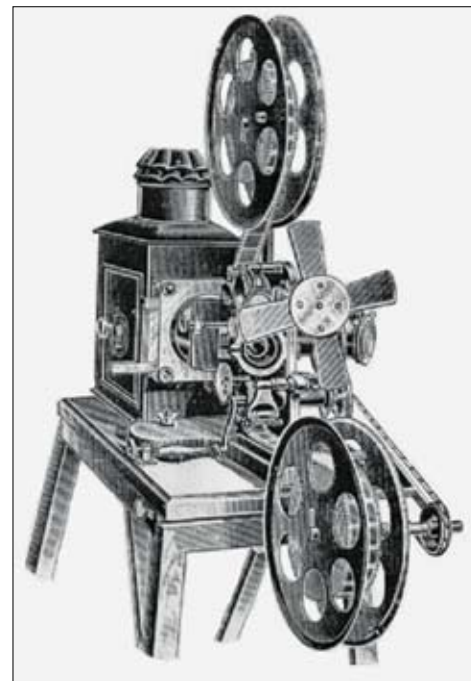
3D-vsebin ne ponudi, je treba poleg tridimenzionalnega TV-ja kupiti še 3D-predvajalnik. Seveda pa potem nastopi vprašanje, kako so trgovine založene s filmi, ki so posneti v tehnologiji 3D.

Kaj ponuja slovenski trg

Podjetje Panasonic trenutno televizorje serije VT20. To so plazemski televizorji, pri katerih uporabljajo tehnologijo predvajanja slik, ki med dvema vhodnima slikama izdelata 600 vmesnih. Televizor je THX-certificiran. V napravo je že vgrajena funkcija snemanja vse-



Bioskop





Anaglyph

bin na disk. Da ne bi prišlo do kršenja avtorskih pravic, je treba disk pred vsako ponovno uporabo formatirati in ga ni mogoče uporabiti na drugem televizorju. Seveda pri modelih Panasonic ne smemo pozabiti omeniti velikega kontrastnega razmerja, povezave Wi-Fi ter domačega omrežja DLNA. V ceni televizorja so zajeta tudi dvojna kakovostna 3D-očala. Pomanjkljivost oziroma hiba: kakovosten prikaz 3D-vsebin zahteva kar najbolj zatemnjen prostor, pravilno oddaljenost od zaslona in frontalno gledanje.

Naslednji proizvajalec, to je Samsung, se je odločil, da ponudi 3D-TV na vseh trenutno aktualnih tehnologijah. Plazemska tako nosi oznake 8000 in 7000, LED 7000, 8000

in 9000 ter LCD 750. Lastnosti posameznih so podrobno predstavljene na spletu. Tisto, kar Samsung ponuja kot bombonček, je pretvorba 2D-filmov v prostorske 3D. Praktičnega prikaza, kakšna je kakovost take pretvorbe, nismo videli.

Če povzamemo: trenutno so redki izdelovalci televizorjev, ki se niso odločili izdati prvo generacijo 3D-podprtih izdelkov. Izbiira med njimi je zelo negotova, saj so televizorji prišli pred 3D-vsebinami, ki naj bi se na njih prikazovale, na trgu pa jih je premalo, da bi se lahko preverila njihova uporabnost. Če se kljub temu odločate za nakup 3D-televizorja, potem je treba pri nakupu dobiti odgovor na nekaj vprašanj.



Plazma ali LCD?

Trenutno je plazma še vedno hitrejša kot LCD, pri tem mislimo na hitrost ugaševanja pike. Slika lepo ponazarja, kakšne so hitrosti in kaj pomeni, če pika ne ugašne dovolj hitro. Vsa prekritja med ugašanjem ter prižiganjem povzročajo zameglitev in ghosting. Druga postavka, v kateri je boljša plazma, je možen kot gledanja (Viewing angle). Seveda pa ima LCD tudi svoje prednosti, recimo osvetljenost zaslona in to, da je primernejši za igračarstvo in računalništvo. Plazmatski zasloni so tudi večjih mer – manjšega kot 37-colskega ni mogoče kupiti.

Velikost zaslona?

Velikost zaslona pomembno vpliva na ceno televizorja, zato je pomembno vedeti, katera je optimalna gledalna razdalja za

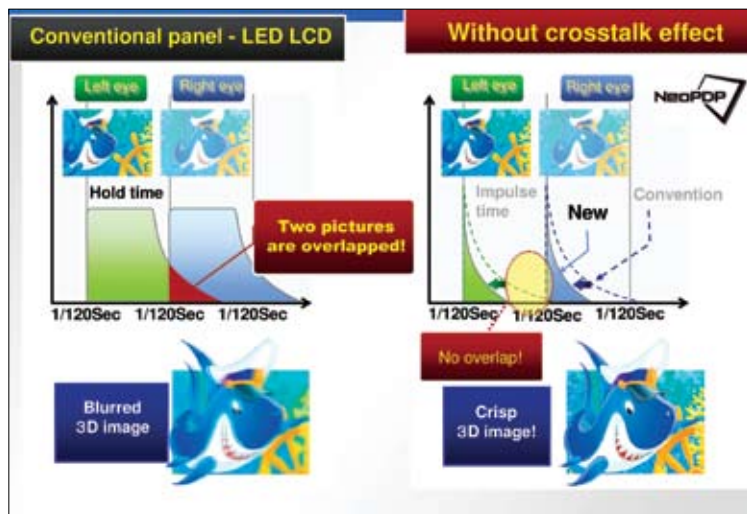
posamezni primer. Tehnologija THX zahteva minimalni kot gledanja 36° ($FOV = 72^\circ$) in maksimalni 70° ($FOV = 140^\circ$), optimalna vrednost pa je med 50° in 60° . To v nadaljevanju oziroma v praksi pomeni, da sodobni zasloni gledalca pritegnejo veliko bližje k sebi, kot smo to bili vajeni do zdaj: faktor med diagonalo in optimalno razdaljo gledanja pri 720 p je 2,3, pri 1080 p pa 1,53. Preračune pravilne razdalje najdete na internetu pa tudi prodajalci so po večini že seznanjeni z njimi.

Kakovost slike?

To je tretja cenovna postavka, ki pomembno oblikuje nakupno ceno televizorja. A če bi se pri odločitvi postavil na osebno stališče, se bi ob tehtanju med velikostjo in kakovostjo slike sam odločil za velikost.



3D-stereoskopski predvajalnik

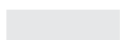


fujitsu celsius w480

Na preizkus smo dobili grafično delovno postajo Fujitsu Celsius W480, ki je posebej optimizirana za delo z Adobejevimi aplikacijami iz zbirke CS5, njeno ustreznost pa je Adobe tudi potrdil s posebnim certifikatom. Med podobnimi napravami spada v nižji srednji razred ter ga oglašujejo kot dobro izbiro za vse-v-enem računalnik, ki ne ovira običajnega računalniškega dela, obenem pa posega visoko v segment specializiranih grafičnih postaj. Priporočajo ga predvsem za 3D, arhitekturne ter elektro grafične aplikacije.



- . uglajenost
- . tiho delovanje
- . surova moč



- . ni sistemskega diska SSD
- . neatraktiven izgled
- . dolga začetna samodiagnostika in posledično zagon

fujitsu celsius w480
fujitsu
ts.fujitsu.com
fujitsu slovenija
2.299 eur
 (cena z ddv)

Izgled in prvi vtis

Ohišje izdelka (BTX) v svetleče črni barvi sicer deluje robustno, sprednja stran pa spominja na kakšno rusko lokomotivo, zato dodatne točke za eleganco pač ne more dobiti. Seveda pa se je treba zavedati, da je to le delovna postaja, ki jo porineš iz vidnega polja nekam globoko pod mizo, da v miru opravlja svoje delo, in ne nek razkazovalni mobilni telefon. Ob vklopu se zaženejo prav vsi ventilatorji s polno paro in strah, da bo šestnajstkilogramska škatla poletela skozi okno, je bil kar upravičen. No, ko se samodiagnostika pomiri, ugotovimo da imamo opravka z zelo tihim sistemom, ki bi se dobro obnesel tudi v zelo tihih delovnih okoljih.

Specifikacije

Testni model se je šopiril z osemjedrnim procesorjem Intel Xeon X3460 2.8 Mhz, 8 GB delovnega spomina (sicer možna razširitev na 16 GB), dvema terabajtnima trdimi diskoma ter gigabitno grafično kartico Nvidia Quadro FX 3800.

Tovarniško so na njem bili prednaloženi 64-bitni Windowsi 7. Seveda pa ta model izdelujejo le po naročilu, tako da ga je možno opremiti z boljšimi ali slabšimi komponentami.

Test

Eno je lepiti nalepke na ohišje, drugo je praksa. Podatke s papirja smo zato zamenjali s štoparico in se odločili za kratek nereferenčen primerjalni test. Celsius smo postavili ob bok lansnemu modelu Macbooka Pro s procesorjem Intel Core 2 Duo 2.26 Mhz, 2 GB Rama, 256 megabitno grafično kartico Nvidia GeForce 9400M ter z zadnjo različico Mac OS X. Na vsakega smo »na sveže« namestili celotno Adobejevo ustvarjalno (10GB) zbirko (Master Collection) CS5 ter (brez drugih odprtih programov) zagnali Photoshop in Illustrator, na katerima smo preizkusili delovanje nekaterih naključnih, pogostejše uporabljenih funkcionalnosti. Prva meritev je bila sam čas zagona posameznega programa. Nato smo v Photoshopu testno sliko, naključno izbran polno barven plakat velikosti 2560x1600 pik oziroma 11.7 MB, povečali za desetkrat na 25600x16000 pik oziroma na 1.4 GB. V tem preizkusu smo povečano sliko poslali še skozi posebni učinek Gaussian Blur z osnovnimi nastavitvami. V Illustratorju smo to isto originalno sliko najprej vektorizirali s funkcijo Live Trace z nastavitvijo za 16 barv ter nato jo nato še podvrgli učinku 3D Rotate. Rezultati meritev so prikazani v tabeli.

Komentar

»Masaker« je bil seveda pričakovan. Mac je kljub oznaki Pro omejen s starejšimi in za osnovno prenosno delo načrtovanimi komponentami, medtem ko Celsiusa razganja od sveže gole moči. Bolj zanimivo bi ga sicer bilo dati ob bok kakšnemu podobnemu »stroju« druge znamke in brez Adobejeve nalepke, a tokrat je bil pri roki žal le Mac. Zato so podatki iz meritev bolj kot ne zanimivost in orientacija uporabnikom ob razmišljanju o tem, koliko lahko z izbiro primernejšega računalnika pohitrijo svoje delo. V tabeli tudi ni zajeta meritev hitrosti izvajanja učinka 3D Bevel & Extrude v Illustratorju, kjer je Mac dejansko pokleknil, saj po uri mencanja ni naredil naloge niti do polovice, medtem ko je Celsius rabil manj kot minuto. V tem pa je resnična vrednost testa, ki je pokazal, kaj zmore bolje sestavljena ter za delovanje s programi, ki jih najpogostejše uporabljamo usklajena naprava, čeprav sodi le v nižji srednji cenovni razred. Za delo z večjimi objekti to namreč pomeni, da lažje delamo oz. da sploh lahko delamo, z veliko mero zanesljivosti pa lahko predvidevamo, da bi se podobno obnašali tudi drugi programi iz paketa. Edino, pri čemer se je Mac lahko kosal z Celsiusom, je bil čas namestitve celotne zbirke CS5, ki je pri obeh približno tričetrt ure.

Zaključek

Fujitsujevi delovni postaji Celsius res ni kaj dosti očitati. Morda bi ga bilo dobro razširiti s sistemskim diskom SSD za hitrejši zagon sistema in aplikacij, sicer pa je to to. Celsius je na vsak način zver, optimalno oblikovana za profesionalno delo z grafiko.



	Fujitsu Celsius	Macbook Pro
Zagon Photoshop	13	20
Zagon Illustrator	12	35
Povečava slike Photoshop	4	24
Gaussian Blur Photoshop	5	170
Live Trace Illustrator	7	32
3D Rotate Illustrator	3	36

Tabela: Primerjava Fujitsu Celsiusa in Macbooka Pro. Vsi časi so v sekundah. Manj je bolje.



kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



popusti & ugodnosti

naročnina na revijo - cenik

Letna naročnina 43,20 EUR

Podaljšanje naročnine 39,40 EUR

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

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

45 **september**



arhitektura, oblikovanje in novi mediji

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

☐ 121 september 2010

☐ 122 oktober 2010

način plačila

☐ položnica

☐ račun

[naročilnica na klik]

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

glavna številka (zavezanec)



za vse naročnike klika

do **5 % popusta** pri nakupu programov podjetij Adobe, Corel in Quark ter Graphisoft

do **15 % popusta** pri nakupu knjig založb Lux Libris, Pasadena, UPI-2M in Earthscan



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 poštne storitve. 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 pošlje položnico ali predračuna ne poravnava, se njegova naročnina prekine. Naročilnica je sestavljena v enem izvodu in služi kot osnova za pripravo položnice ali računa.

poštnina
plačana
po pogodbi
št. 59/1/s

pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720



kaj dobim



naročnina na klik

10 števk



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 september

World Architecture Festival

Barcelona
3-5 November
2010

Find out who's
been shortlisted
for our prestigious
awards online

Special lower
rates this year.
Save €200 if you
book by
8th October 2010
Register online today.
Quote PASLOV

Network with
over 2000 architects
from over 80 countries

Architectural excellence – LIVE!

“WAF is a unique congress that gathers the most important architects in the world, we're very excited to be a part of it.”

Alex Kerboobie, Turenscape, China, Winner WAF 2009, The Adaptation Palettes: Regenerative Landscape Design

Super-jury confirmed

Arata Isozaki, Barry Bergdoll, Hanif Kara, Benedetta Tagliabue and Enrique Norten



Arata
Isozaki



Barry
Bergdoll



Hanif
Kara



Benedetta
Tagliabue



Enrique
Norten

Follow us on twitter at www.twitter.com/worldarchfest,
join our Facebook group search World Architecture
Festival or get LinkedIn



Attend WAF 2010 to:

1. Hear directly from all shortlisted WAF awards entrants, who represent the most exciting architectural cultures in the world across all continents with record entry numbers from **Australasia, Singapore, India and Brazil**
2. Exchange ideas with over 2000 architects from more than 80 countries from practices large and small, including **GAPP Architects from South Africa**, **WOHA** from Singapore, **Turenscape** from China, **REMISTUDIO** from Russia, **Sanjay Puri Architects** from India, **Battle & Roig Architects** from Spain and **HASSELL** from Australia as well as household names including **Foster + Partners**, **Zaha Hadid Architects**, **Tabanlioglu Architects** and **Isay Weinfield**
3. Mix with the pace setters in architectural thinking on this year's **Super Jury** including **Arata Isozaki, Barry Bergdoll, Enrique Norten, Hanif Kara** and find out their thoughts on the most up-to-the-minute projects today
4. Be inspired by some of the most crucial projects this year with **David Chipperfield's seminal Neues Museum** and the groundbreaking landscape scheme **Gardens by the Bay in Singapore** included in the projects uncovered in our **multimedia thematic exhibition, Transformations**
5. Keep up to date with the most innovative and exciting architecture from across the globe with insightful keynote and seminar presentations from **Josep Acebillo on the Transformation of Barcelona** and **Jo Noero on his restorative Red Location project in South Africa**
6. Make real connections with the people you want to meet before, during and after the festival with **Festival Connect**, WAF's dedicated social networking site, focussed and comprehensive networking events and **online communities on Twitter, LinkedIn and Facebook**
7. Meet the next generation of architectural talent at **URBAN SOS**, WAF's live, global student competition sponsored by **AECOM**

236 shortlist presentations – 512 entries in the Festival Gallery – 3 days of interactive seminar content – 3 keynote addresses – 60+ media partner magazine distribution – Transformations multimedia thematic exhibition – AECOM global student competition – product showcases free networking events – and much more...

Insight. Inspiration. Exhilaration. Learn, network and share at WAF

Visit www.worldarchitecturefestival.com

Call +44(0) 20 7554 5800 / 0845 056 8339 E: info@worldarchitecturefestival.com

International media partners:



ARCHITECTURAL
RECORD

Partner Sponsor:



Official Communications Partner:

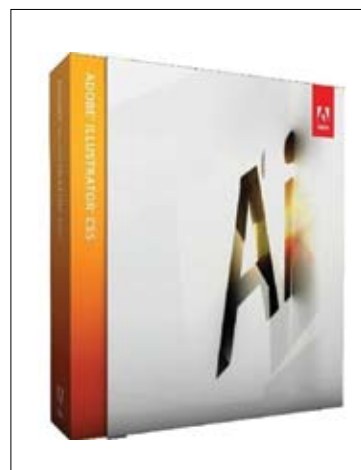


Produced by:



je kaj novega v illustratorju cs5?

CS5 je že petnajsta različica Adobejevega Illustratorja na tržišču, zato verjetno ni presenetljivo, da ima med programi za risanje in obdelavo vektorske grafike primat. Tega mu po eni strani daje že njegov „pedigree“, saj je program veljal za utemeljitelja podobnih aplikacij že v sredini osemdesetih let prejšnjega stoletja. Kakšne „revolucije“ le leto in pol po izidu prejšnje različice tudi sedaj ni bilo pričakovati. Adobejev starosta očitno udobno počiva na lovorikah, ampak spi pa ne. Občasno celo kaj pomaha z repom.



- risanje iz perspektive
- pohitritev mnogih ključnih korakov
- številne manjše izboljšave

Torej?

Novosti so, roko na srce, z nekaj svetlimi izjemami še manj očitne kot v prejšnji različici, zato pa je bilo več glajenja in izboljševanja že vgrajenih funkcionalnosti. Ena od bolj poudarjenih novosti pravzaprav dela prav to. Ostrí in odpravlja zamegljenost na ravni posameznih slikovnih pik, ki niso povsem poravnane po sredini poti. To je posebno uporabno pri spletni grafiki, prilagojeni manjšim zaslonom (pametni telefoni in podobno), pri katerih omejena ločljivost zaslona opazno izpostavi nepravilne pike. S preprostim odkljukanjem

možnosti *Align to Pixel Grid*, ki jo najdemo v meniju *Transform* te pike na označenih poteh zelo enostavno in samodejno poravnamo, **slika 1**. Rešitev je posebno uporabna pri grafikah z veliko ravnimi potmi (zemljevidi, grafi, logotipi), ki bi brez „glajenja“ ostale nekoliko zamegljene.

Kaj pa orodja?

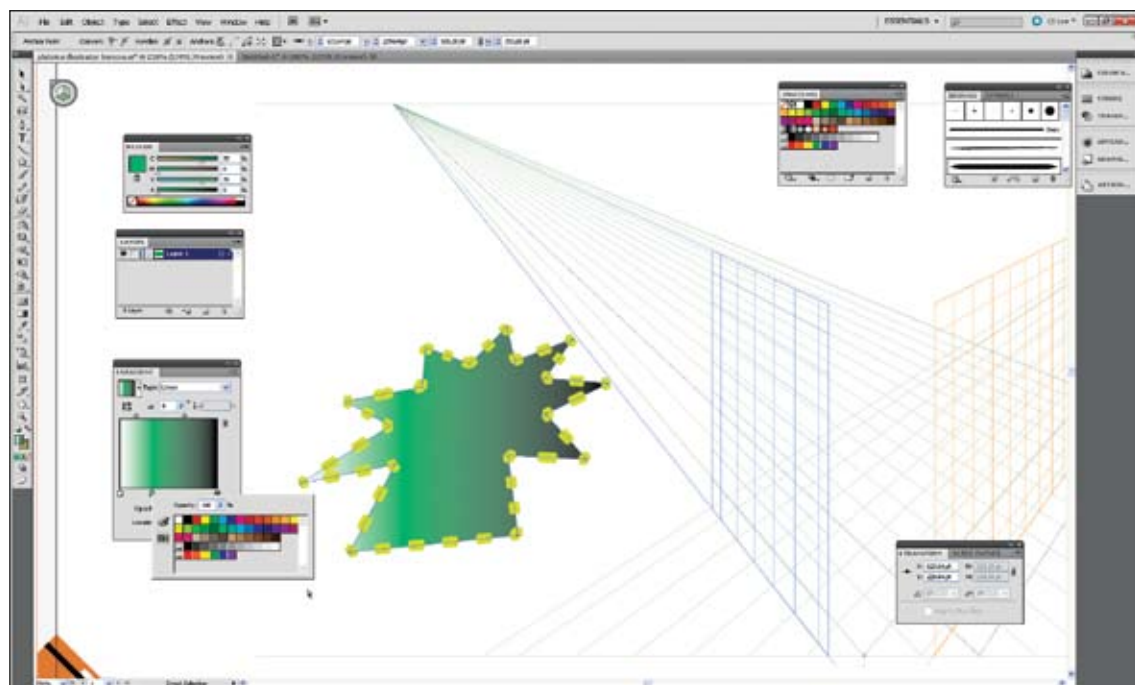
Tri so nova, najbolj impresivno je prav gotovo *Perspective*. Deli se na podrodjiti *Grid* in *Selection*. S prvim vzpostavimo 3D-mrežo z želenimi parametri izkrivljanja perspektive za vse tri ploskve, po ka-

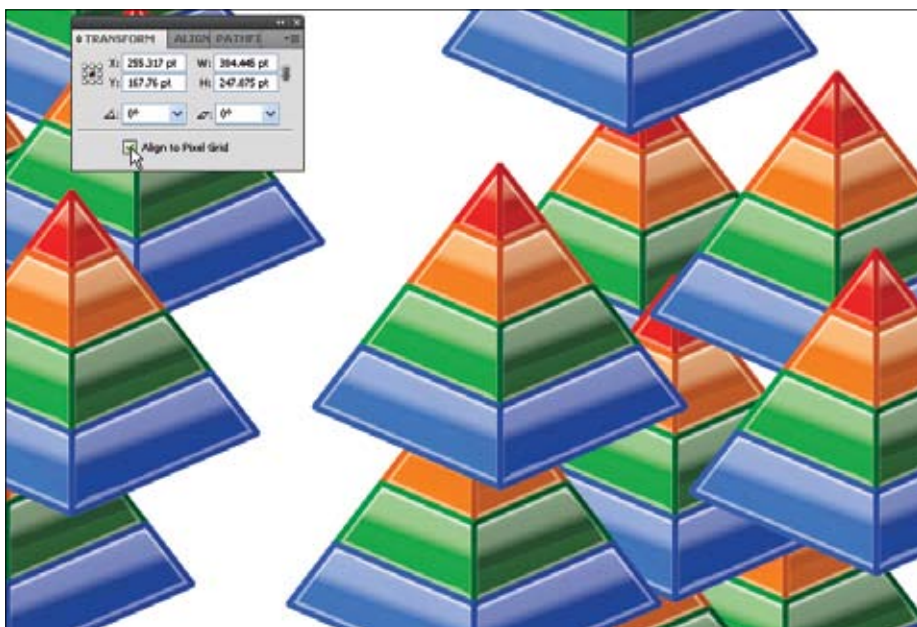
teri v nadaljevanju s povsem običajnimi risalnimi orodji rišemo. Z naslednjim ukazom (*Selection*) nato izbiramo in prilagajamo perspektivo glede na označene objekte, **slika 2**. Rezultat je podoben kot pri funkciji *Vanishing Point* v Photoshopu. Z novim orodjem Illustrator zelo močno posega v segment programov za izdelavo in obdelavo statične 3D-grafike, na katerem doslej ni bil prav posebno močan.

Nov je tudi ščetinasti čopič *Bristle Brush*, **slika 3**, s katerim je možno slikati bolj naravno, vendar se ga ni tako eno-

- cena
- počasnost in velikost
- premalo novosti

Illustrator CS5
 Adobe
www.adobe.com
730 EUR
 (polna različica z DDV)
223 EUR
 (nadgradnja z DDV)





Slika 1: Poravnavanje slikovnih pik z ukazom *Align to Pixel Grid*.

stavno privaditi. Zahteva veliko nadzora nad pritiskom, kar zna imeti za posledico neenakomerno prosojnost pri določenih potezah. Tretje orodje *Beautiful Strokes* (lepe črte) pa razširi funkcionalnosti potez glede na poti. Te je sedaj možno bolje in lažje nadzorovati.

Je risanje kaj lažje?

Recimo. Združevanje objektov je možnost, ki jo v mnogih oblikah Illustrator podpira že skoraj od samega začetka. Dodan ji je še en nov način in sicer preko orodja *Shapebuilder* (gradnik oblik), s katerim izbrane objekte enostavno označimo in ga aktiviramo, **slika 4**. Nič novega torej, privarčuje pa kakšen vmesen korak.

Podobna je tudi nova možnost za neposredno risanje objektov v ozadje mimo uporabe plasti. Možnost *Draw Behind* (riši zadaj) po novem poskrbi zato, da se bo vsak na novo narisani objekt postavil za prvega namesto pred njega, kar zares pohitri delo pri enostavnejših risbah, kjer je nemalokrat uporaba plasti odvečna. Še bolj uporabna pa je funkcija *Draw Inside* (riši znotraj), s katero lahko rišemo samo znotraj označenega polja. Deluje nekoliko podobno kot maska, samo spet s korakom ali dvema manj. Obe možnosti delujeta tudi s kopiranjem in z nevektorskimi objekti.

Kaj je še zanimivega?

Po novem je Illustrator, enako kot vsi drugi programi v paketu, integriran s CS

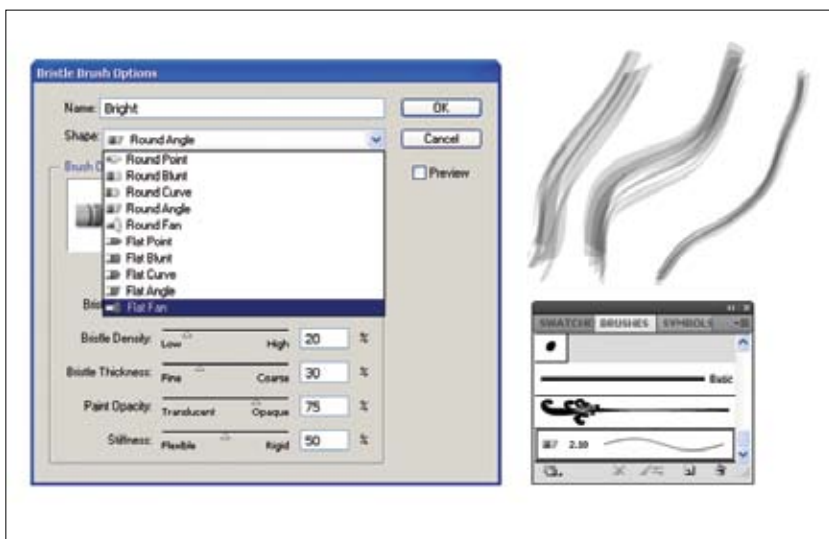
Review, s čemer so postale preko portala Adobe Live zanj dostopne Adobejeve spletne storitve. Dodali so tudi podporo za urejanje s Flash Catalystom ter izboljšali navezavo na številne druge aplikacije znotraj celotnega paketa CS5. Razširjena je tudi podpora za delovna področja (*Artboards*), več je možnosti pri izvozi, še posebno v PDF, izboljšano pa je tudi delovanje na tabličnih računalnikih ter drugih napravah z na dotik občutljivim zaslonom. Malenkostno je prenovljen izgled, odpravljene so tudi težave, ki so se pojavljale pri številnih posebnih učinkih, kadar je bilo treba izdelku spremeniti ločljivost.

Žal pa Adobe ni presenetil zgolj z izboljšavami. Zelo hitro je sledil Applu, saj je z

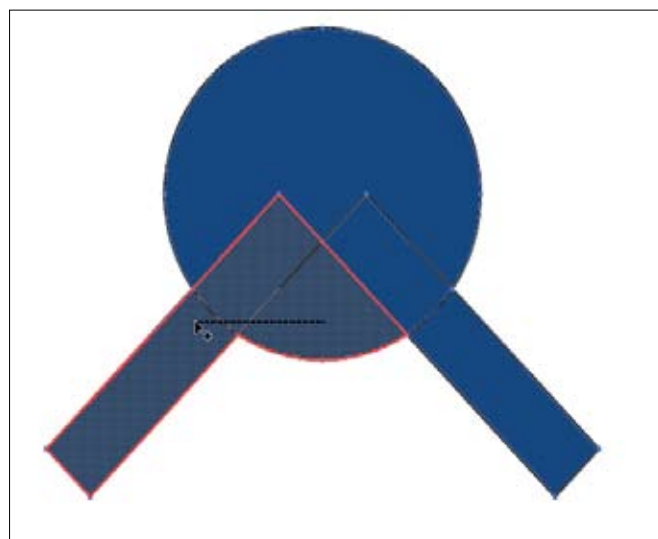
zadnjo različico Creative Suita ukinjena podpora za jabolčne računalnike s starim procesorjem PowerPC. Prehitro.

In sodba?

Ne moremo ravno reči, da v Illustratorju CS5 ni prav nič novega, ampak kot že pri nekaj zaporednih nadgradnjah po vrsti se sprašujemo, ali je le-ta nujna? Prav gotovo s CS2, ki je še zadnja različica, iz katere je nadgradnja mogoča, ne pa iz CS3 ali CS4, razen, če bi radi bolj prijazno delali tudi s statično 3D-vektorsko grafiko v Illustratorju. Žal je cena še vedno najbolj odbijajoč faktor, a istočasno moramo priznati, da konkurenca za sicer manj denarja ponuja še precej manj »muzike«.



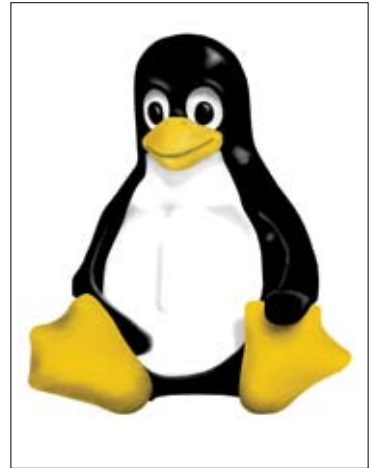
Slika 3: Meni ščetinastega čopiča.



Slika 4: Nov, hiter način združevanja objektov.

smernice odprte kode in linux-a

Odprta koda in Linux ostajata stalnici kot alternativni, pa tudi kot prva izbira pri rešitvah za poslovno in osebno rabo današnje računalniške ter mobilne tehnologije. Delno je zasluga odprte kode tudi selitev storitev in aplikacij v oblak - veliko današnjih storitev v oblaku je namreč zgrajenih prav na njej. Prav tako je enako pestra kot vselej tudi ponudba za namizje Linux, zamenjava trenutnega operacijskega sistema zanj pa je še verjetnejša z zelo zanimivo izbiro paketiziranih distribucij tega operacijskega sistema. Odprtokodna miselnost se je vmes preselila tudi na mobilne telefone, kjer je v teku več kot zanimiva tekma med ponudniki platform ter samih mobilnih odjemalcev.



Smernice se trenutno nagibajo v smer, da namizje sploh ne bo več zagnano lokalno na naših delovnih postajah, ampak bo delo potekalo le preko spletnega brkljalnika od „nekje zunaj“. Ena od zanimivih rešitev za tak način dela je odprtokodno spletno namizje – EyeOS. EyeOS lahko namestimo na lasten strežnik (npr. tistega v našem podjetju) za strežbo spletnega namizja. Za delo na tem sistemu potrebujejo uporabniki nezahtevno strojno opremo (ali takšno namensko) ter operacijski sistem s spletnim brkljalnikom. EyeOS je poleg tega, da je ogrodcje za gradnjo bogatih spletnih aplikacij, tudi okolje, ki zajema širok nabor (za manj zahtevno delo) potrebnih aplikacij, kot so

poštni odjemalec, pisarniški paket in druge, ki jih uporabnik danes potrebuje za svoje delo v poslovnem okolju.

S strani velikana podjetja Google razvita novost je tudi operacijski sistem Chrome OS, ki bo temeljil na Linuxu in bo na voljo predvidoma v tekoči polovici leta. Chrome bo osredotočen na uporabo spletnih aplikacij, v ospredju pa bodo uporabniške izkušnje. Poznavalcem je na voljo še izvorna koda znotraj projekta Chromium OS ter razvojna različica tega, kar bo Chrome OS postal.

Na področju poslovnih spletnih aplikacij izstopa Zimbura, ki v paketu ponuja spletni dostop do pošte, koledarja, klepeta ter urejanja dokumentov. Zimbura ni navaden sple-

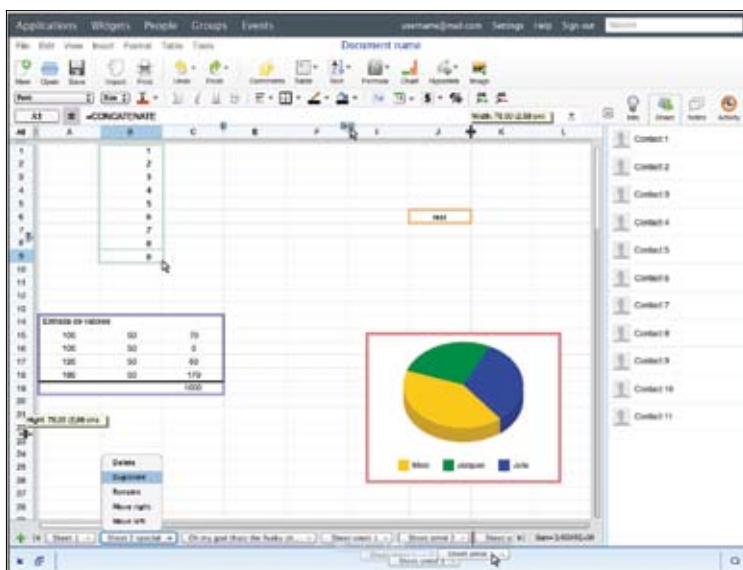
ttni vmesnik, ampak omogoča tudi vgrajeno zunanji in posebej razvitih aplikacij za svoje spletno okolje. Vse skupaj je pravi švicarski nož za delo v poslovnih okoljih, kjer potrebujemo vse na enem mestu, ter odprtokodna rešitev, primerna za namestitve v vaš privatni »oblak« oz. na strežnik. Lahko pa se za uporabo odločite tudi pri katerem od partnerjev v Sloveniji, ki vam dostop, ki ga plačate glede na število uporabnikov, ponudi po ugodnejših cenah kot bi plačali za lastniške rešitve s podobnimi funkcionalnostmi v tujini.

Na konferenci Linux 2010 bo predaval tudi glavni razvijalec projekta EyeOS. G. Pau Garcia Mila Pujol, ki bo predstavil razvoj in uporabo same rešitve EyeOS.

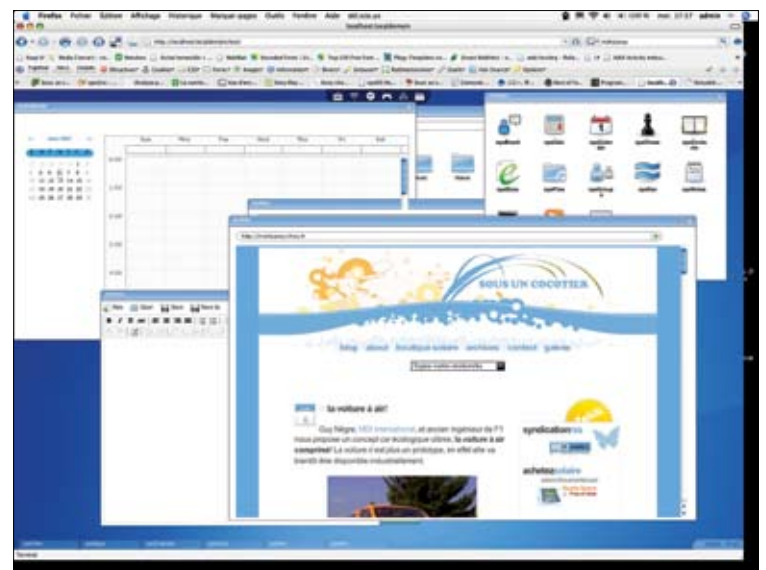
Za pogumne, ki si želijo celosten prehod svojih namizij in delovnih okolij na Linux ter na drugo odprtokodno programje, pa obstaja dostopna široka paleta programov na namizju.

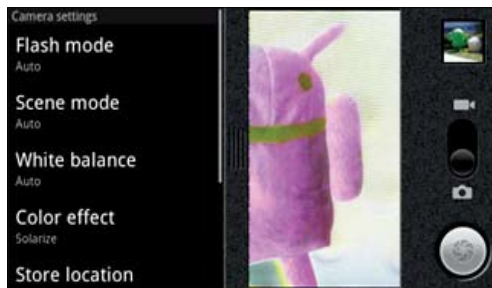
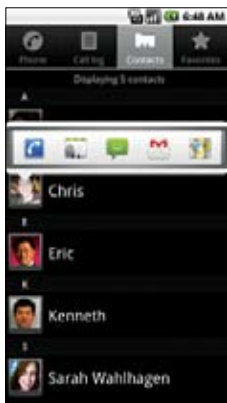
Rešitve, kot so Ubuntu Linux, so brezplačne z opsijsko plačljivo podporo ter prinašajo enako ugodje uporabe, kot smo ga vajeni pri licenčnih operacijskih sistemih. Nekaj

let nazaj so programi v Linuxu morda še bili okorni in zahtevnejši za namestitve – danes pa so pri tem preprosti, dobro podpirajo večino strojne opreme za

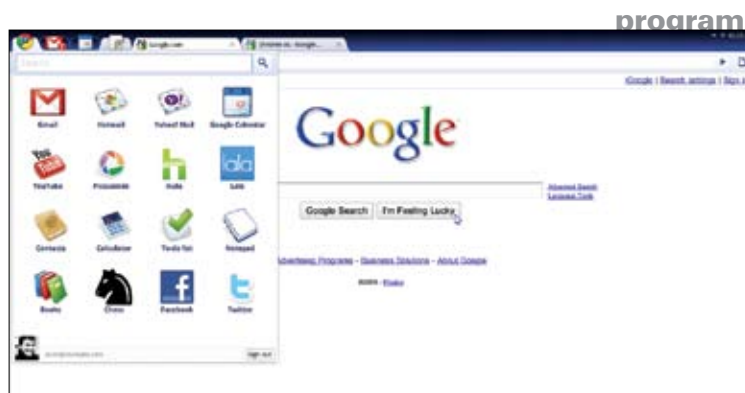


Odprtokodno spletno namizje EyeOS





Android - odprtokodni operacijski sistem za mobilne telefone je vse bolj priljubljen



Namizje Google Chrome



Posebnost Linuxa so šaljive, provokativne ali žgečkljive »podobice«

namizne računalnike, njihova najboljša lastnost pa je, da z operacijskim sistemom distribucije s seboj prinašajo skoraj vso potrebno programsko opremo za pisarno, uporabo multimedijskih vsebin in seveda tudi vseh mogočih medmrežnih storitev s poudarkom na spletu. Brkljalniki za Linux so po ponudbi enaki tistim na licenčnih programskih rešitvah. Manjka le tisti, ki ga »proizvajajo« v Redmondu, vendar ga preverjeno ne boste pogrešali, saj sta Firefox in Chrome več kot varna ter bolj stabilna izbira ter ponujata prav vse dodatke za še tako zahtevne spletne uporabnike. Če niste popolnoma vezani na programske pakete, ki so dosegljivi samo za operacijske sisteme z lastniškimi licencami, obstaja popolnoma logična zamenjava vašega delovnega okolja s katero

od distribucij Linux. Tako na primer s pisarniškim programom OpenOffice.org ne boste več imeli skrbi pri obnovitvi dragih licenc za druge pisarniške pakete. S hitrim razvojem in bogatim seznamom možnosti je uporaba OpenOffice.org-ja dobra izbira pred dragimi rešitvami tudi na drugih operacijskih sistemih, ne samo na Linux-u.

Ker pa uporaba medmrežja in drugih komunikacijskih storitev že dolgo ni več vezana samo na osebne računalnike, je tudi tržišče mobilnih telefonov vedno bolj povezano z odprto kodo. Googlov operacijski sistem in okolje za mobilne telefone Android postaja vedno bolj priljubljena izbira za izdelovalce pametnih mobilnih telefonov in tudi za uporabnike. Okolje Android temelji na operacijskem sistemu

Linux in za delovanje (kot tudi razvoj) aplikacij uporablja različico programskega jezika Java. Ponuja zelo inovativno uporabniško izkušnjo, povezanost z medmrežnimi storitvami in zelo veliko izbiro aplikacij za različne uporabnike.

Naslednji velikan mobilnih telefonov, podjetje Nokia, je pred časom predstavil tudi svoje lastno, na operacijskem sistemu Linux temelječe programje Maemo in kasneje (v partnerstvu s podjetjem Intel) izpeljani MeeGo. Ta pa ne bo ciljalo samo na telefone, ampak tudi na vse druge naprave, od manjših prenosnikov do vgrajenih naprav z grafičnimi zasloni, navigacijskih naprav ter do naprav za sprejem sodobnih televizijskih storitev. Nekoliko subjektivno rečeno je Nokia najverjetneje zamudila trenutek s prehodom na sodobnejši

operacijski sistem na svojih mobilnih napravah in tudi z odprtjem kode za svoj paradni operacijski sistem Symbian, čeprav je slednje dobra novica za odprtokodno skupnost.

Glede na napisano je vse očitnejše, da odprtokodno programje postaja del našega vsakdana, tako v popolni kot tudi le v delni prisotnosti. Ob tem predvsem ne moremo zanemariti dejstev popolne neodvisnosti od velikih proizvajalcev programske opreme, odprtosti ter prijaznosti do uporabnikov ter pionirstva na ravni najsodobnejših rešitev, kot so na primer tiste v oblaku. Linux se končno s prestola mojstrov računalništva, programerjev ter administratorjev spušča v vode širokega porabništva, s seboj pa nosi predvsem veliko mero zanesljivosti ter cenovno dostopnost.



LINUX

KONFERENCA

Poslovna Linux konferenca

27. in 28. September 2010

Portorož

<http://www.linux-konferenca.org>

Bronasti pokrovitelj:



Pokrovitelji:




Medijski pokrovitelji:

Zlati:




Srebrni:



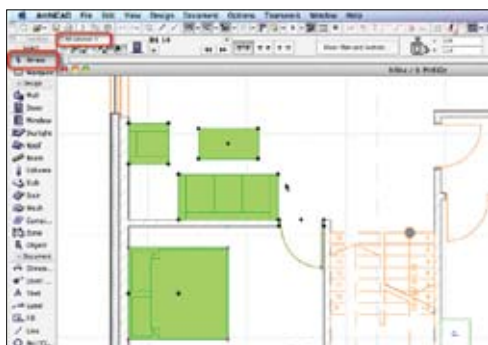

Organizator:



izbira objektov

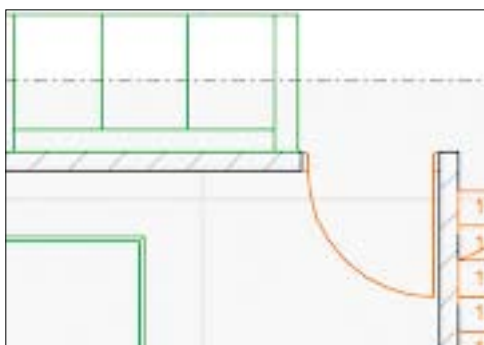
Po TNT-jih najrazličnejših tematik in zahtevnosti je mogoče čas, da se za trenutek vrnemo k osnovam uporabe ArchiCADa. Veliko vprašanj namreč dobivamo v zvezi z zelo osnovnimi operacijami pri projektiranju, tako da bomo danes podrobneje pogledali prvo orodje v orodjarni – orodje za izbiro objektov. Pred večino operacij v ArchiCADu moramo namreč najprej izbrati objekte, s katerimi želimo delati. Ker pa je različnih načinov izbire veliko, je dobro vedeti, kdaj je kateri primernejši od drugega.

Studio S: naselje Morje



1 | Izbira s kazalčkom

Ta način je najpogostejši in vanj vstopimo z izbiro orodja za izbiro v orodjarni ali tako, da s pritiskanjem tipke *Esc* prekinemo trenutne operacije. S klikom na objekt ga izberemo, s ponovnim klikom izbiro prekličemo. Če ob klicanju držimo tipko *Shift*, k že izbranim objektom dodajamo nove. Označeni objekti se pobarvajo in prikažejo svoje referenčne točke, število izbranih objektov pa vidimo v informacijski orodjarni.



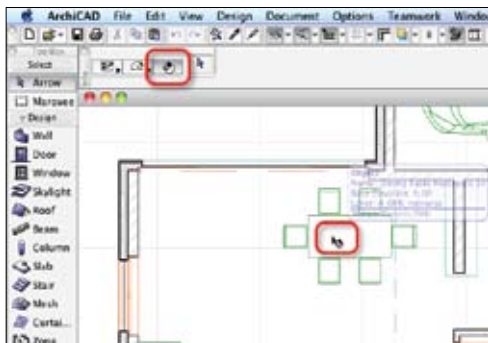
2 | Izbira več objektov hkrati

Namesto da klikamo na vsak objekt, lahko s kazalčkom povlečemo kar pravokotnik okoli vseh, ki jih želimo označiti. Ali bodo izbrani vsi objekti, ki vsaj delno segajo v označeno območje, ali vsi, ki so v območju v celotnem obsegu, je odvisno od nastavitve v orodjarni. Na pa voljo je še tretja možnost, da je to odvisno od smeri vlečenja območja.



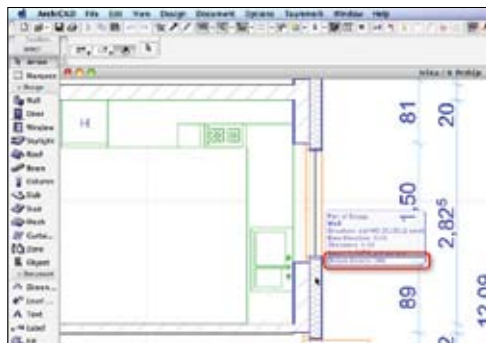
3 | Oblika področja izbora

Področje izbire ima lahko obliko pravokotnika, nagnjenega pravokotnika ali pa je lahko tudi poljubne poligonalne oblike. Če po izboru pritisnemo in držimo tipko *Shift*, lahko k že izbranim objektom dodamo nove z oblikovanjem novega področja izbire.



4 | Izbira ploskovnih objektov

Poseben prijem je namenjen izbiri ploskovnih objektov. Npr. talna plošča je pod obodnimi zidovi in je v tlorisu običajno predstavljena le s poligonom oboda. Da jo lahko izberemo, je vključena možnost *Hitra izbira* (*Quick Selection*). S tem se izognemo klikanju točno na črto objekta. Hitro izbiro lahko kadar koli med izbiranjem objektov vključimo ali izklopimo s pritiskom na preslednico.



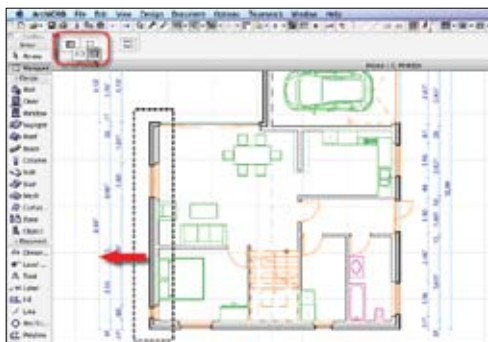
5 | Prekrivajoči se objekti

Velikokrat moramo izbrati objekt, ki je pod ali nad nekim drugim, npr. ploščo pod zidom. Ko se z kazalčkom za trenutek zaustavimo nad objektom, se ta obarva z modro barvo. Zraven se v oblaku prikažejo informacije o objektu in če je pod njim še en ali več drugih tudi opozorilo, da lahko pritisnemo tipko *Tab*. Z pritiskom nanjo nato izmenično prikazujemo objekte na istem mestu, nakar ob pravem trenutku kliknemo z miško.



6 | Hitra izbira objektov istega tipa

Kadar želimo izbrati vse objekte istega tipa (npr. vse objekte pohištva), je najlažje da v orodjarni izberemo orodje za postavljanje objektov ter pritisnemo kombinacijo tipk *Ctrl+A*. Če smo tloris prej omejili z ograjico (*Marquee*) bomo tako izbrali le objekte pohištva, ki so vsaj delno znotraj le-te. Tako hitro izbiramo vse objekte, ki imajo v orodjarni svoje lastno orodje oziroma ukaz (zidove, plošče, okna, vrata,...).



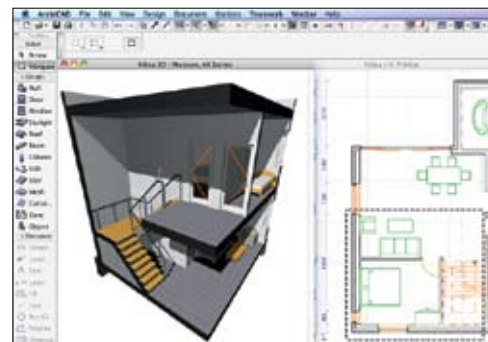
7 | Delo z ograjico (Marquee)

Z ograjico običajno omejimo področje, na katerem želimo delati (kot je opisano v zgornjem primeru), nujna pa je tudi takrat, ko želimo preoblikovati celoten izbrani del stavbe. V primeru na sliki bomo z ograjico označeno območje z ukazom *Raztegni* (*Stretch*) raztegnili v levo za dva metra. Odebeljena ograjica pomeni, da se spremembe izvedejo na vseh etažah naenkrat.



8 | Delo z ograjico (Marquee)

Ker smo imeli področje omejeno z ograjico, se je pri ukazu *Raztegni* ukaz ta izvedel istočasno na vseh objektih, ki so vsaj delno znotraj nje. Tako smo naenkrat premaknili zid, razširili ploščo pod njim ter prestavili objekte pohištva, ki so bili delno znotraj območja. Pri uporabi debele ograjice bomo previdni, saj se ukaz izvede na vseh etažah.



9 | Prikaz dela objekta v 3D

Velikokrat nam pride prav, da v 3D-oknu prikažemo le del objekta. Najenostavneje to storimo tako, da z ograjico omejimo področje, ki ga želimo prikazati, in pritisnemo bližnjico *F4*. Debeli ograjici tako kot prej prikaže vse etaže, tanka pa samo trenutno. Pogled nazaj na celoten objekt dobimo s *Ctrl+F4*.



10 | Paleta „Selections“

V meniju *Window/Palettes* najdemo tudi paleto z imenom *Selections* (izbire). Vključimo jo in sedaj lahko shranimo poljubne kombinacije izbranih objektov. Le-te izberemo na poljuben način in nato z ukazom *Add Selections* izbor shranimo. Sedaj samo z dvoklikom na ime v paleti izberemo točno te objekte.



11 | Najdi in izberi

Najzmogljivejše pa je orodje *Najdi in Izberi* (*Find & Select*). Najdemo ga v meniju *Edit* ali na bližnjici *Ctrl+F*. Z njim najprej izberemo tip objektov, ki jih iščemo (npr. *Zid*), in nato z gumbom *Add* dodajamo kriterije. Na zgornjem primeru vidimo izbiro vseh zidov, ki so debelejši od 20 cm.



12 | Najdi in izberi

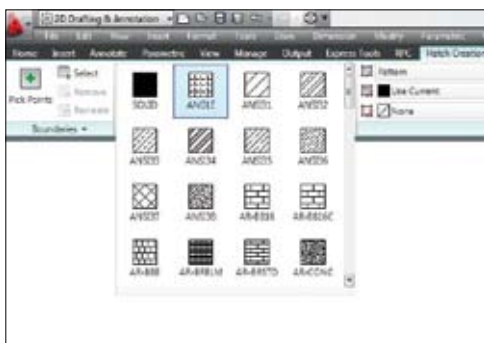
S pomočjo orodja *Find & Select* lahko preverjamo tudi določena pravila, ki jih moramo upoštevati v projektu. Zgornji primer tako poišče vsa okna, ki imajo parapet nižji od 90 cm. Kriterije lahko shranimo z nekim smiselim imenom tudi za uporabo v drugih projektih, lahko pa jih tudi izvozimo in prenesemo sodelavcem, da jih uporabljajo tudi oni.

nove šrafure

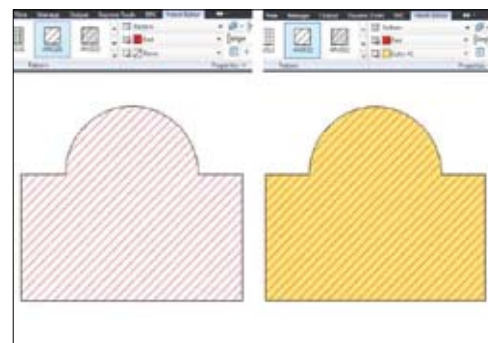
Nova različica programa AutoCAD 2011 je prinesla temeljito spremenjene in posodobljene šrafure. Poslovala se je od starega pogovornega okna za šrafitanje, ki nam je vedno zastiralo pogled na naš načrt, in poudarila smiselnost traku (ribbona). Na njem so sicer še nadalje razmetani stari ukazi za šrafitanje, vendar jim je dodanih kar precej uporabnih novosti, kot so na primer sočasen izris šrafure z barvnim polnilom, dodelitev plasti šrafuram, prozornost, vrstni red prikaza na zaslону, lažje popravljanje izrisanih šrafur in še bi lahko naštevali.



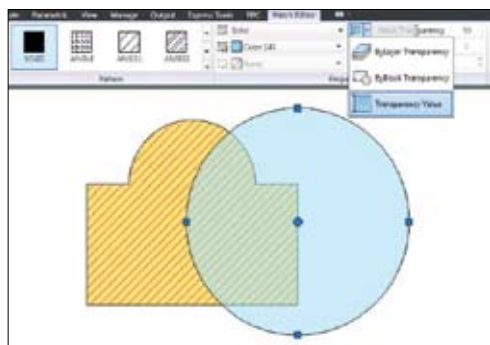
1 | Ko v novem AutoCAD-u 2011 kliknemo na ikono *Hatch*, se ne odpre več staro pogovorno okno, temveč so vse nove in stare nastavitve za šrafitanje na voljo na novem, prilagojenem traku na kartončku *Hatch Creation*. Ta se pojavi tudi ob izbiri narisane šrafure v risbi za popravljanje. Če pa vam je navada že postala železna srajca, lahko staro okno za šrafitanje priključite z nastavitvijo spremenljivke *Hpdlgmode* na 1.



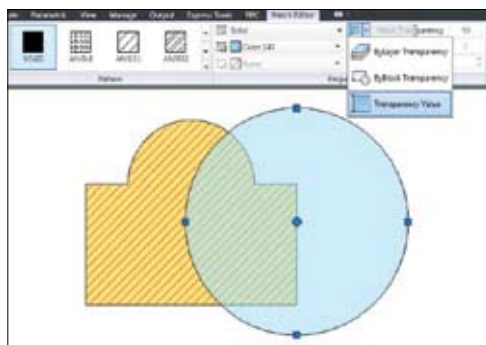
2 | Na prvem panelu kartončka *Hatch Creation/Boundaries*, najdemo stara ukaza za izbiro področja šrafitanja (*Pick Points* in *Select Objects*). Na panelu *Patterns* je enoten seznam vseh vzorcev šrafur. Ta se razširi s klikom na manjšo puščico pod dvema drsnikoma. Panel *Properties* pa poleg starih nastavitvev vsebuje tudi nekaj novih lastnosti šrafure.



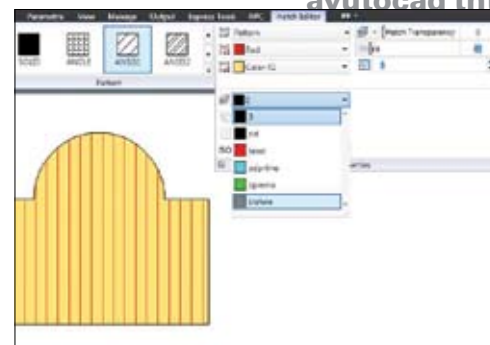
3 | Pod ukazom *Hatch Type* najdemo možnosti za hitro filtriranje vrste šrafure: *Pattern* (vzorec), *Solid* (barvno polnilo) in *Gradient* (barvni preliv). Na seznamu *Hatch Color* lahko izberemo barvo šrafure. Razen izjemoma se priporoča nastavitvev po plasti (*ByLayer*). Iz seznama *Background Color* lahko po novem sočasno dodelimo barvno polnilo za ozadje vzorčne šrafure. Do sedaj smo namreč za to morali območje šrafitirati dvakrat.



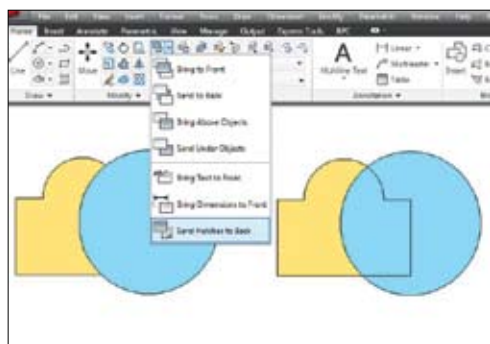
4 | Nova in nadvse uporabna nastavev je prozornost šrafure, *Hatch Transparency*. Stopnjo prozornosti v vrednostih od 0 do 90 (višja številka pomeni večjo prozornost) lahko nastavimo z drsnikom ali pa jo vpišemo v okence. Na ikoni pred drsnikom lahko izberemo način dodelitve prozornosti šrafuri: *Use Current* (aktivne prednastavitve v risbi), *ByLayer Transparency* (privzeto po plasteh), *ByBlock Transparency* (privzeto po bloku) in *Transparency Value* (nastavev z drsnikom).



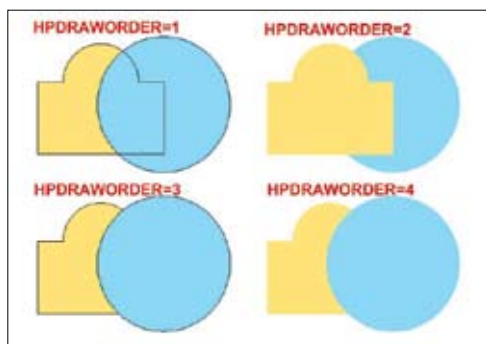
5 | Na kartončku *Hatch Creation*, v panelu *Properties* nastavimo še kot (*Hatch Angle*) in merilo šrafure (*Hatch Pattern Scale*). Nova uporabna nastavev je, da lahko šrafuri pred izrisom določimo, na katero plast naj se vedno, ne glede na aktivno plast izrisuje. Takoj na razširjenem panelu *Properties* (klik na puščico poleg imena panela) na seznamu *Hatch Layer Override* izberemo želeno plast za šrafure. *Use Current* pomeni izris na aktivno plast.



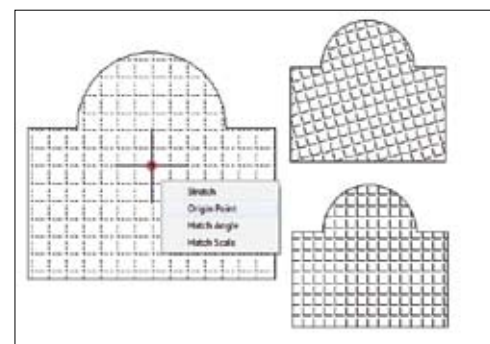
6 | Predogled šrafure je po novem združen z izbiro območja šrafitiranja *Pick Points*. Ko z miško potujemo preko zaprtih območij, se predogled šrafure v njih samodejno sproti obnavlja. Tako lahko, na primer, že pred izrisom šrafure popravljamo njeno merilo. Žal pa je v večjih risbah predogled včasih moteč in počasen, zato ga lahko po potrebi izključimo tako, da vtipkamo spremenljivko *Hpquickpreview* in jo nastavimo na *Off*.



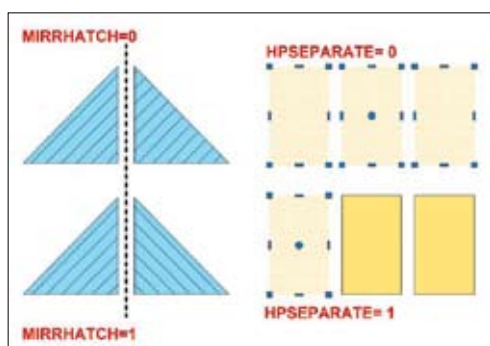
7 | V osnovi ima nova različica programa AutoCAD nastavljen, da se šrafura po vrstnem redu prikaza na zaslonu vedno postavi za objekt, ki ji služi kot meja šrafitiranja. Po novem lahko vse šrafure naenkrat prestavimo v ozadje vseh ostalih objektov v risbi z ukazom *Send Hatches to Back* (*Ribbon/Home/Modify*) ali pa kar vtipkamo ukaz *Hatchtoback*. Vendar pa ta vpliva samo na že narisane šrafure v risbi.



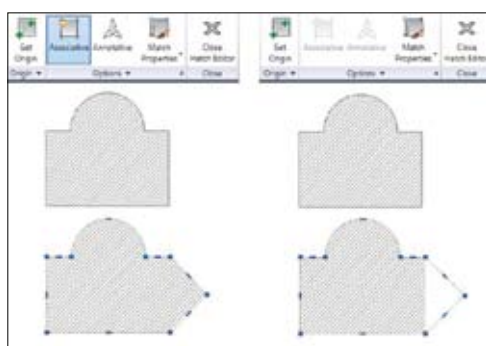
8 | Na vrstni red prikaza novih šrafur lahko vplivamo s prednastavitvijo spremenljivke *Hpdworder*. Nastavev 1 prestavi vse nove šrafure v ozadje, 2 jih prestavi v spredje, 3 za in 4 pred objekt, ki predstavlja mejo šrafitiranja. Da se izognemo ponavljanju nastavitve v vsaki risbi, je priporočljivo da si želene nastavitve te spremenljivke shranimo že kar v prototipno risbo (.dwt template).



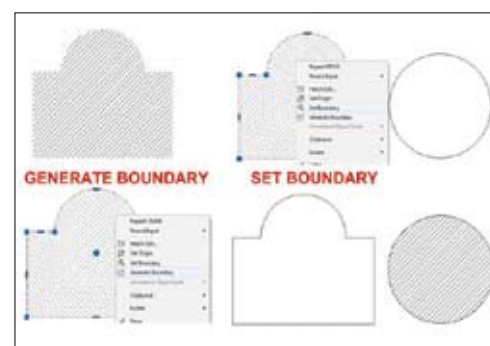
9 | Večja je tudi funkcionalnost ročajev. Pri izbrani šrafuri se pojavi centralni ročaj in ko se z miško zapeljemo čez njega, se nam prikaže seznam z možnostmi popravilja: *Stretch* (premik šrafure), *Origin Point* (sprememba izhodiščne točke šrafure), *Hatch Angle* (sprememba kota šrafure) in *Hatch Scale* (sprememba merila šrafure). Zadnji dve nastavitvi lahko kliknemo z miško ali pa vtipkamo nove vrednosti preko tipkovnice.



10 | Nova spremenljivka *Mirr Hatch*, podobno kot *Mirr Text* pri besedilu, nadzira, kako se bo šrafura obnašala pri zrcaljenju. Nastavev 0 ohranja prvotni kot šrafure, nastavev 1 pa šrafuro pravilno prezrcali, torej spremeni njen kot. Spremenljivka *Hpseparate* nadzira, ali se pri izbiri več območij šrafitiranja sočasno za vsako od njih izdela šrafura kot en objekt (nastavev na 0) ali pa kot ločena šrafura za vsako izbrano območje (nastavev na 1).



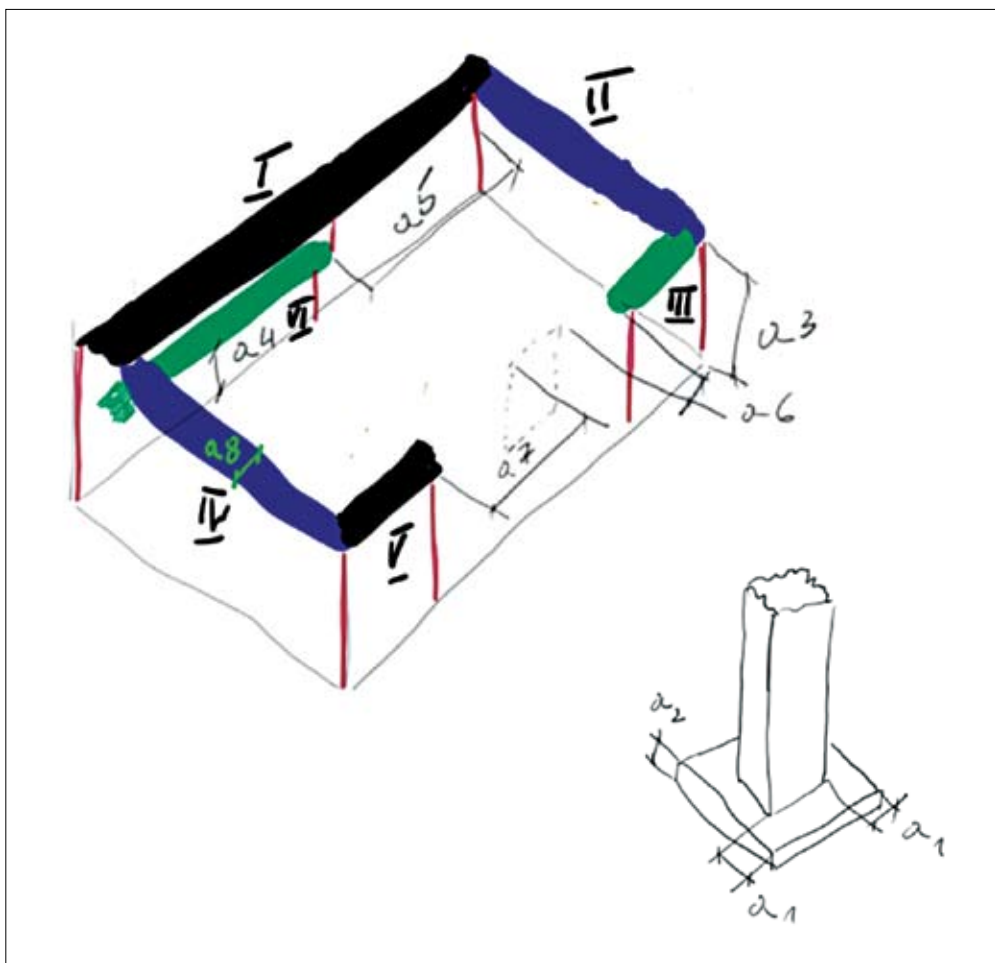
11 | In še nekaj starih koristnih 'šrafitiranih' namigov. Če je pri izrisu šrafure izključena lastnost *Associative* (*Ribbon/Hatch Creation/Options*), se ta ne bo samodejno prilagodila, če na primer šrafitirani objekt raztegemo. Izrisani šrafuri ne moremo več dodeliti asociativnosti. Z nastavitvijo *Gap Tolerance* (*Ribbon/Hatch Creation/razširjeni panel Options*) lovimo manjše luknjice v geometriji, zaradi katerih včasih nismo mogli šrafitirati nezaključenega objekta.



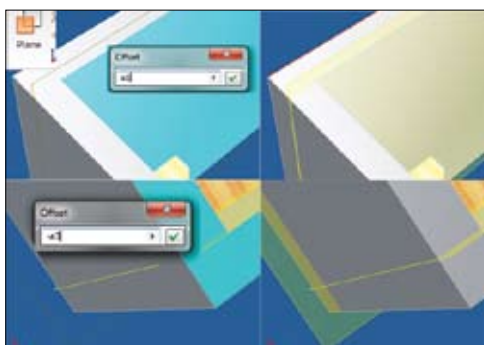
12 | Če pomotoma izberemo obodni objekt šrafure, ga lahko priključimo nazaj tako, da brez ukaza izberemo šrafuro, kliknemo desni gumb miške in na seznamu izberemo ukaz *Generate Boundary*. Če pa želimo prenesti narisano šrafuro v risbi v nek drugi objekt, kliknemo najprej narisano šrafuro, in nato na desnem gumbu miške na seznamu izberemo ukaz *Set Boundary*. Nato izberemo objekt, v katerega želimo znotraj njegovih meja prenesti šrafuro.

inventor kot urejevalnik prostora

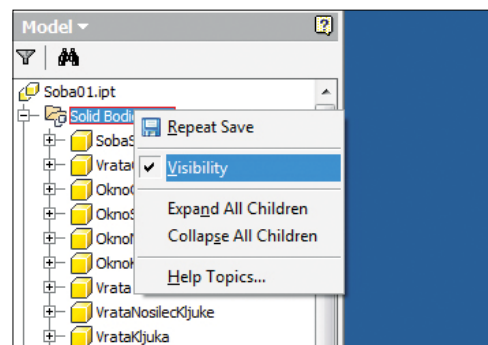
Do zdaj smo modelirali zidove, vrata, okna in dodali nekaj polic, pritrjenih s konzolami. Tokrat bomo sobi dodali paličje, na katero bomo dali police. Glavni cilj je, da ob tem uporabimo enostavni parametrični princip izdelave tega paličja.



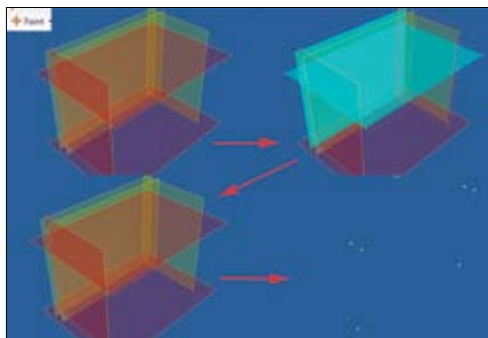
1 | Postopek začnemo v datoteki .ipt. Izpeljali ga bomo tako, da bomo v tabelo parametrov vpisali osnovne predvidene parametre. Vsi vstavljeni parametri so prikazani na prejšnji skici.



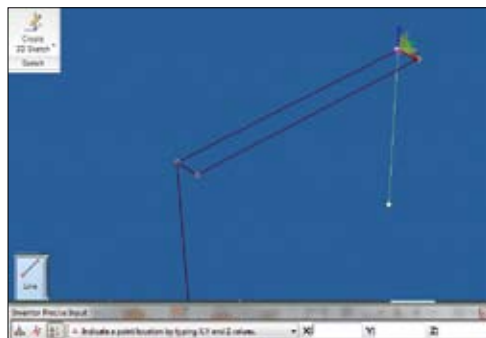
2 | Zamisel je, da razdelimo paličje na regije, ki pokrivajo posamezne police. Taka razdelitev je narisana na prvi skici. Najprej bomo izdelali polico I. Prvi korak je izdelati površine. Za razdalje uporabimo prej določene oznake.



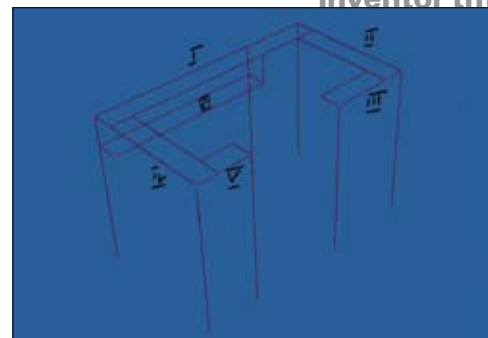
3 | Pri tem postopku velikokrat ugasnemo in prižgemo prej narejene dele sobe. Ko so prižgani, izdelamo novo ravnino.



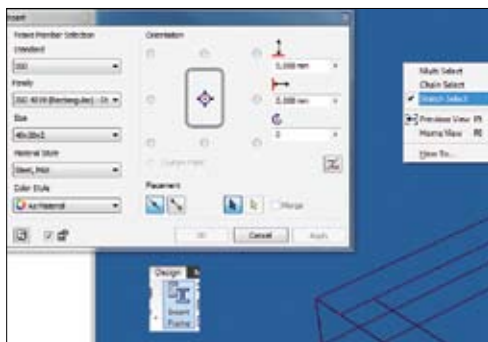
4 | Na skici so prikazane površine, potrebne za polico II. Njihova presečišča uporabimo za določanje točk.



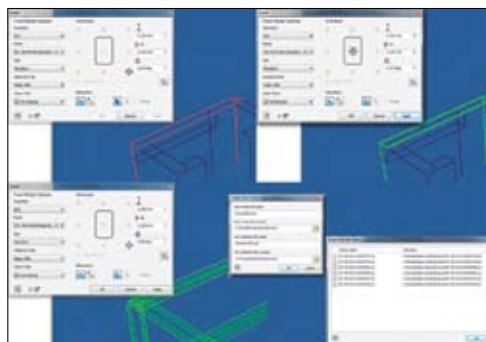
5 | Čas je, da uporabimo 3D-skicirno orodje. Vse točke povežemo s črto. Tako določimo vse, kar potrebujemo za izgradnjo paličja pod polico I.



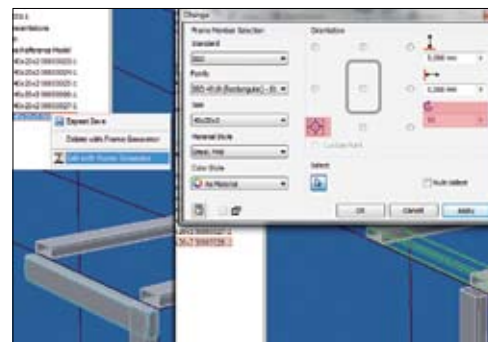
6 | Postopek ponavljamo za vse police. Datoteko .ipt za-ključimo s skico črtovja za vsako polico posebej.



7 | Vsi naslednji koraki se izvajajo v datoteki .iam. Uvozimo prej izdelan part v sklop (.iam). Pri tem uporabimo ukaz *Insert Frame* pod zavihkom *Design*. Odpre se okno *Insert*, v katerem najprej izpolnimo potrebne podatke pod območjem *Frame Member Selection*. Zato, da izkoristimo, kar smo prej naredili, kliknemo z desnim gumbom miške prazno mesto in potrdimo z ukazom *Sketch Select*.



8 | Ko črto potrdimo, označimo celotno skico. Generator generira posamezne dele cevi. Te je treba še generalno usmeriti, kakor smo si zamislili. Ko željeno potrdimo, shраниmo vsako cev posebej v svojo datoteko.



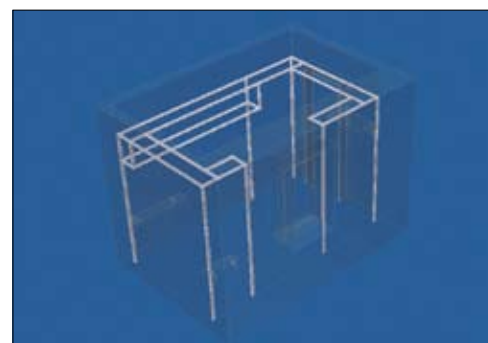
9 | Zdaj se lahko kadar koli vrnemo na posamezno cev in jo popravimo ali spremenimo. To naredimo tako, da željeno cev označimo in uporabimo ukaz *Edit with Frame Generator*.



10 | Postopek ponavljamo, dokler ne dobimo želenega končnega rezultata. V našem primeru smo pozabili eno povezavo (rdeča črta na sliki). Nič lažjega.



11 | Vrnemo se v modeliranje parta in odpremo skicirno okolje za polico VI. Popravimo manjkajočo črto. Vrnemo se v sklop in dodamo manjkajočo cev.



12 | Tako je videti paličje. Naslednjič bomo dokončali, kar smo danes začeli, uredili, dodali elemente itn.

rosanna raljevič ceglar

Rosanna Raljevič Ceglar, rojena v Puli na Hrvaškem, je leta 1996 diplomirala na Akademiji za likovno umetnost v Benetkah. Z oblikovanjem unikatnega ročno izdelanega nakita se je začela ukvarjati po prihodu v Slovenijo ter ga zakrožila v blagovno znamko Niiro Jewellery. O svojih začetkih in vzgibih pravi, da jo je tako zelo navdihnila narava s svojo organskostjo in urejenim mikrosvetom, da je želela s tehniko iregularnega pletenja ta svet prenesti na svoj nakit.



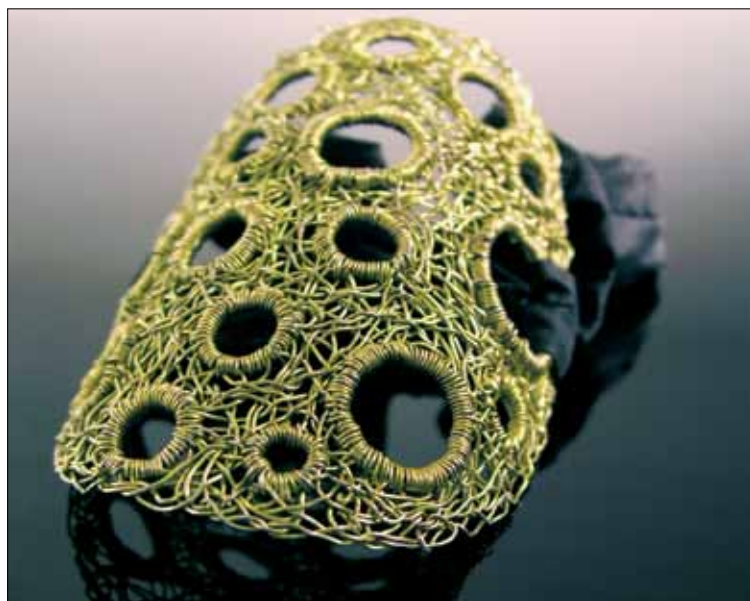
www.niiro.eu

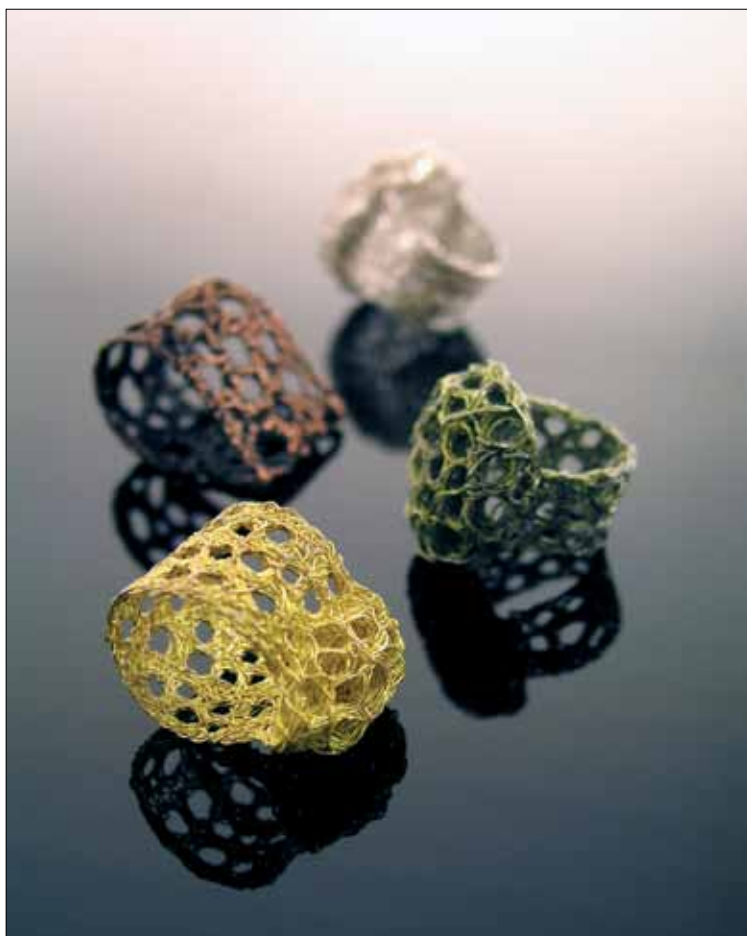
www.behance.net/NiIRO

www.notjustalabel.com/interviews/niiro

Bodičasta igrivost morskega ježka, krhka struktura jesenskega lista, raskava površina obmorskega skalovja ali vroča vdolbina vulkanskega kraterja so oblike in texture, ki dajejo navdih prvi kolekciji nakita Entangled. Zaznamuje jo predvsem inovativnost iregularnega pletenja, iskriva barvitost ter unikatnost in edinstvenost uporabljenega materiala. Pri ročnem procesu nastajanja vsakega kosa nakita je edino vodilo dolgotrajno filigransko prepletanje žice v izvorno tkano. Tako oblika, kot struktura povzemata

navdih pri naravnih oblikah in teksturah, kar nakitu daje pridih urejenega kaosa. Zaradi prosojnosti strukture se izdelek očesu kaže kot krhek in lahкотen, a hkrati na otip kompakten in obstojen. Zahvaljujoč bakreni ali srebrni žici, ki kljub voljnemu upogibanju suvereno nosita strukturo in ohranjata zadano obliko, se izdelki odlikujejo s prefinjeno ekstravagantnostjo. Uporabljene barvne žičke dajejo nakitu dodatno vrednost, to je inovativno svežino sodobnih oblikovalskih pristopov.



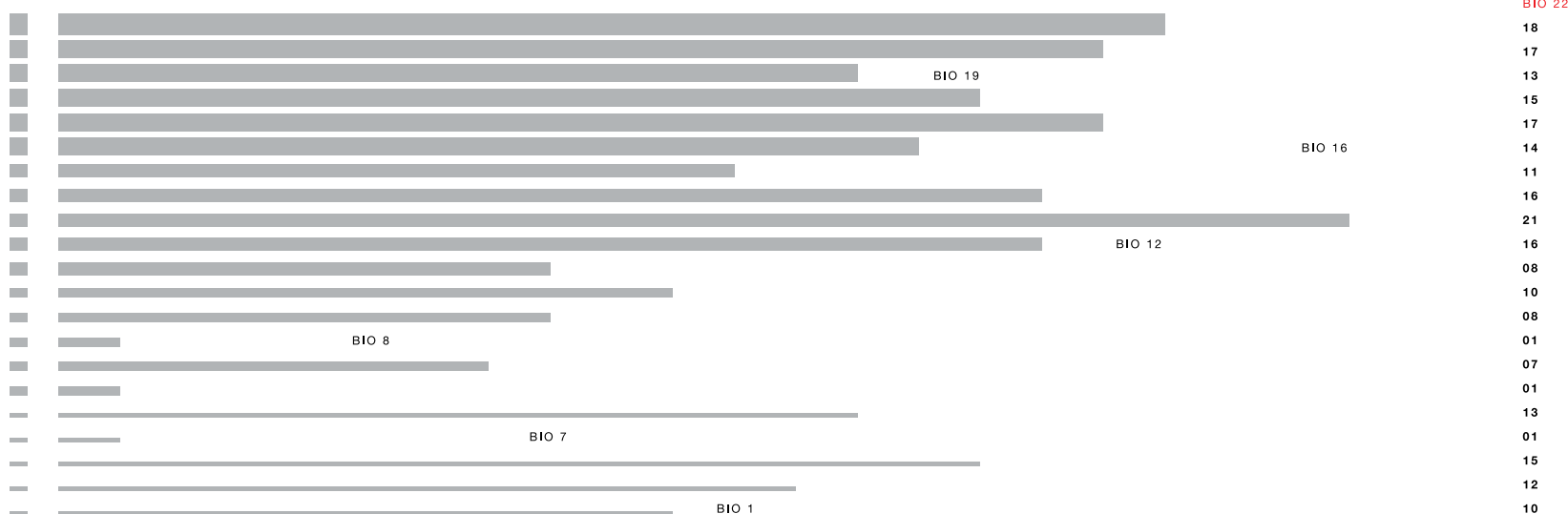


Vsi prikazani izdelki so iz zbirke *Entangledcollection*

bio.22

22. bienale
industrijskega
oblikovanja

7. oktober–
7. november 2010



Mednarodna razstava industrijskega oblikovanja, produktne grafike, zasnov in informacijskega oblikovanja predstavlja izbor inovativnih, celovitih, funkcionalnih in trajnostnih oblikovalskih rešitev iz 24 držav:

Avstrija Belgija BiH Brazilija CIPER **Češka** Finska Hrvaška **Italija** KANADA Koreja Latvija
MADŽARSKA Nemčija Nova Zelandija Poljska **PORTUGALSKA** Slovaška Slovenija ŠVICA Tajvan
Turčija **UKRAJINA** Velika Britanija

Muzej za arhitekturo in oblikovanje, Ljubljana, 7. 10.–7. 11. 2010.

Več na www.bio.si!

Glavni pokrovitelji BIO 22

gorenje



sonce.net
digitalni marketing

Trimo

Glavni medijski pokrovitelji

deloindom

klub
dobrih
novic

RTV
SLO