

## GOSPODAR SISTEMA

### LORD OF THE SYSTEM

**avtor / author:**

Jaka Bonča

**naslov knjige / title of the book:**Gospodar sistema /  
*Lord of the System***izdajatelj / publisher:**

UL FA in Šola za risanje in slikanje Ljubljana, 2003

**kraj, leto izdaje / place, year of edition:**

Ljubljana, 2003

**obseg / number of pages:**

184 strani, 115 ilustracij

**recenzenti / reviewers:**prof mag Peter Gabrijelčič, UL FA  
prof Darko Slavec akad. slik. spec, UL FNT**naklada / number of copies printed:**

500 izvodov

**prodaja / sale:**

Knjigarne v Ljubljani

Vse te risbe (razen serije Gospodar sistema 3) sem najprej narisal na roko, z rapidografom in ravnilom. Želel sem si računalniško risbo oziroma računalniško obdelano risbo. Ker pa nisem imel na voljo računalnika, sem sam začel razmišljati kot računalnik. To razmišljanje namreč ne pozna optičnih korekcij. Zato so odnosi med elementi na risbi čisto taki, kot so. Oziroma niso kako prikriti, kot to lahko kar podzavestno naredimo, ko rišemo s prosto roko. Kasneje, ko se mi je pokazala možnost, sem vse risbe vnesel v računalnik in nekatere še dodatno obdelal in med seboj kombiniral. Pri tem sem odkril, da ima sama izvedba likovnega dela svoj veliki čar in da nas računalnik marsičesa oropa. Je pa odličen za simulacije. Risbe sem v nazaj skušal urediti v smiselne celote. Dodal sem še besedilo, ki kaže, kako sem, vendar znova v nazaj, razmišljal ob risbah. Toda to je komaj majhen del tega razmišljanja. Risbe sem zasnoval povsem ploskovno, brez vsake iluzije tretje dimenzije. Vendar je vsako kompozicijo na risbi možno prevesti v skulpturo.

Initially I drew all these drawings (with the exception of Lord of the System 3) by hand with a rapidograph and a ruler. I wanted a computer-generated or computer-processed drawing. But, since I did not have a computer, I began to think like a computer instead. This way of thinking does not allow visual corrections. Consequently, all relationships between elements in the drawing are exactly the way they are. They are not concealed, which is achieved subconsciously when drawing by hand. Later, when the opportunity arose, I transferred all drawings to a computer. I changed and combined some of them, but in the process I discovered that the implementation of a work of art has a special charm and that the computer deprives us of many things. But it is an excellent simulation tool. In retrospect, I tried to arrange drawings into logical units. I added text that, again, in retrospect speaks about my thoughts triggered by the drawings. But this is only a small proportion of all my thoughts. I designed linear drawings without any illusion of the third dimension. Nevertheless, every composition can be translated into sculpture.

Kamen, les, železo, papir in drugi materiali s pripadajočimi načini obdelovanja – obrtni – navajajo k pokornosti. Izgleda, da v vseh obrteh, razen v računalništvu, obstaja neka specifična odlika, ki narekuje nekaj osnovnega in navaja na pravilno izražanje. Računalništvo pa ne kaže nobene obrti ali izraza a priori. Namreč, kdor dela z računalnikom, se običajno ukvarja z nečem, kar ni ravno računalništvo. Računalnik je le odličen simulator. Je univerzalno orodje, ki ga lahko s pridom uporabim pri delu. Zato mora biti tudi, kdor stavi na računalnik, prej kot strokovnjak za računalnike predvsem odličen stavec. V običajnem prostudiu pa še tiskarskih enot ne poznajo. Računalnik je le kot jezikoslovec, ki odlično obvlada jezik, zelo težko pa kaj pove, če ničesar drugega ne pozna ali ne ve. Ko rišem na računalnik, se stvari hitreje izkristalizirajo. Zame je razlika med risbo in računalniško risbo približno takšna, kot če človek razmišlja samo v svoji glavi ali pa to počne v nekem pogovoru na glas. Ne gre za to, da bi od računalnika kaj dobil. Tudi od sogovornika ponavadi ne dobiš veliko. Računalnik je (le) kot odličen dobronameren poslušalec. Običajno se ti ob takih poslušalcih misel najhitreje izkristalizira. Zakaj bi vedno znova risal oblike, ki se v mojem delu stalno ponavljajo. Lahko jih v kakšnem risarskem programu definiram kot bloke, toda zakaj bi vsakič definiral tiste odnose med oblikami, ki so stalni. Torej potrebujem program, ki zna delati s stalnimi oblikami in z odnosi, ki so deloma stalni, deloma pa se spreminjajo. Oblike lahko vnesem v računalnik kot črkovno vrsto. Se pravi, da so nekje poleg Bodonija, Garamonda, Caslona ... še Znaki. Vse ostalo lahko naredim v programu za prelamljanje QuarkXPress. Tako enostavna (v principu) je tehnična plat. Zaplete pa se takoj naslednji hip, ko tej tehniki postavim estetske zahteve. Na primer: Presledek za posameznim znakom je sestavni del znaka samega. To pomeni, da za večjim znakom pride večji presledek. Kaj pa, če želim, da so vsi presledki enaki? Potem naredim pisavo takó, da znaki ne vsebujejo presledkov. Zato presledke med znaki stavim ročno, tako kot stavim presledke med besedami. Pa sem spet tam, kjer so bili v "svinčenih" časih, v časih ročnih stavcev, ki so imeli v ta namen polovinc. Kdo pa danes ve, kaj je to? Kot da računalnik namesto človeka vse ve sam. Že, toda le do polovinca, od tam naprej pa lepo peš. Takrat računalnik sestopi z oblasti na nivo navadnega (nepogrešljivega) orodja, kamor edino tudi sodi.

