



revija za ustvarjalnost in inovativnost | 95 | 02 2008 | 4,80 eur

elektronski mediji

tiskani mediji

izdelki

objekti

prostor

aktualno:

studio s zmagal na natečaju za univerziado 2011

dogodki:

piranski dnevi arhitekture

zmagovalci natečaja netko

razstava računalniškega umetnika edvarda zaica

festival animateka 2007

projekti:

čajanke za sodobno umetnost

pametni materiali:

inovativni beton bubbledeck

ustvarjalnost digitalne dobe:

martin avsenik

šole za ustvarjalce:

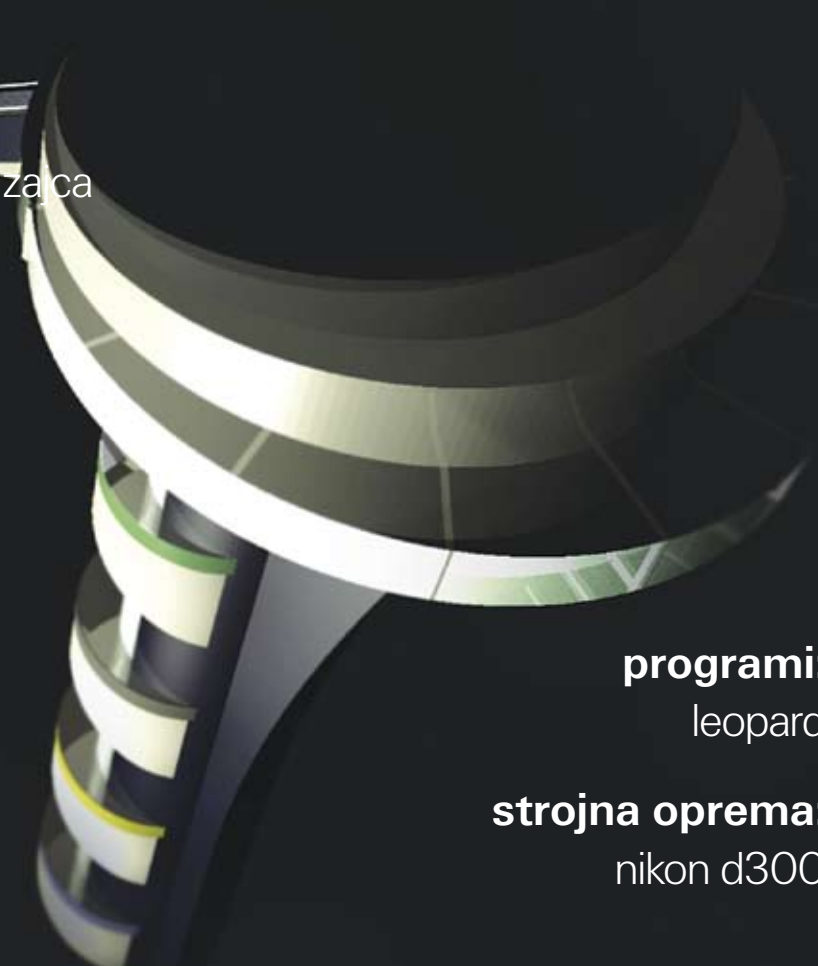
art&media, tampere, finska

programi:

leopard

strojna oprema:

nikon d300



univerzalni dom

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



tema
številke:

Poštnina plačana na pošti 1110 Ljubljana



mimovrste

Spletni nakupovalni center

www.mimovrste.com



MOJA + TVOJA = MANJ + VEČ
LICENCA LICENCA CENE POGLEDA

ARHITEKTURNI PAKET S POPUSTOM in

Kupi novo licenco Arhitekturnega paketa in pripelji še prijatelja, sodelavca...

Oba bosta dobila program po znižani ceni in nagrado:

profesionalni 24" HP monitor z ločljivostjo kar 1920x1200 točk

Nikoli vam ne bo več primanjkovalo prostora pri delu z AutoCAD-om!

Akcija velja za obdobje: **1.februar do 15.marec 2008**

Ob nakupu je obvezna naročniška pogodba.

Arhitekturni paket (AutoCAD Architecture + ACAD-BAU): **-20%**

(ugodno tudi samo AutoCAD Architecture ali navzkrižna nadgradnja iz LT)



HP LP2465 24" (1920x1200) - WIDE

Autodesk  invent

Več o akciji na WWW.ARHINOVA.SI

 **ARHINOVA**

AKCIJA!!!

... v novem letu bolje bo!



Dočakali smo torej 2008. Dočakali, da Slovenija prevzame vodstvo v Evropski uniji. Dočakali inflacijo, ki povzroča, da se žepi parajo na vseh šivih in ostajajo ves čas prazni. Koliko nas bo stalo vodstvo in koliko bomo od njega dobili? Tega v tem trenutku nihče ne ve. Posebnih sprememb ni, bolj imam občutek, da se nihče ne zaveda kratkosti obdobja, ki nam je bilo namenjeno. Vsi se še nadalje kar pripravljajo nanj, si gladijo obleko, češjejo frizuro ... Prvi mesec pa je pravkar minil.

Kar nekako smo se že navadili, da nas dogodki prehitevajo. Navadili na to, da smo ves čas v gibanju, zamudah, da ves čas lovimo za rep nekaj neulovljivega. Morda. Ker so danes že redki tisti, ki še vedo, kaj je to »mrtva sezona«. Včasih so bile te stvari utečene kot ura. Tiskarji so imeli mrtvo sezono januarja. Natakarji so počivali pozimi. Gradbeniki tudi. Medvedji so spali, ko je zapadel sneg. In konec koncev: zapadel je sneg in bila je zima. Sedaj pa ni niti več prave zime niti prave mrtve sezone. Vsi neprestano nekam hitimo, vsi nenehno presegamo same sebe v hitrosti in učinkovitosti.

Pa smo pri tem res srečnejši?

Pogosto se sprašujem o formuli, ki bo presekala ta gordijski voz. Neverjetno veliko opravil smo skrajšali, racionalizirali, poenostavili ... Pozabljamo že čase, ko smo morali prav vsak načrt nositi z lokacije na lokacijo, ko smo v hlapih amoniaka razvijali ozalidne kopije, in nismo imeli druge možnosti, kot to, da jih zvijemo in pot pod noge.

Danes imamo digitalne datoteke, imamo elektronsko pošto, imamo takšne in drugačne strežnike. Velikost datotek skorajda ni več problem – preveliko že težko najdemo, programi in operacijski sistemi so medsebojno usklajeni, mreže se povezujejo, ruterji delujejo, računalniki so dovolj zmogljivi. Vse deluje, mi pa imamo vedno manj časa ... Se vam to ne zdi čudno? Nelogično? Po vseh pravih logikah bi morali imeti časa vedno več: medtem ko se na računalniku prenašajo datoteke na neko oddaljeno lokacijo, do katere je dve, tri ure vožnje v eno smer, bi se lahko usedli v udoben fotelj in listali revijo ali spili kavico. Morda bi lahko celo šli na sprehod, če bi šef dovolil ... Pa ni časa!

Odgovora na vprašanje, kje in kako najti čas, ne ve nihče. Edino, kar

vs čutimo, je pomanjkanje družjenja, pogovorov, pomanjkanje časa za branje knjig, meditacijo – delo zase in za svojo dušo ... Redki so postali tisti, ki si še lahko privoščijo strast zbirateljstva. Privoščijo ne-profitno, ne govorim o profesionalcih. Očitno sodobnost zahteva profesionalizacijo. Profesionalizacija, ki od nas zahteva, da se znamo odreči delom, ki jih sami ne zmoremo, ter jih predati drugim. Profesionalizacija, da si najdemo tajnice, šoferje, vrtnarje in druge, ki nas lahko razbremenijo.

Posebno na področjih ustvarjalnosti ta profesionalizacija zelo šepa. Ustvarjalci so nedvomno egoisti, individualci, ljudje, ki jim sodelovanje ne gre najbolje od rok. Zato se raje zbirajo v kroge somišljenikov, se izogibajo družb, ki jih ne poznajo, se veliko raje držijo doma, kot raziskujejo beli svet. A tam se tačas dogaja veliko reči, za katere moramo imeti ves čas odprta ušesa. Slovenija je zabredla globoko v obdobje, ko je še zadnja priložnost, da izkoristi bogata nepovratna sredstva, namenjena temu, da zraste na enakovreden nivo razvitosti kot preostanek Evropske unije. Veliko objektov in naselbin je potrebnih reševanja ali temeljni-

te obnove, veliko idej, ki ostajajo neuresničene zaradi pomanjkanja denarja.

Denar je tukaj vseeno sveta vladar, a naši ozkosti se moramo ponovno zahvaliti, in če bomo prav tako kot sedaj, zamujamo vlak priložnosti, ki se nam ponuja kot predsedujoči državi Evropski uniji, lahko zamudimo tudi vlak, natovorjen z nepovratnimi sredstvi. Kot da se ne zavedamo tega, da bo v trenutku, ko odpelje kompozicija mimo nas, neogibno konec s temi možnostmi, in da se bo ponovno treba boriti z enakovrednimi (ali boljšimi) na svetovnem, globalnem tržišču.

Vlak je zatorej na postaji in čaka. Na nas pa je, če bomo le z nemočjo opazovali zadnji vagon v trenutku, ko se bo kompozicija premaknila drugam.

Dolg uvod v dva stavka, ki sem ju vsem želela položiti globoko v podzavest: drugo pristopno obdobje Evropski uniji je v teku, drugi voz stimulacij za razvoj novim članicam polno naložen – zatorej ne spite, ampak budno iščite priložnosti, da odškrnete zase vsaj del te pogače. Ker še vedno velja stara modrost: tistega, kar si ne boste sami vzeli, vam nihče ne bo dal. Zatorej, veselo na delo!



kolofon

založnik

pro anima d.o.o.

odgovorna urednica

irena hlede

urednik spletnih strani

andrej perčič

uredniški odbor

domen fras, aleksandra globokar,
tomaž križnar, vesna križnar, roman
satošek

stalni sodelavci

blaž erzetič, domen fras, aleksandra
globokar, matevž granda, klemen tru-
pej, nataša kovšca, matic kos, daniel
lovas, roman satošek, katja troha

celostna grafična podoba

andrej troha

naslovnica

denis simčič, studio s

lektoriranje

jan grabnar

tisk

bograf

marketing in naročnine

pro anima d.o.o.
telefon: 01 52 00 720
faks: 01 52 00 728
trr: 02012-0011497181

naslov uredništva

pro anima d.o.o.
proletarska 4, p.p. 2736, 1001 ljubljana
e-pošta: info@proanima.si
www.klikonline.si, www.proanima.si

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

Izdajanje revije sofinancirata Ministrstvo za kulturo RS in Ministrstvo za šolstvo in šport RS. Naklada 1500 izvodov.

issn 1408-7936

4 februar

kazalo

3 uvodnik: ... po novem letu boljše bo!

novice

3 novice

8 ideja prinese uspeh _____

dogodki

10 25 let arhitekture _____

12 paradni konji slovenskega spleta _____

14 pixelpoint 2007

19 sad spoznanj

20 pionir računalniške umetnosti _____

22 computer space 2007

24 o animateki

tema številke:

univerzalni dom

27 univerzalno domovanje _____

projekti

30 čajanke - tudi o sodobni umetnosti
ustvarjalnost digitalne dobe - 12

32 martin avsenik

šole za ustvarjalce

34 šola medijev in umetnosti na finskem

pogled v prihodnost

36 trd kot beton, a ne tako težek _____

38 z mislijo na prihodnost _____

programi

40 intuitivno, pametno, povezano

42 leopard: revolucija ali evolucija _____

strojna oprema

44 nikon d300

triki in nasveti

47 max tnt: izdelava skeleta

48 inventor tnt: izdelava gredi

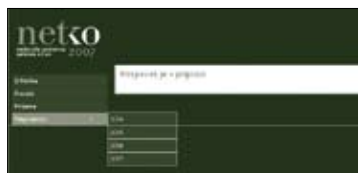
50 autocad tnt: ročaji v dveh ali treh
razsežnostih

52 archicad tnt: archicad in delo s plastmi

54 flash tnt: animacija besedila

56 photoshop tnt: fotomontaža

58 corel tnt: glajenje krivulj



Pred nedavnim nas je iz Erzuruma, turškega mesta, ki bo leta 2011 gostil zimsko univerziado, razveselila vest, da so na mednarodnem natečaju prvo nagrado in izvedbo enega izmed najbolj markantnih objektov – smučarske skakalnice in z njim povezanega stolpa, dobili slovenski projektanti iz ljubljanskega Ateleja S.

24. in 25. novembra je v Piranu potekal 25. strokovni seminar Piranski dnevi arhitekture. V slovenskem prostoru (in tudi širše) je že od svojega nastanka ključni dogodek, ki oblikuje in razvija teoretično in kritično misel v arhitekturi. V našem imenu ga je obiskal sodelavec Matevž Granda.

Nagrada Netko se uvršča med tiste z več tradicije in od vsega začetka zelo jasno profiliranostjo. Podeljujejo jo vsako leto in tudi letos so jo ob podpori Združenja za informatiko Gospodarske zbornice Slovenije in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.

Mednarodni grafični likovni center (MGLC) je do sredine januarja letos gostil razstavo umetnika slovenskega rodu Edvarda Zajca, pionirja umetniške ustvarjalnosti z računalnikom, in to ne le v slovenskem prostoru – ki je že sicer konzervativnejši, sodobnim gibanjem pa nenaklonjen –, ampak tudi v svetu.

Diplomanti oblikovanja in arhitekture iz mednarodnih okolij so se za eno leto »ustavili« v Nemčiji in delali na inovativnem projektu univerzalni dom. Predstavljamo vam povzetek rešitev in spoznanj, ki so jih objavili v knjižici, ki je bila natisnjena ob zaključku njihovega dela.

Inovativna ideja materiala Bubbledeck je, da se navidezno odstrani beton v notranjosti betonske plošče, tako da se ob tem ne ogrozi njegove trdnosti, a se bistveno zmanjša teža, predvsem na račun odstranitve nepotrebne »mrtve obtežbe«. Nadomestijo jo plastične kroglice iz reciklirane plastike ...

Mednarodni oblikovalski natečaj Design Lab v organizaciji Electroluxa je bil lani razpisan že petič zapovrstjo, zmagovalce iz vrst študentov, katerim je namenjen je na zaključnem izboru v Parizu izbrala mednarodna žirija uveljavljenih oblikovalcev. Predstavljamo vam nekatere najboljše prispevke natečajnikov.

Apple uspešno zaključuje poenoteno podobo svojih računalniških izdelkov in ji dodaja svoj osebni pečat z Leopardom, odgovorom na konkurenčno potezo tekmecev Windows Vista. Z Leopardom so uporabniki Applov pridobili vizualno dopolnjen in občutno hitrejši operacijski sistem.

Zlati pokrovitelj revije:

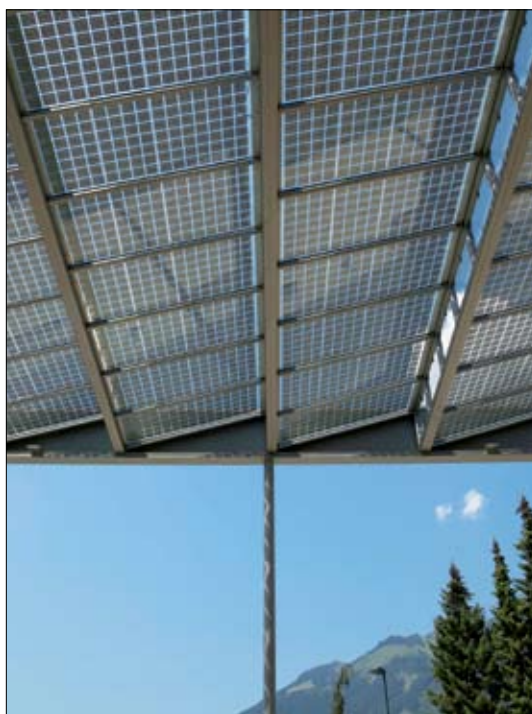
gorenje

prosojni, ščitijo pred soncem in ga proizvajajo

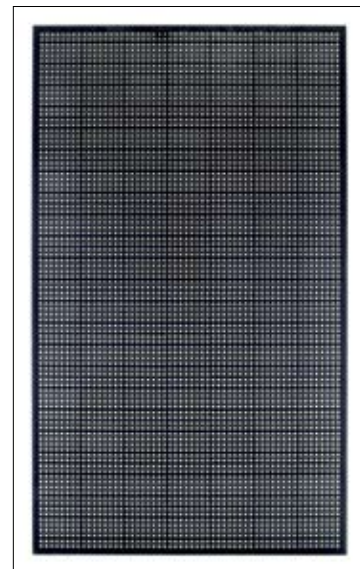
To so v povzetku glavne odlike prosojnih fasadnih elementov proizvajalca Sunways SG Photovoltaic Technology. Fasadni elementi služijo kot zaščita pred soncem, ker pa so vanje vgrajene sončne celice, istočasno delujejo tudi kot sončni oziroma energijski zbiralniki.

Za razliko od običajnih fotovoltaičnih rešitev, osnovanih na mono- ali multikristalinskem silikonu, so predstavljeni elementi, vgrajeni neposredno v prefabricirane strukturne elemente. Zaradi tega so ti izredno estetski po izgledu, ekološka nota pa jim doda nad-

gradno vrednost. Izdelek je lahko zato zelo široko uporaben predvsem na zahtevnejših objektih, kjer so zahteve ekološka in sonaravna prilagojenost, med njimi bi posebej izpostavili novogradnje z ekološko noto, zahtevnejše renovacije in podobno. (I. H.)



Na sejmu Material Vision, ki je bil novembra lani v Frankfurtu, so podeljevali tudi nagrado najbolj inovativnim in kakovostno oblikovanim izdelkom. Nagrada se imenuje Design Plus, tokrat pa so jo podeljevali že drugič. Sejem sam postaja vse bolj zanimiv in uspešen, zato so se organizatorji odločili, da preidejo letos z dvoletne na enoletno periodo. Predstavljamo vam tri izmed nagrajenih izdelkov.



elegantna kad za tuširanje

Squaro Super Flat shower Tray v bistvu niti ni kad, je le minimalistično oblikovan (skoraj popolnoma raven) pladenj. Primeren je za vse tovrstne rešitve, ki zahtevajo kopalniška tla, brez ovir. Talni otok je že vgrajen v petih različicah. Pladenj je izdelan iz materiala, imenovanega Quaryl – akrila, obogatene s kvarčnim peskom. Zaradi nasutega peska je odporen proti zdrsu ter istočasno proti obrabi in poškodbam. (I. H.)



dvostenski kuhalnik kave

Odlika tega dvostenskega kuhalnika je, da v njem kava ostane dišeča in vroča kot v trenutku, ko jo skuhamo, še nadaljnji dve uri. Notranji plašč vrča je napihan strojno,

zunanji pa ročno. Uravnoteženost med ohranjanjem toplote in stabilnostjo izdelka je izjemna. (I. H.)



Nina Belopavlovič

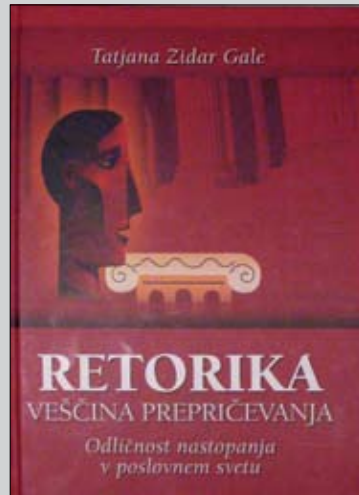
o knjigi retorika – veščina prepričevanja

Včasih so rekli, da človek govori, kot bi rožice sadil. Lepo, a le malo pove. Tudi retorike se žal vse prepegosto drži prav ta opis. Če se ponovno zatečemo k bogati zakladnici domačega jezika, bi bil ustrežnejši izraz pihanje na dušo. Retorika je namreč predvsem način prepričevalnega komuniciranja.

Ne gre za še en ameriški priročnik, ki skuša na hitro pomesti s strahom pred javnim nastopanjem. Knjiga se opira na domače znanje in s pomočjo razumljivih primerov, priložena pa je tudi zgoščenska z odigranimi prizori, nazorno ne le predstavi verjetne situacije, ampak pokaže tudi na najbolj pogoste napake govornikov.

Vsebina je razdeljena na tri sklope. Uvodu in razlagi samega pojma sledi kratek zgodovinski pregled. Osrednji del je posvečen zgradbi in različnim situacijam, od izražanja mnenja, zavrnitve sogovornika, razprave pa vse do sestave slavnostnega govora. Na koncu avtorica nekaj besed nameni tudi premagovanju treme.

Retorika je vsestranska veščina. Ni aktualna le, ko gre za javno predstavitev in ne uporabljajo je le menedžerji. Prenesemo jo lahko tudi v vsakdanje življenje, celo v domače okolje. Na primer, ko je treba otroke spraviti z dvorišča k pisanju naloge. Najprej moramo pritegniti njihovo pozornost in ustvariti čustveno napetost (patos), jih motivirati in doseči, da se strinjajo z nami (etos) in končno utemeljiti rešitve, pri tem pa ne pozabiti omeniti koristi, ki bodo temu sledile (logos). Ali pa tedaj, ko naročnika prepričujemo v pravilnost svoje oblikovne rešitve ...



Avtorica k temi ne pristopi znanstveno. Na enem mestu zbere in smiselno poveže vse tisto, kar pravzaprav ve vsak, pa se tega ne zaveda oziroma na to pozabi, ko se znajde v vlogi govornika. Nas je prepričala.

Avtor:	Tatjana Zidar Gole
Naslov:	Retorika – veščina prepričevanja: odličnost nastopanja v poslovnem svetu Planet GV, poslovno izobraževanje, d. o. o.
Izdajatelj:	243
Število strani:	Ljubljana 2007
Leto in kraj izida:	slovenski
Jezik:	52 EUR
Cena:	

o seminarju ...

Besede imajo moč, z besedami se da igrati, zmesti, vplivati ... Besede so lahko tudi pravo orožje ali sredstvo. S pravilnim izbiranjem besed lahko pridemo do rezultatov in želenega stanja veliko prej, kot če tega ne bi znali. Govorništvo je veščina, ki jo je treba negovati in jo izpopoljevati, najboljša stvar pa je, da se jo da tudi naučiti.

V to nas je na seminarju v organizaciji Založbe GV neizpodbitno prepričala predavateljica Tatjana Gale Zidar, ki je sočasno avtorica knjige z naslovom Retorika – umetnost prepričevanja, ki jo je sočasno predstavljala. V uvodnem delu nas je seznanila z osnovami retorike in podala veliko uporabnih nasvetov za vsakdanje življenje. Prav tako je odgovorila na vsa vprašanja in "razrešila" mnoge dejanske in zamišljene situacije. Čeprav smo v kratkem času pridobili veliko novih informacij, pa so se nam le-te še toliko bolj vtisnile v spomin, ko smo se ob koncu seminarja nasmejali gledališki igri o Rdeči kapi, ki je na humoren način prikazala osnovne veščine retorike. (K. T.)

svetloba iz kristalov

Podjetje Osram je v sodelovanju z raziskovalci nemškega inštituta Fraunhofer in iz podjetja Jena razvilo izdelek, ki napoveduje pomembne spremembe na trgu svetlobnih teles. Tehnologija se imenuje osvetljevalni moduli na osnovi LED. Novi, visokozmogljivi moduli LED so narejeni na osnovi optimalnega zlivanja med fiziko in optiko. Polprevodnike so razvijali strokovnjaki iz Osrama, medtem ko so za optiko poskrbeli v Jeni. Za dosežek so njegovi izumitelji že prejeli tudi nagrado, in sicer Future prize 2007, ki jo v Nemčiji podeljujejo najbolj vizionarskim izdelkom.

Če se ozremo v zgodovino, ugotovimo, da so v zadnjih 40 letih uporabljali diode, ki oddajajo svetlobo, predvsem v primerih, ko je bila potrebna manjša količina. Razvoj je v tem obdobju napravil svoje in danes jih vse pogosteje srečujemo tudi v izdelkih, kot so avtomobilske luči ipd., kjer je svetilnost še kako pomembna. A vsesplošni preboj osvetljevalnih sistemov LED kljub vsemu še ni uspel, saj njihova učinkovitost še vedno ni zadostna. Šele v zadnjem času prihajamo, zahvaljujoč nizkim proizvodnim stroškom, strukturnemu oblikovanju in oblikovanju pravilnih svetlobnih snopov, do točke, ko smo sposobni izdelovati varčna, cenovno ugodna in okolju prijazna svetlobna telesa LED. K njihovemu nadaljnjemu razvoju

vsekakor pomembno doprinašajo raziskave in izumi, kot je že omenjeni s strani raziskovalcev iz Osrama, Jene in inštituta Fraunhofer. Dosežku primerna je bila tudi denarna nagrada razvojnemu timu v znesku okroglih 250.000 evrov, ki jo je podelil sam nemški predsednik.

Razvoj tankofilmskih svetil LED se je začel že leta 1999, a je šele danes dosegel stopnjo, ki omogoča njihovo široko uporabo. Platforma teh svetil omogoča učinkovito upravljanje s temperaturo svetlobnih teles ter dovoljuje različne kombinacije barve luči oziroma svetlobe. Na inštitutu Fraunhofer so za čim boljše izrabo svetil razvili tudi posebno aplikacijo. Eden od praktičnih izdelkov, narejenih na osnovi omenjene tehnologije, so, na primer, baterijsko polnjeni digitalni projektorji. Z razvojem se širi tudi uporaba in v



kratkem jih lahko pričakujemo pri izdelkih, kot so TV-ji, infrardeče osvetlitve cestnih prehodov ter modul Ostar LED Lighting pri splošnih osvetlitvah. Zato da so kar najbolj izkoriščeni, je potrebna posebna optika, razvita na inštitutu Fraunhofer. Sestavljena je dvodelno, iz primarnih in sekundarnih leč. Primarne zbirajo in prevajajo svetlobo svetil LED bližje čipu ter jo združujejo v obliko stožca, sekundarne pa jo homogenizirajo. Svetilna telesa na osnovi tehnologije LED vse uspešneje osvajajo svetovne trge in izvedenci napovedujejo, do bodo že z letom 2008 predpisane kot obvezne v avtomobilski industriji. To istočasno pomeni, da bodo cenovno mnogo ugodnejše vsem uporabnikom in uporabljane povsod tam, kjer so doslej prevladovala toplotno potratne halogenke ali energetsko neučinkovite klasične žarnice.



ново priznanje inovativnim elanovim smučem

Podjetje Elan je s svojo serijo smučí Speedwave očitno res zadelo žebličico na glavico: potem ko so zanje že prejeli nagrade za inovacijo leta Ispo European Ski Award 2006, za funkcionalnost Medal of Excellence 2006 ter za oblikovanje zaželeni Red Dot Design Award 2007, jih je nemško ministrstvo za trgovino in industrijo počastilo še z nagrado DesignPreis 08

Slednja ima še nekoliko večjo težo, saj so zanj s strani ministrstva za trgovino in industrijo Nemčije nominirani le izdelki, ki so pred-

hodno že prejeli mednarodne ali državne nagrade za oblikovanje. Nobena od nagrad nima tako strogih kriterijev kot DesignPreis, zato se le-ta v oblikovalskih krogih imenuje nagrada vseh nagrad. Izmed 1023 nominiranih je bilo nagrajenih 25 del. Zlate in srebrne nagrade DesignPreis 2008 bodo podeljene 8. februarja 2008 na frankfurtskem sejmu.

Člani žirije za nagrado DesignPreis so predstavniki industrije, izobraževalnih inštitucij in strokovnjaki iz sveta oblikovanja ter medijev.



Njen član Hannes Wettstein je v utemeljitvi nagrade zapisal: »V zadnjih letih so smučí postale visokotehnološka, učinkovita športna oprema z grafičnimi površinami, ki jih lahko poljubno spreminjamo. Družba Elan pa je izbrala pot, v kateri povezuje tehnološko inovacijo z oblikovanjem že od samega začetka. Speedwave, serija preudarno zamišljenih in vsestranskih smučí za dobre rekreativne smučarje, povezuje inovativno konstrukcijo z ustreznim izgledom. Tehnična inovacija in izgled sta eno. Obenem njihova jasna, neobremenjena oblika in linearna grafična površina tvorita močno tržno znamko z neizgledljivo celostno podobo, ukrojeno po meri izdelka.

Elanova tradicija grafičnega oblikovanja zlahka sledi nenehnemu razvoju tehnologij. To omogoča, da so Elanove nove smučí harmonična celota tehnologije in oblikovanja.« Nagrada je ponoven dokaz, da le kakovostno oblikovani in inovativno zasnovani izdelki lahko računajo na zanesljiv tržni uspeh. Elan v tesni povezavi s studiem Gigodesign je tukaj prav gotovo našel pravo pot k še nadaljnjim zmagam tako na športnih kot na poslovnih področjih. Dogodek so avtorji izdelka proslavili v prostorih podjetja Gigodesign ter sočasno predstavili še najnovjši izdelek iz serije smučí Speedwave – tekmovalcem namenjen Waveflex. (I. H.)

kako obuditi industrijsko oblikovanje?

V prostorih gospodarske zbornice je bila v začetku decembra ponovno okrogla miza na temo položaja industrijskega oblikovanja. Obseg njenih udeležencev je bil številčno dokaj omejen oziroma ga je gostiteljica, Gospodarska zbornica Slovenije, še dodatno omejila na svoje članstvo. To je, še posebej po padcu zakona, ki je predpisoval obvezno članstvo vsem podjetjem z registracijo d. o. o. upadlo. Seveda pa že od vsega začetka ni zajemalo različnih samostojnih, v prodajo usmerjenih intelektualnih oziroma ustvarjalnih rešitev posameznikov, ki so pri nas še vedno prevladujoča oblika »poslovne organiziranosti« ustvarjalcev, med katere seveda sodijo tudi industrijski oblikovalci.

Tako se je v lepo opremljenih, a v popoldanskih urah nekoliko hladnih prostorih palače Esmeralda zbral predvsem izbor predstavnikov večjih slovenskih proizvodnih podjetij, ki jim je kakovostno oblikovanje na tak ali drugačen način usmeritev. Nekoliko neposrečen je za dogodek tudi naziv okrogla miza, saj je bil predvsem serija predavanj oziroma pred-

stavitev predstavnikov različnih podjetij, ki se jih tematika tako ali drugače dotika. Morda je delček okrogle mize oživel ob koncu dogodka na pogostitvi, a je žal zaradi njegove časovne razvlečenosti nismo dočakali. Kot pogosto doslej se je namreč spet ponovila zgodba mnogih podobnih srečanj, kjer govorniki ob odsotnosti ali zaradi nesposobnosti koordinatorja razvlečejo svoje govore do meja strpnosti poslušalcev. Tako dogodki izgubijo dobršen del svoje ostrine, saj je neumestno pričakovati, da bo imelo več deset udeležencev na voljo neomejen čas, da prisluhne prav vsem časovno nesinhroniziranim in pogosto slabo pripravljenim govornikom. Sočasno takšen način izraža tudi določeno mero neprofesionalnosti, saj je v razvitem svetu časovna omejitev ter nepopustljivost koordinatorjev dogodkov ob tem sama po sebi umevna. Pri nas, žal, ob takih nedoslednostih teža marsikaterega dogodka močno pade.

Udeležence je v uvodnem govoru pozdravil generalni direktor GZS-ja mag. Samo Hribar Milič, kateremu je sledila predstavitev Biena-

la industrijskega oblikovanja s strani direktorja AML-ja Petra Krečiča, v kateri je posebno poudaril pomen bienala kot promocijskega dogodka. Miha Klinar, vodilni oblikovalec podjetja Gigodesign, se je posvetil vlogi oblikovanja v razvojnih strategijah podjetij, za njim pa je Ladeja Godina Košir predstavila ključna sporočila z okrogle mize Društva za marketing Slovenije (DMS) o vpetosti oblikovanja v poslovne procese.

Temu splošnemu uvodnemu delu je sledila serija praktičnih primerov iz slovenskih podjetij, seveda tistih, kjer se pomena kakovostnega oblikovanja in predvsem inovativnosti zavedajo in je v večji ali manjši meri del njihove poslovne strategije. Na prvem mestu med temi je bil vodja razvoja iz trebanjskega Trima Miloš Ebner, sledil so mu Matjaž Šarabon iz Elana, Jurij Giacomelli iz Gorenja, Igor Zupan iz Alpine, Mitja Strohsack iz Brest-Pohišta in Petra Smole iz ribniškega Rika.

Ista podjetja se sicer redno pojavljajo kot pokrovitelji ter sočasno tudi kot (najpogosteje tudi nagrajeni) udeleženci bienala BIO in zno-

va se je ponavljala zgodba, na katero smo že dolgo časa navajeni: srečanje prepričanih. Zgodbe, ki so jih predstavljali, so povečini dobro poznane, novost je le osamosvojitve Gorenjevega oblikovalskega oddelka, ki se namerava v prihodnje na tržišču uveljavljati kot neodvisen studio za industrijsko oblikovanje. »Ulice«, s tem mislim na oblikovalce, ki se morajo na prostem trgu (neuvejavljani) boriti za obstoj, na tem srečanju bolj ali manj ni bilo. Na seznamu udeležencev smo sicer zasledili nekaj imen samostojnih oblikovalcev, vendar njihova beseda ni našla poti na oder. GZS je bila že od nekdaj institucija, ki se je ukvarjala pretežno z velikimi, masa majhnih je bila le balast, namenjen plačevanju članarine. Sedaj, ko ta članarina ni več obvezna, nekih večjih premikov v smeritvi še nismo zasledili in bojim se, da takšne okrogle mize sprememb pri položaju na tržišču, pogajalskih pozicijah in ugledu veliki večini slovenskih industrijskih oblikovalcev, razdrobljenih kot s. p. ali skd širom Slovenije, ne bodo pri- nesle. (I. H.)

ideja prinese uspeh

O Turčiji nas večina razmišlja kot o deželi eksotike, vročega sonca in soparnih juter, ki jih parajo predirni kriki muslimanskih svečnikov, ki vabijo k sebi vernike. Sneg, gorske vrhove in smučanje bi le stežka povezali s to državo, kaj šele zimske olimpijske igre! A prav te bodo tukaj leta 2011! Ne sicer tiste »prave«, le študentske, poimenovane Univerziada, a kljub temu olimpijske igre in kot take dogodek svetovnega pomena. Vsake olimpijske igre pa pomenijo za kraj, kjer se dogajajo, tudi izgradnjo vrste objektov, namenjenih tekmovalcem in obiskovalcem. Erzurum ni izjema, pred nedavnim pa nas je od tam razveselila vest, da so na mednarodnem natečaju prvo nagrado in izvedbo enega izmed najbolj markantnih objektov – smučarske skakalnice in z njim povezanega stolpa, dobili slovenski projektanti iz ljubljanskega Ateljeja S.



Erzurum je mesto na skrajnem vzhodu Turčije na območju, kjer so medletni spopadi pogosto menjavali sestavo prebivalcev. Leži na kar 1757 metrih nadmorske višine in ima izrazito kontinentalno klimo z januarskimi temperaturami v povprečju -11 stopinj Celzija in z obilnimi snežnimi padavinami. Odločitev mestnih in turških oblasti za organizacijo zimskih olimpijskih je zatorej smiselna, seveda pa je ob tem zaradi nerazvitosti samega območja, predvsem pa

zimskošportnih dejavnosti v njem, samoumevno, da številnih specializiranih objektov in naprav, ki jih te zahtevajo, ni in jih je potrebno še izgraditi.

Posebno veliko izvedenskega znanja, predvsem pa izkušenj, ki jih je brez prakse težko pridobiti, terja načrtovanje skakalnice za smučarske skoke. Slovenski projektant tovrstnih objektov Janez Gorišek sodi na tem področju nedvomno v sam svetovni vrh, zato ne preseneča dejstvo, da ga je Turška

smučarska zveza povabila k sodelovanju pri natečaju za skakalni center Univerziade Erzurum 2011, z njim v tesni povezavi pa tudi arhitekturni biro Atelje S. Poleg slovenske zasedbe so bili povabljeni še konstrukterji iz Avstrije, Rusije, Nemčije, ZDA, Švedske, Japonske in Norveške, vsi skupno s svojimi arhitekturnimi skupinami.

Na podlagi izdelanega koncepta skakalnega centra je Smučarska zveza Turčije izbrala štiri projektantske skupine za sodelovanje

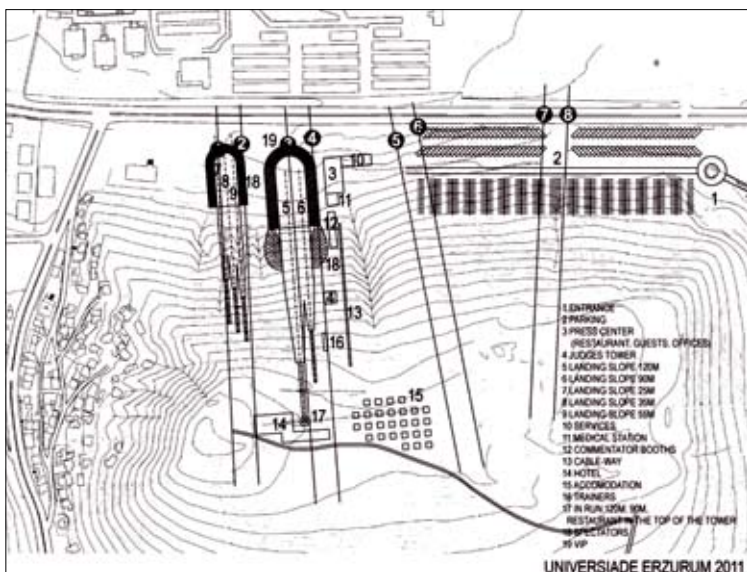
v drugem krogu, po predstavitvi arhitektonsko-oblikovalskih rešitev stolpa velike skakalnice in predlogov za tehnološke rešitve v drugem krogu natečaja pa sta ostala v ožjem izboru le še natečajna projekta iz Slovenije in Švedske. V končnem merjenju moči januarja letos so bili argumenti in rešitve slovenskih projektantov močnejši in odločitev turškega ministra za šport neomajna: projektiranje in izvedba skakalnega centra gresta v izvedbo slovenski ekipi!



Pogled na skakalnico in stolp z odskočne mize



Stolp s prostori za turistično ponudbo



Situacija

K zmagi na tem pomembnem mednarodnem natečaju je našim načrtovalcem veliko doprinesla izvirna ideja funkcionalne zasnove objekta. Ta je izhajala iz njihove ugotovitve, da je stolp skakalnice funkcionalen objekt, ki oživi le v času prireditve,

sicer pa je neuporabljn in propada. Njihova inovativna ideja je bila, da se izkoristi izgradnja stolpa, ki je sočasno atraktivna razgledna točka, za komercialne namene: v njem so predvideli poleg funkcionalnih prostorov, namenjenih smučarskim sko-

Projektanti Erzurum 2011

Konstruktor:

Vodja projekta:

Arhitektura:

Sodelavka:

Vizualizacije:

Janez Gorišek, u.d.i.g.

Atelje S

Brane Smolej, u.d.i.a.

Denis Simčič, u.d.i.a.

Sonja Oblak Burnik, u.d.i.a.

Denis Simčič, u.d.i.a.

kom, še restavracijo, kavarno in razgledno teraso. Tako so razširili možnosti uporabe objekta na celoletno obdobje, mesto Erzurum pa bo dobilo pomembno turistično znamenitost.

Projektanti iz Ateljeja S so v objektu poleg celostnih in kakovostnih funkcionalnih rešitev združili tudi več simbolnih funkcij. Izvedba olimpijskih iger je namreč dogodek, ki bo Erzurum za nekaj časa postavil v središče globalnih dogajanj, stolp skakalnice pa dominanten objekt, ki se bo zarisal v panoramo mesta, ki mora z njim globalnemu svetu sporočati lokalno identiteto prostora, kjer se nahaja. Zato so arhitekti pri oblikovanju zunanjega plašča stolpa zlili simbolične elemente olimpijskih krogov z lokalnim simbolom polmeseca. Zasnova programa,

logistike in izgleda objekta je zamišljena tako, da izpostavlja lokalno identiteto objekta napram zunanjemu svetu.

Zmaga na natečaju za objekt, ki bo v času Univerziade v središču svetovne pozornosti, kasneje pa bo še nadalje ostajal neizbrisno vrisan v panoramo Erzeruma ter v njem vzpostavljaj pomembno turistično točko, je velik dosežek tako za ekipo slovenskih projektantov kot za slovensko projektantsko stroko nasploh. Sočasno namreč dokazuje, da se lahko na področju arhitekturnega projektiranja povsem enakovredno kosamo tudi s konkurenti iz večjih in bolj uveljavljenih okolij, predvsem pa, da še nadalje ostajamo v svetovnem vrhu na področju načrtovanja skakalnic.

prvo mesto tudi za projekt nebotičnika v btc-ju

Atelje S je pred nedavnim med svoje reference zapisal še drug pomemben uspeh – zmagali so tudi na natečaju za poslovni nebotičnik v območju BTC II.

V obrazložitvi zasnove svojega natečajnega predloga so zapisali takole: »Cilj natečajne rešitve je ustvariti navzven odprto in hkrati kompaktno strukturo programskih enot, ki se medsebojno prepletajo, prežemajo in dopolnjujejo. Takšen koncept omogoča pretežno avtonomen objekt, ki bo generalni prostor za intenzivnimi razvojnimi učinki na okolico. Rešitev

se mozaično vklaplja v infrastrukturno mrežno območja in pušča strukturo širšega prostora odprto za raznotere prihodnje razvojne tokove.

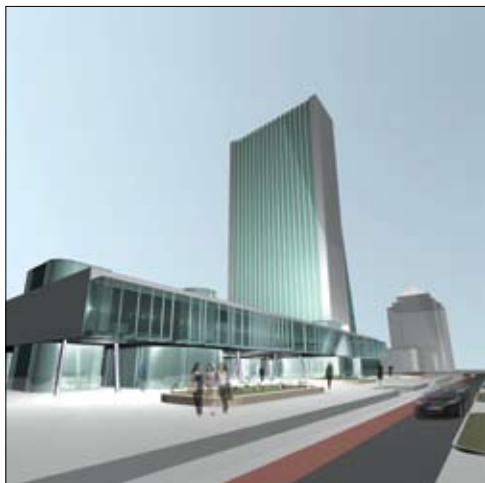
Predlagana rešitev razvija obstoječe nastavke javnega prostorskega tkiva Aleje mladih s centralnim javnim prostorom, ki zastavlja gravitacijsko središče območja. Osrednje simbolno mesto, ki se postavlja z nebotičnikom BTC II, je zasnovano kot multiprogramsko in multifunkcijsko območje, kjer se srečajo vsi potenciali obstoječega prostora v svoji najzlahnejši podobi.

Projekt predvideva prepletanje programov in prostorskih funkcij, ki se združujejo preko javnih in poljavnih prostorov.

Umestitev v prostor temelji na programski osi sever-jug ob vzhodnem robu novega središča. Ta os je zasnovana kot programska in simbolna hrbtenica območja, ob kateri se nizajo najkakovostnejši komercialni in javni programi. Na mikro nivoju sta ob njej oblikovana dva trga, in sicer v severnem delu odprti reprezentančni trg pred poslovnim nebotičnikom in nadkriti trg v osi Aleje mladih, ki se bo

programski osi proti jugu nanj navezuje. Prostorska zasnova s tem spoštuje različnost programov, ki so namenjeni različnim javnostim, a jih na strateških mestih poveže, tako da ostanejo na simbolnem nivoju vsi deli mentalnega prostora dostopni.«

Predstavljamo vam nekaj upodobitev natečajnih predlogov iz prvonagrajenega projekta, katerega izgradnjo investitor načrtuje že v kratkem, s svojimi 80 metri višine pa bo pomenil novo vedutno točko panorame Ljubljane.



Pogled na objekt z južne strani



Notranji trg

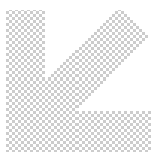


Nadstoprje v notranjosti objekta

25 let arhitekture

Piranski dnevi arhitekture

»... ljudje različnih narodov so imeli isti sen, videli so neko žensko, kako ponoči teče po neznanem mestu, videli so jo od zadaj, imela je dolge lase in bila je gola. Sanjali so, da jo zasledujejo. Krožili so in krožili in vsi so jo izgubili. Ko so se zbudili, so šli iskat tisto mesto; niso ga našli, pač pa so se našli med seboj; odločili so se, da bodo sezidali mesto, kakršno je bilo v sanjah. Vsakdo je razporedil ulice tako, da je ponovil pot svojega zasledovanja; na kraju, kjer je izgubil sled za ubežnico, pa je razporedil zidove in odprte prostore drugače kot v sanjah, da mu ona ne bi več mogla uiti.« (Italo Calvino, Nevidna mesta)



Nevidna mesta

24. in 25. novembra je v Piranu potekal 25. strokovni seminar Piranski dnevi arhitekture. V slovenskem prostoru (in tudi širše) je že od svojega nastanka ključni dogodek, ki oblikuje in razvija teoretično in kritično misel v arhitekturi. »Piranski dnevi arhitekture so generirali arhitekturno kritiko in publicistiko v Sloveniji, ki je danes bistveno bolj razvita kot pred leti in veliko bolj prisotna v medijih.« je zbrane ob odprtju seminarja nagovoril **Tomaž Brate**.

Ob četrtnetletju se je tematika seminarja usmerila na arhitekturo samo.

Poleg številnih predavanj so dogodek zaokrožile štiri razstave. Na osrednji razstavi v Mestni galeriji Piran so bila predstavljena dela, ki so tekmovala za nagrado Piranesi. Le-to je komisija letos dodelila studiu

Njirić + arhitekti za otroški vrtec Sunce-Retkovec v Zagrebu. Priznanja so prejeli arhitekti *Schneider & Lengauer* za Družbeni center v Kalsu v Avstriji, arhitekta *Lea Pelivan* in *Toma Plejić* za telovadnici v Koprivnici na Hrvaškem, arhitekti *Tomas Karacsony*, *Orsolya Kern* in *Peter Klobusovszki* za prenovu palače Dubniczy v Veszpremu na Madžarskem ter *Klaus Stattmann* za projekt Fluck & Fluck Wanne na Dunaju. V galeriji Sv. Donat so bile na ogled fotografije študentskega natečaja »ER v objektivu«, galerija Hermana Pečariča je gostila dela udeležencev mednarodne arhitekturne delavnice Pula 2007, v galeriji Gasspar pa so bila predstavljena dela študentov Fakultete za arhitekturo v Ljubljani. Priznanje so prejele študentke drugega letnika seminarja pri prof. Flori-

jančiču (*Hana Ivančič*, *Metka Mikuletič*, *Maja Pagon* in *Viktorija Žavbi*), in sicer za nalogo Nevidna mesta.

Diskurz

Citat v uvodu pričujočega prispevka se ne navezuje le na zmagovalni študentski projekt, pač pa je zanimiv tudi z drugega vidika. Žensko iz skupnega sna lahko razumemo kot arhitekturo. Vsak ustvarjalec jo zasleduje na svoj način in v svojih sanjah. Vsak ustvarjalni proces jo razume in doživlja drugače. Na Piranskih dnevih arhitekture se med seboj najdejo osebnosti, ki že leta uresničujejo svoje sanje in gradijo mesta, gradijo dogodek. Letošnji predavatelji so bili: *Ana Popelka* (Dunaj), *Albert Ferré* (Barcelona), *Branislav Mitrović* (Beograd), *Ivan Kroupa* (Praga), *Stephen Bates* (Lon-

don), *Sami Rintala* (Oslo), *Michael Halbert Rojkind* (Ciudad de Mexico), *Mauro Galantino* (Milano) in *Francesco Dal Co* (Benetke). Med predavatelji ni težnje, da bi se za vsako silo vzpostavljalo dialog. Gre za pozicioniranje arhitekture v družbi, za razvoj teorije in kritike v medijih. Gre za generiranje publicistike in lastno držo nastopajočega, za ubeseditev misli in sanj. Ustvarjalni svet Anne Popelke v okviru biroja PPAG je razpet med velikim in majhnim merilom, svetlobo in senco, eksperimentom in izdelkom. Vsak začetek novega procesa je drugačen, odstopa od norm. Pot do rezultata materializira misel in jo naredi uporabno. Objekti postanejo to, kar sami želijo biti. Rezultat je vedno premišljen, racionalen objekt, nabit z emocionalno energijo. Tako so, na primer, elementi zunanje ur-



PPAG arhitekti, Dunaj – urbana oprema Museum Quartiera na Dunaju, foto ppag architects



PAG arhitekti, Dunaj – urbana oprema Museum Quartiera na Dunaju, foto Frank Kaltenbach



Njirić + arhitekti - otroški vrtec Sunce-Retkovec v Zagrebu, nagrada Piranesi 2007



Actar - Enter Spanish Creativity



Sami Rintala - Hotel Kirkenes



Sami Rintala - Boxhome



Sami Rintala - Land(e)scape



Maja Pagon - Nevidna mesta, Zobeida

bane opreme Museum Quartiera na Dunaju igriivi, enostavni objekti, ki s svojo obliko in barvitostjo generirajo utrip in dogajanje na trgu. Enostavnost omogoča širok spekter variacij zlaganja in uporabe. Lahko postanejo interjer, lahko so skulptura ali tekstura. Vedno pa privlačijo.

Eksperiment

Ekstremen in presenetljiv pogled na ustvarjanje je predstavil finsko-norveški arhitekt Sami Rintala. Kot je 90 odstotkov človeške zgodovine neznanca in kot je 90 odstotkov človeških možganov neraziskanih, tako tudi njegova izhodišča izvirajo v nezavednem. Ustajljene graditeljske vzorce definira kot rezultat nabiralniške kulture, ki se je skozi tisočletja izoblikovala. Po naravi skuša lovec podati odgovore z arhitekturo. Njegovi objekti so eksperimenti. Vedno minimalni in le redko kdaj ustrezajo vsakodnevni funkcionalni potrebam. Tako paviljon v gozdu postane uho gozda, most postane gledališče, hotel je »le« črka H na robu jezera, savna plava na vodi in hiše dobijo noge. Velike misli so ujete v majhne objekte, ki so ves čas na preži, da se ujamejo s svojo privlačnostjo in lepoto kot najvišjim bistvom.

ACT + ART

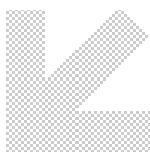
Actar je vodilni mednarodni knjižni založnik s sedežem v Barceloni. Izdaja inovativne knjige o arhitekturi, grafičnem dizajnu in sodobni umetnosti. Verb™ je njegovo glavno orodje za raziskavo aktualne arhitekturne produkcije. Izhaja približno enkrat letno, in sicer v formatu hibrida revije in knjige (bogatine). Na ta način razčlenjuje široko tematsko polje revije z resnim in znanstvenim pristopom h knjigi. Urednik založbe Albert Ferré je piranskemu občinstvu predstavil proces nastajanja razstave o sodobni katalonski arhitekturi v Frankfurtu, ki je nastala pod okriljem Actarja. Fokus razstave je bil na arhitekturi kot dogodku. Sodobna stavba ustvarja nove življenjske funkcije, generira nove javne prostore, ki so stroj javnega življenja. Pred identiteto je postavljena uporaba. Vsak od predstavljenih projektov je izhajal iz Katalonije. Razvit individualno, uporabljen masovno. Identiteta postaja masovni izdelek, ki je lahko uporab(lj)en kjer koli – kot Verb™ in kot Actar.

Produkt

Piranski dnevi arhitekture generirajo kritične misli in osebnosti že 25 let. Letošnji kakovosten program dokazuje, da je po tolikšnem času organizacijski odbor poln moči in da so tovrstni dogodki nujno potrebni za stroko in javnost. S tem se dviguje nivo zavedanja prostorske kulture. Naj Piranski dnevi producirajo arhitekturno stvarnost naših mest še naprej.

paradni konji slovenskega spleta

Število različnih nagrad in priznanj, podeljevanih s strani različnih institucij, takšnih uradnih ali drugih, skorajda privatnih, tudi pri nas strmo narašča. Najprej so podeljevali nagrade le organizatorji festivalov, kot sta, recimo, Zlati boben in Magdalena. Zatem je začel ta val strmo naraščati in danes se nepoznavalec že kar težko znajde med vsemi. A nagrada Netko se (deloma že s svojim dovolj nedvoumnim imenom) uvršča med tiste z več tradicije in od vsega začetka zelo jasno profiliranostjo. Podeljujejo jo vsako leto in tudi letos so jo ob podpori Združenja za informatiko Gospodarske zbornice Slovenije in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



Podelitev Netka skuša biti izvirna in inovativna že s samo podelitveno slovesnostjo. Letos je za atrakcijo »poskrbela« lokacija – kletna, sicer parkiranju avtomobilov namenjena etaža Esmeralde. Prostor sam je nedvomno ponudil dovolj ustvarjalnih potencialov, posebno ob podpori projektorjev, ki so na platna, ki so ga omejevala, projicirali igre luči, barv, svetlobe in senc. Žal so »romantiko« rahlo okrnila hladna tla pod nogami, nepripravljenimi na take hladne preizkušnje, posebno zato, ker je eden od glavnih uvodničarjev oziroma uvodničark – mini-

strica za visoko šolstvo in šport ga. Mojca Kucler Dolinar, zamudila kar dobre pol ure. A opravičila se je z udarnim govorom in podelitve so stekle. Tudi tokrat, kot vedno doslej, je bil osrednji poudarek namenjen lastniku in avtorju spletne strani, to je podjetju, ki je njeno izdelavo naročilo, izvajalci pa so ostajali močno v senci. Ker pa je Klik medij, ki največ pozornosti posveča prav ustvarjalcem, menimo, da je koristno, da na podelitve in nagrajence pogledamo še z našega zornega kota. Nedvomno je namreč res, da

lahko le dovolj spletno in drugače izobražen in osveščen naročnik naroči ter pravilno usmerja izvedbo dobre spletne strani. Prav tako pa je na drugi strani neogibno potreben kakovosten izvajalec, ki s pravnim svetovanjem in vodenjem naročnika (posebno pa z izvajalskimi izkušnjami) zagotovi, da dogajanje na spletni strani teče neprekinjeno in hitro, da je vmesnik razumljiv in pregleden in da je poskrbljeno za vrsto drugih podrobnosti, za katere lahko poskrbi le visoko usposobljen in profesionalen spletni mojster.

Kategorije in zlatonagrajenci
Nagradnih kategorij je bilo pet, in sicer predstavitev podjetij s področij industrije, storitev, trgovine in financ, predstavitev institucij s področij državne in javne uprave ter skupnosti, predstavitev medijev in informativni portali, e-trgovine in druge spletne storitve ter produkti in blagovne znamke. V vsaki od njih so bili podeljeni po ena velika nagrada in dve zlati priznanji. Poleg tega je bilo podeljenih še 13 srebrnih in 14 bronastih priznanj. Če se vrnemo na izvajalsko področje in preglednico obrnemo v prid številu na-



Spletna stran Zavoda za zdravstveno varstvo Celje (www.tosemjaz.net)



Spletna stran časnika Dnevnik (www.dnevnik.si)



Spletna stran Visoke poslovne šole Maribor (www.vpsm.si)

grad posameznih prejemnikov, se na vrhu lestvice znajde podjetje Renderspace, d. o. o., s kar štirimi samostojno izvedenimi nagrajenimi projekti ter s tremi v »koprodukciji«. Predstavniki omenjenega podjetja so se najbolje odrezali tudi v kategoriji velikih nagrad, kjer so od petih prejel kar tri oziroma 60 odstotkov. Ali so te številke pokazatelj politične moči ter dobrih vez (VIP) ali preprosto pokazatelj vrhunske izvedbene moči in dobrega trženja, vam ne moremo zatrdati. Gotovo pa so vsaj nek pokazatelj stanja.

Tesno za petami mu sledita Soncenet in Innovatif, prvi s petimi in drugi s štirimi priznanji. Za njimi je še Parsek s tremi odličji in Case Sensitive, Creatim Ržišnik in Perc

ter Domenca (oziroma TI) s po dvema odličjema. Med tistimi, ki so prejeli priznanje, je največ specializiranih spletno-oblikovalskih studiev, nekaj pa je tudi skupin, ki so zadožene za izdelavo in vzdrževanje spletnih strani znotraj podjetij.

Najboljši

Pa še nekaj besed o prejemnikih najbolj zaželenih »velikih nagrad«:

- V kategoriji »Predstavitev podjetij s področij industrije, storitev, trgovine in financ« je zmagovalc Renderspace za predstavitev Visoke poslovne šole Maribor (www.vpsm.si). Komisija je v obrazložitvi nagrade zapisala takole: »Med izrazito korporativnimi predstavitvami je žirija izbrala spletno



Spletna stran podejtnja Domenca (www.mimovrste.com)

mesto Visoke poslovne šole Doba zaradi sodobnosti pristopa in resnično koristno podanih informacij, zaokroženih po uporabniških skupinah.«

- V kategoriji »Predstavitev institucij s področij države in javne uprave ter skupnosti« je najvišje priznanje prejel studio Innovatif za spletno stran Zavoda za zdravstveno varstvo Celje (www.tosemjaz.net). Mnenje komisije je bilo: »Tosemjaz zadržuje visoko raven pozornosti mladih uporabnikov in jim ponuja pomoč velikega števila zdravnikov volonterjev, kar je v slovenskem spletnem prostoru redkost.«

- Med natečajniki v kategoriji »Mediji in informativni portali« je ponovno pobral Iovoriko studio Renderspace za spletno stran časnika Dnevnik (www.dnevnik.si). Glavnega nagrajenca je žirija v isti sapi pohvalila in pograjala: »Žirija se je odločila nagraditi spletno mesto z največjo kompletnostjo medijskega prijema, uporabnostjo in ažurnostjo. V tesni konkurenci bi bila odločitev nekoliko lažja, če bi Dnevnik bolj izrazilo vključeval uporabniške vsebine.«

- Med spletnimi trgovinami (kategorija E-trgovine in druge spletne storitve) se je najvišje zavihtelo podjetje TI v sodelovanju z Domenco za lastno prodajno spletno aplikacijo Mimovrste (www.mimovrste.com), ki so jo žiranti takole ovrednotili: »V poslovno zanimivi, a nekoliko zaspali spletni zvrsti je žirija videla kot izstopajočo spletno trgovino Mimovrste, ki je uspela ponuditi novo kakovost in s tem tudi smer razvoja za veliko večje tekmece.«

- V kategoriji »Produkti in blagovne znamke« zasledimo kot glavnega nagrajenca ponovno studio Renderspace s spletno stranjo podjetja Gorenje GTI, d. o. o. (www.go-design.si), katere izbor je komisija opravičila s naslednjimi besedami: »Nagrajeni projekt izstopa kot najbolj inte-

ligenten, če ne celo uravnotežen primer ustvarjanja skupnosti okrog neke blagovne znamke. Izbrani prijemi za grajenje skupnosti so nezahtevno ponujeni in uporabniških prispevkov ne manjka.«

Mnogo podjetij postavlja kot pogoj za prevzem izdelave spletnih strani navedbo svojih sodelavcev med ustvarjalci. Koliko je pri tem resnično ustvarjalnega doprinosa s strani naročnika in koliko drugih dejavnikov, je iz daljave seveda težko presojati. A nedvomno je takšna rešitev avtorstva zgovorna.

Izkušeni izvedbeniki spletnih predstavitev se (podobno kot vsi drugi ustvarjalci) namreč dobro zavedajo pomena izobraženega, vizionarskega in ustvarjalno odprtega naročnika. V dobršnem delu delujejo povezane pod okriljem Gospodarske Zbornice Slovenije in informatiko. Da bi naročnikom »pomagali« pri načrtovanju izvedbe spletne strani in posebno pri izbiri njenega izvajalca, so samoiniciativno naredili (interni) priročnik s smernicami za pripravo dokumentacije za izdelavo spletnih strani, namenjenih naročnikom in njihovem »izobraževanju«. Področje interneta se namreč nenehno razvija in širi in potrebno je nenehno stopati v korak s časom. In takšne so tudi spletne strani, ki so prejele najvišje priznanje – veliko nagrado Netko.

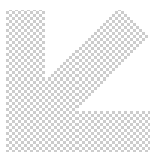
To, da smo podrobneje predstavili le prejemnike velikih nagrad, z ničemer ne zmanjšuje vrednosti vseh ostalih nagrajencev. Gotovo je med njimi veliko takih, ki so v takšnem ali drugačnem smislu izkazali svojo bravuroznost ter si z njo priborili uvrstitev med nominirane. Na spletni strani www.gzs.si/netko si lahko ogledate seznam vseh nagrad in prejemnikov in si sami ustvarite mnenje o tem, kateri je (so) najboljši.



Spletna stran novoustanovljenega oblikovalskega studia Gorenje GTI d.o.o (www.go-design.si)

pixxelpoint 2007

Nova Gorica in sosednja, italijanska Gorica sta letos gostili že osmi Pixxelpoint, tokrat označen kot »festival novomedijske umetnosti«. Organizator, Kulturni dom Nova Gorica, je tokrat prepustil selekcijo Narviki Bovcon in Alešu Vaupotiču, kuratorjema – umetnikoma. Izbrala sta enajst projektov, ki so bili predstavljeni v Mestni galeriji Nova Gorica med 7. in 15. decembrom 2007, vsi na temo *Zelena puščava*. Italijanska univerza DAMS, partner pri realizaciji projekta, je prevzela simpozij in glasbeni del.



Zelena puščava

Narvika in Aleš sta se za boljše razumevanje teme naslonila na tri filme Andreja Tarkovskega. Najbolj tipski izmed treh je *Nostalgiya* (1983), ki se zaključí s slavnim »travelingom« kamere, ta pa postopno raz-

Foto: Foto atelje Pavšič Zavavdlav, Solkan



Reactable

krije prehajanje filmskega prostora iz podobe ruske pokrajine z glavnim junakom v okvirjajočo podobo notranjosti toskanske cerkve. Zanj se v tretji fazi nepretrganega posnetka izkaže, da je brez strehe in odprta za vremenske vplive, saj se prizor sklene s

sneženjem v tem hibridnem interjerju – eksterjerju. Drugi primer je reklamna kampanja podjetja Diesel Global Warming Ready (2006) s podobami prostorskih kolažev, na primer Gore Rushmore kot obmorske pečine, ali pa prizora barvitih tropskih papig v

Benetkah namesto letečih podgan. Sicer zelo različni konkretizaciji združuje skupna tema, povezava dveh, na prvi pogled nezdržljivih prostorov na enem mestu. Posledica tovrstne prostorske katahreze pa je praviloma razkritje specifične družbenopoli-

Predstavljeni avtorji in projekti

- Srečo Dragan (Slovenija)
Tehnoperformans 07
- Joerg Auzinger (Avstrija)
Slepa pega: opazovanje opazovalca
- Martin John Callanan (V. Britanija)
Sonifikacija tebe
- Blake Carrington (ZDA)
Nebo in žice: Doma in brez doma
- DigitGroup (Srbija)
Projekt BETA E
- Erika Lincoln (Kanada)
Tekoča prerija: Grozeča sprememba
- Martin Bricelj (Slovenija)
Everlandia: navidezna turistična agencija
- Dušan Bučar (Slovenija)
Videokazino ali odpoklični nesrečo
- Blaž Erzetič (Slovenija)
Krožnik prozornih tekočin
- Klemen Gorup (Slovenija)
Tisti večer
- Tadej Komavec (Slovenija)
Zelena črta
- Vanja Mervič (Slovenija)
Vabilo na večerjo dvajsetega stoletja
- Tilen Žbona (Slovenija)
Hybrid – subjects III
- Narvika Bovcon, Aleš Vaupotič (Slovenija)





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 februar

za vse naročnike klika

www.klikonline.si/prodaja.aspx

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

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

dodatne ugodnosti!



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

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720

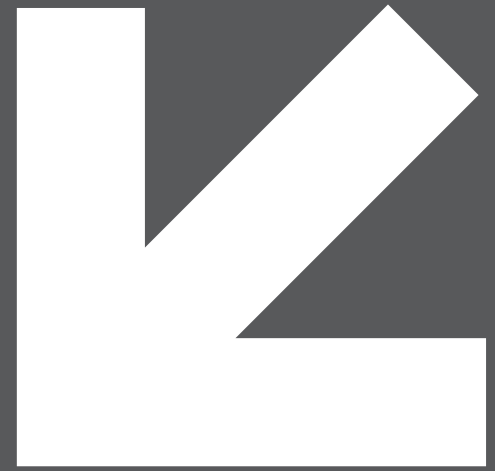
poštnina
plačana
po pogodbi
št. 59/1/s

pro anima
p.p. 2736

1001 ljubljana



oblikovanje
elektronskih medijev
tiskanih medijev
izdelkov
objektov
okolja



kaj dobim



naročnina na klik

10 številc



popusti & ugodnosti

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

Novi KLIK najdete na prodajnih mestih Dela prodaje ter v knjigarnah Goga v Novem Mestu ter v Kibli v Mariboru.

Vsebino nove številke najdete tudi na www.klikonline.si

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- 95 februar 2008
- 96 marec 2008

način plačila

- položnica
- račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

kje se
naročim?

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

16 februar



tične problematike, ki je lahko kompleksnejša kot v primeru raziskave razmerja med ruskim razumevanjem življenjskega sveta in zahodnjaškim, ki ga predstavlja Toskana pri Tarkovskem, ali pa le na pol resna kot v reklamni kampanji, ki želi ozaveščati globalne javnosti o problematiki okoljskega varstva s podobami šokantnih in obenem privlačnih ekosistemov, ki so že zdavnaj padli iz ravnovesja. Tema Pixelpointa *Zelena puščava* se naša torej na kontroverzno povezavo nečesa sicer lepega, vendar obenem mrtvega, s pozitivnimi pomeni zelenine, ki je v puščavi seveda ni. Ostaja pot iz te zagate, vendar je predlagana možnost omejena na virtualnost tehnosimulirane realnosti. Drugi izhod pa je sprememba v človeku, ki si s prizadevnostjo izostril posluš za krhko ravnovesje v svoji okolici, ki ni zgolj predmet za izkoriščanje, ampak preplet plasti različnih svetov na isti geografski lokaciji, ti pa se kažejo različno različnim očem. Večina projektov zadnjega festivala Pixelpoint je obiskovalca zajela v interaktivno instalacijo in ga postavila v točko pogleda ter refleksije, v kateri se realnost lomi v spekter izkustvenih in mišljenjskih premen. Razrahljana geometeorološka podoba realnega sveta in njena družbenopolitična pogojenost v projektu *Tekoča prerija: Grozeča sprememba* Erike Lincoln predstavlja nasprotni pol hiperdizajnirani Ever-

landiji Martina Briclja, hibridni eksotični deželji, ki gradi svojo materialnost s pomočjo sodobnih tehnologij kataloških apropracij za potrošnika ter z instantnostjo izpisa. Podobno nemogoče vsezmožne tehnološke naprave obravnava v svojih digitalnih grafikah (*Ne)uporabni stroji* Blaž Erzetič. Metaforo puščavske fatamorgane vzpostavlja projekt Zelena črta Tadeja Komavca, kjer se mehanika človeškega očesa na sprehodu skozi prostor ujame v svetlobno projekcijo podobe, izrisane s pomočjo utripajoče črte diod. Povsem nevirtualna je instalacija Dušana Bučarja, projekt, narejen posebej za mesto Nova Gorica, v kateri se molnica in igralni avtomat združita v *Videokazino*, ki uporabniku/igralcu ponuja možnost »odpoklicati nesrečo« s predhodno refleksijo pogojev obeh institucij. Podvojitvev prepoznavnega slovenskega podeželja v okolici Štanjela predstavlja digitalna animacija Klemena Gorupa *Tisti večer*, osredotočena na tragično človeško zgodbo. V specifičen kontekst obeh Goric se vpisuje tudi Projekt BETA E beograjske skupine DigitGroup, ki je v okviru festivala izrisala povezujoče vzorce med obema mestoma s pomočjo GPS-tehnologije – njihov sprehod čez šengensko mejo je v realnem prostoru podprt z vizumoma, njegova sled na GoogleEarthu pa nosi nova sporočila. Na podoben način se

plastijo dokumenti potovanja v realnem prostoru s sestavljenim medijskim zapisom v projektu Blakea Carringtona *Nebo in žice*. Zapleteni nadzorni sistem tehnološke zaznave različnih signalov v prostoru se v glasbeno okolje spreminja v projektu Johna Callanana *Sonifikacija tebe*, medtem ko *Hybrid – subjects III* Tilna Žbone obiskovalca izpostavi lastnemu pogledu, s tem ko ga vgradi v opazovano video podobo. Podobno tudi projekt *Blind Spot* Joerga Auzingerja postavi osebo v galeriji v situacijo Hitchcockovega Dvoriščnega okna. Del mentalnega vzorca projicirane podobe postaja uporabnik v projektu Vanje Merviča *Vabilo na večerjo dvajsetega stoletja*, kjer se odloča za vstopanje v različne družbene vloge.

Najkompleksnejši postopek potapljanja v komunikacijo z inteligentnimi vmesniki in obsežnimi podatkovnimi bazami, ki uporabnika vključijo prek lingvističnih in vizualnih mehanizmov ter ga preizkušajo na ravni odločanja in izjavljanja, predstavlja trojni projekt Sreča Dragana *Tehnoperforms 07: Metaforične razširitve, Metamorf*

za lingvistika, Metaforične preslikave. V njem je posebej poudarjena vpetost tehnologije v človeško izkušnjo in kontemplacijo realnosti, krmiljenje tehnologije pa poteka izključno na podlagi uporabnikovih odgovorov. Podvojena realnost festivala Pixelpoint 2007 je bila zgrajena kot interaktivni virtualni puščavski prostor selektorjev Narvike Bovcon in Aleša Vaupotiča, v katerega so bili zajeti vsi projekti s festivala.

Simpozij

V italijanskem kompleksu Kinemax je 11. decembra lani potekal simpozij na temo združevanja nasprotij, približanja dveh izključujočih se pojmov, oksimorona sodobnega časa. Digitalna tehnologija, ki sicer odpravi, na novo obravnava in obdela direktno referenco z realnostjo, ustvari neko drugo stvarnost. Ta se vedno bolj brezpogojno staplja s predmetnim svetom. Razstavi in sestavi celote ter ustvari neverjetne povezave.

Zelena puščava je tudi rezultat obdelav stvarnosti, himera okolja, katere življenjsko trajnost določajo tehnološki napredki. Razprava je potekala o vlogi novodob-

ne umetnosti ob sposobnostih tehnologije za ustvarjanje nepojmljivih in neverjetnih stikov med seboj oddaljenimi časi in kraji. Predavatelji so bili: Matteo Bittanti, Narvika Bovcon, Chroma Music, Fabio Franchino, Marco Germini, Cristiano Poian, Paolo Tonon, Marco Enrico Giacomelli, Interactive Sonic Systems Team, Leo Kopacin, Lorenzo Missoni, Andrea Lissoni in Barbara Orel.

Pixxelmusic

11. decembra se je v Stari Gorici zgodil dogodek Pixxelmusic s podnaslovom *Come See the Music*. Začel se je z glasbenim performansom na prenosni Nintendo in nadaljeval z igro Rez, katere lastnost je, da igralec spreminja oziroma ustvarja glasbo s tem, ko igra igrar. Glavna točka tega večera je bil performans z inštrumentom Reactable – cilindrična miza, na katero se postavlja različne predmete/module, ki se med seboj povezujejo in dopolnjujejo, vsak pa ima določeno funkcijo (oscilator, modulator, vzorčevalnik ...). Ta inštrument je bil uporabljen tudi na Björkini turneji Volta. Dan kasneje je bil poimenovan *Come Listen the Video*, z

DJ-ji Crookers in Fare Soldi ter VJi Jimmy Pensone in Chroma Music (DJ/VJ duo).

Filmi Andreja Tarkovskega

Kot sem predhodno že omenil, so bili filmi Tarkovskega pomembno orodje za razumevanje teme festivala, tako da so bili v novogoriškem Kinocentru predvajani *Solaris* (1972), *Stalker* (1979) in *Nostalghia* (1983).

Pred njimi so bili prikazani krajši filmi Roberta Čemelča, slikarja, videasta in filmskega režiserja, in sicer *Črvi* (2003), *Abadon* (1999) in *Deževanje* (2001). Izbrani so bili zaradi avtorjeve izrazite vizualne gradnje filmske podobe na robu filmskega jezika, kakršno najdemo tudi pri Tarkovskem. Glede filmske umetnosti lahko opazimo pravzaprav razhajanje pri vprašanju, ali gre za vizualno umetnost ali za nekaj drugega. Slednjemu v prid govorijo teorije o vitsu realnosti (*impression de réalité*) in diegezi, vendar pa v dobi digitalnega filma stojimo pred novim izzivom, ki spet postavlja pred nas izziv filma na robu jezika video površine.

Na spletni strani festivala www.pixxelpoint.org je na voljo katalog z detajlnim opisom vseh projektov v PDF-formatu.

mednarodni natečaj za vizualizatorje in oblikovalce

Zavod SDT je letos že tretje leto zapored v sodelovanju s partnerji razpisal natečaj, ki se tokrat nanaša na personaliziranje električnega skuterja kot okolju prijaznem alternativnem vozilu. Glavni namen natečaja je širši javnosti predstaviti uporabnost 3D-tehnologij (3D-tiskanje, 3D-skeniranje, 3D-modeliranje) skozi ustvarjalnost mladih. Mladi se lahko preizkusijo v ustvarjanju nalepk za skuter, razmislijo o tem, kako bi vozilo uporabili kot oglaševalski medij in preoblikujejo ohišje skuterja po lastni zamisli. Za najbolj domiselne je pripravljenih nekaj zanimivih nagrad: 4 električni skuterji, 1 modelnik Rhinoceros 4.0; 5 izžrebanih registriranih natečajnikov, ki bodo o natečaju obvestili najmanj pet prijateljev, pa se bo udeležilo jadranja na Jadranskem morju s šolanjem DSSP (Digital Shape Sampling and Processing). Najboljša dela bodo predstavljena na sejmu FESPA Digital Printing Europe v Ženevi in na Rhinocerosovi spletni strani. Rok za registracijo je 5. marec, za pošiljanje del pa 16. marec 2008. Več o natečaju si lahko preberete na spletni strani: <http://contest.all4print.net/>, kjer je v zavihku registracije tudi formular, na osnovi katerega se uvrstite med kandidate za jadranje po Jadranu.



Program za arhitekturo, ki dela kot si želite

Revit Architecture 2008 deluje na način kot projektant razmišlja. Dovolji vam naravno ustvarjanje in prosto oblikovanje. Kot odsev realnega sveta obravnava podatke o zgradbi kot celoti in ne posebej nadstropij, prerezov, pogledov, itn. Ker je Revit namensko narejen za načrtovanje informacijskega modela zgradbe (BIM - Building Information Modeling), so vse spremembe, ki jih naredite kjerkoli, samodejno posodobljene skozi celotni projekt. Rezultat tega je koordinirana, konsistentna in zaključena zasnova in dokumentacija.

Za **brezplačno predstavitev** in informacije nas pokličite na številko **01 530 11 39** ali obiščite **www.cgsplus.si**.

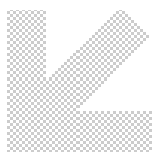


CGS plus d.o.o.,
Brnčičeva ulica 13, Ljubljana
tel.: 01 530 11 00
Internet: www.cgsplus.si

Autodesk®
Authorized Value Added Reseller

sad spoznanj

28. novembra je Ljubljano obiskal in imel v organizaciji zavoda Emzin v Cankarjevem domu svoje predavanje v Ameriki živeči oblikovalec avstrijskega rodu Stefan Sagmeister. V popolnoma polni dvorani M3/4 Cankarjevega doma je (i)zbrani publikli pretežno oblikovalcev predstavil svoje ustvarjalne poglede in delo v predavanju z zgovornim naslovom »Vse, kar sem se do sedaj naučil v življenju«.



Stefan Sagmeister se je po diplomni na Univerzi uporabnih umetnosti na Dunaju kot Fulbrightov štipendist podal v New York, tam magistriral ter kmalu zatem ustanovil lastni studio Sagmeister Inc. V njem je ustvaril vrsto del, od ovitkov zgoščenk Rolling Stonesov, Davida Byrna, Louja Reeda, skupine Aerosmith itd. do ovitkov albumov skupine Talking Heads ter sodeloval z American Institute of Graphic Arts, muzejem Guggenheim, medijskima hišama HBO in Time Warner in drugimi. Za svoje delo na področju grafičnega oblikovanja je prejel vrsto uglednih mednarodnih nagrad, postal redni

profesor newyorške Šole vizualnih umetnosti ter leta 2001 pri britanski založbi Booth-Clibborn izdal knjižno monografijo z naslovom Sagmeister: Made You Look.

Ustvarjalno prenasičenost je v nekem trenutku presekal z letom dni popolnega ustvarjalnega molka, ki ga je posvetil predvsem razmišljanju in iskanju samega sebe. Posvetil se je raziskovanju sprememb, do katerih pride, ko proces oblikovanja ni omejen z zunanjimi smernicami in roki oddaje. Med številnimi stvarmi, ki jih je tisto leto počel, je bilo tudi pisanje dnevnika. Grafične izsledke razmišljanj in iskanj tega obdobja, barvite vizualne verige, ki v več delih zaključujejo posamezno mi-

sel, je predstavil na razstavi v avli NLB, d. d., ter na seriji plakatov, ki so dlje časa krasili plakatne površine nekdanje tobačne tovarne ob Tivolski cesti. Njihova optično zanimiva in voodoo grafika je navdušila ameriško oblikovalsko javnost, obiskovalci pa s(m)o jo sprejeli z odobravanjem.

Nobenega posebnega navdušenja pa ne morem izraziti nad predavanjem samim. Ves čas mi ostaja v ustih grenak priokus zavedanja naše majhnosti in tega, da slepo spoštujemo večino tujega, lastno pa zavračamo. Naj kot primer navedem navdušeno kritiko zadnjega

albuma pevc Vlada Kreslina s strani reškega glasbenega kritika. Takole je napisal (citiram): »Da je kojim slučajem Kreslin u Americi, nazivali bi ga singer/songwriterom, uspoređivali bi ga s Dylanom i Youngom, a njegove pjesme izvodili bi svi, kojima je stalo do kvalitete.« Ne morem se namreč znebiti občutka, da podobnega predavanja Janeza Slovencevna, ki je oblikoval knjižne ovitke skupin Solze in kri, Nostalgija in Stari znanci ter še vrsto monografij, letakov, celostnih podob ipd, ne bi obiskala niti četrtina tam prisotne zasedbe. Pa bi se morda Janez temeljito pripravil, dodal kopico teorije, morda celo pogostitev ... Priznam celo, da je nenavdušenje lah-

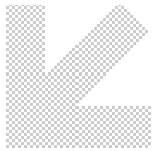
ko začinjeno s kančkom (nelepe slovenske) zavisti, ker si v naših razmerah ne znam zamisliti ustvarjalca, ki bi si lahko omislil tovrstno celoletno meditacijo in ustvarjalno svobodo, saj bi že po mesecu ali dveh bankrotiral. Zato po predavanju ostaja malce prazen občutek s priokusom občudovanja originalne poteze in še bolj originalne grafične predstavitve lete. In njeno nadaljevanje, ki je pot od razstave do razstave, od predavanja do predavanja, pobeg iz vsakdanje mučne rutine. Morda pa je to sporočilo in nauk?

V seriji velikofornatnih plakatov upodobljeno spoznanje oziroma misel Stefana Sagmeistera: »Trying to look good limits my life«



pionir računalniške umetnosti

Mednarodni grafični likovni center (MGLC) je do sredine januarja letos gostil razstavo umetnika slovenskega rodu Edvarda Zajca, pionirja umetniške ustvarjalnosti z računalnikom, in to ne le v slovenskem prostoru – ki je že sicer konzervativnejši, sodobnim gibanjem pa nenaklonjenem –, ampak tudi v svetu.



Začetki Zajčevega umetniškega iskanja segajo v rodni Trst in se razvijajo pod močnim vplivom pozitivnih in idejno odprtih ustvarjalnih spodbud s strani tamkajšnjega profesorja likovne vzgoje na realki Avgusta Černigoja, h kateremu se je še kasneje pogosto vračal in se z njegovo pomočjo povezoval s somišljeniki v Trstu ter v italijanski in slovenski okolici. Nerazumevanje njegovega dela s strani okolja ter v največji meri veliko boljši delovni pogoji so ga vse pogosteje vodili v ZDA, kjer živi še danes. Leta 1980 je na tamkajšnji Univerzi Syracusea

(New York) ustanovil oddelek za računalniško umetnost, katerega še vedno tudi vodi. Zgodovinar umetnosti in tehnologije ter častni profesor na pariški univerzi za znanost in umetnost Frank Popper je Edvarda Zajca v svoji knjigi *Art of the Electronic Age* (1993) upravičeno uvrstil med 27 svetovnih pionirjev elektronske umetnosti.

Začetki računalniške ustvarjalnosti Edvarda Zajca segajo v »daljno« leto 1969, ko ga najdemo med udeleženci ene prvih predstavitev računalniške umetnosti v prostoru bivše Jugoslavije v Zagrebu, kjer so četr-

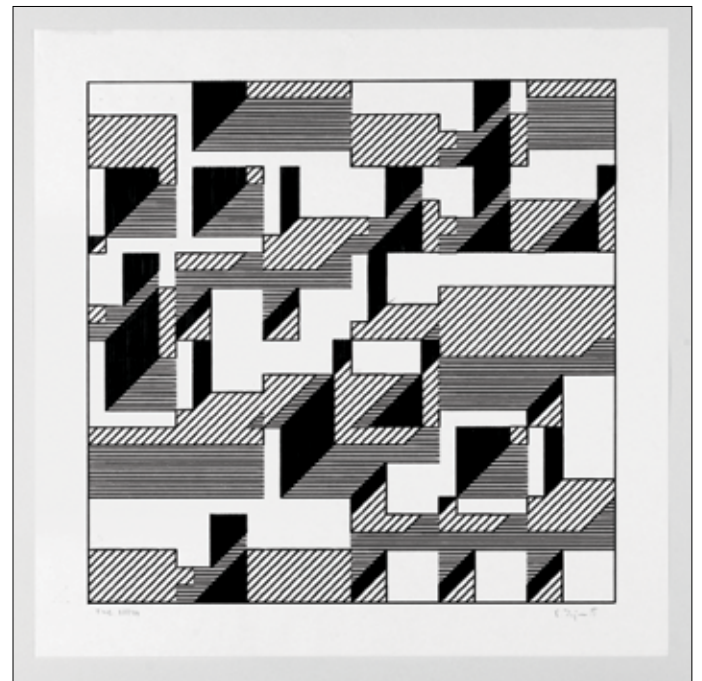
te Nove Tendence z naslovom *Računalniki in vizualna raziskovanja* najavile odpiranje umetnosti proti področjem znanosti in tehnologije. Računalnik je zanj tedaj v ključnem momentu ustvarjanja pomenil izhod iz umetniške krize, v kateri se je znašel zaradi sle po maksimalni minimalnosti, ki ga je pripeljala do bele stene. V njem je našel ne le posrednika vizualizacije idej, temveč tudi sredstvo za nadzorovanje in komunikacijo. Serijo svojih prvih računalniških grafik je poimenoval RAM, že od leta 1972 pa je v sodelovanju s programerji razvijal interaktivni

sistem likovnih dialogov, katerega prva različica je knjiga *Informatrix, Knjiga likovnih dialogov* (1979), v kateri je vzpostavil temeljni postavki svojega raziskovanja procesov ustvarjanja z računalnikom, to sta takojšnja povratna informacija, ki jo enosmerni mediji ne dopuščajo, in kontrola stroja kot tudi uporabnika, ki ima v interakciji s strojem možnost ustvarjalnega sodelovanja.

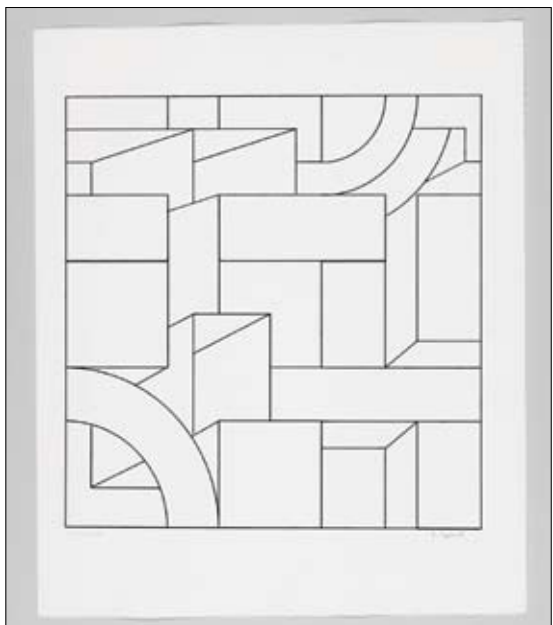
Od računalnika je po letu 1980 prešel tudi k videu, kjer je začel razvijati zvrst, ki jo sam imenuje orphics in ki likovni obliki in barvi doda časovno komponento ter glasbo. Na



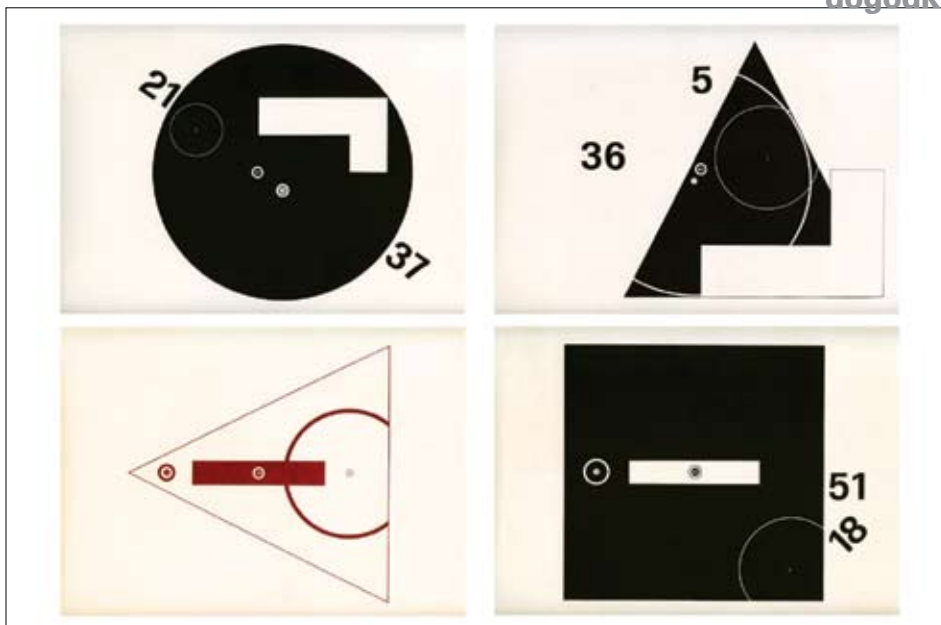
4 the person who has everything, 1966, litografija, 48 x 40 cm



TVC 88844, plot, 36 x 36 cm



Prostorska metafora (sm) 46339, plot, 48 x 40 cm



Knjiga Informatrix, Založništvo tržaškega tiska, Trst 1979, detajl

Ijubljanski razstavi je bila premierno predstavljena najnovejša različica programa Informatrix 3, interaktivnega sistema, ki omogoča likovne dialoge. Le-ti nastajajo tako, da program uporabniku ponudi določeno število kompozicij, ki jih ta izbira in dodaja po svojem okusu. Izhodišče tega kognitivnega sistema je domneva, da ima vsak človek v sebi že vrojen občutek za red, ki lahko ob likovnem dialogu privre na dan s pomočjo sobesednikovih izbir, program pa zrcali del njegove notranjosti.

Različica programa, predstavljena na razstavi, je bila le prva faza projekta, v kratkem pa ji bo sledila druga, prirejena za uporabo na spletu. Edvard Zajec v svojem delu še

vedno nadaljuje z raziskovanjem novih možnosti ustvarjalnega izražanja, v računalniku pa išče tiste načine uporabe stroja, po katerih lahko človek postane bolj človeški in ne nasprotno.

Komentar

Le redki še danes, v obdobju, ko se računalniki vrinjajo v vse pore naših življenj, vedo ali se spominjajo, kaj so bili v 60. letih, ko jih je Edvard Zajec spoznal in sprejel kot svoje ustvarjalno orodje. Le sivolasi računalniški zanesenjaki se še spominjajo prostorov, nabitih z »izjemno zmogljivo« računalniško opremo, ki je bila sposobna po dolgih minutah (in urah) napornega mletja

in negotovosti o možnostih uspeha natisniti le preprosto grafiko, programirano v dnevih in tednih dela ob monokromatskem zaslonu s programom, kot je bil tedaj, na primer, Fortran. Vse to je že davno pozabljena preteklost, a pomembno dejstvo v razumevanju pionirskega momenta v umetniškem ustvarjanju.

Drugi, mnogo močnejši dejavnik odločitve o kraju bivanja in predvsem delovanja Edvarda Zajca pa je bila sama uveljavljenost računalniške umetnosti kot vsaj približno enakovredne »klasičnim« oblikam ustvarjalnosti. Dolga leta prepričevanj in žolčnih polemik so bila potrebna, da so se vrata pomembnih svetovnih galerij vsaj nekoli-

ko odškrnila temu področju likovne (in druge) ustvarjalnosti. Pod »druge« so mišljene predvsem nove veje ustvarjalnosti, katerih pridruženje in zivanje je računalnik omogočil. Statične slike so preraščale v gibljive, animirane, vsemu pa se je kmalu začela pridruževati še glasba. In to so bili elementi, kamor se je z leti začela razraščati tudi Zajčeva ustvarjalnost.

Pravi pomen pionirskega poslanstva dela Edvarda Zajca lahko uvidimo šele ob upoštevanju tudi teh dveh dejavnikov. Zato ne smemo dopustiti, da se pridruži množici od rojakov pozabljenih, nadarjenih, sposobnih in uveljavljenih Slovencev, ki jim je znala dati priznanje in veljavo le tujina.



Scherzo za metrico in figure 992, plot, 50 x 38 cm



Orphics 6.2, 2000, eksperimentalna animacija 4', 40", detajl

computer space 2007

Letošnji pozni oktober je Bolgare obogatil še z eno prireditvijo, in sicer s forumom računalniške umetnosti s področja novih medijev in komunikacij, že devetnajst let znanim pod imenom Computer Space. Organizira ga bolgarska organizacija SCAS (Student Computer Art Society), vodi pa jo dr. Rosen Petkov.



Dogodek spada med največje in najbolj poznane prireditve iz žanra računalniške umetnosti v Bolgariji. Podjetja in posamezniki širom sveta tam prikazujejo svoje izdelke in dosežke ter razpravljajo o prihodnosti elektronskih umetnosti. V

zadnjih letih se je projektu pridružilo kar nekaj podjetij in organizacij, med njimi Akademija za medije in umetnost (Cologne, Nemčija), ART+CON (Berlin, Nemčija), IRCAM (Paris, Francija), Akademija Bildo (Berlin, Nemčija), Inštitut za elek-

troakustiko dunajske univerze, umetnostni oddelek sydneyjske univerze, AGAVE (Francija) ter drugi. Forum iz leta v leto privabi večjo mednarodno pozornost. Lansko leto se ga je udeležilo 150 umetnikov iz petnajstih držav širom sveta.

Letos je bilo prijavljenih 163 projektov, žirija pa je nagradila tri iz vsake kategorije. Te so bile: računalniška grafika, računalniška animacija, offline multimedia, računalniška in elektronska glasba ter pet kategorij spletnih strani (umetnost





in kultura, zabava in prosti čas, tehnologija in trgovina, informacije in mediji). Computer Space je imel tri dni odprta vrata občinstvu, ki si je lahko ogledalo predstavitve nagradjenih in nominiranih projektov kot tudi predstavitve studiev in univerz s področja medijev, med njimi so bile tudi MIRALab, Filmakademie Baden-Württemberg in univerza Liverpool John Moores.

Bolgari so nas prijazno sprejeli in lepo skrbeli za nas, objavljene, ki smo po treh dneh od naših gostiteljev odšli polni novih poznanstev, idej in vpogleda v dosežke raznih organizacij, komercialnih in neprofitnih.

SCAS je nacionalna neprofitna in nevladna organizacija, ki upravlja dva centra:

- *nacionalni študentski informacijski center* – mrežo mladinskih informacijskih centrov. Ta organizira izobraževalne tečaje, seminarje in konference, dobavlja brezplačne informacije glede učnih priložnosti, tečajev, sprostitev, evropskih institucij in programov ter priložnosti financiranja;
- *center za računalniško umetnost* – promovira mladinske in študentske projekte na področju računalniške animacije, multimedije, računalniške in elektronske glasbe ter spletnega dizajna. Organizira tečaje, delavnice, seminarje, konference in forume na področju novih medijev, računalniških umetnosti in komunikacij.

SCAS je tudi član in soustanovitelj Bolgarskega mladinskega nacionalnega zbora, partner vseh državnih inštitucij, ki se ukvarjajo s problemi mladih, član FAIR-a (Forum of Associations for International Relations), priključen član ISEA (International Society for Electronic Arts) ter soustanovitelj in upravnik Balgarske mladinske informacijske mreže.



Nagradjena animacija The Rubbish Monster



Nagradjena ilustracija v kategoriji računalniška grafika

o animateki

December med množico drugih dogodkov že vrsto let zapored tradicionalno prinaša tudi festival animiranega filma. Ta manifestacija igrivosti, duhovitosti in »odklopljenih« idej kljub svoji nekomercialni noti počasi dobiva okvir vsestranskega festivalskega dogodka. Organizatorjem uspeva, da istočasno s tekmovalnim programom privabljajo še vrsto vzporednih programov: retrospektiv, razstav del zanimivih avtorjev, okroglih miz ipd. Tako festival pridobiva kredibilnost v svetu in doma, (pretežno) ljubljanska publika pa enega redkih nekomercialno obarvanih dogodkov.



Dogajanja

Kot smo že zapisali, je bila letos osrednja tekmovalna prireditev še v mnogo večji meri kot prejšnja leta spremljana z vrsto vzporednih dogodkov. Retrospektivnih prikazovanj različnih »kinematografij« je bilo kar nekaj: začele so se z retrospektivo oziroma izborom sodobnega animiranega filma z vzhoda, nadaljevale z retrospektivo »made in Yugoslavia 1949–1990« ter jugoslovanskim animiranim filmom, s sodobnim portugalskim animiranim filmom, vzhodno in srednjeevropsko panoramo, projekcijo kratkih filmov Phila Mulloya, Kojija Yamamura, Stevena Woloshena ... Poleg vsega tega pa so se zvrstili še prikazi Fokus na Kanado (klasika kanadskega animiranega filma), izbor najboljših animiranih filmov pod nazivom »svetovni jagodni izbor«, predstavitev ustvarjalca in člana žirije Kojija Yamamura, Aardiman Animations Studia, zgodovine portugalskega animiranega filma, avstrijskega avantgardnega filma in videla ... Celo avdiovizualni koncert se je uvrstil med dogodke in ob klavirju spremljana projekcija animacij Raoula Baréjeja. Mnogo in več kot preveč – za ljubitelje kot tudi za bežne spremljevalce.

Izven Ljubljane se je festivalu uspelo prebiti le v Art Kino Odeon v Izolu in v celjski Metropol. Svoj trenutek so doživeli tudi otroci, za katere je bila organizirana delavnica animiranega filma v ljubljanski knjižnici Otona Župančiča. Pri velikih zaslužkarjih takšni festivali seveda ne naletijo na razumevanje, tako da je, na primer, Kolosej v času festivala nemoteno predvajal svoj običajni komercialni program.

Zmagovalci Animateke 2007

Osrednja pozornost pa je seveda še nadalje posvečena tekmovalnemu programu.

Žirija je iz bogatega izbora udeležencev izpostavila le prejemnika oziroma prejemnice glavne nagrade in študentske nagrade,



Zmagovalno delo v študentski kategoriji - Špela Čadež, *Liebeskrank*



občinstvo je glasovalo za svojega lavreata, posebna priznanja pa so prejeli še filmi, ki so jih kot osebni izbor izpostavili člani festivalske žirije.

Glavna nagrada mednarodne žirije je letos šla v ženske roke, in sicer sta jo prejeli ustvarjalki estonskega rodu Jelena Girlin in Mari-Liis Bassovskaja (Nukufilm Oü) za film *Obleka/Kleit*. Šest in pol minut dolg film je posnet na 35-milimetrski trak. Pripriveduje zgodbo o ženski, ki se spominja srečnih trenutkov svojega življenja oziroma o njih domnevno le sanja. Kdo je ta ženska, katere obleka pozna čudovito in razburljivo življenje s kuhinjskimi pripomočki? Ženske nikoli ne vidimo, čeprav se gibljemo ob njenem telesu ali bolje, ob njeni obleki, saj sta obleka in telo lahko tudi eno. Žirija je z naslednjimi besedami utemeljila izbor: »Film navduši z bogato paleto umetniških elementov, ki skupaj priključijo človeško telo, polno spominov in sledi. Ustvarjalki razumeta, da je animacija lahko tudi poezija. S preobrazbo predmetov in materialov iz vsakdanjega življenja ustvarita metaforične pomene, ki so intimno povezani z naravo ženskosti.«

Občinstvo se je navdušilo za drug film, in sicer računalniško animacijo *Črte življenja* (Lifelines), ki je v Kliku že bila predstavljena, saj je uspešno (tudi tam je zmagala v svoji kategoriji) sodelovala že na evropskem natečaju Europrix Toptalent Award. Njen avtor, študent madžarske Akademije za oblikovanje in umetnost, Moholy-Nagy Tomek Ducki je osebno prišel v Ljubljano na predstavitev filma. Lirična zgodba s potezami izvirne grafike govori o bližnjem srečanju v svetu, kjer so pravila začrtana,



Prizor iz zmagovalnega filma *Obleka (Kleit)*

poti ozke, napake usodne, poti nazaj pa ni. Čeprav so svet in njegovi prebivalci v filmu sestavljeni le iz kolesc različnih velikosti, so gladko, tekoče gibanje in interakcija mehaničnih androidov ter muzikalnost glasbene spremljave inteligentne metafore napredovanja, tovarništva, padanja, neuspeha in umiranja. Mednarodna žirija je odločitev občinstva podprla še s svojim izborom oziroma s posebno nagrado, tako da je mladi ustvarjalec odšel iz Ljubljane, ozaljšan s še dvema odlikovanjema.

Med študentskimi animiranimi filmi je zmaga pripadla izdelku slovenske prijaviteljice Špela Čadež (KHM/Špela Čadež) z naslovom *Ljubezen je bolezen/Liebeskrank*, narejenim na 35-milimetrskem filmu v slovensko-nemški koprodukciji. Svoj izbor so žiranti utemeljili z naslednjimi besedami: »Študentka izkazuje očiten dar pripovedovanja in nadzora nad gibanjem. Izdelala je ganljiv film, poln občutenj, ki inteligentno zgradi igrivo zgodbo, navdihneno z izrazjem iz vsakdanjega jezika. Žirija meni, da je avtorica obetavna umetnica, in si želi, da bi ta nagrada spodbudila njen ustvarjalni napredek.«

V primerjavi z množico drugih festivalov je zelo »skopo« zastavljen nagradni sklad dovoljeval žirantom, da izberejo med tistimi filmi, ki se niso uvrstili med nagrajene izdelke, ki tako ali drugače odstopajo iz povprečja in izkazujejo neko višjo kakovost. Tudi med temi je zasedba močno »vzhodnjaško obarvana«, saj sta kar dva filma poljska, prav tako dva iz Latvije in po en iz Avstrije in Poljske. Vsak od žirantov je imel pravico do enega »jollyja« in razdelili so si jih takole:

– Koji Yamamura si je izbral s subtilnim humorjem obarvano in v prepričljivem risarskem slogu izvedeno zgodbo latvijskega avtorja Vladimira Leščiova, ki pripoveduje preprosto zgodbo o skupini, ki se pozimi

odpravi loviti ribe na ledu. Hud mraz in veliko močne pijače jih privedejo do nepričakovanih posledic, ki vzpostavljajo vprašanja o tem, kaj smo izgubili v osamljenem svetu ...



Nagrada občinstva za *Life line*

o animateki

Cilj festivala je, da vsako leto predstavi novo produkcijo kratkometražnega animiranega filma v Vzhodni in Srednji Evropi, in sicer slovenskemu občinstvu, avtorjem ter drugim poznavalcem animiranega filma iz tujine. Festival Animateka je stična točka za mednarodno srečanje in izmenjavo izkušenj avtorjev, študentov, selektorjev, novinarjev in občinstva. Izhaja iz redne kinotečne mesečne nanizanke, ki je od leta 1998 pridobila številno in raznoliko občinstvo. To je sodelovalo tudi v občasnih predavanjih in debatah z gostujočimi avtorji. Njihov interes je organizatorje prepričal, da stik z animiranim filmom obogatijo še s festivalom Animateka, na katerem organizirajo tudi redne dnevne pogovore z avtorji.

– Marco de Blois se je odločil za Kratko življenje avstrijskih avtorjev Johanne Freise in Danijela Šuljiča, film, ki prikazuje skoraj črno-beli notranji svet neke deklice, ki se razprostira od jasnovidke do vesoljskega poleta, za konec pa še tanga. Srhlijivi film odlikuje tudi nekaj močnih erotičnih prizorov.

– Brigitta Burger-Utzer je izpostavila filmsko zgodbo poljske avtorice Wiole Sowa o družini treh žena, ki so si zelo blizu, a se bojijo osamljenosti, zato iščejo čustveno zaščito. Ta »impresionistična pesnitev« z naslovom *Refreni nas popelje v sanjski svet*, v katerem avtorica prepušča gledalcu odločitev, ali so trije ženski liki iz različnih generacij ena in ista oseba.

– izbor Duscha Kistlerja je bil film *Črna skrinjica* Latvijca Jurģisa Krāsonsa. Ta pripoveduje zgodbo o leteči bodičasti kepici, ki v iskanju nove znamke prispe v kraje, kamor vpliv globalizacije še ni segel. Po številnih nesporazumih se Hoogie (bitje neznanega izvora) pojavi na naslovnica svetovnih revij. Za vse pa je kriva črna skrinjica. Avtorjevo pripovedovanje zgodbe v filmu je anarhistično, navduši pa z edinstveno likovno govorico in presenetli z vizualnim humorjem.

– Fernando Galrito je izbral film poljske avtorice Joanne Rusinek z naslovom *Naključje*. Ta kot svoje izhodišča navaja misel: »Pravijo, da človek ne izbira lastne usode, pač pa usoda izbere človeka. Pravijo pa tudi, da je usoda slepa ... Lahko vas zgreši po golem naključju.« Film navduši s prepričljivo grafično podobo, govori o življenju, hkrati pa o umetnosti srečevanja v svetu, kjer se ljudje večkrat zgrešimo kot srečamo.



Jurgis Krāsons, Črna skrinjica

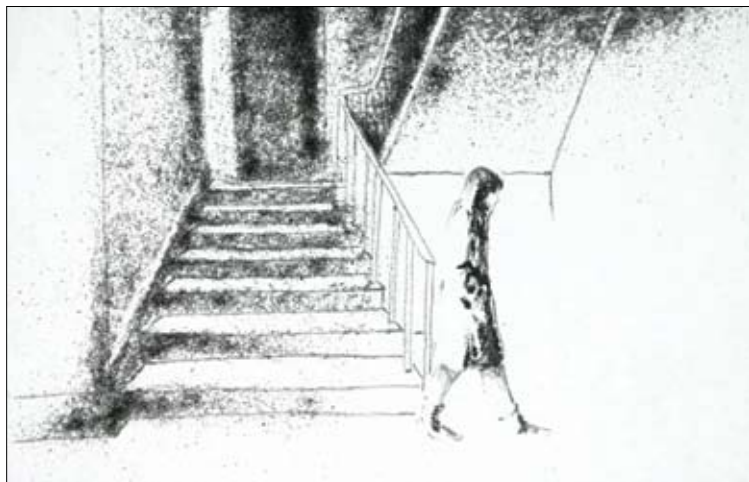


Wiole Sowa, Refreni

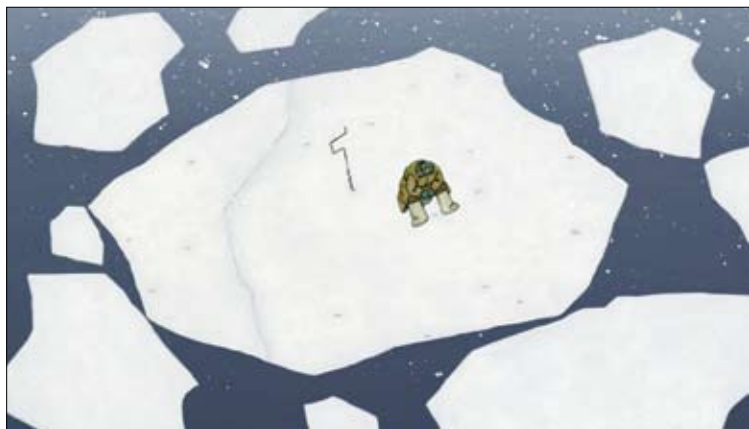
Povzetek

Festival Animateka navkljub vsakoletnim borbam za sredstva za svojo izvedbo iz leta v leto raste. Različnih dogajanj je vse več. V Slovenijo privabi vrsto zanimivih umetnikov, katerih dela ostajajo na ogled slovenski javnosti še po zaključku festivala (v MGLC-ju je še vedno odprta razstava del Kojija Yamamure). Promovira tako slovensko animatorsko ustvarjalnost tujini kot tuje ustvarjalce in kinematografije pri nas. Prispevek festivala k promociji filmske animacije je nedvomno velik in le želimo si lahko, da bi v svojih prizadevanjih dosegli čim širši krog občinstva, posebno tistega mladega, ki šele raste, se razvija ter si ga tudi sami najbolj želijo. Verjetno je edina hiba festivala ta, da po-

časi prerašča mere svojega »bivališča«, nekomercialnemu filmskemu programu namenjenega Kinodvora. Organizatorji občutijo to prostorsko omejenost, zato skušajo svoje »zidove« vse bolj širiti, trudijo se iskati zunanja prizorišča ter področje animacije vse bolj približevati mladim, šolajočim, učencem, študentom ipd. Vse v smislu promocije dejavnosti kot take. Filmska animacija je že skoraj popolnoma digitalizirana, orodja, s katerimi jo izdelujemo, pa vse dostopnejša. Zato je toliko bolj pomembno, da se tako znanje (know how) kot tudi poznavanje področja prenašata na mlajše generacije in istočasno, da se festival, ki izkazuje vse več zrelosti in kakovosti, širi tudi izven meja prestolnice.



Joanna Rusinek, Naključje



Vladimir Leščiov, Izgubljeni v snegu

univerzalno domovanje

Težko si je zamisliti bivanjski prostor, ki bi ustrezal različnim profilom ljudi. Tako po starosti kot po življenjskem stilu, željah in zahtevah. Toda skupina oblikovalcev, ki se je združila, da razbije stereotipe univerzalnega doma, si je zamislila prav to. Izhajali so iz dejstva, da bomo v prihodnosti veliko bolj mobilni, in iz tega je izhajalo tudi njihovo razvijanje koncepta življenjskega stila, ki bi pod isto streho na fleksibilen način lahko združeval različne starostne skupine, z različnimi potrebami, v različnih življenjskih situacijah.

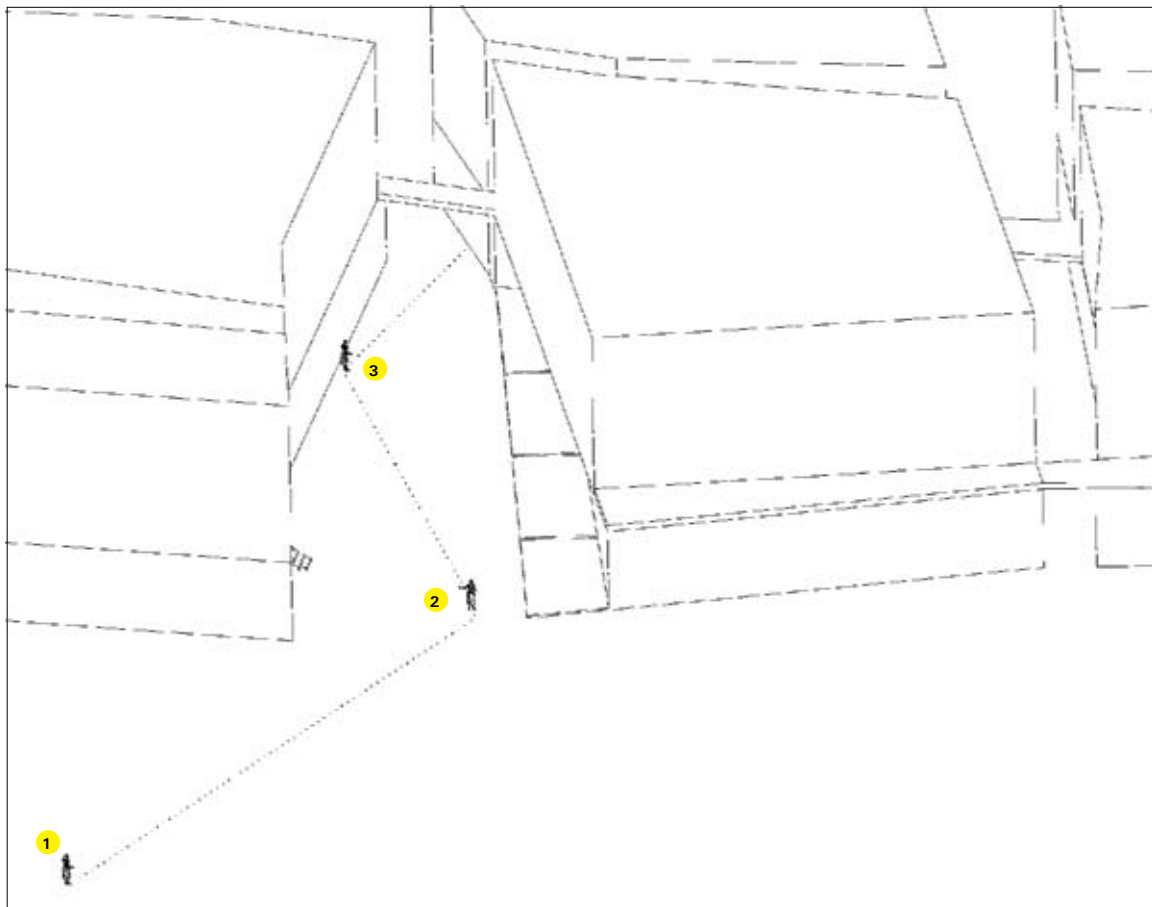


Diplomanti oblikovanja in arhitekture iz mednarodnih okolij so se za eno leto »ustavili« v Nemčiji in delali na inovativnem projektu univerzalni dom. Razvijali so idejo,

kako zasnovati stanovanjski kompleks, ki bi stanovalcem dajal občutek domačnosti in jim nudil vse, kar potrebujejo za življenje, od osebnega kuharja do internetne rezer-

vacije, izposoje kuhinjskih pripomočkov, dostave na dom do varnosti v stanovanju in rdečega gumb za klic na pomoč. Predvsem so želeli poudariti, da ne gre za ide-

jo, kako v bivanjski prostor namestiti kopico visokotehnoloških pripomočkov, zapletenih za uporabo, ampak so se bolj nagibali k premišljeno zasnovani arhitekturi, ki nudi



Točka prihoda je vabljava in takoj ustvari vtis, da se »počutiš doma«: 1 – sadovnjak ob vhodu privablja pogled, 2 – uči raziskujejo, dokler ne najdejo zanimive točke, 3 – ko jo najdejo, občutek odtujenosti izgine



Prvi vtis o arhitekturnem objektu

tako zasebnost kot priložnost za navezovanje stikov, in namestitvi hišnega sistema, preprostega za upravljanje in prilagojenega posamezniku. Koncept premišljene arhitekture in oblikovanja Make yourself at home so dopolnili s preprostimi, a pametnimi pripomočki, združenimi v sistem S.M.A.R.T.-er home for all, ki želi delovati kot protiutež tistim projektom pametnih hiš, ki temeljijo predvsem na visoki tehnologiji, in pozabijo, da bi jo bilo dobro prikrojiti končnemu uporabniku na tak način, da mu bo domača in jo bo samodejno uporabljal, namesto da bi jo čez čas opustil.

Počutimo se kot doma

Pri Konceptu Make yourself at home so ustvarjalci razmišljali, kako zasnovati domovanje oziroma celoten stanovanjski kompleks, tako da bi se novi stanovalci v čim krajšem času počutili domače. Da bi to dosegli, so se pri oblikovanju držali pet predpostavk:

- komunikacija zamegli mejo med javnim in zasebnim prostorom in omogoča socialne stike na določenih mestih,
- kakovost življenja ni tako zelo odvisna od našega imetja, kot je odvisna od kakovostnih storitev,
- čeprav nam mobilnost daje pomirjajoč občutek stalnosti, nam še vedno dopušča, da izkoristimo priložnost, ko se pojavi,
- narava nas vedno znova prevzame. Izhajajoč iz teh trditev, so se odločili, da oblikujejo skupno kuhinjo, opremljeno z vsemi pripomočki. Oblikovani so mikro kotički, kjer posameznik lahko kuha, na voljo je tudi kuhar, storitev pomivanja posode, sveža hrana, 24-urni hladni bife itd. Jedilni kotiček je na voljo tako znotraj kompleksa kot tudi zunaj, kar je posebno dobrodošlo ob lepih sončnih dnevih. Še vedno pa se tudi v posamičnem stanovanju v določenem prostoru nahajajo predali, v katerih so spravljene kuhinjski

pripomočki, ki služijo pripravi preprostih obrokov. Ko jih ne potrebujemo več, jih lahko hitro pospravimo in tako ponovno pridobimo prostor. Zanimiva ideja je tudi večnamenski voziček, ki je hkrati tudi predal. Ko ga potrebujemo, ga izvlečemo iz sestava predalov in z njim, na primer, odpeljemo umazana oblačila v pralnico, gremo nakupovat ali pa vanj naložimo majhnega otroka, kateremu se zdi taka vožnja še posebej zabavna.

Ljudje smo radi obkroženi z naravo, zato so oblikovalci posebno pozornost namenili tudi razporeditvi rastlinja in elementov, kot so počivalne površine, klopi itd. Razporeditev nekaterih elementov nudi priložnost, da se umaknemo, in nam nudi zasebnejši prostor, drugi elementi pa so postavljeni v središče sprehajalnih poti ali na kak drug kraj, kjer nudijo priložnost za druženje in nova poznanstva.

Uporabniku prijazna tehnologija

Pet pravil pametnega doma (S.M.A.R.T.-er home for all)

- S. (simple) Preprosta uporaba.
- M. (modular) Zamenljivi in med seboj združljivi deli.
- A. (accessible) Dosegljivost čim širšemu krogu uporabnikov.
- R. (re-innovative) Izboljšani izdelki, na podlagi izkušenj in novih možnosti.
- T. (techno-human) Pametna tehnologija za ljudi.

Prednost koncepta hišnega sistema S.M.A.R.T.-er home for all je v tem, da je to živa aplikacija, ki se prilagaja uporabniku. Če imamo, denimo, človeka, ki nima veselja z učenjem upravljanja novih naprav, rad pa gleda televizijo, mu sistem prilagodijo, tako da celotno upravljanje poteka prek televizijskega sprejemnika. Takemu uporabniku je upravljanje s televizijskim daljincem domače, zato bo preko podobnega pripomočka zlahka sprejemal telefonske klice, nadzoroval dom in si zalival vrt. Pripomoček, podoben daljinskemu upravljavcu, so poimenovali Osebni prenosni asistent. Tudi ta pripomoček se da programirati, tako da pri padcu človeka po določenem času avtomatsko pokliče pomoč, če gre za lažni alarm, pa lahko uporabnik klic še vedno prekliče.

Če je uporabnik mlada družina, se hišni sistem zopet prilagodi. S pripomočkom na hladilniku, ki pokaže, česa je zmanjkalo, s programiranjem osebnega prenosnega asistenta, da samodejno odpre vrata va-

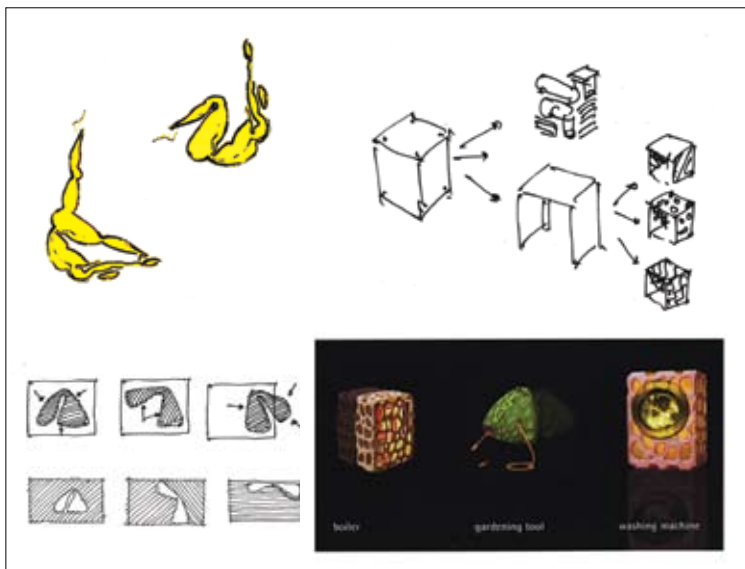


Bivanje S.M.A.R.T.: pametni upravljevec daljinsko nadzira hišne naprave, pametni medijski sistem ponuja vse za zabavo in komunikacijo, modularni kuhinjski podpira več načinov priprave hrane, indukcijsko delovna plošča pa na majhnem prostoru ponudi vse, kar uporabniki potrebujejo

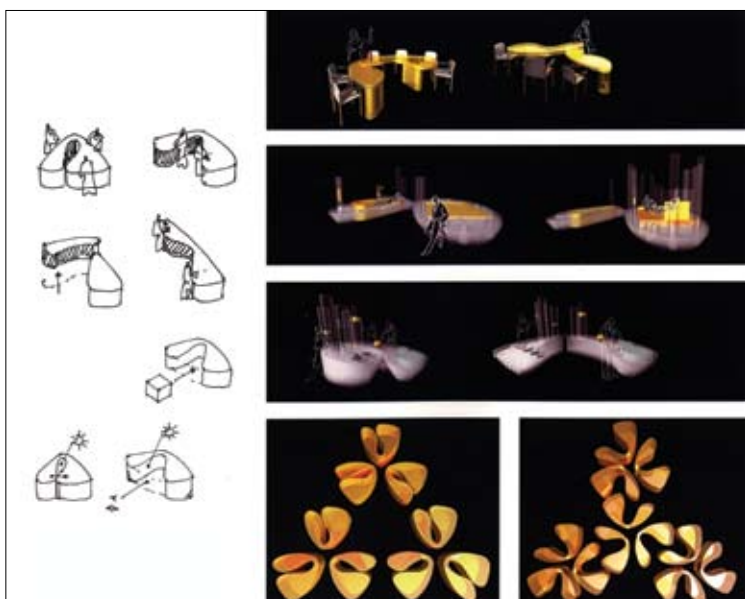
ruški itd. Namen takega hišnega sistema, ki upravlja pametno hišo, je tako izpolnjen, saj se zares prilagodi trenutni življenjski situaciji in pripomore k lažjemu upravljanju življenja.

Izdelki za prostorska razmerja

Univerzalni dom je zasnovan tako, da omogoča svojim prebivalcem svobodno bivanje in izražanje lastne individualnosti. In kakšno bi zatorej naj bilo bivališče 21. stoletja? Rezultat razmišljanj je bila ideja o bivanjskih enotah, ki bi dovoljevale različne postavitve v različnih življenjskih obdobjih. Namen ideje ni bil razviti večnamensko pohištvo, am-



Hišne naprave so zasnovane tako, da sta funkcijska in estetska komponenta ločeni; funkcijski del postane masovno narejen izdelek, medtem ko so estetske vrednosti spremenljive s strani uporabnikov

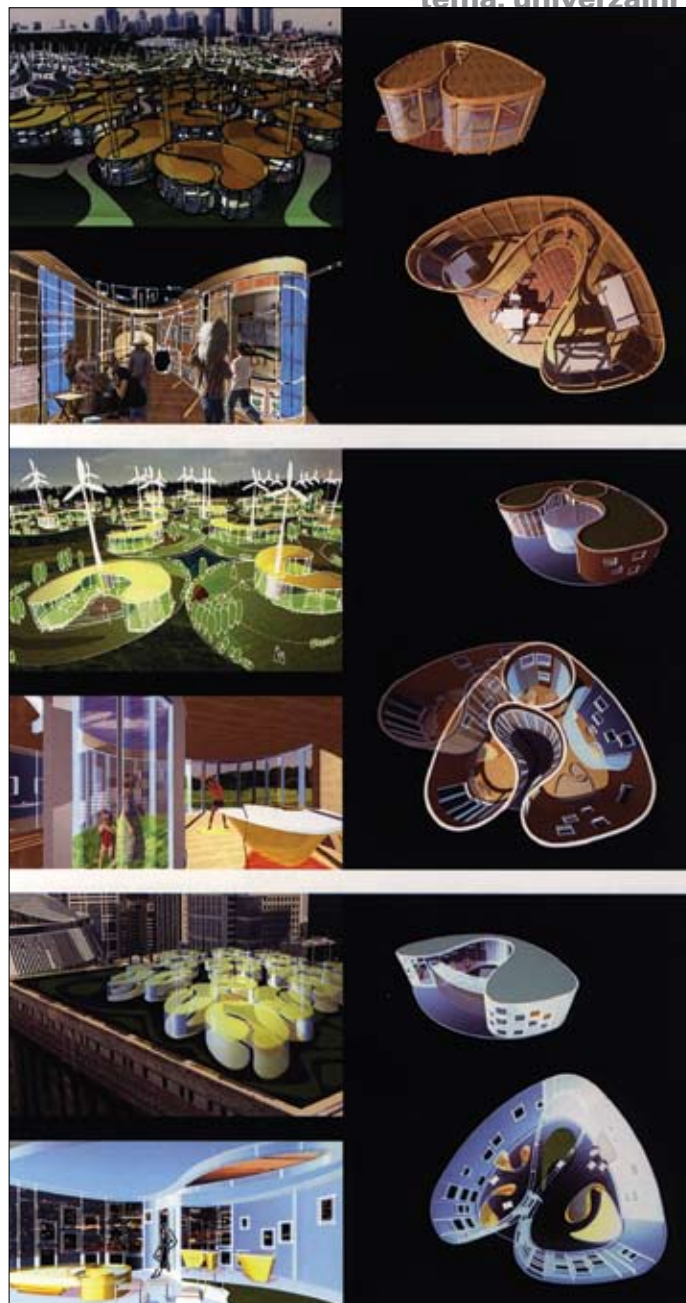


Prostor in pohištvo, ki ga uporabniki lahko prilagajajo

pak enote, ki se lahko prilagodijo situaciji, recimo, da lahko element ob določenem času uporabimo kot okroglo mizo, kasneje pa le-to preoblikujemo v dve skoraj ločeni delovni mizi.

Povzetek projekta je bil, da ni smiselno is-

kati rešitve za univerzalno bivanje, saj ene ali enotne rešitve ni. Začetek vsake tradicije ali sloga je vedno nek poskus in poskusi so gonilo prostorskih in arhitekturnih gibanj. Dovoljujejo razmišljanje o našem delu in nas vodijo v nadaljnja raziskovanja.



Različne oblike bivanja in bivališč:

- Revno bivanje: bivanjske razmere so minimalne, bivalne enote si uporabniki delijo. Prostorska razmerja so fleksibilna, isti prostori lahko služijo različnim namenom.
- Eko bivanje: sledi procesom in menjavi obdobjem v naravi, tekom dneva itd.
- Razkošno bivanje: primer tega je, na primer, penthouse. Bivalne razmere so sodobne, življenjski slog dinamičen, dom pa služi pogosto tako kot hotel

TEKSTILJE IN OBLAČILA

NOTRANJA OPREMA

VIZUALNE KOMUNIKACIJE

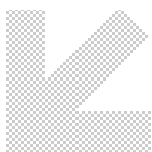


Visoka šola za dizajn

WWW.VSD.SI

čajanke – tudi o sodobni umetnosti

Pogovori o sodobni umetnosti, imenovani Čajanke za sodobno umetnost, so sproščeni, obenem pa gre za ustvarjalne debate, ki se dotikajo aktualnih tem iz širokega polja sodobne vizualne kulture. Delujejo kot nekakšna javno-izobraževalna celica, ki omogoča živahno diskusijo, v katero se lahko vključi vsakdo, poznavalci in ljubitelji sodobne umetnosti.



Prvo Čajanko za sodobno umetnost so trije glavni akterji, Jadranka Ljubičič (umetnostna zgodovinarica, kustosinja galerije Alkatraz), Zoran Srdić (akademski kipar) in Petja Grafenauer Krnc (umetnostna zgodovinarica, kustosinja galerije Ganes Pratt), organizirali v Škratovi čitalnici (AKC Metelkova mesto) februarja 2006. Odtlej se srečujejo vsak prvi ponedeljek v mesecu na različnih lokacijah, pretežno v Ljubljani, a njihov cilj je delovanje razširiti po celi državi in tudi izven njenih meja. Jadranka, Zoran in Petja so prepričani, da aktualno umetniško dogajanje ne sme ostati izolirano le za ozek krog umetnikov in teoretikov, ki delujejo na prizorišču sodobne vizualne umetnosti. Čajanke so namenjene širši javnosti, vsem tistim, ki si želijo izmenjati mnenja o sočasnih umetniških dogodkih in poglobiti svoja znanja o novih pristopih v umetnosti z dejavnim vključevanjem v debato.

Od prve čajanke sta minili skoraj dve leti in v tem času ste pripravili osemnajst okroglih miz na različnih lokacijah. Kakšen namen imajo selitve?

Zoran: »Ves čas smo poskušali biti aktualni. Po prvi čajanki v Škratovi čitalnici smo se preselili v zapuščeno tovarno Rog in na primeru zasedbe tovarniških prostorov razpravljali o *Institucionalnih in neinstitucionalnih prostorih umetnosti* ob primerjavi z AKC Metelkova mesto.«

Jadranka: »To gesto smo naredili v podporo zasedbi opuščenih prostorov znotraj mesta. V Rogu smo organizirali pet zaporednih srečanj, zatem smo se preselili v Center in Galerijo P74, kjer smo prezimi-

li, nato pa smo se ponovno vrnili na izhodišče, v galerijo Alkatraz, kjer je naša trenutna stalna lokacija. A želimo si, da naša srečanja v prihodnosti ne bi bila vezana le na galerijo Alkatraz oziroma Ljubljano. Prižadevamo si, da bi Čajanke za sodobno umetnost gostovale v galerijah po vsej Sloveniji in nenazadnje tudi izven države. Tako kot je bilo v Mestni galeriji v Novi Gorici, kjer smo čajanko pripravili v začetku novembra lani. Lahko rečem, da so čajanke »nomadska tvorba«, ki se neprestano

seli in obravnava trenutne aktualnosti iz slovenskega in širšega umetnostnega prostora. To se pravi, da ne delujemo samo lokalno, ampak tudi globalno.«

Vsebine čajank se dotikajo predvsem fenomenov v sodobni umetnosti, kulturi in družbi. Kdo izbira teme, vi trije? Ali lahko vsebine predlagajo tudi drugi poznavalci sodobne umetnosti?

Zoran: »Običajno mi trije, a lahko bi dal pobudo za zanimivo temo kdor koli, ume-

tnik ali teoretik oziroma vsak udeleženec čajanke, ki ga pritegne določena vsebina. Navadno je tema že vnaprej izbrana, tako da na zadnji čajanki udeležence seznanimo z vsebino, ki jo bomo obravnavali na naslednji. Ni pa nujno.«

Jadranka: »Ideja lahko nastane tudi med samim pogovorom, ko posameznik iz publike izrazi željo, katero temo bi rad poslušal na enem izmed prihodnjih srečanj. Čajanke že od samega začetka niso bile zamišljene kot predstavitev posameznih



Tema zadnje čajanke v letu 2007, ki sta jo Jadranka Ljubičič in Zoran Srdić organizirala v galeriji Alkatraz, je obravnavala vlogo kustosa novih medijev. Debate so se udeležili Aleš Vavpotič, Dunja Kukovec in Igor Španjol.



Na čajanki v Mestni galeriji v Novi Gorici so svoje poglede na fenomen, pomen in recepcijo velikih razstav ter turizma v sodobni umetnosti predstavili Narvika Bovcon, Ksenija Čerče, Aleš Vavpotič, Saša Nabergoj, Vasja Nagy, Petra Kapš in Primož Nemeč. Čajanko sta vodila Petja Grafenauer Krnc in Zoran Srdić.

tem ex cathedra, pač pa kot sproščena izmenjava mnenj med umetniki, kustosi, kritiki, teoretiki ali ljubitelji sodobne vizualne umetnosti.«

Katere vsebine so po vašem mnenju doslej najbolj pritegnile udeležence in kakšen je bil njihov odziv?

Jadranka: »Ena izmed zelo dobro obiskanih čajank je bila posvečena obravnavi street-arta, specifične zvrsti kreativnosti v urbanih prostorih, ki odpira vprašanja o povezavi med institucijo umetnosti in ustvarjalnostjo kot tako. Naslednja čajanka, ki je v Galerijo P74 privabila zelo specifično publiko, je bila okrogla miza o novem Nacionalnem programu za kulturo, na kateri smo zasnovali odprto pismo kulturnemu ministru. Zelo dobro obiskana je bila tudi lanska oktobrska čajanka na temo fenomena velikih razstav ter pojava turizma v sodobni umetnosti. V novembru smo isto temo ponovili v Mestni galeriji v Novi Gorici in tudi ponovitev je, seveda v novem okolju in z drugimi gosti, naletela na zelo dober odziv. Posamezne čajanke se navadno udeležijo petnajst do dvajset obiskovalcev.«

Zoran: »V osnovi bi lahko teme razdelili na dve skupini. V prvo sodijo aktualni dogodki in primeri sodobnih vizualnih praks, ki jih je navedla Jadranka. Druga skupina

pa so neke vrste recenzije literature o sodobni umetnosti, ki sprožajo zanimive teoretske debate. Najbolj odmevna je bila po mojem mnenju recenzija prvega dela posmrtno izdaje esejev o moderni in sodobni umetnosti Igorja Zabela. Teoretske teme seveda zahtevajo predhodno pripravo in poznavanje določene literature, medtem ko predpriprava za pogovore o aktualnih temah, v katerih gosti predstavijo le svoj pogled na posamezni dogodek, ni potrebna.«

Posamezne teme verjetno privabijo tudi specifično publiko ...

Zoran: »Seveda, zato se trudimo, da čajanke tudi v prihodnje ne bi bile vezane na določen prostor, ki že ima svojo publiko. En del občinstva, ki se udeležuje čajank, je torej stalen, drugi del pa je dejansko vezan na prostor in posamezne teme. Predstavitve Zabelove knjige se je na primer udeležilo več obiskovalcev iz akademske sfere kot običajno, njegovi sodelavci in prijatelji iz ljubljanske Moderne galerije ter Zabelovi starši.«

Jadranka: »Publika je tudi generacijsko raznovrstna in prispeva svoj delež v živosti, ki jo želimo doseči s čajankami. K čeda-lje večjemu zanimanju pa seveda prispeva tudi dober glas. Pripomre, da se krog ljudi, ki jih naše debate zanimajo, neprestano veča.«

Kako se na vašo povabila odzovejo gosti, udeleženci okroglih miz?

Zoran: »Doslej ni še nihče zavrnil našega povabila. Vsi gosti so se čajank udeležili z velikim zanimanjem. Ob lanskem 27. grafičnem bienalu smo k okrogli mizi povabili Lilijano Štepančič, sokuratorico bienala. Druga dva kustosa, Božidar Zrinski in Breda Škrjanec, pa sta sedela med publiko.«

Jadranka: »Medsebojna komunikacija, ki se je razvila med tremi kustosi, je imela velik učinek tudi na ostale poslušalce, kajti prav ta interakcija med nami, gosti in publiko se nam zdi najpomembnejša. Pravzaprav je naš cilj na čajankah ustvariti čim bolj sproščeno atmosfero in mislim, da nam je to doslej uspelo.«

Se vama zdi, da tovrstne debate resnično spodbujajo k večji komunikaciji med udeleženci tudi po samih srečanjih?

Jadranka: »Ja, seveda. Naša želja je bila namreč ustvariti platformo, ki bi bila podlaga nadaljnjega sodelovanja. Želeli smo združiti obe sferi akterjev na neformalni ravni, umetnike in teoretike, ki delujejo znotraj polja sodobne umetnosti in povečati njihovo medsebojno komunikacijo. Na začetku smo dogajanje na čajankah pokušali prenesti tudi v virtualni svet. Na forumu smo namreč objavljali aktualne

teme in tekste ter obiskovalcem predlagali literaturo, da so na pogovore prišli z nekim predznanjem oziroma z že izoblikovanim mnenjem o temi, ki smo jo obravnavali. Potem pa smo to opustili.«

Zoran: »Ker se obiskovalci v svojem krogu verjetno pogovarjajo o temah tudi po čajankah, sedaj ponovno razmišljamo o formi interneta, ki bi bila nadgradnja naših srečanj. Blog, kjer bi svoje poglede in mnenja o posameznih temah pustili tudi tisti, ki se čajank ne bi udeležili, pa ostaja načrt za prihodnost. Pogovore seveda tudi dokumentiramo in vse kopije bodo v kratkem na voljo v knjižnici SCCA-ja.«

Kako ocenjujeta vaše delovanje tik pred drugo obletnico? Je odziv javnosti dosegel vašo pričakovanja?

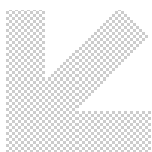
Zoran: »Odziv je presegal naša pričakovanja. Čajanke so prerasle v konstruktivna in dobro obiskana srečanja.«

Kakšni pa so načrti za prihodnost?

Jadranka: »Na eno izmed prvih čajank v prihodnjem letu bomo povabili štiri umetnike ali umetniške skupine, jih predstavili in soočili. Naš poglavitni cilj pa je internacionalizacija Čajank za sodobno umetnost, gostovanja tujih strokovnjakov na naših okroglih mizah in naša gostovanja v tujini.«

martin avsenik

Od 21. decembra prejšnjega leta do sredine letošnjega januarja je bila v novogoriški Mestni galeriji odprta razstava akademskega slikarja Martina Avsenika z naslovom IOS – podobe iz sanj. Dela so bila še posebno zanimiva, zato ker je njihovo likovnost dodatno poudarila natančna in domišljena tehnična izvedba. Avtor, ki je leta 1987 diplomiral na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani pri profesorju Janezu Berniku, je svoje slike prikazal kot svetlobne elemente, ki jih je postavil na višji nivo od tistih, ki smo jih že navajeni z različnih razstav. Vse skupaj sta obogatila še dva videa.



Priprava razstave je potekala šest let, tako da predpostavljam, da ni bilo nič prepuščeno naključju, kar je vidno tudi iz izvedbe same.

»Osnovna ideja se je pojavila že v začetku leta 1990, vendar je bila to res samo ideja, za katero takrat nisem imel nobenih možnosti realizacije. Priprave za projekt v obliki, kot je sedaj prvič predstavljen v Novi Gorici, pa so se začele v letu 2001, ko sem zastavil osnovna izhodišča projekta, to pa sta razvoj prosojnega nosilca slike in raziskovanje odnosa med zvokom ter sliko. Vedno je tako, da ko zaključiš neko stopnjo, že vidiš nove rešitve in ideje. Ta, prva predstavitev, mi je nakazala nove ideje za nadaljnje delo.«

Serija IOS se pojavlja že kar nekaj časa v različnih oblikah in prijemih, kot je to razvidno iz galerije na tvoji spletni strani.

»Temeljne postaje v razvoju projekta so potekale nekako takole: kot sem že omenil, se je osnovna ideja pojavila v letu 1991, nato sem imel prvo predstavitev svetlobnih teles v Galeriji ZDSLU ter naslednjo leta 1997 v Galeriji Srečka Kosovela v Sežani. Takrat še nisem imel animirane slike in glasbe, ki bi bila rezultat raziskovanja povezav med likovnim ter zvočnim. Sledil je daljši premor zaradi drugih obveznosti. V tem času sem nadalje razvijal predvsem svetlobni nosilec, ki je postajal lahkotnejši ter tehnično in izvedbeno bolj dovršen. V taki obliki, kot je sedaj, sem ga tudi zaščitil kot model. Zaščita je podobna kot pri patentu, le da gre tukaj za zaščito zunanjšega izgleda.

Med leti 1998 ter 2001 sem napravil še dve seriji računalniških slik, kjer sem nadaljeval z razvojem koncepta, ki sem ga dokončno postavil v letu 2001. Od takrat dalje šele sledi končna izvedba projekta IOS, kot ga predstavljam sedaj v Novi Gorici.



Vse, kar doživljamo v realnem svetu, se nam na nek način vtisne v zavest, podzavest in nam vzbuja neke občutke, doživetja, misli, misli o mislih itd. Svojo nalogo vidim v tem, da poskušam to čim bolj prepričljivo izraziti, zato pravim, da so slike kot projekcija naše zavesti, podzavesti, ali če poenostavim, naše duše. Na neki ravni se doživetja prevajajo v abstraktno energijo, ki se nato ponovno realizira v likovnem ter glasbenem mediju. Lahko rečem, da mi zvok sugerira barvo, in obratno, barva ali oblika zvok. Skratka, slike mi predstavljajo neke psihične pokrajine, ki so hkrati prispodobne za odsev duše, ki se zrcali in projicira v transparentnih nosilcih. Ime IOS je večpomensko. Je okrajšava besedne zveze »podobe duše« (images of soul) in hkrati ime za otok v Grčiji, grško pa pomeni beseda ios neskončnost. Grški otok navezujem na pojem potovanja (po duši), neskončnost pa na svobodo posameznika, dialog med univerzalnim in in-

dividualnim, ki je neskončen in zato tudi neizčrpen vir za človeško kreativnost.«

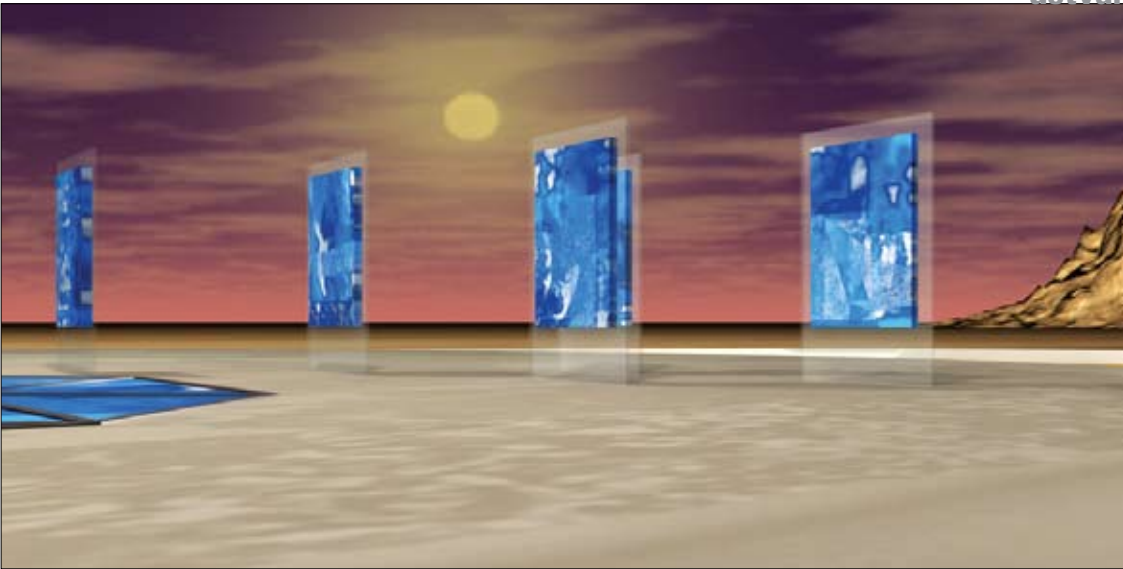
Izbor svetlobnih elementov je namenjen temu, da se barve prikazujejo kot svetlobe na način, kot se ga lahko doseže samo pri vitražih.

»Svetlobna oprema nosilcev slik je plod sodelovanja z Zdravkom Krajačičem in njegovim podjetjem Oblikovanje svetlobe. Tudi tukaj je razvoj potekal več let. Problem je bil predvsem v tem, da svetlobna telesa niso preveč okorna in da so čim tanjša (čim manjša globina). Zelo pomembno mi je tudi, da lahko reguliram jakost svetlobe, ki jo lahko spreminjam glede na svetlobne pogoje v okolici. Če bi imel samo eno možnost nastavitve svetlobe, to je na polno jakost, bi postala rešitev hitro banalna in blizu svetlobnim reklamnim tablam. Z možnostjo regulacije svetilnosti svetlobnih teles pa se lahko v različnih svetlobnih pogojih približam želenim tonskim ter barvnim vrednostim slike.«



Foto: Foto atelje Pavšič Zavadlav, Solkan





Izsek iz animacije

➤ **Za izdelavo slik/grafik je bil uporabljen računalnik. Čeprav imaš izobrazbo »klasičnega« slikarja, si se odločil za to orodje. Zakaj?**

»Vse je možno, dovoljeno, smiselno. Dobro pa je, če se sam zavedaš, na kakšen način uporabljaš novo tehnologijo. Sam sem se odločil za pot, ki sem jo omenil, zato tudi poudarjam, da samega sebe razumem kot nekoga, ki želi logično nadaljevati slikarstvo 20. stoletja, seveda na nov način in z novimi sredstvi. Nova tehnologija mi omogoča formalne rešitve projekta. Kar sem želel poudariti, je, da je tehnologija še vedno samo orodje, drugačen čopič ali svinčnik, da ni sama sebi namen in da jo v svojem primeru uporabljam le kot sredstvo za izražanje. Tehnološki procesi niso hkrati tudi vsebina, kar lahko opazujemo v drugačnih pristopih sodobne umetnosti.«

➤ **Na razstavi sta tudi dva videa: IOS v sliki ter sprehod po navidezni galeriji, narejena v računalniški tehniki 3D. Prvi video prikazuje nastajanje slik samih, medtem ko**

je drugi mišljen kot navidezna KLIK: galerija z razstavljenimi slikami iz serije IOS.

»Prvi del je potovanje po namišljeni pokrajini, ki je neko sozvočje svetlobnih teles, zvoka ter arhitekture. Prizorišče je tudi konkretizacija različnih doživetij ter energij, ki sem jih izpostavil na eni razstavi. Drugi del pa mi predstavlja animirano sliko, kjer raziskujem povezave med zvočnim in likovnim. Z združitvijo likovnega ter zvočnega prostora lahko vpeljem nov pojem časa v likovnem prostoru. Čas slike mi predstavlja proces nastajanja ter transformiranja slike, ki je usklajen s časom in ritmom ustreznega zvočnega prostora ali skladbe. Časovno-energetska struktura je vmesni člen med likovnim ter zvočnim prostorom. Je kot vzni člen, ki je skupni imenovalec slike ter zvoka. Dogajanje časa slike je ritmično ter energetsko usklajeno z zvokom in ritmom skladbe.«

➤ **Animaciji sta narejeni in prikazani v tehnologiji HD 1080. Zakaj odločitev za ta format?**

»Tukaj moram omeniti Dušana Kondića, lastnika podjetja DataCom, ki skrbi za računalniško in tehnološko podporo pri projektu. Že dolgo sodelujeva pri različnih projektih in vedno so nama bili izzivi perfekcija v izvedbi in najnovejše tehnološke rešitve. Pred končno izvedbo smo testirali različne formate, vendar je bil za tako velikost projekcijske površine (200 x 355 cm) format blu-ray enostavno nujen. Tudi pri predvajanjih na manjših ekranih je razlika v resoluciji med HD 1080 ter ostalimi formati očitna.«

➤ **Tudi prikaz animacij je zelo samosvoj, saj sta projicirani na pleksisteklo, pobarvano s posebno barvo za projekcije. Tako platno deluje kot futurističen, zelo tanek zaslon.**

»Pri veliki animirani sliki sem samo sledil že omenjenim formalnim ter vsebinskim izhodiščem. Je izpeljava prizadevanj pri razvoju svetlobnih nosilcev za manjše statične slike. Do omenjene rešitve me je pripeljala želja po dematerializaciji slike. Doseči sem želel učinek, kot da podoba lebdi v zraku ali prostoru. Imel sem tudi srečo, da sem v

zadnjem hipu odkril posebno projekcijsko barvo, ki se je povrh še lepo povezala s pleksisteklom.«

➤ **Pomemben del je tudi zvok/glasba, za katero je poskrbel tvoj brat Slavko Avsenik ml. Kako je potekalo to sodelovanje in usklajevanje zvoka s sliko?**

»Z bratom sva se že veliko prej pogovarjala ter razmišljala o možnosti povezovanja zvoka in slike. Slavko se večinoma ukvarja z glasbo, vedno pa je imel tudi veliko talenta za risanje in slikarstvo. Na nek način me je tudi sam navdušil za slikarstvo. Sam sem se do svojega sedemnajstega leta ukvarjal bolj z glasbo in o slikarstvu še nisem razmišljal. Sodelovanje je, glede na vse povedano, viselo v zraku, vendar je res, da mnogokrat preteče še veliko časa, da pride do realizacije. Usklajevanje je potekalo tako, da sem bratu predstavil osnovni koncept projekta in nekaj izhodišč, kako povezovati zvok z likovnim, recimo analogije med tonsko (likovno) lestvico in zvočno lestvico, med barvnim ter zvočnim akordom. Nalogo, kako to prenesti v glasbeno govorico, sem popolnoma prepustil Slavkovi presoji in domišljiji. Zelo nazoren primer lahko dam z dinamično. Mala oblika postopno raste v večjo, kar lahko povežem z naraščanjem jakosti zvoka. Povezav ter možnosti je veliko, za vsem pa mora biti v ozadju jasen, trden koncept, ki omogoča, da lahko dosežemo učinek, ko oba medija prerasteta v novega, močnejšega.«

➤ **Krožna oblika Mestne galerije Nova Gorica se ujema z obliko navidezne galerije v tvoji animaciji.**

»To je bilo res srečno naključje. Arhitektura mi pomeni tretji konstitutivni element in tvori celoto s sliko in zvokom. 3D-grafika mi je pri tem omogočala popolno svobodo. Arhitekturo sem lahko resnično projektiral, tako da sem kar najbolj učinkovito postavil svetlobna telesa in se nisem obremenjeval z nekim konkretnim prostorom. Šele ko je bila virtualna galerija narejena v 3D-grafiki, sem začel razmišljati o prostoru, kjer bi lahko predstavil projekt. Prostor Mestne galerije je povsem blizu moji zamisli, tako da se ni bilo težko odločiti.

Ker se s 3D-grafiko ter animacijo ne ukvarjam, sem k projektu povabil kolega Zlatka Drčarja, ki pa ta medij zelo dobro obvlada, tako da je bilo možno ustvariti nek sanjski, nadrealni prostor.«

➤ **Bo v prihodnje mogoče to razstavo videti še v katerem drugem razstavnem prostoru?**

»Razstava se takoj seli v galerijo Inštituta Jožefa Štefana v Ljubljani. V letošnji jeseni bo zelo verjetno še ena predstavitev v Ljubljani, za ostale možnosti se pa še dogovarjam. Verjetno bo zelo težko ponoviti sorodnost realnega prostora Mestne galerije v Novi Gorici s tistim v namišljeni virtualni galeriji.«

šola medijev in umetnosti na finskem

Kot primerjavo šolam, v katerih se izobražujejo slovenski ustvarjalci, bomo tokrat spregovorili o organiziranosti, načinu dela ter drugih posebnostih šole za medije in umetnost (Art & Media), ki deluje znotraj Univerze uporabnih umetnosti v Tampereju, drugem največjem finskem mestu.



Univerzitetno naselje, v okviru katerega je šola, se nahaja v zgodovinskem jedru Tampereja ob nabrežjih reke Tammerkoski na mestu, kjer je leta 1882 v proizvodnih halah podjetja Finlayson zasvetila prva žarnica v Skandinaviji. Industrijsko središče iz prejšnjega stoletja se danes spreminja v okolje, znano po dosežkih s področij interneta in mobilnih naprav, ter mesto, zapolnjeno z muzeji ter podjetji s področij umetnosti in digitalnih medijev.

Šola medijev in umetnosti je del Univerze uporabnih umetnosti TAMK, v kateri izobražujejo še študente s področij tehnologije, podjetništva in administracije, naravnih virov in okolja, naravoslovja in poučevanja. Osnovno izobraževanje v okviru štiriletnega študija usposablja študente Šole medijev in umetnosti v dveh smereh: lepih umetnostih in medijih. Obe smeri sta popolnoma usklajeni z Bolonjsko deklaracijo, kar pomeni, da je dolžina študija izražena v enotah ECTS, ki zagotavljajo prehodnost v okviru evropskih izobraževalnih programov. Študente izobrazita do stopnje BA (240 ECTS oziroma 4 leta študija).

Poleg teh dveh osnovnih smeri sta ponujeni še dve nadaljevalni, ki študente izobrazita do nivoja master of arts (MA). To sta enoletni program (60 ECTS) medijske produkcije in 1,5-letni program (90 ECTS) pisanja scenarijev. Slednji se izvaja v povezavi z univerzo Salford iz angleškega Manchestra v angleškem jeziku. V angleščini se izvaja tudi poseben program, namenjen študentski izmenjavi, s tematiko interaktivnih medijev, in sicer v obsegu enega semestra oziroma 30 ECTS. Z letom 2009 načrtujejo začetek izvajanja

novega osnovnega štiriletnega programa interaktivnih medijev, ki se bo prav tako počel v angleškem jeziku.

Pogoji za vpis in omejitve

Izobraževalni sistem na Finskem se seveda razlikuje od našega. Za vpis na univerzo od študentov zahtevajo zaključeno višjo drugostopenjsko šolo ali poklicno šolo (9 let osnovne šole ter dodatna 3 leta). Ob zaključku prvostopenjskega univerzitetnega študija, ki je leto dni daljši kot drugod v Evropi (kjer je le 3 leta), lahko študenti takoj nadaljujejo z magistrskim študijem, ki pa traja le eno leto.

V Šolo medijev in umetnosti letno vpišejo 80 študentov medijev in 20 študentov lepih umetnosti, skupno število študentov pa je trenutno nekoliko višje kot 400. Po-

sebni tečajji so organizirani tudi za zaposlene – vsako leto se jih udeleži 100–150 udeležencev. Pri tem je potrebno posebej poudariti, da je na Finskem običajna in zelo vpeljana praksa, da zaposleni občasno prekinejo delo in gredo na krajše ali daljše (do)usposabljanje.

Študij

Študij lepih umetnosti ponuja svojim študentom predavanja iz konceptualne umetnosti, fotografije, risanja, filma, videa in spletnega oblikovanja. Program je usmerjen predvsem v spodbujanje študentov k uporabi različnih sredstev, tehnik in medijev v različnih umetniških tehnikah, tradiciji in v teoriji. Obveznih specialističnih študijev ni, namesto njih pa za vsakega študenta napišejo osebni študijski načrt.

Izobraževanje na področju medijev je usmerjeno v štiri področja: medijsko produkcijo, avdiovizualne medije, interaktivne medije ter v tehniki lučini zvoka. Študenti že tekom študija izvedejo več konkretnih projektov v sodelovanju z lokalnimi podjetji, tekom študija pa se lahko usmerijo v bolj specializirana področja medijske ustvarjalnosti. Od svojih študentov šola poleg veliko ustvarjalnosti, inovativnosti, izvedbene usposobljenosti in teoretične podkovanosti zahteva tudi podjetniško in poslovno sposobnost.

Aktivnost šole v svojem okolju

Tamperejska šola medijev in umetnosti je ves čas aktivna tudi na področju sodelovanja s podjetji v svojem okolju, različnih povezovanj ter predvsem sodelovanja pri or-



Iz produkcije na šoli, foto: Ville Salminen



vizitka šole

<i>naziv</i>	TAMK University of Applied Sciences - School of Art and Media
<i>naslov</i>	Finlaysoninkatu 7, 33210 Tampere, Finska
<i>spletna stran</i>	www.tamk.fi
<i>e-naslov</i>	ttvo@tamk.fi
<i>telefon/faks</i>	+ 358 3 565 47111 / + 358 3 565 47111
<i>pridobljen naziv</i>	BA ali MA (podrobneje v članku)
<i>šolnina</i>	šolnin na Finskem ni, študij je brezplačen
<i>število vpisnih mest</i>	20 (umetnost) 80 (mediji)
<i>število vpisanih študentov</i>	več kot 400

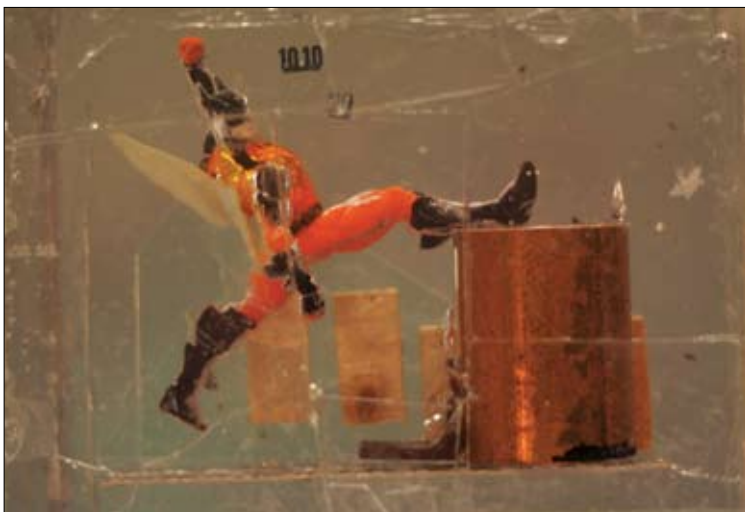


Notranjost šole

organizaciji festivalov v mestu tekem vsega leta. Za letošnjo pomlad načrtujejo organizacijo svojega lastnega festivala z imenom Tampere Art Factory (TAF). Na njem bodo prikazana vsa najboljša dela diplomantov šole s področij medijskih umetnosti – slik, zvoka, tehnike luči, virtualizacije in glasbe. K sodelovanju so povabljene tudi vse partnerske šole, da prikažejo najboljše izdelke njihovih študentov. Več informacij o festivalu je že dostopnih na spletni strani www.tampereartfactory.fi.

Redni letni prikaz dosežkov digitalne medijske scene se vsako leto izvrši v okviru

konference in natečaja MindTrek. Dogodek organizirajo univerze iz Tampereja v sodelovanju s podjetji, kot je na primer Nokia in podobnimi. Konferenca je mednarodni dogodek, natečaj, z denarnim skladom v znesku 40.000 evrov, pa je večinoma domačinski. Prva mednarodna tekmovalna kategorija je bila razpisana šele prejšnje leto. Njeno ime je Nokia Ubimedia Award, glavnega nagrajenca pa sponzor, podjetje Nokia, nagradi z vablivo nagrado v znesku 8.000 evrov. Več informacij o festivalu in natečaju Mintrek se nahaja na spletni strani www.mindtrek.org.



Iz produkcije na šoli, Foto: Kai Ansio

european credit transfer system (ECTS)

ECTS (European Credit Transfer System) je razvila komisija EU z namenom zagotoviti večjo mobilnost študentov v Evropi ter lažje priznavanje in evropsko veljavo visokošolskih študijev. ECTS trenutno prehaja iz pilotne faze v širšo uporabo in je integralni del programa Socrates. Tudi Univerza v Ljubljani skuša pospešiti uvajanje kreditnega sistema, ki ga je sprejel senat Univerze. Kreditni sistem je potrebno uvesti tako na univerzitetnih kot na visokošolskih programih.

Kreditne točke ECTS merijo količino dela, ki ga mora vložiti študent za dokončanje nekega predmeta. Model ECTS predvideva, da je celotna letna študijska obremenitev študenta (predavanja, vaje, seminarji, samostojen študij in druge oblike dela) 1800 ur in 40 študijskih tednov, to je 45 ur na teden oziroma 9 ur na dan. Na tej osnovi se posamezne predmete ovrednoti z ustreznim številom kreditnih točk, vendar ne z manj kot tremi kreditnimi točkami na predmet. Skupno število kreditnih točk za eno leto študija je 60, absolventski semester oziroma diplomsko delo se vrednoti s 30 točkami. Prav tako je s kreditnimi točkami potrebno ovrednotiti prakse in projektno delo.

Kreditni sistem naj bi študentu tudi povečal možnost izbire med predmeti v okviru fakultete in prav tako med fakultetami. Na Univerzi v Ljubljani trenutno govorijo, da bi moralo biti med fakultetami izmenljivih predmetov med 15 in 25 odstotki.

Uspehi in mednarodna aktivnost študentov in šole

Šola Medijev in umetnosti iz Tampereja je vključena v več mednarodnih profesionalnih združenj (na primer v CILECT, Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision), predvsem pa v vsa finska združenja in organizacije s področij, ki jih pokriva. Ves čas aktivno sodeluje v lokalnih in mednarodnih projektih s poudarkom na projektih in sodelovanju znotraj Evropske unije. Tako so vzpostavili partnerske povezave znotraj programa Socrates, nadaljujejo z delom in raziskavami na področju vseživljenjskega izobraževanja ter se povezujejo s podobnimi institucijami širom Evrope – trenutno so povezani že s 15 partnerskimi organizacijami iz 15 držav.

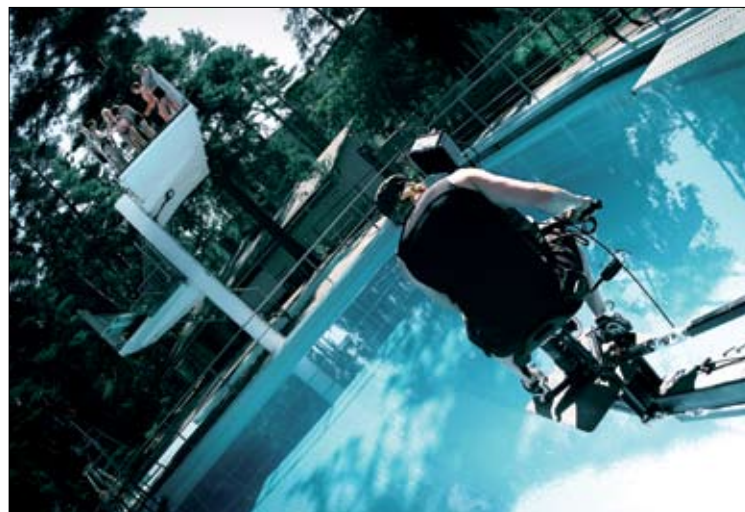
Univerza uporabnih umetnosti iz Tampereja je partnersko povezana tudi z obema slovenskima univerzama, ljubljansko ter mariborsko, vendar doslej v okviru teh par-

tnerstev ni bilo realiziranih nobenih konkretnih izmenjav. Po letu 2009, ko bo v Tampereju oživel program študija interaktivnih medijev, bo priložnosti več, trenutno pa sta zanimiva za izmenjavo le oba programa magistrskega študija.

Študenti šole iz Tampereja se redno udeležujejo mednarodnih (in tudi lokalnih) natečajev ter se z njih pogosto vračajo nagajani. Uspešni so tudi v kasnejšem profesionalnem udejstvovanju: iz vrst študentov šole izhajajo, na primer, ustanovitelji najuspešnejše finske agencije za animacije Anima Vitae.

Raziskovanje in razvoj

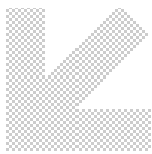
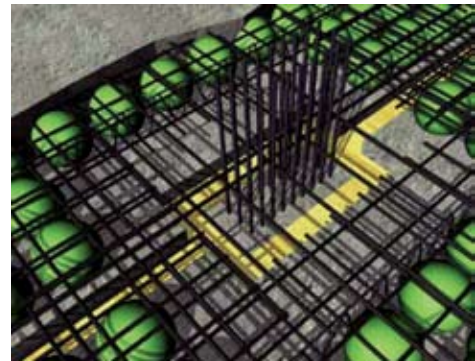
Raziskovanje in razvoj sta sestavni del izobraževalnega procesa. Osnove programa izobraževanja medijev so postavljene na osnovi potreb podjetij in avdiovizualne industrije na splošno, šola pa se v glavnem usmerja predvsem na področje razvoja novih medijev.



Iz življenja in dela na šoli, foto: Ville Salminen

trd kot beton, a ne tako težek

Materiale, ki jih pogosto uporabljamo, nekako iz navade jemljemo kot zaključene in nespremenljive, čeprav dobro poznamo vse njihove slabosti. Tudi pri armiranem betonu je tako. O tem, da je trden, ne dvomi nihče, saj je njegova trdnost prešla že v pogovor, pogosto pa nas zmoti njegova teža. Kar samoumevno pa se nam zdi, da je takšna in ne razmišljamo o drugih možnostih. Izumitelj danskega rodu Jorgen Breuning pa se je odločil, da ta stereotip podre in je iznašel beton, kateremu preveliko težo zmanjšajo plastične kroglice med obema plastema armature, ki nadomeščajo težek beton. Poimenoval ga je BubbleDeck, patentiral in z njim trenutno osvaja vse več svetovnih tržišč.



Inovativna ideja materiala Bubbledeck je, da se navidezno odstrani beton v notranjosti betonske plošče, tako da se ob tem ne ogrozi njegove trdnosti, a se bistveno zmanjša teža, predvsem na račun odstranitve nepotrebne »mrtve obtežbe«. Nadomestijo jo plastične kroglice iz reciklirane plastike, ki zapolnijo prostor med dvema armaturnima mrežama – zgornjo in spodnjo. Armirani beton tako dobi kar nekaj novih odlik, konstrukcijskih kot tudi finančnih:

- manjša je poraba betona: 1 kg obnovljive plastike (ki je v obliki krogel znotraj votla) nadomesti 100 kg betona,
- okoljska in trajnostna primernost, manjše energetske izgube in premogove emisije.

Kadar za izdelavo konstrukcij uporabljamo BubbleDeck, je površina nadstropja razdeljena na več neodvisnih elementov – plošč, ki so široke 3 ali 2,4 m ter prefabricirane po tehnologiji MMC. Te se potem na licu me-

sta ohlapno povežejo ter na koncu zalijejo z betonom. Za premoščanje posebno velikih razponov je možno Bubbledeck izvesti tudi kot prednapeto konstrukcijo, pri čemer se razdalja med podporami poveča še za dobrih 30 odstotkov. Trajnostno vrednost daje materialu možnost, da se lahko sloje talnih oblog s plošče odstrani, okvirje plošč pa odmontira ter premesti na drug objekt. Material je na testih pokazal tudi dobro akustično izolativnost ter ognjevarnost.

Iznajdba je stara že 10 let in razširjena po vsej Evropi ter širše, največ pa seveda na Danskem in Nizozemskem, kjer je bilo v zadnjih sedem letih že nad 7 milijonov m² površin izgrajenih po tem postopku. Predstavljamo še nekaj primerov rešitev na konkretnih projektih.

Millennium Tower

Od prvotno zamišljenih votlih nosilcev so projektanti kmalu prešli na Bubbledeck, ki



Plastične kroglice, ki nadomeščajo beton

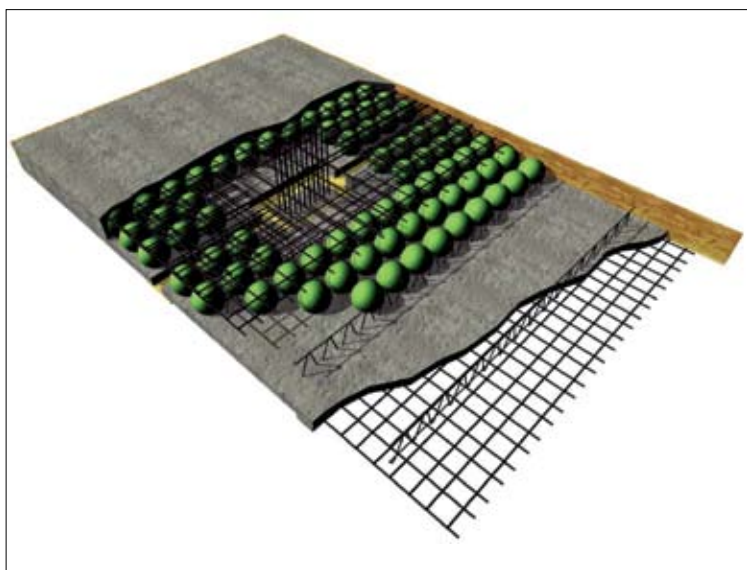
- oblikovalsko svobodo: zaradi fleksibilne zasnove ga je možno preprosto prilagoditi tudi nepravilnim ali ukrivljenim razporedom,
- nižjo težo: zaradi kar 35 odstotkov nižje teže materiala so lahko temu ustrezno manjši tudi temelji, podpirne vute niso potrebne, hitrejša in cenejša je gradnja zidov ipd. Skratka, vrsta prihrankov, ki na koncu pomenijo cenovni prihranek pri investiciji,
- večje razpone med podporami: material omogoča tudi do 50 odstotkov večje razpone,



Millennium Tower, Rotterdam



Media city, London



Shema izgleda položene konstrukcije

je prinesel velike denarne, predvsem pa cenovne prihranke. Zaradi tanjših plošč so se zmanjšale tudi etažne višine in posledično celoten nebotičnik. Ker pa so na lokaciji Millenniuma uporabne površine zelo dragocene, so načrtovalci na ta način pridobili kar dodatni dve nadstropji!

Media City

Objekt površine 32.000 m² je bil načrtovan z veliko prosojnimi površinami in ogromnim odprtim atrijem, ki je središče in srce objekta. Prostori so oblikovani v mehkih, organskih oblikah na način, da je prav vsak delovni prostor izdatno osvetljen. Da bi ustvarili

takšne široke in odprte notranje prostore, so graditelji uporabili prednapete 450 mm debele plošče Bubbledeck, s katerimi so premostili 16-metrške razpone, sočasno pa tudi močno zmanjšali težo konstrukcije.

La Coie Housing

Je doslej največja z uporabo konstrukcij Bubbledeck zgrajena stavba v Veliki Britaniji. Izgrajena je bila kar 6 tednov pred načrtovanim rokom, v njej pa je vgrajenih kar 7800 m² plošč iz tega materiala. Prihranki zaradi številnih poenostavitev in hitreje izgradnje znašajo kar 400.000 funtov oziroma 3 odstotke vrednosti objekta.



La Coie Housing

Bubbledeck na objektu

z mislijo na prihodnost

Globalna družba prinaša številne spremembe. Ena od njih je tudi, da postajajo kakovostno oblikovani izdelki, ki so bili nekdanj domena luksuznih blagovnih znamk, neizogibno potrebni prav vsakemu proizvajalcu, ki se želi kosati s svetovno konkurenco. Tisti, ki se temu pravilu ne podredi, lahko upa le še na časovno omejen čas obstanka v lokalnem, najverjetneje manj razvitem okolju. A izvirna oblikovna ideja in kakovostna izvedba še nista dovolj – težave, s katerimi se spopada naš planet, so nas prisilile, da se ukvarjamo še z vprašanji sonaravnega razvoja, preudarnega ravnanja s surovinami, energijo in okoljem ter podobnimi. Le tisti, ki zadostijo vsem tem izzivom, lahko računajo na uspeh in napredek.



V iskanju svežih in izvirnih idej se podjetja oprijemajo najrazličnejših poslovnih potez in ena od bolj priljubljenih je organizacija oblikovalskega natečaja, za katerega se je odločila tudi multinacionalna Electrolux. Zanj je izbrala privlačno ime Design Lab. Lani je bil razpisan že peti zapovrstjo, zmagovalce iz vrst študentov, katerim je namenjen, pa je na zaključnem izboru v Parizu izbrala mednarodna žirija uveljavljenih oblikovalcev Jason Bradbury, Celine Cousteau, Matali Crasset in Henrik Otto. Vodilo tekmovanja Design Lab 2007 je

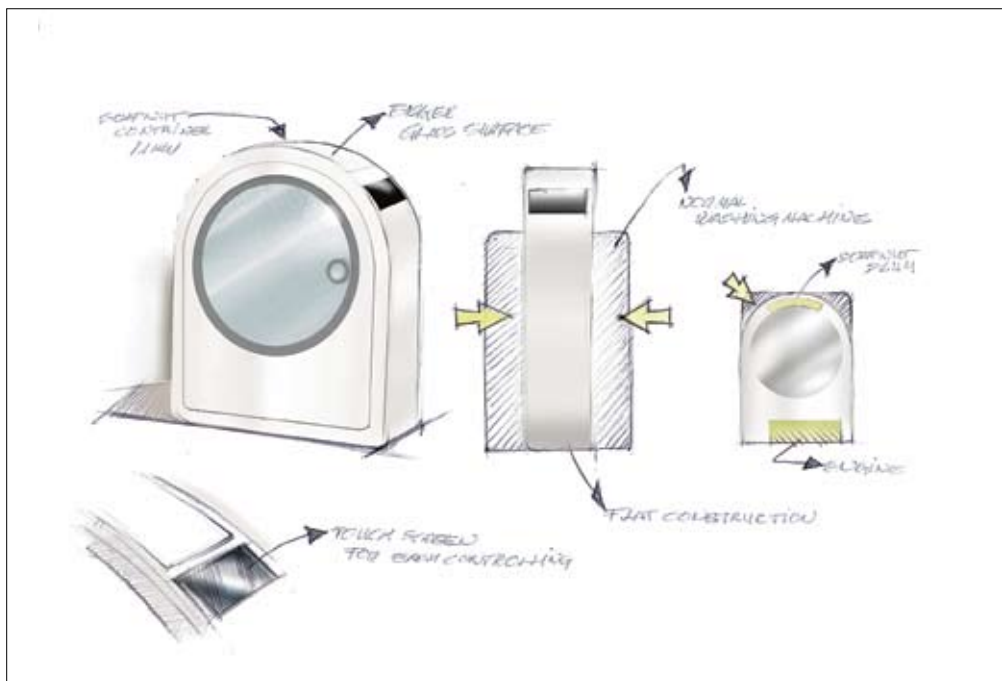
bilo zasnova inovativnih konceptov energijsko varčnih in okolju prijaznih gospodinskih aparatov za leto 2020. Študenti so morali predstaviti celostno rešitev, ki čim manj vpliva na globalne klimatske spremembe. Žirija je na zaključni prireditvi v Parizu izbrala med osmimi finalisti. Prvo nagrado je prejel študent umetnosti in oblikovanja Levente Szab iz Madžarske za oblikovanje pralnega stroja E-wash. Ta za pranje uporablja pralne oreščke (sapiudus mucorossi), ki ne obremenjujejo okolja in so koži prijazni. V Nepalju in Indiji jih že

stoletja uporabljajo za pranje oblačil. Kilogram pralnih oreščkov povprečnemu uporabniku zadošča za enoletno uporabo, kar istočasno pomeni, da nam ob tem ni treba takoj skrbeti, ali bo oreščkov sploh dovolj. Aparat je po obliki plitvejši kot doslej običajni pralni stroji in primernejši tudi za manjša stanovanja. Szab je za svoj izum je prejel nagrado 5000 evrov in šestmesečno pripravništvo v podjetju Electrolux. Drugouvrščena Laura Pandelle iz Francije je oblikovala indukcijski kuhalnik Pebble, ki za energijsko varčno kuhanje uporablja

napredno tehnologijo razpršenih (spray-on) sončnih celic. Tehnologija je sicer šele v povojih, a vendar napoveduje možnost, da bi lahko sončno energijo pridobivali iz tako rekoč poljubne površine, in to kadar koli, tudi v oblačnem vremenu. Celice so namreč občutljive tako na vidno kot tudi na nevidno radiacijo. Rešitev istočasno napoveduje možnosti, da se več okolju prijaznih, a hkrati sodobnih in funkcionalnih rešitev vključuje v vsakodnevno kuhinjsko okolje. Nagrada Laura Pandelle je znašala 3000 evrov.

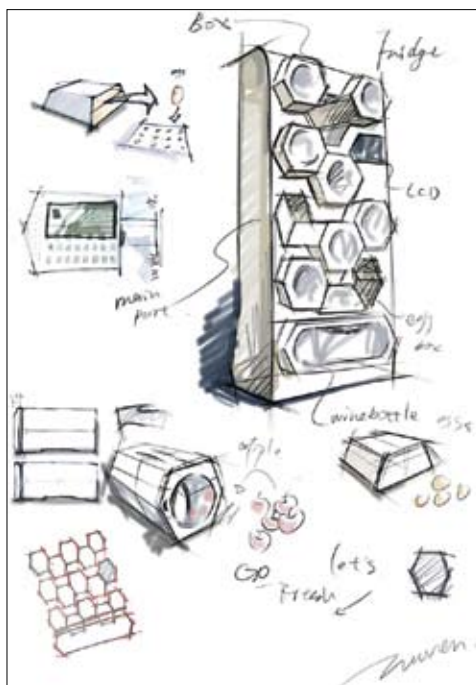


Prvonagrajeni pralni stroj E-wash





Pametni kuharlik Pebble



Varčni hladilnik Go fresh



Tretjo in zadnjo denarno nagrado v vrednosti 2000 evrov je prejel finalist tekmovanja iz Kitajske He Cheng Fei, ki je kot izhodišče svoje ideje inovativnega in energijsko varčnega hladilnika Go Fresh uporabil ugotovitev, da različne vrste hrane potrebujejo različne temperature hranjenja. Hladilnik je oblikovan v obliki satovja iz 12 samostojnih celic – predalov, od katerih je vsaka hlajena ločeno in v skladu s tipom hrane, ki je v njej hranjen. Ko je v njih dosežena pravilna temperatura, se samodejno zaprejo. Celice so samostojne in snemljive, tako da jih lahko

tudi odnesemo s seboj na piknik. V finalni izbor so se poleg naštetih uvrstili še finalisti/-ke iz Nemčije, Tajvana, Južne Koreje, Brazilije in Tajske. Več o njihovih idejah si lahko preberete na spletni strani DesignLaba www.electrolux.com/designlab. Na natečaju je sodeloval tudi slovenski udeleženec Miha Feuš s konceptom samodejnega in okolju prijaznega hladilnika Natumea. Njegovo izhodišče je bilo, da potrebuje hladilnik vhodno komoro, v kateri hrana doseže pravilno temperaturo, nato pa jo samodejni sistem za razporejanje pre-

mesti na njej določeno mesto, katerega lokacijo uporabnik prebere z dotakljivega zaslona. Tako odpade večina nekoristnega brskanja po hladilniku. V letu 2008 bo podjetje Electrolux ponovno organiziralo natečaj, tokrat že šesti po vrsti. Objava razpisa je predvidena v poletnih mesecih. Informacije bodo na spletni strani natečaja, zagotovo pa jih bomo objavili tudi v naši reviji. Tako kot vsako leto bodo tudi letos prvi trije prejeli denarno nagrado, vsi natečajni projekti pa bodo predstavljeni tudi v Sloveniji.

Komentar

Nagrajeni izdelki govorijo o tem, da se od natečajnikov pričakuje več kot to, da imajo neko idejo. Zmagovalec je izbrskal pralne oreške, ki jih že stoletja uporabljajo za pranje perila v Indiji, drugouvrščena je uporabila napredno tehnologijo, ki je šele v zelo zgodnji razvojni fazi ... Ti podatki nam govorijo o tem, da za zmago ni dovolj le ideja, ampak je potrebno slediti tudi razvoju materialov, znanosti in predvsem nenehno hoditi po svetu z odprtimi očmi.



Natečajni predlog slovenskega nagrajenca Mihe Feuš



intuitivno. pametno. povezano.

Podjetje Stantec je vodilni svetovni ponudnik storitev na področju sonaravne oziroma trajnostne zasnove objektov. Timski pristop k delu, ki ga le-ta zahteva, pogojuje usklajeno sodelovanje več projektantskih skupin in drugih izvedencev ali svetovalcev. Koordinacijo projektov in sodelovanje izboljšuje z uporabo programskih oprem Revit Architecture, Structure in MEP.



Podjetje

Podjetje Stantec je bilo ustanovljeno z enim zaposlenim za svetovanje in inženiring. Do danes je zraslo v vodilnega svetovnega ponudnika storitev na področju sonaravne zasnove objektov in inovacij, namenjenih javnim kot tudi privatnim naročnikom. Deluje na več kot sto lokacijah v Severni Ameriki in na Karibskih otokih ter zaposluje več kot 6500 inženirjev, arhitektov in ostalih kadrov. Ponujajo številne storitve, od načrtovanja strojnih in vodovodnih inštalacij do elektrike, arhitekturnega načrtovanja, geodetskih izmer in vodenja projektov. Za svoje delo so prejeli številne nagrade, vključno z nedavno pridobljeno mednarodno nagrado ameriške družbe inženirjev za ogrevanje, ohlajevanje in klimatiziranje prostorov American Society of Heating, Refrigerating and Air-conditioning Engineers.

Več strok, ena platforma – skupni digitalni model

Po dobrih izkušnjah z vpeljavo in kasnejšo uporabo programov Revit Structure in Revit Architecture so se julija 2006 odločili še za Revit MEP in s tem razširili svoj informacijski model zgradbe tudi na strojne inštalacije, vodovod in električne inštalacije. Vse aplikacije so namreč narejene z iste osnovne programske platforme, ki omogoča združitev dela vseh strok na istem informacijskem modelu in s tem boljši pretok informacij in sodelovanje med strokovnjaki, ki delajo na projektu.

Izziv

Eden prvih večjih projektov, na katerem je bila uporabljena programska oprema Re-

vit, je hotel Westin Kelowna v provinci Britanska Kolumbija v Kanadi. Relativno velik objekt s površino 23.226 m² ima v dvajsetih nadstropjih 227 sob, vključno s prostori za trgovske maloprodajne enote, restavracijo, kuhinjo, fitnes centrom, plesno dvorano in zunanjim bazenom. Zraven hotela je tudi trinadstropna parkirna hiša. Ta zgradba je ena izmed kompleksnejših in največjih v mestu Kelowna. Zaradi zgodovinske pomembnosti lokacije je morala biti zasnovana v skladu z obstoječimi objekti.

Uvedba Revita

Hotel so začeli projektirati z AutoCAD-om. Ob nabavi programske opreme Revit spomladi leta 2006 so potrebovali pilotski projekt za preizkušanje novega orodja. »Vzporedno z uporabo AutoCAD-a je začel nastajati informacijski model zgradbe s pomočjo programske opreme Revit Architecture. V nekaj mesecih je bil prehod iz AutoCAD-a na Revit dokončan, tako da je celotna projektantska ekipa nadaljevala z obdelavo dokumentacije izključno v Revitu.« pojasnjuje Mikko Leppanen, arhitekt na projektu Westin.

Učinkovitejše sodelovanje

Revit Structure je pri projektu Westin močno poenostavil sodelovanje z zunanjim birojem za statiko. Inženirji družbe Glotman Simpson so namreč že uporabljali Revit Structure, kar je pomenilo enostavno izmenjavo informacij in boljše sodelovanje. V projekt je Stantec sčasoma vpeljal tudi svoje elektro in strojne inženirje. Z uvedbo programske opreme Revit in s tem tehnologije informacijskega modela zgradbe (BIM) za



Hotel Westin Kelowna v provinci Britanska Kolumbija v Kanadi



Primer vizualizacije projekta, narejen v Revitu

ve stroke so rešili težave pri medsebojni koordinaciji ter istočasno odpravili običajne težave, na katere pogosto naletimo pri projektiranju v 2D.

Doseganje izjemnih rezultatov s pomočjo parametrične tehnologije

»Z vidika usklajevanja sprememb med arhitekti, statiki in strojnimi ter elektro inženirji je Revit naravnost fantastičen. Spremembe je možno narediti tako na arhitekturnem kot na konstrukcijskem modelu, ob tem pa lahko z gotovostjo pričakujemo, da bo model druge skupine inženirjev samodejno posodobljen,« so zadovoljni na Stantecu. Že pri svojem prvem projektu, narejenem z Revit MEP-om, to je bila adaptacija in razširitev umetnostne galerije v Edmontonu, je prišla do izraza boljše usklajenost med strokovnjaki.

Preprosto modeliranje vitalnih sistemov

Obstoječemu poslopu galerije sta bili dodani dve nadstropji in nekaj spektakularnih arhitekturnih rešitev. Ekipa je za modeliranje

najsodobnejših električnih in strojnih napeljav uporabljala Revit MEP. Najučinkovitejše rešitve za položaj jaškov in ostale opreme glede na zapletena obstoječa območja galerije je bilo z njegovo uporabo preprosto poiskati. Pri tem je bil program v veliko pomoč pri prilagajanju novih napeljav obstoječi konstrukciji in obstoječim napeljavam, saj so bile takoj vidne vse relacije med obstoječimi in novimi elementi ter kako bodo ti elementi vplivali na zgradbo.

Grajenje boljših delovnih odnosov

Boljše razumevanje projekta vodi tudi k boljšim odnosom med strokovnjaki, ki na njem sodelujejo. Z uporabo v Revitu narejenega digitalnega modela si lahko vsak izmed njih naredi svoj prerez, tako da se število zahtev arhitektom drastično zmanjša. Za predstavitev in spoznavanje svoje lastne zamisli so Stantecovi arhitekti, statiki, strojni ter elektro inženirji uporabljali možnost sprehoda skozi virtualni model, ki omogoča boljše predstavo, kako bo končni izdelek videti, s tem pa prispevajo k ohranjanju estetskega videza, ki si ga je zamislil arhitekt.

Zgodnja in učinkovitejša analiza

Ker je pri Stantecu temelj, iz katerega izhajajo pri projektiranju zgradb, sonaravna zasnova, so bili njihovi inženirji še posebej navdušeni nad vtičnikom IES za Revit MEP. Omogoča jim analizo toplotnih in ohlajevalnih obremenitev neposredno iz programa in brez nepotrebnega ponovnega vnašanja podatkov. Po potrebi je mogoče celoten model izvoziti v aplikacijo IES za analizo v skladu s sonaravnim projektiranjem.

Možnost zgodnjih analiz s pomočjo vtičnika IES je zmanjšala tveganje, ki prihaja s sonaravnim projektiranjem. »Dobre odločitve lahko sprejemamo že v najzgodnejši fazi projektiranja,« zatrjuje Leppanen. Pomemben del vizije podjetja je ustvarjati rešitve, ki porabijo manj energije in zmanjšajo količino porabljenih naravnih virov.

Obsežnejša ponudba strankam

»Naši načrti z Revitom so delati tako kot doslej, vendar učinkovitejše. Ob tem pa prinaša program celotno paleto razširjenih storitev, ki bazirajo na njegovi platformi. Vsak

čas lahko dobimo iz virtualnega modela aktualne kosovnice, prav tako lahko za svoje stranke izberemo različne 3D-pogleda, na katerih jim projekt predstavimo,« ugotavlja Leppanen. Po uspešno izvedenih pilotskih projektih so se pri Stantecu odločili, da bodo Revit Architecture, Revit Structure in Revit MEP uvedli kot enotno projektantsko orodje v celotni družbi in v vseh podružnicah.

Boljši in donosnejši projekti

Z enostavnejšim sodelovanjem med arhitekti in inženirji iz različnih birojev, ki ga prinaša uporaba Revita, so tudi večji in zahtevnejši projekti postali bolj obvladljivi. Eden največjih projektov, ki se trenutno projektira v Stantecovi podružnici v Torontu, so trije zdravstveni objekti v vrednosti več kot 100 milijonov dolarjev.

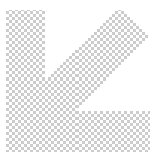
Zaradi doseženih uspehov pri vpeljavi in uporabi programske opreme Revit, tako znotraj podjetja kot tudi pri sodelovanju z zunanjimi sodelavci, je Autodesk nedavno podelil družbi Stantec nagrado Revit BIM Experience Award.

leopard: revolucija ali evolucija

Apple uspešno zaključuje poenoteno podobo svojih računalniških izdelkov in jim dodaja svoj osebni pečat z Leopardom. S slednjim je odgovoril na konkurenčno potezo tekmeca, operacijskemu sistemu Microsoft Vista. Rojstvo operacijskega sistema OSX Leopard, katerega razvoj je trajal kar nekaj časa, je 26. oktobra. S tem so uporabniki Applov pridobili vizualno dopolnjen in občutno hitrejši operacijski sistem.



leopard
apple
www.apple.si
129 eur



V tem sestavku bi si želel izogniti debati, ali je Vista res boljša kot naš novinec. Vsekakor oba sistema prinašata dopolnitve in izboljšave. Z vidika uporabnika je Leopard (tako kot že prejšnji sistem OSX Tiger) veliko prijaznejši do uporabnika. Razvijalec programa je napovedal več kot 300 izboljšav, ki jih ne bom utegnil strniti v enem članku, tako da se bomo večkrat srečevali z namigi in novostmi. Izpostavil bi le malce bolj revolucionarne rešitve.

Inštalacija

Namestitev operacijskega sistema je vsekakor področje, kjer Leopard prekosi samega sebe, saj deluje na točno določene platforme in s tem zmanjša riziko za nekompatibilne gonilnike. To je eden izmed adutov, ki

ga Apple nosi skozi generacije – instant izdelek. Pri namestitvi sistema kaj dosti dela nimamo, saj vnesemo le svoje podatke in je vse nared. Edina opazka bi bila njegova (pre)obsežnost, ki zasede kar 13 GB prostora na trdem disku.

Podoba

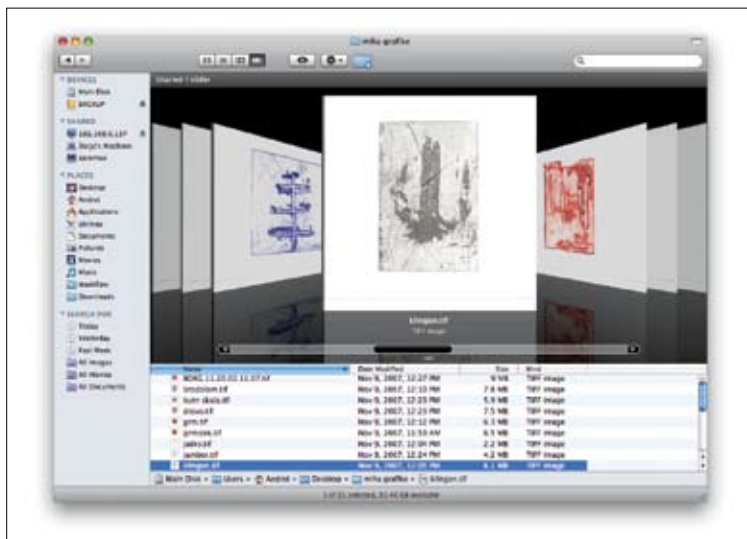
Kot je pri Applu znano, je svojo dovršenost vedno dokazoval in tudi dokazal v vizualnem segmentu. Svojo podobo je ovil v poenoteno celoto, kjer ni pozabil niti na malenkosti. Prvi v oči padajoči element le-te je vsekakor *Dock*. Poleg tega da so mu dodali tretjo razsežnost, sijaj ter odsev, skriva tudi nove funkcionalnosti. Predvsem se to kaže v izboljšavi, ki se imenuje *Stacks*. *Stacks* nam vsekakor izdatno pomaga pri ohr-

njanju praznega namizja, saj vanj vnašamo vsebinske mape, kjer se nam podatki samodejno shranjujejo. Njegova uporabnost se izkaže pri mapi za prenašanje (download) in dokumentih, ki si jih lahko ogledujemo v dveh načinih: razigranem in duhovitem *Fun* ali pa v klasičnem *Grid*. Poleg *Stacksa* so se razvijalci sistema duhovito poigrali še z novo oziroma prenovljeno paletto ikon za pogon različnih aplikacij.

Finder

Finder kot nekakšen ekvivalent Explorerja na Windowsih, ponuja dve novi možnosti za pregled datotek. Poleg že znanih načinov v obliki ikon ali seznama je ponudil še uporabnikom iTunes in iPhonea (za prikaz ovtikov albumov) že znani *Cover Flow*. To je vsek-

kor velik dosežek za vse tiste, ki si želijo svoje podatke le prelistati. Datoteke z njim hitro pregledamo ne le površinsko, temveč tudi vsebinsko. Na mestu, kjer se nam prikazuje »filmček«, se namreč pojavijo tudi vse tipke, s katerimi ga lahko na licu mesta pogledamo, ustavimo ali povečamo. *Cover Flow* je kos tudi pregledu Wordovih dokumentov ali zapletenih Excelovih grafov, tudi če omenjenih programov nimamo naloženih. Nadgradnja *Cover Flowa* je *Quick Look*, ki ga aktiviramo s tipko *Space*. Z njim omogočimo, da datoteke pogledamo v hitrem predogledu. *Quick Look* ima sicer kar nekaj pomanjkljivosti, ki pa se jih lahko z različnimi dodatnimi vtičniki dopolni oziroma popravi. Z njim lahko dodatno pregledujemo mape ali vsebino stisnjenih in EPS-datotek.



Cover Flow



Quick View



Time Machine

Time Machine

Vsekakor je to ena izmed izboljšav, ki jih Apple daje na veliki zvon. *Time Machine* je aplikacija, ki neprekinjeno deluje v ozadju in shranjuje naše poteze in datoteke na naš lokalni ali izbrani oziroma nastavljeni zunanji disk. Za izgubljeni dokument preprosto kliknemo ikono Time Machine, ki nas popelje v preteklost našega delovanja. V neskončnem, kaskadnem pogledu oken lahko najdemo izgubljeno datoteko, e-pošto, kontakt ali sliko. Ob desni strani imamo drsnik, neke vrste časovnico z velikostjo datotek. Zelene podatek poiščemo s pomočjo že omenjene časovnice ali pa iskalnika Spotlight.

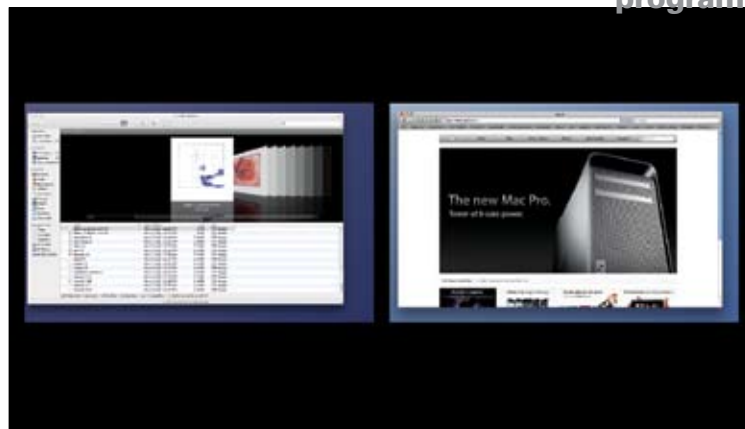
Spaces

Možnost nam vsekakor pride prav, saj se nam pogosto dogaja, da imamo prepolno

namizje odprtih aplikacij in s tem izgubljam preglednost in nadzor. Težavo sedaj preprosto rešimo z večzaslonsko rešitvijo, imenovano *Spaces*. Nastavitev je enostavna, odločamo pa se med številnim niznim ali stolpičastim prostorom, odvisno od tega, kateri bolje zadostuje našim potrebam za delo. Aplikacijam določimo, kje v prostoru se nam pojavijo. S klikom na ikono *Spaces* se nam pojavijo vsi prostori z odprtimi aplikacijami v načinu Expose. Tako lahko z enim klikom preidemo na zaslon, v katerem imamo odprto drugo aplikacijo.

Povezljivost

Če ste včasih imeli probleme s povezljivostjo računalnikov z drugimi operacijskimi sistemi v omrežje, vam bo v Leopardu s tem do neke mere prizaneseno. Četudi imate v omrežju računalnik z naloženo Visto ali Windows XP-je, se vam bo Leopard samodejno povezal. Ikone povezljivega računalnika pa se bodo prikazale v levem delu Finderja ali na namizju. Res pa je, da ob ponovnem zagonu računalnika v omrežju povezavo izgubimo in jo moramo ročno aktivirati. To je vsekakor pomanjkljivost programa, ki ga bo naslednja nadgradnja poskušala rešiti. Pregled datotek je hiter, ne glede na to, ali uporabljate Cover Flow, Quick View ali iskalnik



Finder. Člani Applovega servisa .Mac lahko dodatno uporabljajo opcijo Back to My Mac, ki omogoča dostop do oddaljenega Applovega računalnika kar preko internetnega omrežja. Žal ta opcija deluje le pri določenih vrstah routerjev.

Boot Camp

Je leto dni stara aplikacija, ki omogoča vzporedno inštalacijo Windowsov na Applovih računalnikih. Z njo je Apple ponudil možnost tudi tistim uporabnikom, ki se poleg Leoparda odločijo poganjati tudi aplikacije v okolju Windows. Mislim predvsem na tiste, ki še niso prilagojene Leopardovi platformi, kot so AutoCad, 3D Studio Max, razni slovarji, telefonski imeniki ... Če lahko verjamemo podatkom nekaterih primerjalnih testov, ugotovimo, da na Macintoshih Windowsi delujejo hitreje kot na matičnem PC-ju. Prednost Boot Campa je, da s pomožnim programom WM Ware Fusion lahko poganjamo Image Windowsov kar iz Leoparda.

iChat

Je sedaj združljiv z drugimi programi za komuniciranje, kot so Google Talk, AOL AIM in MS Microsoft Mesinger (preko protokola Jabber). Poleg navadnega komuniciranja lahko uporabljamo video iChat, ki mu



Spaces

lahko v ozadje vstavimo sliko tudi kakšnega drugega prostora ali mesta. Zanimivo je tudi to, da lahko preko iChata vstopamo do namizja drugega računalnika in ga s tem upravljamo.

Vsekakor je Leopard izdelek, vreden vaše pozornosti, in vsak, ki se bo z njim srečal, bo potrdil, da je vreden svojega slovesa. A če smo v vseh pogledih odkriti: tudi Leopard ni popoln, čeprav z njegovo nadgradnjo v prihodnosti pričakujemo prav to. Zato bomo še nadalje sledili njegovemu razvoju in prav tako dosežkom, napakam ali novim rešitvam. Če pa vas zanima le odgovor na vprašanje, ali je Leopard boljši od Viste, vam svetujem le, da presodite sami.



Boot Camp



iChat

nikon d300

Vzemimo ohišje Nikona D200, ohranimo njegove najboljše funkcije in dodajmo nekaj novih iz Nikona D3, da dobimo najnovejšega Nikonovega srednjekategorjnika D300. Slabi dve leti od napovedi D200 pa je Nikon že presenetil z njegovim naslednikom D300. Čeprav bi ga po videzu lahko primerjali z D200, pa ga po funkcijah lahko mirno postavimo ob bok aparatom višjega razreda. D2xs na dieti.



Samočistilni senzor CMOS z 12,3 milijona točkami, ISO-vrednostjo 200–3200 (plus L1 (100) in H1 (6400)), 51-točkovni avtofokus, Live View, fokusno sledenje barvnemu objektu, 6 posnetkov na sekundo oziroma 8 z baterijskim držalom, Active D-lighting, podpora UDMA Compact Flash, scenska prepoznavnost, HDMI-izhod, 3-palčni zaslon s kar 922.000 točkami so le nekatere glavnih odlik novega aparata.

Za aktivne in športnike

Ohišje je iz magnezijeve zlitine, sprožilec je testiran za 150.000 proženj. Zasnovan je z visoko odpornostjo proti vlagi in prahu. Nikon D300 ima 0,13-sekundni zagonski čas ter 45-milisekundni zamik prožilca, kar pomeni, da je vedno pripravljen na akcijo. Slike NEF 12-bit zajema s hitrostjo okoli 6 slik na sekundo (z dodatnim baterijskim držalom se to poveča na 8 slik na sekundo). Buffer ima prostor za 17 posnetkov, s hitro kartico pa traja manj kot sekundo do naslednjega posnetka. Z drugimi formati in ločljivostmi slik se to število še poveča.

Za natančne

Nikon D300 ima podobno kot njegov večji brat D3 51 točk ostenja in 3D-matrix merjenje. Z 51 točkami tako lahko resnično izberemo pravo točko ostenja, brez potrebe po dodatnem kadriranju. Natančnost merjenja je odlična, tudi avtomatska nastavev beline dobro opravi svoje delo. Pri tem ji pomaga tudi nova scenska prepoznavnost slike z Nikonovega 1005-točkovnega senzorja RGB.

Aparat se ponaša tudi z Live View (živim predogledom slike), in to v kar dveh načinih: prostoročnem in v načinu stojalo. Pri obeh je možno tudi fokusirati in zumirati na odličnem 7,6-centimetrskem in 922.000-točkovnem zaslonu LCD.

Kakovost slike

Kot že pri predhodniku je Nikon tudi sedaj dodatno izboljšal šum, ki je bil vedno njegova Ahilova peta. D300 pa gre še korak dlje. Z razponom od 200 do 3200 in L1 (100) ter H1 (6400) imamo tako dovolj možnosti za slikanje v slabših pogojih. Z izklopljeno funkcijo Noise Reduction (zmanjševanje šuma) je šum do vrednosti 800 skoraj neviden, 1600 odličen, pri 3200 z malo obdelave zadovoljiv, 6400 pa že močno opažen. V primerjavi z D200 bi lahko rekli, da smo pridobili skoraj polovico koraka. Vse pa je seveda odvisno od potreb slikanja in izpisa. V kolikor sliko pomanjšamo za 50 odstotkov, je tudi ISO6400 skoraj neviden. Pri izpisu na, denimo, 15 x 20 cm je tudi ISO3200 odličen.

Dinamični razpon je velik, z dodatno funkcijo Active D-lighting pa še večji. Active D-lighting bo prilagodila osvetlitev in tako ohranila podrobnosti v sencah in osvetljenih področjih. Slike lahko zajemamo tako v formatih JPG, TIFF kot tudi 12- ter 14-bitnem NEF.

Ergonomija

Ohišje je kakovostno, kot je pri Nikonu že običaj, in se za aparat v tem cenovnem razredu tako tudi spodobi. Edino pripombo imamo na gumiranje, ki glavno menj-



nikon d300
nikon
www.nikon.si
1.899 eur (body)

sko kolesce skoraj skrije in je zato potrebno natančneje usmerjanje kazalca. Je pa zato celotno ohišje bolj zavarovano pred vlago. Postavitev gumbov je klasična in predhodni uporabniki Nikonovih aparatov se boste hitro znašli.

Uporabnikom aparatov D200 se poraja veliko dilem glede zamenjave z modelom D300. Sama kakovost slike je (le) primerljiva, za zares vidno razliko ga bo potrebno nadgraditi s senzorjem FX. Funkcijsko pa je D300 nedvomno bogatejši. Če to upraviči nadgradnjo pri obstoječih uporabnikih aparata D200, je vprašanje, na katerega ve odgovor vsak posameznik. Za nove kupce pa ni dvoma: z D300 boste dobili res dober aparat.



pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720



V cenah je zajet 8,5 % DDV. Celoletna naročnina je možna le ob vnaprejšnjem plačilu. Vnaprejšnje plačilo naročniku zagotavlja popust in brezplačno dostavo na željeni naslov znotraj Slovenije. Naročnina za naročnike zunaj Slovenije je višja za znesek povišane poštnine in se spreminja ob spremembah cen 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 poslane položnice ali predračuna ne poravnava, se njegova naročnina prekine. Naročilnica je sestavljena v enem izvodu in služi kot osnova za pripravo položnice ali računa.

Naročanje: www.klikonline.si 01 52 00 720

[naročilnica]

ime in priimek

podjetje

ulica

poštna številka, pošta

davčna številka (zavezanci)

način plačila

položnica

račun

pro anima
p.p. 2736

1001 Ljubljana



kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



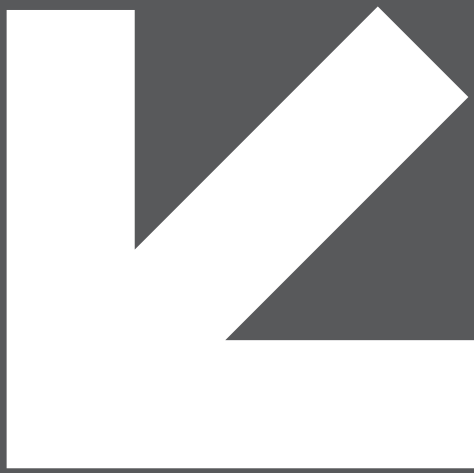
popusti & ugodnosti

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

46 februar



kaj dobim



naročnina na klik

10 številčk



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 februar

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

- ■
- ■
- ■
- ■
- ■

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

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- 95 februar 2008
- 96 marec 2008

način plačila

- položnica
- račun

ime in priimek

podjetje

dejavnost

ulica

poštna številka, pošta

telefon, faks

e-pošta

datum

davčna številka (zavezanci)

[naročilnica na knjige]



Photoshop CS udarni triki

jezik: slovenski
strani: 240
izid: marec 2005
cena: **31,26 eur**

za naročnike: ■ **26,33 eur**



Hitri vodnik skozi CorelDRAW X3

jezik: slovenski
strani: 160
izid: maj 2006
cena: **24,58 eur**

za naročnike: ■ **20,91 eur**



Naučite se Macromedia Dreamweaver 8 v 24 urah

jezik: slovenski
strani: 514
izid: julij 2006
cena: **32,92 eur**

za naročnike: ■ **28,00 eur**



Fotografirajmo digitalno

jezik: slovenski
strani: 284
izid: junij 2005
cena: **24,58 eur**

za naročnike: ■ **20,91 eur**

izdelava skeleta



Kot sem obljubil že v prejšnjih člankih, bom v nekaj naslednjih nadaljevanjih prikazal, kako izdelati animirani karakter (človeka ali žival). Začeli bomo s skeletom. Le-ta je lahko zelo raznolik, izdelava pa niti ni tako težka. V MAX-u imamo že kar nekaj časa izredno kakovostno orodje za izdelavo in animiranje karakterjev. Imenuje se BIPED. Včasih je to bil samostojen program, zdaj pa je modul, popolnoma združen s programom 3D Studio MAX.

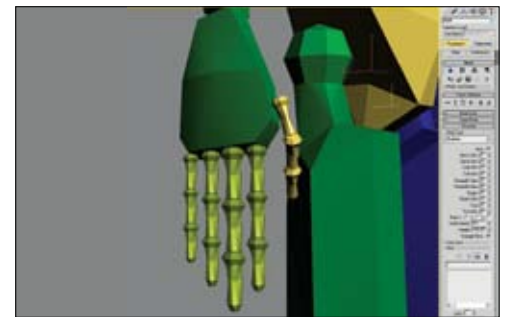


1 | Osnovni skelet

Orodja najdemo v oknu *Command Panel*, zavihek *Create*, gumb *System* in spodaj gumb *Biped*. Prikažejo se nam nastavitve za izdelavo Bipeda.



2 | Izbiramo lahko med štirimi osnovnimi tipi: *Skeleton*, *Male*, *Female* in *Classic*. Izdelavo karakterja začnemo tako, da kliknemo in povlečemo velikost. Seveda imamo na voljo še veliko dodatnih parametrov, s katerimi lahko osnovni skelet spremenimo. Pri skeletu je osnovni element strukture objektov, poimenovan Bip01. Ta je mali tetraeder, ki se nahaja v centru/težišču (COM center of mass) skeleta. Če želimo upravljati Biped, mora biti ta objekt izbran. Na sliki so prikazani štiri različni tipi Bipedov: okostje, ženska, moški in klasika.



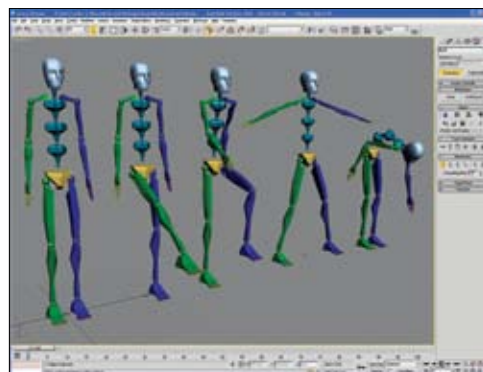
3 | Parametri za spremembe karakterja

Poleg tipa skeleta lahko določate še izgled njegovih posameznih delov. Dodajate lahko tudi posamezne dele, kot sta na primer rep ali rep na hrbtu (neke vrste plavut). Ko je enkrat skelet narejen, se pomaknemo na kartonček *Motion*. Izbran mora biti Bip01, vključiti pa morate še ikono *Figure Mode*. V začetku ima skelet samo po en prst. Za spremembo poskrbimo s povečanjem števila *Fingers*. *Finger Links* damo na 3, saj imamo ljudje na prstih po tri členke. *Toes* in *Toe Links* sta nastavitvi za nožne prste.



4 | Začetna poza in spremembe

Edina samodejna sprememba celotnega skeleta se lahko doseže s spremembo višine. Tedaj se sorazmerno spremeni velikost vseh kosti. Skelet se na začetku izriše v običajni stoječi pozi, z nogami skupaj in rokami ob telesu. Glede na obliko našega 3D-modela karakterja moramo običajno spreminjati pozicije rok, nog, telesa in glave. Za spremembo pozicije je vključena ikona *Figure Mode*.



V rubriki *Bend Links* imamo na voljo štiri ikone za spreminjanje pozicije posameznih delov skeleta: *Bend Links Mode*, *Twist Links Mode*, *Twist Individual Links Mode* in *Smooth Twist Mode*. Ko izberemo eno izmed teh ikon, se v rubriki *Track Selection* vključi ikona *Body Rotation*. Zdaj lahko urejamo trenutno izbran del skeleta. Na sliki je prikazano, kako z izborom ikon *Bend* in *Twist* spreminjamo pozicije delov skeleta.

5 | Če ročno vključimo ikoni *Body Horizontal* ali *Body Vertical* (ikoni sta poleg ikone *Body Rotation*), lahko spreminjamo pozicijo celotnega skeleta v sceni. Osnovne spremembe pozicije lahko preverite kar pri sebi. Človeški skelet se deli na aksialni (glava in trup) in privesni del (ramenski in medenični obroč ter roke in noge). Opazujte, kako premikate noge, trup, roke in glavo. Vse to lahko naredite na skeletu *Biped*. Ko izberete, na primer, ikono *Bend Links Mode* in nato stegenico, lahko nogo rotirate s središčem rotacije v kolku. Če je izbrana golenica, se noga vrti s središčem v kolenskem sklepu. Poskusite izbrati tudi druge dele skeleta in jim spremeniti pozicijo. Slika prikazuje različne pozicije različnih delov skeleta.

6 | Simetrija

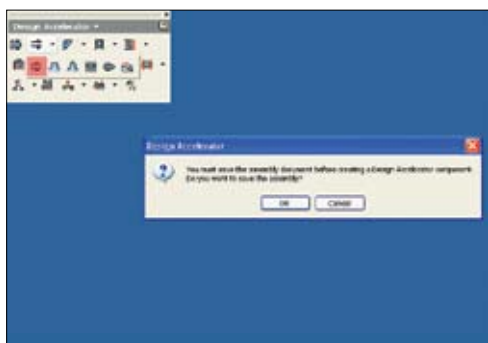
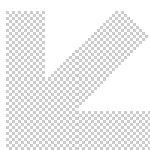
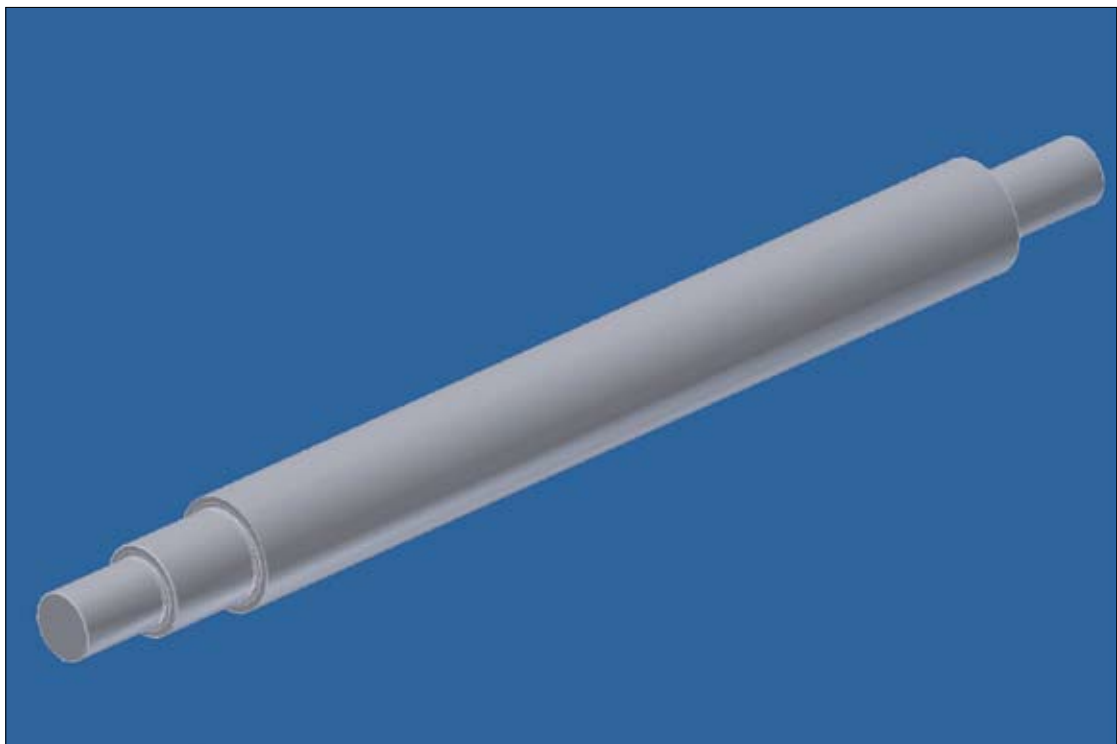
Pozicijo privesnih delov skeleta lahko spreminjamo simetrično. Pred spremembo moramo izbrati ikono *Symmetrical*. Komplementarni, privesni del skeleta, se ob tem izbere samodejno. Z ikono *Opposite* pa zamenjamo izbiro privesnih delov skeleta po pravilu LEVO, DESNO.

Shranjevanje

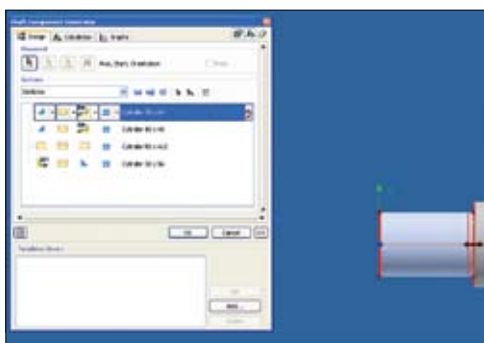
Obliko karakterja lahko tudi shranite v datoteko s končnico *.FIG. To datoteko lahko kadar koli uvozite in si prihranite ponovno oblikovanje karakterja. Do shranjevanja privedite na kartončku *Motion*, ko imate izbrano ikono *Figure mode* in v isti rubriki izberete ikono *Save File*. Do naslednjic lahko pripravite 3D-model človeka, ki ga bomo priredili na skelet. Na internetu boste za to dobili zelo dober program MakeHuman, ki je brezplačen.

izdelava gredi

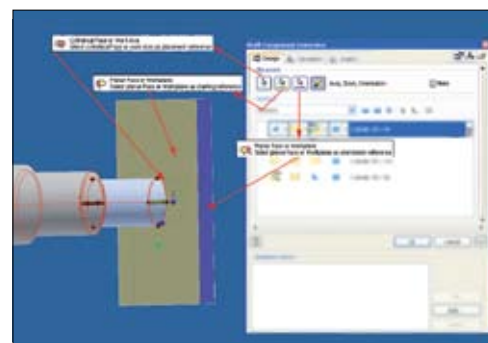
Rečem lahko, da je Inventor eno od boljše opremljenih programskih orodji za CAD uporabo. Za splošno strojogradnjo vsebuje zelo uporabne pripomočke, ki skrajšujejo pot od ideje do izdelave dokumentacije. Danes si bomo ogledali izdelavo stopničaste gredi. V ta namen ima program že vgrajen pametni modul za njeno izdelavo.



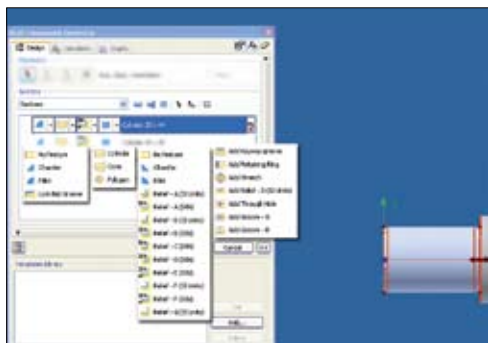
1 | Modul deluje v sklopih, znotraj njih odpremo *Design Accelerator*. V primeru, da sklopa še nismo shranili, nas na to opozori. Po shranitvi datoteke lahko z delom nadaljujemo.



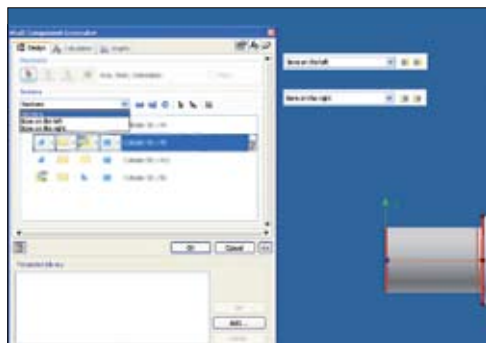
2 | Ko zaženemo modul za izdelavo gredi, se odpre okno *Shaft Component Generator*. Začnimo z izdelovanjem gredi, ki je sestavljena iz določanja položaja (ni obvezen), izvrtine (konično ali cilindrično), sestave gredi. Modul nam omogoča preračun gredi ter grafični prikaz rezultatov.



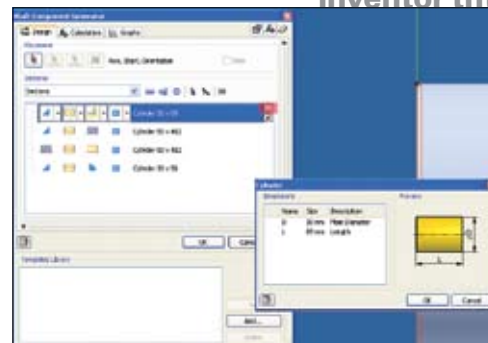
3 | Pozicioniranje uporabimo v primeru, če želimo gred vstaviti v obstoječi objekt. V primeru, da ne uporabimo te možnosti, pa jo na koncu le s klikom miške postavimo v prostor. Določanje pozicije poteka po vrstnem redu: izvrtine ujema, začetno ravnino ter zasuka. Imamo pa možnost določanja smeri. V primeru kljukice na mestu *Mate* pa položaj tudi vpiše kot parameter.



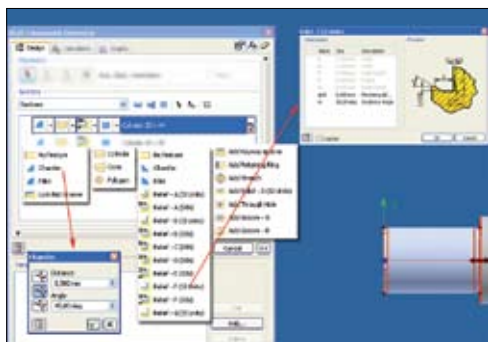
4 | Gred lahko sestavlja več stopnic. Za vsako stopnico lahko določimo: posnetje, obliko (cilindrično, konično, mnogokotno), zaključek, posebnosti (zatična izvrtina, utor za mozni) in seveda premer ter dolžino stopnice.



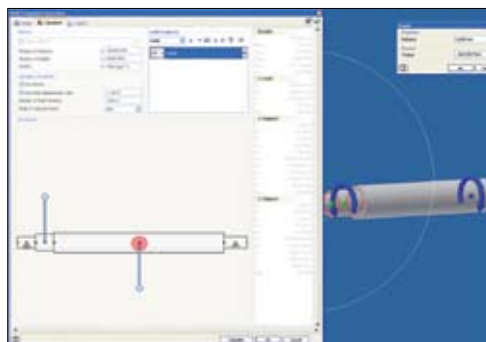
5 | Na koncu pa omenimo še možnost izdelave cilindrične ali konične izvrtine. Preden pa preidemo v izdelavo gredi, naj omenim, kaj pogrešam. Autodesk bi lahko ponudil še možnost centriranih izvrtin, ki se pri gredih veliko uporabljajo.



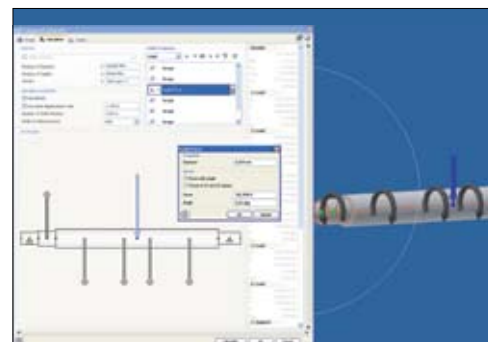
6 | Pa začnimo z izdelavo naše stopničaste gredi. Gred je sestavljena iz štirih stopnic.



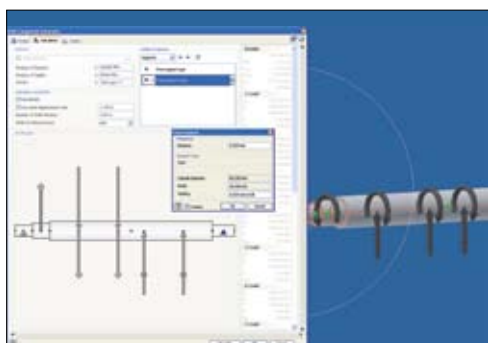
7 | Stopnice imajo posnetje pod kotom 45°. V ta premer nam modul ponudi že poznano okno. Isti postopek velja za zaokrožitve. Posebnost je utor za varovalno matico. V ta namen se odpre okno, v katerem nam ponudi standardno rešitev. Med prehodi stopnic pa sem izbral brusni iztek. Na sliki je prikazano okno, v katerem nam ponudi standardno rešitev. S tem smo končali snovanje gredi.



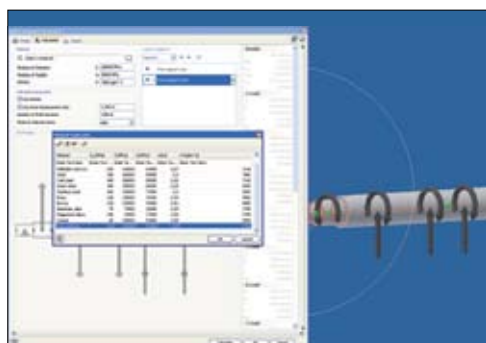
8 | Sedaj lahko uporabimo modul za preračun gredi. Opazimo, da ima okno grafični prikaz naše gredi s karakterističnimi točkami. Označimo točko ter dodamo želeno obremenitev. Odpre se okno, v katerem podamo odmik obremenitve od točke ter velikost obremenitve.



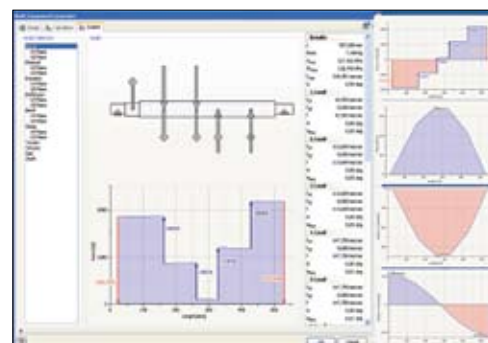
9 | V tem primeru dodamo silo, pri kateri podamo še smer delovanja.



10 | Seveda pa lahko tudi nastavimo položaj in lastnosti podpor.



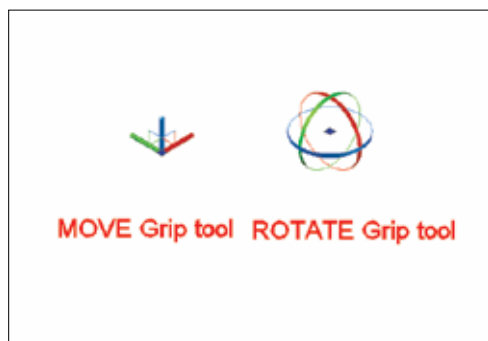
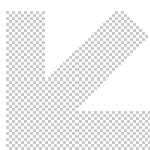
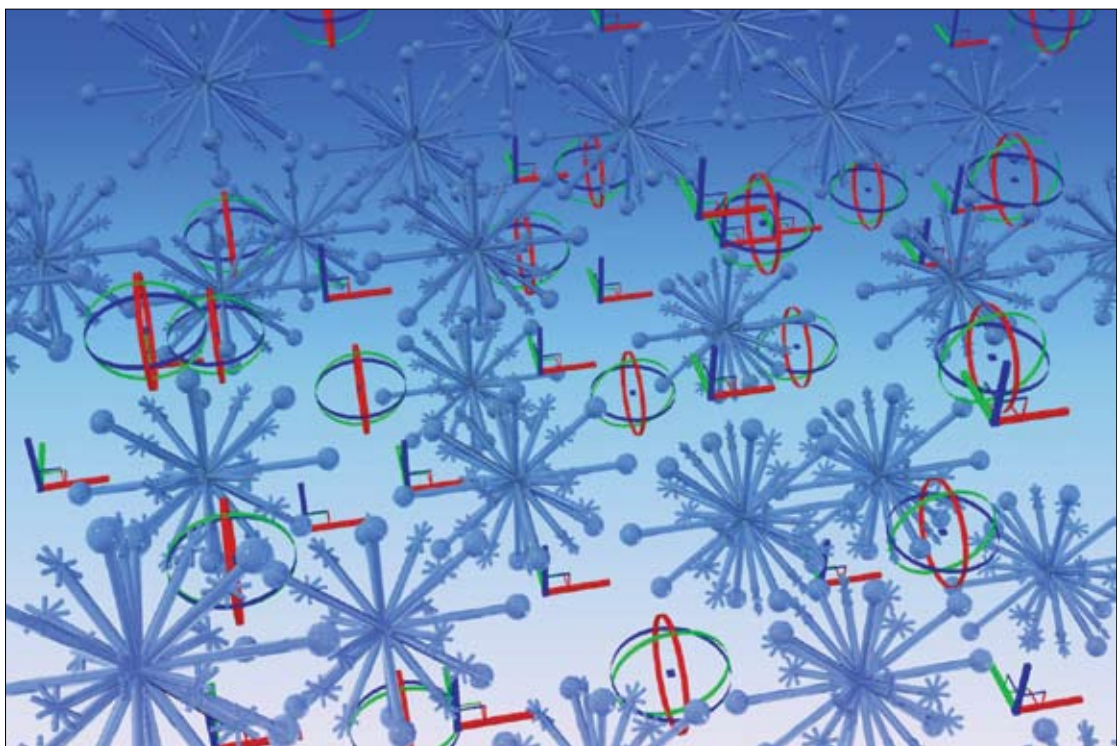
11 | Treba pa je vnesti še karakteristiko materiala. Urejena podjetja imajo za uporabljene materiale podatke urejene v podatkovnih bazah. V ta namen le-te uporabimo.



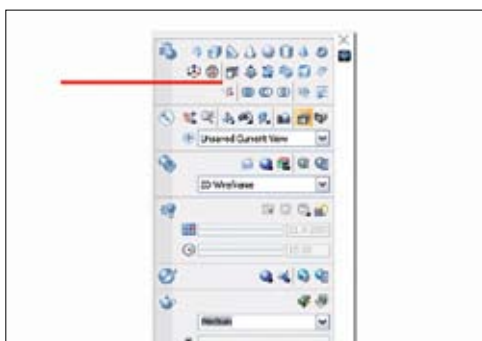
12 | Razen numeričnih rezultatov pa dobimo še grafičen prikaz le-teh. V primeru odstopanj rezultatov od želenih se vrnemo na korak snovanja, spremenimo želeno vrednost ter ponovimo preračun. Preračun gredi se izvede zelo hitro. Tako, pa smo končali prvi del naše zgodbe o izdelavi gredne zveze.

ročaji v dveh ali treh razsežnostih

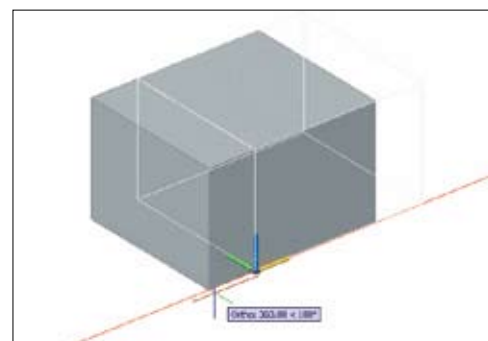
V 2D smo se na delo z ročaji (grips) hitro navadili, čeprav se v večji meri uporabljajo le za premikanje posameznih vogalov. V 3D pa ostaja njihova funkcionalnost še precej neizkoriščena.



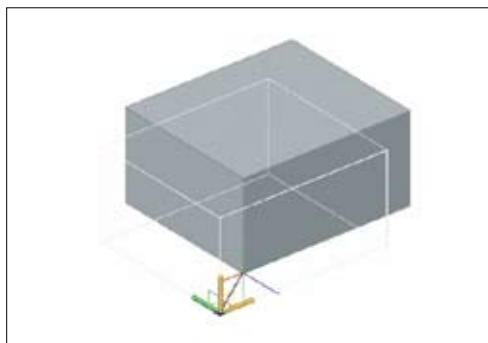
1 | Ročaji v 3D se pravzaprav imenujejo *Grip tools*. Gre sicer samo za dve različici teh ročajev: *Move grip tool* (namenjen premikanju) in *Rotate grip tool* (namenjen vrtenju). Omogočata nam, da enostavno fiksiramo premik ali rotacijo izbora na točno določeno os ali ravnino.



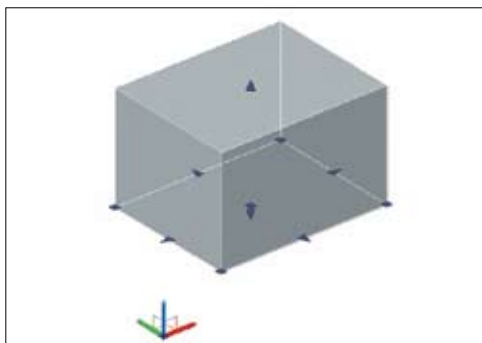
2 | Do teh specialnih ročajev pridemo, če vtikamo ukaza *3D Move* ali *3D Rotate*, oziroma če ju izberemo preko Dashboarda (*Tools/Palettes/Dashboard*). Po izboru objektov podamo osnovno točko premika oziroma vrtenja in tja se postavi tudi naš ročaj.



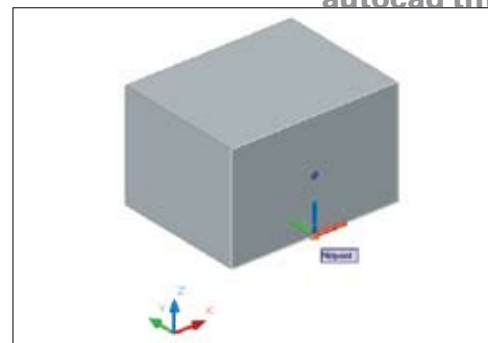
3 | Sedaj se lahko z miško postavimo na zeleno os premika ali rotacije in le-ta postane aktivna. Ob tem se pobarva z zlato barvo in skozi se preko celega ekrana izriše pomožna črta v barvi osi (X - rdeča, Y - zelena, Z - modra). Če je izbor osi ustrezen, potem nanjo še kliknemo in premik ali rotacija se sedaj lahko izvajata samo po tej osi.



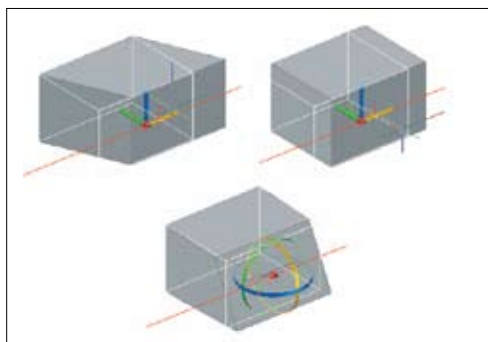
4 | Na enak način lahko fiksiramo tudi ravnino. Ko je ročaj lociran, se z miško postavimo na mali kvadrček med osema (XY, XZ ali YZ). Obe osi, vključno s kvadratom, se sedaj obarvata zlato in s klikom potrdimo, če je izbor ravnine ustrezen. Izbor ravnine je možen le pri ukazu *3D Move* in je enak začasni spremembi UCS-sistema.



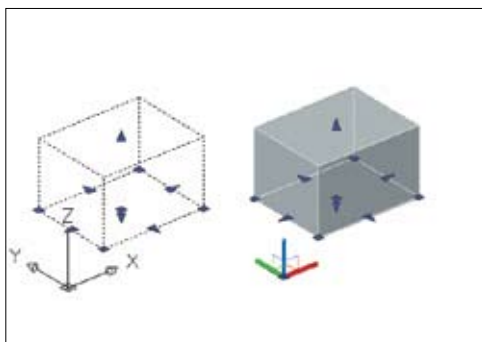
5 | Možna pa je tudi obratna pot, da najprej izberemo objekte in nato izvajamo operacije. Če najprej izberemo objekt, se v *Grip tool* spremeni kar oznaka za koordinatni sistem in tam lahko fiksiramo osi ali ravnine za izvajanje operacij. Lahko pa se z miško postavimo (ne kliknemo, samo markiramo) na posamezen ročaj objekta in *Grip tool* se samodejno prestavi na pokazano lokacijo.



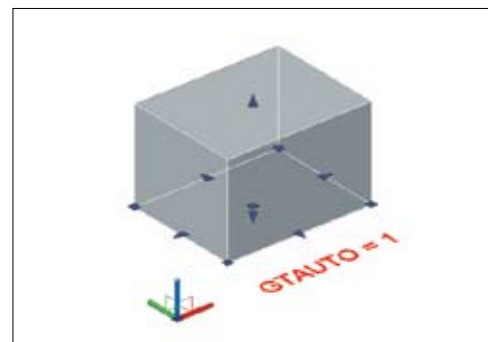
6 | Če bi radi *Grip tool* postavili na prav specifično lokacijo, imamo še eno možnost. Izberemo torej objekte in *Grip tool* se postavi v izhodišče UCS. Tam ga primemo točno za ročaj in ga prenesemo kamor koli v prostor ali s pomočjo OSNAP-ov točno na določeno točko objekta. Če z novo lokacijo nismo zadovoljni, ga lahko ponovno premostimo, dokler ne fiksiramo osi ali ravnine.



7 | Spet lahko v primeru, ko najprej izberemo objekte in fiksiramo os ali ravnino, s pritiskanjem na presledek preklapljam med funkcijami *Stretch* (premikanje pokazanega ročaja), *Move* (premikanje vseh izbranih objektov) in *Rotate* (vrtenje vseh izbranih objektov). Podoben način je v uporabi tudi pri 2D-delu z ročaji, le da je tam nekaj več možnih funkcij.



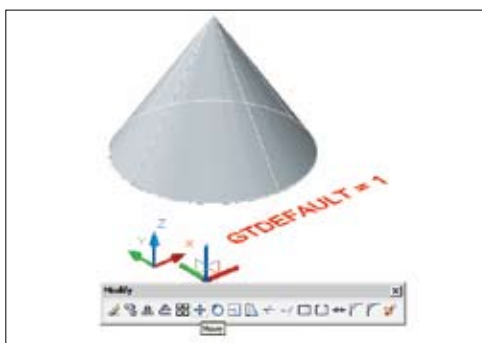
8 | Ikona *Grip tool* je vidna le v 3D-pogledu z vizualnim 3D-stilom. Če je ob izboru ukaza *3D Move* ali *3D Rotate* aktiven vizualni stil *2D Wireframe*, se le-ta avtomatično spremeni v *3D Wireframe*. Kadar pa izbiramo pred ukazom, se pri aktivnem *2D Wireframe* stilu ne pokaže *3D Grip tool*.



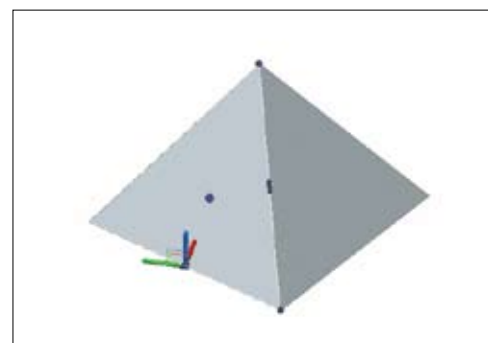
9 | Pri delu z ročaji v 3D imamo na voljo še tri spremenljivke, s katerimi nadziramo odzivanje ročajev. Prva je *GTAUTO*. Če je nastavljena na 1 in v risbi najprej izberemo objekte, omogoča avtomatični prikaz *Grip toola*. Ta se izriše, kot že omenjeno, namesto oznake koordinatnega sistema.



10 | Spremenljivka *GTLOCATION* nadzira izhodiščno postavitev *Grip toola*, kadar najprej izberemo objekte. Nastavitev 0 (osnovna) postavi *Grip tool* v oznako UCS (koordinatnega sistema). Nastavitev 1 pa ga postavi v osnovno točko zadnjega izbranega objekta ali podobjeka.



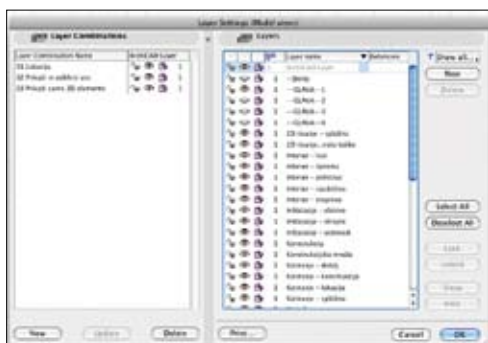
11 | *GTDEFAULT* je še zadnja spremenljivka, ki omogoča avtomatičen vklop ukazov *3D Move* in *3D Rotate* namesto klasičnih *Move* in *Rotate*, če se nahajamo v 3D-pogledu. Osnovna nastavitev je 0 – torej se s klikom na klasična ukaza *Move* in *Rotate* v 3D-pogledu ne zaženeta *3D Move* oziroma *3D Rotate*.



12 | *Grip tool* deluje tudi na podobjektivih, na primer na točkah, robovih ali ploskvah posameznega solid objekta. Za izbor podobjektov moramo med izborom držati *Ctrl* na tipkovnici. Ko so zeleni podobjektiv izbrani, so na voljo vse prej opisane možnosti za delo s 3D *Grip tooli*.

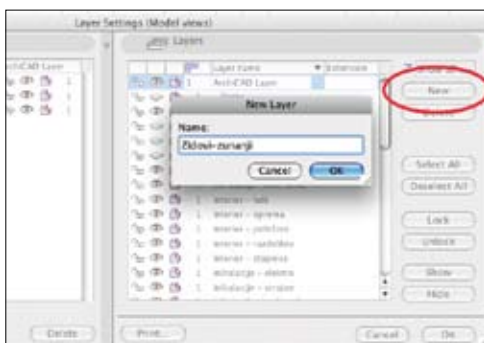
archicad in delo s plastmi

Plasti (layerje) uporabljamo za logično porazdelitev objektov, uporabljenih na projektu. Skupine elementov, ki imajo enake ali podobne lastnosti, se nahajajo na istih plasteh. Učinkovito delo s plastmi nam lahko v mnogočem olajša delo in kasneje izris projekta. ArchiCAD ima že v osnovi za vsak grafični element nastavljen privzeto plast, na katero se postavi objekt, zato plasti vsi uporabniki uporabljajo že od samega začetka. Mnogi med njimi pa vendarle še ne poznajo vseh možnosti, ki jih njihova uporaba omogoča.



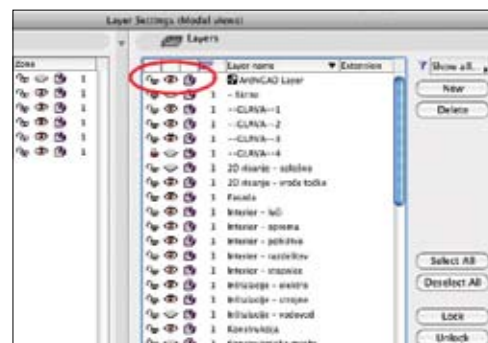
1 | Nastavitve plasti

Število plasti naj bo čim manjše, vendar pa še vedno dovolj veliko, da po njih smiselno razporedimo objekte. Čeprav samo število ni omejeno, je lahko učinkovito upravljanje z več kot petdesetimi težavno. Do njihovih nastavitvev dostopamo v meniju *Document/Layers/Layers Settings* ali z bližnjico **CTRL+L**.



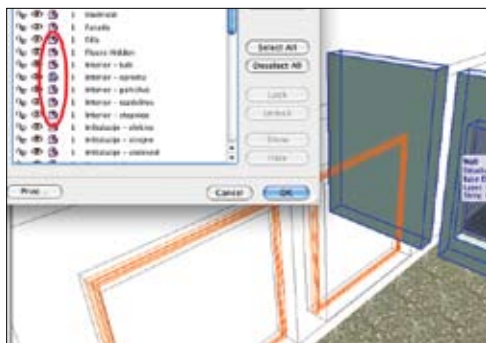
2 | Preimenovanje ali izdelava nove plasti

V nastavitvah plasti izberemo gumb *New* in v pogovorno okno vpišemo njeno ime. Če jo želimo preimenovati, pa jo izberemo, kliknemo na njeno ime in vpišemo novo ali drugačno. Ker so plasti običajno razvrščene po imenu ali podaljšku, je smiselno, da se v biroju vsi držimo dogovorjenih pravil o poimenovanju.



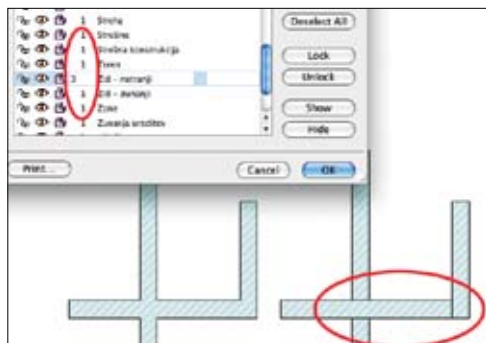
3 | Možnosti prikaza plasti

Z ikonami ob imenu plasti jo lahko zaklenemo (elementi so vidni, ne moremo jih pa spreminjati), skrijemo ali prikazemo. Izjema je plast *ArchiCAD layer*, ki je vedno prikazana in odklenjena, ne moremo je niti preimenovati niti izbrisati.



4 | Žični prikaz objektov v 3D

S klikom na to ikonico se bodo objekti na tej plasti v 3D-oku prikazali v žični namesto v senčeni obliki. To je včasih primerno za, na primer, shematski prikaz dreves ali mogoče ostalih stavb, ki bi drugače zakrile naš objekt.



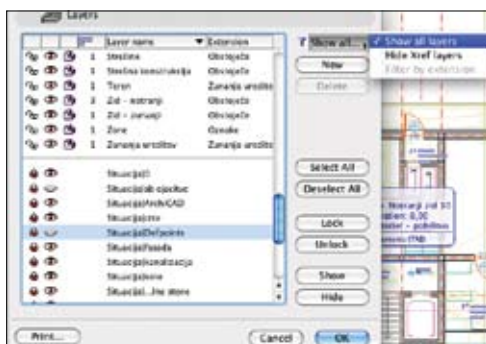
5 | Nivo preseka plasti

Prednastavljena vrednost za vse plasti je 1. Arhitekturni objekti (zidovi, nosilci) se pravilno sekajo ali spajajo le, če imajo isti nivo preseka. Če spajanja ne želimo, en objekt prestavimo na plast, ki ima drugačen nivo. Izjema je nivo 0, ki vedno preprečuje spajanje. Vedeti moramo, da se objekti, ki imajo isti nivo, spajajo oziroma sekajo tudi, ko je ena od plasti skrita.



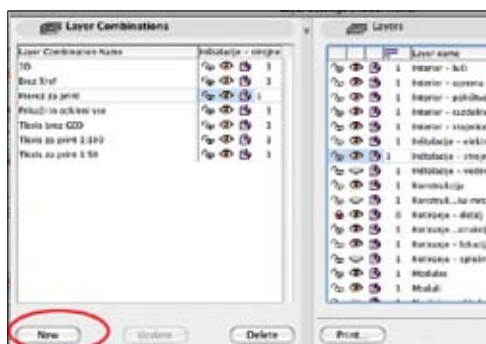
6 | Podaljšek oziroma skupina

Layer *Extension* je dodatno polje, s pomočjo katerega lahko plasti v oknu nastavitve hitro razvrščamo. Podaljške poimenujemo, denimo, Za rušenje, Obstoječe stanje, Situacija ...



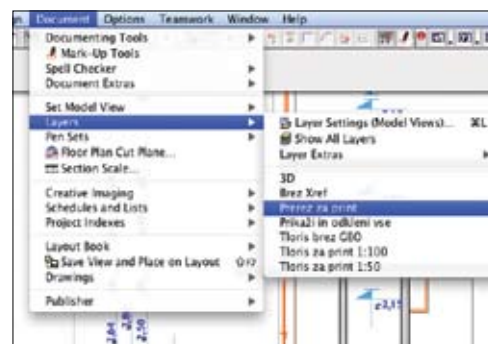
7 | Xref in plasti

Xref je zunanja povezana datoteka, ki jo vstavimo v projekt ArchiCAD z ukazom *File/File Special*. Ker taka risba prinese s sabo svoje plasti, se te dodajo na konec razvrstitve. Teh plasti ne moremo odkleniti, saj objektov na njih ne smemo spreminjati, lahko pa jih prikažemo ali skrijemo. Če izbrisemo Xref, se odstranijo tudi plasti.



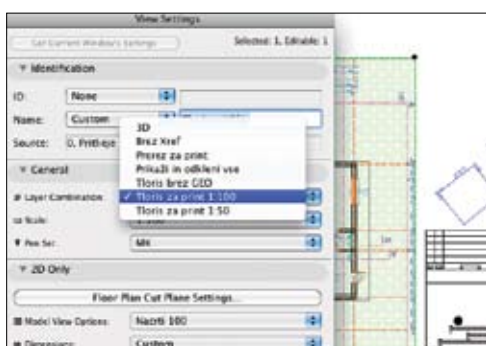
8 | Kombinacije plasti

Za učinkovito delo na projektu je zelo pomembna uporaba kombinacij plasti. Posameznim plastem določimo vidnost in odklenjenost, nato pa kliknemo na gumb *New*, in sicer spodaj levo pod seznamom že narejenih kombinacij. Kombinacijo poimenujemo po želji.



9 | Izbira kombinacije plasti

Kadar želimo zamenjati trenutno kombinacijo, odpremo meni *Document/Layers* in jo izberemo. Če želimo to kombinacijo kakor koli spremeniti, ponovno odpremo okno z nastavitvami (*CTRL+L*), na levi izberemo ustrežno kombinacijo, na desni popravimo vidnost ali zaklenjenost ter izberemo gumb *Update*.



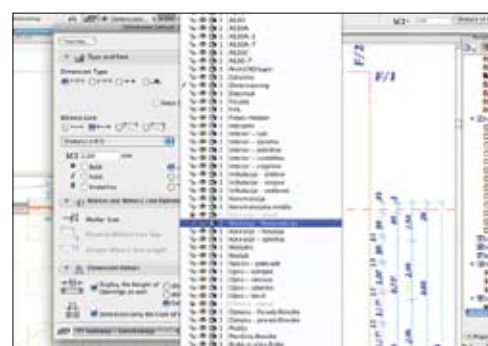
10 | Kombinacije plasti in izrisi

Vsakemu pogledu na projekt lahko določimo poljubno kombinacijo plasti. Tako lahko tudi na istem listu papirja postavljamo risbe, vsako s svojo kombinacijo. Hitro menjanje plasti je omogočeno tudi na dnu Navigatorja v paleti *Quick Options*.



11 | Paleta Quick Layers

Za še hitrejšo delo s plastmi si lahko v meniju *Window/Palettes* vklopimo paletu *Quick Layers*. Na njej imamo nekaj bližnjih do priročnih ukazov, na primer zamenjava vidnih in nevidnih plasti, odklenjenih in zaklenjenih ali spremembo statusa plasti trenutno izbranega objekta.

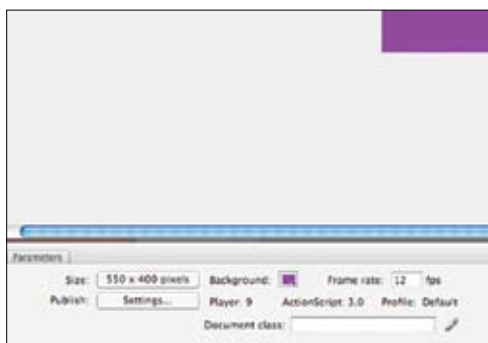
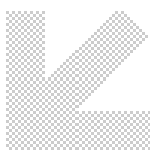


12 | Prednastavljena plast

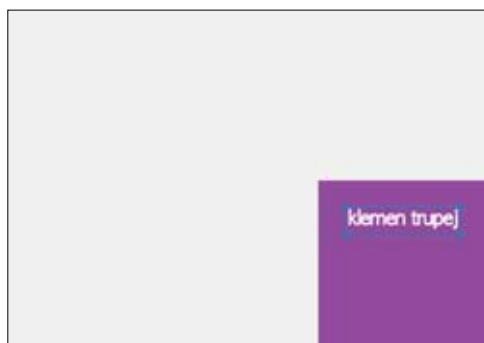
Za vsako orodje v ArchiCADu lahko določimo plast, na katero se objekt nariše. Najlažje je, da odpremo nov prazen projekt, nastavimo plast za vsako orodje posebej, nato pa vse skupaj shranimo kot predlogo (*template*), ki jo kasneje uporabimo pri novih projektih.

animacija besedila

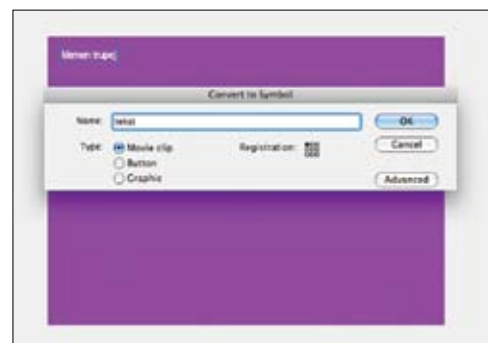
V tokratni vaji se bomo ukvarjali z dvema preprostima animacijama teksta in ju združili v eno. Najprej bomo tekst z animacijo povečali, nato pa bo s pomočjo učinka fade-out izginil ...



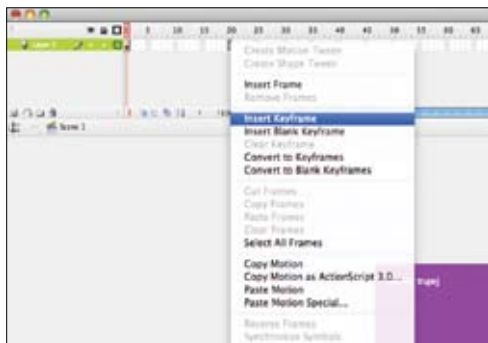
1 | Ustvarite novo datoteko in si izberite poljubno barvo za ozadje. Poljubno je lahko tudi število sličic na sekundo (*Frame Rate*), priporočam pa, da ohranite privzeto nastavitvev (12 sličic na sekundo).



2 | Z orodjem *Text Tool* ustvarite tekst na prizorišču, ki naj bo velikosti 12 pikslov. Videti bo zelo majhen, a ga bomo v nadaljevanju s pomočjo animacije povečali.



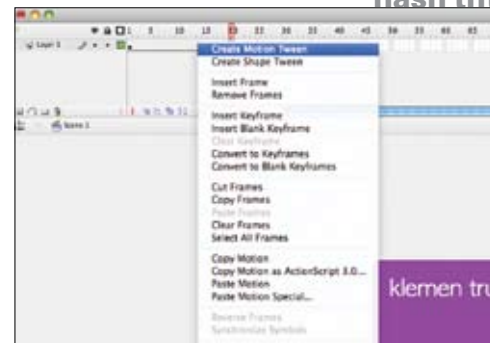
3 | Sedaj, ko je tekst ustvarjen, ga spremenite v simbol (*desni miškin gumb/Convert to Symbol/Movie Clip*). To nam omogoča, da ga lahko animiramo.



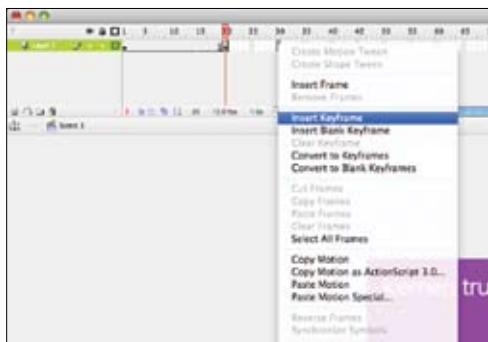
4 | Na časovnem traku (*Timeline*) kliknite na okvir 20 in s pritiskom na tipko F6 ustvarite ključno sličico. V nadaljevanju boste med prvim in zadnjim okvirjem ustvarili animacijo, ki bo prikazovala povečavo vaše besede.



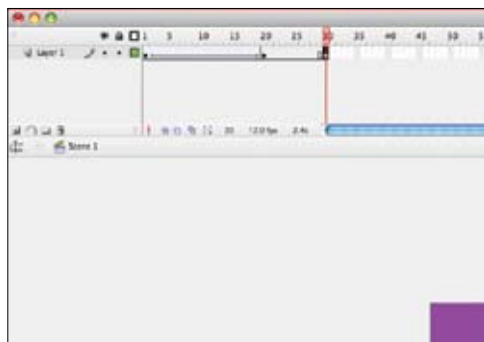
5 | Kliknite na tekst (bodite pozorni, da ste ostali na dvajsetem okvirju) in ga s pomočjo orodja *Free Transform Tool* povečajte (nasvet: za proporcionalno povečevanje držite tipko *Shift*).



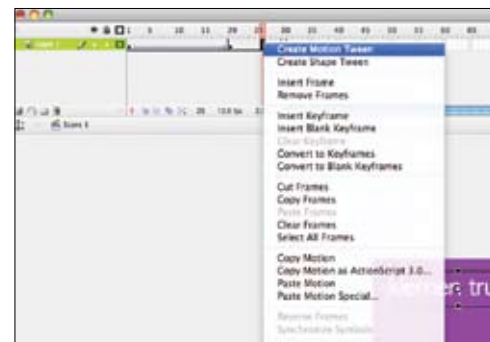
6 | V tem koraku boste izvedli prvo animacijo, in sicer tako, da boste kliknili kjer koli med začetnim in končnim okvirjem, z desnim miškinim gumbom odprli meni in potrdili funkcijo *Create Motion Tween*. Svojo prvo animacijo lahko preverite s pritiskom na tipki *Ctrl + Enter*.



7 | V okvirju 30 ustvarite novo ključno sličico, ki bo izhodišče za naslednjo animacijo – učinek fade-out.



8 | Kliknite na tekst (še vedno ste v okvirju 30) in v oknu *Properties (Window/Properties)* izberite *Color/Alpha*. Slednjega nastavite na 0 %, kar pomeni, da bo tekst popolnoma izginil.



9 | Sedaj ponovite korak 6 (le da kliknete kjer koli med okvirjema 20 in 30). Celotno animacijo preverite, datoteko shranite in počakajte na naslednji Klik, ko bomo z animacijami besedila nadaljevali).



Računalnik PCX Extiles II



- osnovna plošča Gigabyte z vgrajeno zvočno in mrežno kartico
- Intel® Core™2 Quad procesor Q6600 (2.4 GHz)
- pomnilnik Kingston 4 GB DDR2, PC800
- trdi disk 500 GB, SATAII, 16 MB
- DVD+/-RW pogon Nec
- čitalec spominskih kartic 7 v 1
- grafična kartica nVidia 8800 GT, 512 MB
- ohišje ATX Chieftec s 520 W napajalnikom
- garancija 1 leto (možnost podaljšanja na 2 leti ob doplačilu 20 €)

999,00 €

Prava izbira za vse bralce revije Klik!

Na voljo v vseh boljše založenih računalniških trgovinah po vsej Sloveniji!

moč

hitrost

kvaliteta

certifikati o ustreznosti

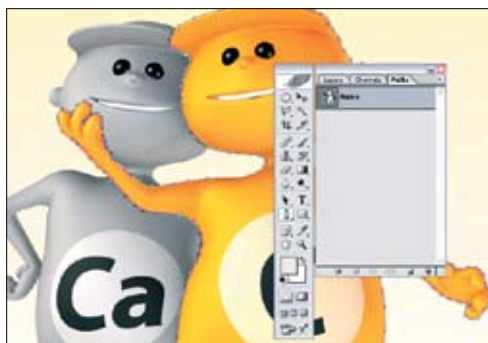
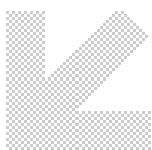
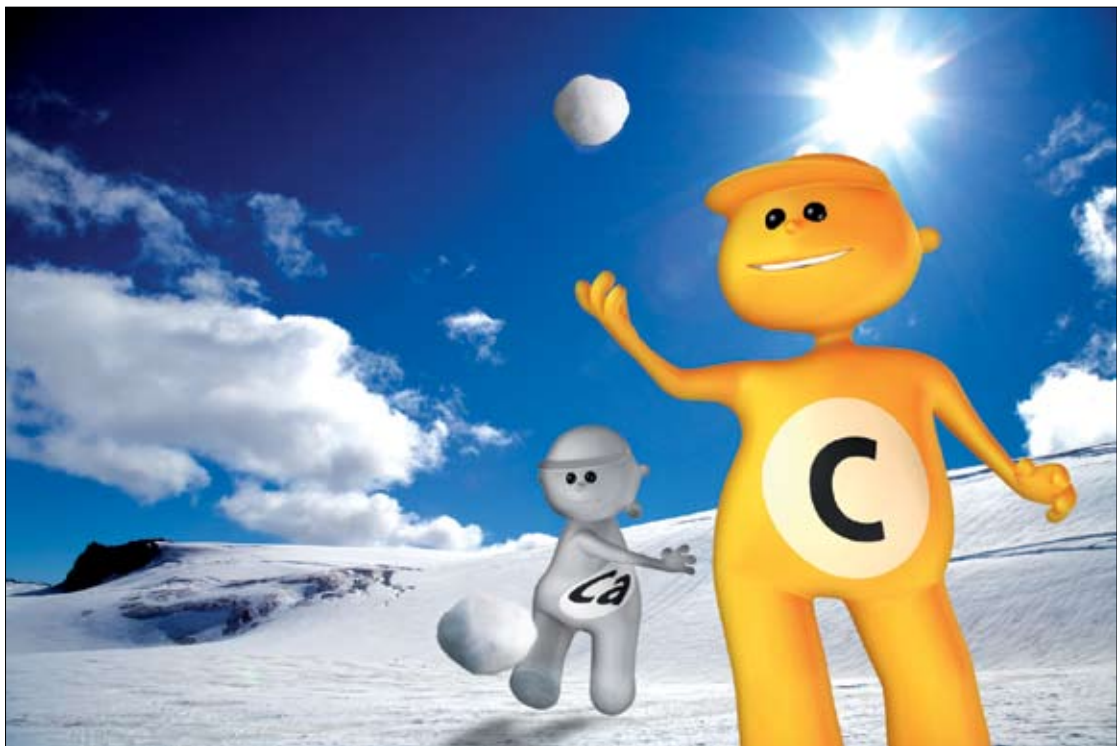
* računalniška ohišja se lahko spremenijo brez predhodne najave!

* cena vsebuje DDV in je predmet spremembe brez predhodne najave! Za tiskarske napake se opravičujemo!

* naročnik oglasa: Avtera d.o.o. Šmartinska c. 106 1000 Ljubljana

fotomontaža

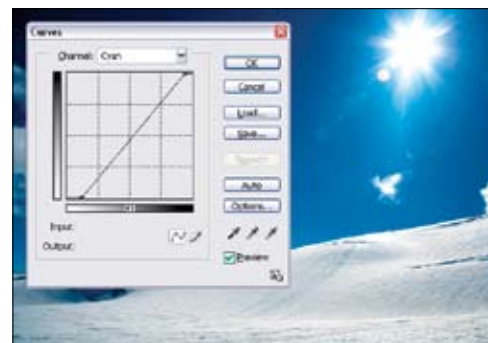
Ca in C v zimski preobleki, je bilo rečeno. Prejela sem nekaj slikic figur v različnih pozicijah, moja naloga pa je bila le-te postaviti v zimsko okolje. Kalcij in C-vitamin seveda povečujeta odpornost, zato mora biti končna slika pozitivna in vesela, torej, naj te ne zadeneta ne kepa ne virus. Fotomontaža izgleda na prvi pogled čisto preprosta stvar. Verjetno znamo prav vsi izrezati del slike, ga prestaviti na drugo ozadje in sestaviti skupaj zelene elemente. Če pa želimo, da montaža izgleda čim bolj realna, moramo biti pozorni na drobne, a pomembne malenkosti, na katere največkrat kar nekoliko pozabimo. Od kod prihaja svetloba in kako pada senca? Pomembno pa je tudi sestaviti elemente, da ne bodo delovali vsiljeno in neresnično.



1 | Ker na nobeni od prejetih predlog ni bilo obeh figur v primerni pozi za kepanje, sem izbrala najprimernejši figuri iz različnih predlog. Za začetek sem izbrala *Pen tool* v orodni vrstici in obrisala prvo izbrano figuro.



2 | Enak postopek sem ponovila tudi pri drugi izbrani figuri. Ker pa je ta na originalu imela del noge prekrit, sem se morala odločiti, ali bom tudi na svojem končnem izdelku ta del fotografije prekrivala ali pa se bom odločila za dorisanje oziroma retušo. Figura bo proti opazovalcu vrgla kepo, in ker je ravno pravo mesto za pozicioniranje kepe na tem mestu, sem se odločila, da ne bom retuširala.



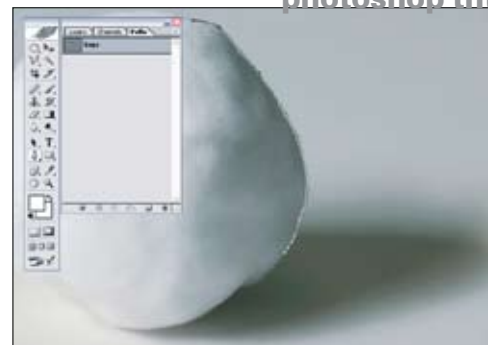
3 | Fotografijo za ozadje sem poiskala kar v eni od spletnih fotografskih baz, a ker je bila pretemna, v barvi snega pa občutno preveč modre barve, jo je bilo potrebno barvno popraviti in seveda prilagoditi izbranim motivom. Z orodjem *Curves* (*Image/Adjustments/Curves*) sem tako popravila ton vsake od štirih osnovnih tiskarskih barv posebej.



4 | Zdaj, ko sta bili obe figuri izrisani in ozadje pripravljeno, sem ju lahko prenesla na novo podlago. To sem naredila s funkcijo *Free transform* (*Edit/Free transform: Ctrl + T*) ter sočasno določila razmerje med njima. Ca-figura je na fotografiji postavljena občutno višje, zato deluje bolj umaknjena v ozadje in mora biti temu primerno manjša, da bo razmerje delovalo realno.



5 | Glede na izbrani motiv ozadja bi figuri morali biti osvetljeni od zadaj, zato sem pri obeh uporabila filter *Inner shadow* (*Layer/Layer style/Inner shadow*) in jima tako dodala nekaj plastičnega oziroma 3D-izgleda. V krogu na priloženi sliki zgoraj vidite razliko brez dodanega filtra – v ozadju pod njim pa jo vidite s tem dodatkom.



6 | Manjka nam še glavni element – snežna kepa. Tudi to sem izbrskala v enem od spletnih fotografskih baz, jo tako (kot prej figuri) obrisala z orodjem *Pen tool* ter prestavila na novo ozadje.



7 | Pozicioniranje kepe zdaj več ni predstavljalo problema. Potem ko sem jo prenesla, sem jo s funkcijo *Free transform* (*Edit/Free transform: Ctrl + T*) pomanjšala, primerno rotirala, da je senca na pravi strani, in ji določila pravo višino. Naša figura C se že pripravlja na met, a kaj, ko kepa izgleda kot izrezana in nalepljena na tuje ozadje. Potrebno je poudariti senco, zato najprej z orodjem *Eyedropper tool* v orodni vrstici izberem najtemnejši odtenek kepe, da bo barva realnejša.



8 | Če držimo tipko *Ctrl* in kliknemo v okence plasti, na kateri se kepa nahaja, se nam bo le-ta izbrala. Naredimo novo plast. V orodni vrstici izberemo orodje za risanje barvnih prelivov *Gradient tool* ter v naslovni vrstici izberemo možnost preliva iz izbrane gornje barve (*foreground color*) v prosojnost. Preliv narišemo tako, da začnemo tam, kjer bi kepo radi najbolj osenčili, ter zaključimo tam, kjer mora biti najsvetlejša. Novi plasti zdaj določimo še učinek *Multiply*, ki omogoča, da vidimo detajle kepe pod našim prelivom.



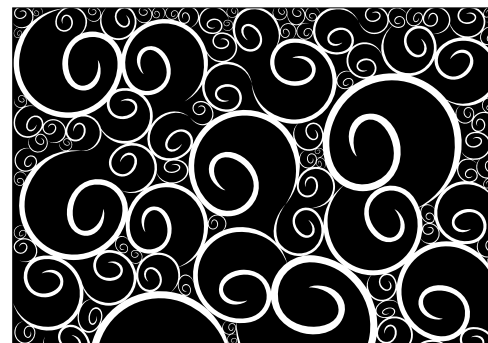
9 | Postopek ponovimo tudi pri drugi kepi, torej prenesemo in pomanjšamo, jaz pa sem jo še nekoliko stisnila po višini. Nekoliko zato, da se ne opazi, da je uporabljena ista kepa, a tudi zato, da nekoliko poudarim občutek dinamike, saj mora opazovalec občutiti, da kepa prav hitro leti proti njemu. Seveda ne smemo pozabiti, da je tudi tu potrebno ponoviti postopek senčenja.



10 | Tik pred zaključkom še senca in zadnji detajli. Spodnji del stopala bi, sodeč po viru svetlobe, moral biti skoraj v temi, a zaradi odboja svetlobe na beli snežni površini vseeno ne popolnoma temen, zato sem ga le delno potemnila. V krogu lahko vidite sliko pred potemnitvijo, v ozadju pa po tem.



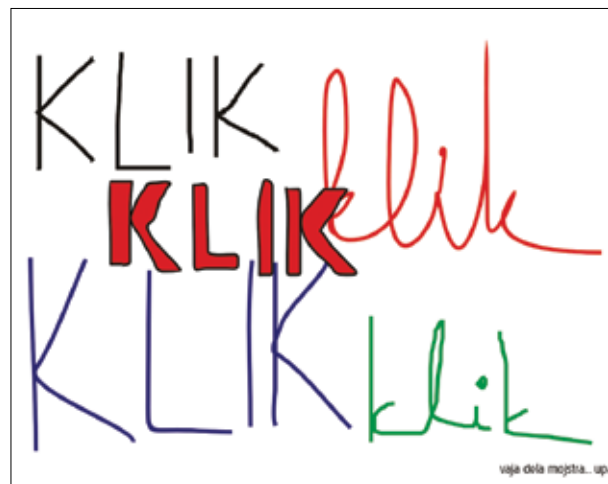
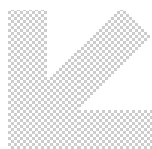
11 | In še zadnja podrobnost. Saj ste vendar na snegu! Ta pa se (še posebej ob hitrem premikanju) razprši okoli nas in povzroča svetlikajoči učinek, ki da snegu tisti pravi čar. Iz motiva snega, ki sem ga ravno tako našla na internetu, sem vzela detajl in ga razpršila okoli stopal ter obeh kep. Novi plasti s snegom sem določila še učinek *Pin light*, da je v kombinaciji z ozadjem izgledala čim bolj podobna svetlikajočemu snegu.



PODARITE.SI.TECAJ@KREATIVNASOLA.SI
WWW.KREATIVNASOLA.SI

glajenje krivulj

Corel Draw je, podobno kot sta Adobe Illustrator ali Freehand, program, ki omogoča tudi prostoročno ali vektorsko risanje. Poleg možnosti risanja od točke do točke Corel Draw omogoča tudi samodejno pretvorbo različnih tipov objektov, od slik do tipografij, v vektorsko obliko. Eden izmed problemov, ki pri takšni pretvorbi nastane, je število točk (ki se imenujejo Nodes), ki je pri uporabi prednastavljenih (samodejnih) nastavitev izredno veliko. Poglejmo primer.



1 | Z orodjem *Text* napišemo poljubno besedilo. Označimo ga, mu v orodni vrstici nastavimo pisavo (font) na Times New Roman, velikost 100 točk in preko palete *Color* pobarvamo v poljubno barvo (sam sem uporabil modro - blue).



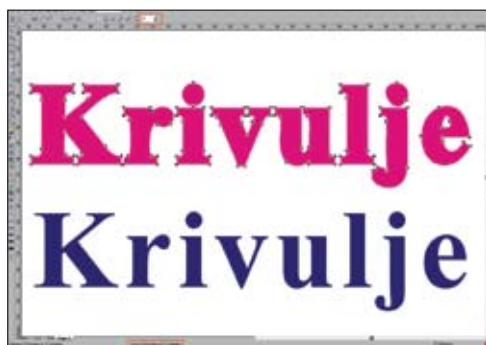
2 | Dodamo učinek *Contour* (*Effects/Contour*). V meniju *Contour* izberemo možnost *Contour steps* ter odklikujemo *Outside*. V polje *Offset* vpišemo vrednost 1 mm in 1 v polje *Steps*. Kliknemo gumb *Apply*.



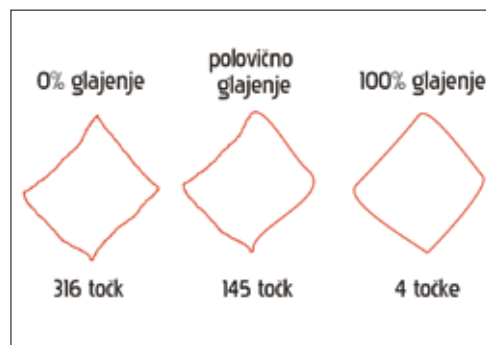
3 | Izberemo možnost *Contour Color*. Preko gumba *Fill Color* izberemo poljubno barvo (sam sem uporabil magento) Kliknemo gumb *Apply*.



4 | Preko menija *Arrange* (*Arrange/Break Contour group apart*) razbijemo skupino na dva dela. Prvotno besedilo se prestavi pod obrobo. V meniju *Shape* izberemo orodje *Shape*. Z njim zajamemo vse točke v obrobi in jih tako označimo. Na dnu strani nam Corel Draw napiše število točk v izbrani krivulji. V mojem primeru je bilo 2031 točk. Če bi želeli tako krivuljo spremeniti ali popraviti, bi imeli kar veliko dela.



5 | K sreči pa ima Corel Draw vgrajeno tudi super funkcijo *Curve Smoothness*. S njo lahko spremenimo število točk praktično brez posledic. Seveda pa ne smemo pretiravati. V mojem primeru v polje vnesel *Curve Smoothness* vrednost 2. Ob tem se je število točk z 2031 zmanjšalo na veliko bolj obvladljivih 110. Sama krivulja pa se praktično ni spremenila.



6 | *Contour Smoothness* pa lahko uporabimo tudi drugače (že pred risanjem našega elementa). Če povišamo število točk na, recimo, 90 in s *Freehand* orodjem narišemo neko krivuljo, jo bo Corel Draw samodejno zgladil. Če označimo le del krivulje, lahko zgladimo tudi samo tega, preostanek pa bo ostal nespremenjen.

Monitor

OHRANITE PREDNOST

V februarškem Monitorju preberite:

UPS

Popoln pregled in preizkus.
Da ne bo večurno delo izgubljeno, potem ko zmanjka elektrike.



BRALNIKI POMNILNIŠKIH KARTIC

Popoln pregled in preizkus.
Višja cena se pozna - cenejši so nesramno počasni, četudi z USB 2.0.



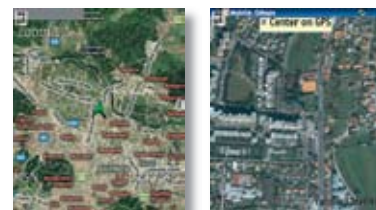
IZDELAVA PANORAMSKIH FOTOGRAFIJ

Ste na čudoviti razgledni točki, ki je ne more zaobjeti še tako širokokotni objektiv? Rešitev – preberite v Monitorju.



IN ŠE:

- nasveti za uporabnike Blackberryjev
- PC iz malih oglasov
- programi GPS na telefonih z Javo
- kakšna je opremljenost slovenskih deskarjev
- pregled slovenskih registrarjev domen



STALNICA

- novi tiskalniki, notesniki in fotoaparati
- na plošči DVD novi Monitor TV in celovečerni film Trije mušketirji.



Na voljo tudi z DVDjem!



Izjemna zmogljivost, najhitrejše povračilo
vašega nakupa

Na tržišču je nova generacija tiskalnikov podjetja Mimaki - JV33



RasterLinkProIII

Vgrajena nova programska oprema
RasterLinkPro II s 16-bitnim rastriranjem, ki
zagotavlja izredno natančne barvne prehode

Nova generacija tiskalnikov
JV33 je izjemna kombinacija
visokokakovostnega printa,
hitrosti tiskanja in uporabniku
prijazne uporabe po dostopni
ceni in kot taka tudi najhitreje
povrne stroške nakupa

- Na novo razvita visokohitrostna tiskalniška glava
- Tisk visoke ločljivosti 1440 x 1440 dpi z variabilno piko
- Na voljo dve vrsti solventnih barv, vključno z ekluzivno barvo SS21 in dve vrsti vodnih barv
- Kartušni sistem za neprekinjeno dovajanje barvila (pri 4-barvnem sistemu 880 ml na eno barvo)
- Tiskalnik je opremljen z inteligentnim tristopenjskim sistemom gretja za optimizacijo sušenja tiska.



Wide Format Inkjet Printer
JV33 Series
JV33-130 / JV33-160

Za več informacij in najbližjega prodajalca se obrnite na CDS d.o.o., www.cds.si ali na Mimaki Europe B.V.

Mimaki Europe B.V.

Joan Muyskenweg 42-44, 1099 CK Amsterdam, Nederland

Tel. +31 (0)20 462 76 40

Faks +31 (0)20 462 76 49

info@mimakieurope.com

www.mimakieurope.com