



revija novodobnih ustvarjalcev | 86 | 03 2007 | 4,59 eur | 1100 sit

projektiranje

oblikovanje

digitalni mediji

vizualizacija

animacija

novice, dogodki: sejem InnovAction | arhitekturni epicentri: barcelonski labodji spev | kompoziti končali drugi krog | **tema številke:** mobilna fakulteta umetnosti? | mobilnost v mestih | loftcube: kdor visoko leta, visoko stanuje | prizidek? lahko naslednji teden... | **ustvarjalnost digitalne dobe:** fabrizio fioretti | **pametni materiali:** železo / jeklo | **projekti:** snow show 2007 | **strojna oprema:** olympus e400 | **programi:** photoshop cs3 beta

poštnina plačana na pošti 1110 Ljubljana p.p. 2736

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



tema številke:

mobilnost

Poština plačana na pošti 1110 Ljubljana



mimovrste

Spletni nakupovalni center

www.mimovrste.com



Autodesk

AutoCAD 2007
ACAD-BAU Xp2007
Autodesk VIZ 2007

PRODAJA PROGRAMOV

AutoCAD, ACAD-BAU, Architectural Desktop
Autodesk VIZ, Strešne konstrukcije 7, Terrain 3

IZOBRAŽEVANJE ZA ARHITEKTE IN GRADBENIKE

AutoCAD 2D, AutoCAD 3D
ACAD-BAU
Autodesk VIZ / MAX

IZDELOVANJE 3D MODELOV in VIZUALIZACIJ

 ARHINOVA

WWW.ARHINOVA.SI

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

zakaj si mečemo pesek v oči?



Ko hodim naokrog po tej drobtinici, ki je naša državica, si pogosto postavljam vprašanja, a si nanja ne znam odgovoriti. Tipam za mnenjem drugih. Pa ne zato, ker svojega ne bi imela. Ne, to je globoko ukoreninjeno v meni, morda pregloboko. A ga vendarle želim prekusiti, ovrednotiti. Sprašujem se: sem enaka, podobna, popolnoma drugačna? Ves čas ta vprašanja ... Kaj me torej muči? Bom razložila s primerom.

Vsi poznamo prazgodovinski strah državljanov pred roko postave, a kaj se v resnici dogaja?

Vsak dan se prevažamo z avtomobili sem ter tja in kar nas najbolj razjezi, so prometne razmere, drugi udeleženci v prometu pa seveda tisti, ki so promet uredili ... Slednji so lepega dne iz »bele Evrope« k nam prinesli predpis, da se luči na semaforjih prižigajo brez (nekdanjega) zelenega utripanja kar na oranžno in rdečo. Hopla: videno – izvedeno! In že so možički z izvijači zaokrožili po deželi in predelali prav vse semaforške luči na t. i. »evropske«.

In kaj se je potem začelo dogajati? Najprej je oranžno luč, ki se mu je na vsem lepem pojavila pred očmi, prevozil tu in tam kakšen voznik, ki ni pravočasno opazil barvne spremembe. Potem so začeli voziti skozi oranžno luč vsi tisti, ki so se ustra-

šili, da bo tisti isti voznik za njimi, ki ne opazi luči pravočasno, pristal v njihovem zadnjem odbijaču. Nato še oni, ki delajo vse tako kot drugi, da ne »štrlijo« iz vrste. Danes? Danes vozijo skozi rdečo luč že skoraj vsi! Urejene gospodinje z natupirano trajno in debelimi naočniki, plešasti uradniki, ki bogaboječe ne upajo pogledati pregloboko v izzivalen dekolte bančne uslužbenke na drugi strani pulta. Vsi, prav vsi! In nihče kar nič ne reče. Prišli smo do stopnje, ko prevozimo pravkar prižgano zeleno luč in zapeljemo v križišče do točke, kjer se vidi, ali je levo in desno prosto (= ni pridrvel skozi rdečo luč še kakšen zamudnik) in nato šele previdno naprej. Pa je vse kar tiho, kot da se nič ne dogaja. Na policiji menda razmišljajo, da bi postavili na vse semaforje kamere, ki bi poslele vse tiste, ki so po več kot 20 sekundah še prevozili prižgano rdečo luč. Verjetno bodo nakupili kamere za vso državo in potem po nekaj mesecih preskušanj ugotovili, da sistem ni uspešen ter ga zamenjali z drugim. In tako nadalje, vse na naših davčnih plečih ... In mi bomo še nadalje lepo tiho.

Ali pa naši »slavni referendumi«! O čem vsem naj bi že referendumirali? O izbrisanih pa o pravici žensk do osemenjevanja iz semenskih

bank ter o nedeljskem delovnem času trgovin? O prvih dveh referendumih komaj kdo kaj ve, ne o tem, da so sploh bili, niti ne o odločitvah, ki so jih uzakonili. Tretjega se še dobro spomnimo, ker je dvignil kar nekaj prahu. A vse po sistemu »tresla se je gora« – kaj pa se je rodilo? Niti miš! Vse je lepo odteklo nazaj v prej utečene okvire. Podivjani sindikalisti so se umaknili nazaj v svoje udobne službice in mehke usnjene fotelje. »Narod« pa je prek davščin odcedil iz žepov ponovno debelih nekaj milijonov tolarjev!

Je kdo vprašal za odgovornost, za krivca? Nič. Tišina ...

Pa tretji primer. Prelep, secesijski del štajerske prestolnice Maribora. Klasicistično meščansko zgrajene večstanovanjske zgradbe, ki ga obkrožajo. Pravilne fasade, ki zrcalijo statusni položaj nekdanjih prebivalcev: z visokimi stropovi in razkošnimi »špaletami« okrašeni »nobelstock« ter nadstropja nad njim, namenjena uslužbencem in služničadi ... In prav nasproti romantičnega ribnika, slovitega akvarija in ute za promenadne koncerte nekdo vgradi v prelepo, lično zaključeno okensko odprtino »nobelstocka« oglato, robato in ceneno plastično pravokotno okno. Prav v posmeh občinski zgradbi, v kateri vestni uradniki delijo pravico in kri-

vico gradbenih dovoljenj. In ki jasno predpisujejo pogoje za izvajanje vzdrževalnih del. Stroge gospe iz spomeniškega varstva jih prav gotovo pogosto obiskujejo. In gotovo vodijo na sprehod v park, posedat pred ribnikom ter hraniti labode in račke, svoje otroke! Pa nobeden nič ne vidi.

Takole iz njihove neposredne bližine se jim rogajo in posmehujejo! Kot se rogajo in posmehujejo policistom in mestnim prometnim načrtovalcem, ki na vrat na nos sprejemajo »globalne« odločitve, ne da bi prej o njih temeljito razmislili in jih preizkusili ...

Na vseh koncih in krajih se srečujemo s popolno ignoranco, s krizo vrednot, z nezaupanjem in nejevero. Pojem avtoriteta je izgubil pomen, predpise spoštujejo le še naivni. Je potem sploh čudno, če nemška kulturna ambasadorica na srečanju s slovenskimi ustvarjalci in kulturnimi ambasadorji iz drugih držav postavi vprašanje, kako je mogoče, da se pri nas gradijo tako grde in neprimerne hiše? Glede na splošno nespoštovanje predpisov smo lahko srečni, da ni razdejanje še večje. Dokler nihče nič ne reče in tudi nič ne naredi glede vseh nepravilnosti, ki se dogajajo, in vseh predpisov, ki se kršijo, je dobro, da je le samo tako slabo!



založnik

pro anima d.o.o.

odgovorna urednica

irena hlede

urednik

dr. boštjan bugarič

urednik spletnih strani

andrej peričič

uredniški odbor

dr. boštjan bugarič, daniel lovas,
aleksandra globokar, tomaž križnar,
vesna križnar, roman satošek

stalni sodelavci

dr. boštjan bugarič, blaž erzetič,
domen fras, aleksandra globokar,
matic kos, daniel lovas, mag. barbara
predan, roman satošek, katja troha,
klemen trupej

celostna grafična podoba

andrej troha

naslovnica

jure kotnik

lektoriranje

tomaž petek

tisk

medium

marketing in naročnine

pro anima d.o.o.

tel.: 01 52 00 720

faks: 01 52 00 728

trr: 02012-0011497181

naslov uredništva

pro anima d.o.o.

proletarska 4, p.p. 2736, 1001 ljubljana

e-pošta: info@proanima.si

www.klikonline.si, www.proanima.si

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

Izdajanje revije sofinancirata Ministrstvo za kulturo RS ter Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije. Naklada 1600 izvodov.

issn 1408-7936

4 marec

3 uvodnik: zakaj si mečemo pesek v oči

novice, dogodki:

5 recenzije
6 sejem InnovAction v vidmu
8 barcelonski labodji spev
10 mobilne tradicije

12 kompoziti končali drugi krog

tema številke:

mobilita

17 mobilna fakulteta umetnosti?
20 mobilnost kot inspiracija...
22 kdor visoko leta, visoko stanuje

24 prizidek? lahko naslednji teden...

intervju: mateja benedetti

27 ljudem ponuja svoje sanje
v dvoje gre lažje
30 mobilnost in gledališče
o črkah
32 knjiga je orodje
ustvarjalnost digitalne dobe - 4
34 fabrizio fioretti
projekti:
36 vrzi mi kepo, norman!

pametni materiali:

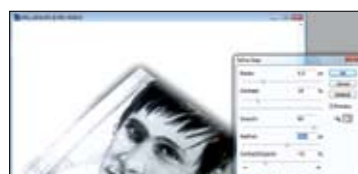
38 material neomejene svobode

programi:

42 photoshop cs3 beta

strojna oprema:

44 intelova doba: poti nazaj nil
48 olympus e400
triki in nasveti:
49 photoshop tnt: dinamična silhueta
50 archicad tnt: sketchup in archicad 10
52 acadbau tnt: analiza prostorov
54 autocad tnt: vizualni slogi
56 catia tnt: imagine & shape
58 viz/max tnt: vport



Obisk sejma znanja, idej in inovacij je bil prijetno presenečenje: urejen in pregleden sejemski prostor, množica razstavljalcev, do obiskovalcev prijazna postavitve, ki je ponudila tudi neformalne prostore za druženje, zglebna organizacija in predvsem zanimive teme predavanj in predstavitev.

15. februarja so v belgijski prestolnici Bruslju podelili nagrade najboljšim izdelkom oblikovalskega natečaja Composites en tour 2. Izmed 69-tih prispelih del so izbrali dve zmagovalni, na potujoči razstavi pa bo predstavljena tudi D light slovenskega udeleženca Jake Verbiča.

Loftcube – mobilni dom sodobnih urbanih nomadov, je nastal po zamisli nemškega arhitekta Wernerja Aisslingerja, čigar ustvarjalni moto se glasi: "Dobra arhitektura je preplet igre svetlobe, dih jemajočih vedut, neposredne bližine in individualnosti."

Mobilni življenjski slog in rastoče davčne obremenitve bodo verjetno v kratkem tudi v tradicionalno nemobilnih okoljih, kot je slovensko, prebivalce prisilile v drugačen način razmišljanja o svojih prebivališčih. Ena izmed mogočih rešitev je lahko tudi mobilno bivališče, poimenovano Konhiša.

Predstavljajte si v debelo snežno odejo ovito ljubko vasico, na hribu pa skupino ljudi, od katerih eden oblikuje iz zmznjenega snega geometrijsko popolnoma pravilne zidake, drugi izrezuje številke in črke, tretji ... Tako približno je videti prizor, če na sveže zapadli sneg spustite skupino umetnikov in arhitektov.

Ustvarjalnost in drznost sta odliki jekla že od nekdaj – iz njega so zasnovane skoraj vse najbolj drzne človeške stvaritve, dih jemajoči viseči mostovi, atraktivne strešne konstrukcije, najvišje stolpnice in še vrsta drugih izzivalnih stvari- tev od Eifflovega stolpa naprej. Danes dobiva v mnogo izvedenih predpono „pametno“...

Prihodnost Photoshopa je tu. Z novo različico bomo kot v vsaki drugi novi izvedbi programa dobili izboljšave, ki smo jih nestrpno pričakovali, novosti, za katere niti nismo vedeli, da si jih želimo, dokler jih nismo videli, in stvari, ki nam bodo olajšale delo na splošno. Kakor vselej doslej...

Z velikimi pričakovanji in tudi nekaj nestrpnosti smo spoznavali paradnega konja Apple-ovih prenosnikov, MacBook Pro, ki so mu vile rojenice že ob najavi pripisale naziv najzmogljivejšega prenosnika na trgu. Visoka cena vrhunsko oblikovanega prenosnika poraja vrsto vprašanj, na katera bomo skušali odgovoriti.

boštjan bugarič

vodnik po fabianijevi arhitekturi

Veliki mislec in humanist Max Fabiani (1865–1962) je bil eden izmed pomembnejših arhitektov, ki so od konca 19. stoletja do prve svetovne vojne delovali na Dunaju. Doktor tehničnih ved in profesor na dunajski politehniko je svoj arhitekturni in urbanistični opus prenesel v različna evropska mesta, predvsem pa na Dunaj, Ljubljano in Trst. Njegov koncept urejanja mesta združuje inovativne konstrukcijske posege z vsebinskimi in razvojnimi potrebami mesta in njegovih uporabnikov. Danes že tolikokrat uporabljeno tezo, da se mesto razvija kot živ organizem, je Fabiani že takrat vizionarsko vključeval v svoje delo.

Ustanova Maxa Fabianija se je lotila pomembnega dela, izbora in objavljanja Fabianijevega znanja, saj je pričujoči vodnik še ena izmed izdanih monografij, ki jih je pripravila ustanova. Vodnik se izčrpno loteva Fabianijevega opusa na območju Ljubljane, Goriške in Krasa, Štanjela, Gorice in

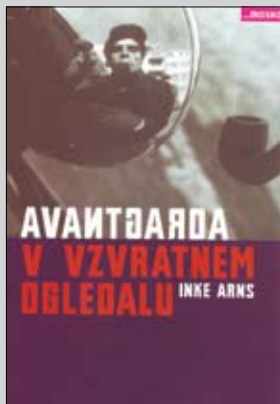


boštjan bugarič

vzvratno in avantgardno

Umetnost vzhodne Evrope postaja zanimivo polje obdelave za zahodne teoretike, vendar so le redki, ki lahko kompetentno govorijo o obravnavani tematiki. Ena izmed njih je vsekakor nemška avtorica Inke Arns, ki je novomedijsko umetnost v Sloveniji najprej proučila skozi svoj magistrski. V njem je analizirala avtorje, kot so NSK, Peljhan, Fiškin, Štromajer, Grassi in drugi. Vzhodno tematiko je v svoji doktorski disertaciji nadgradila in jo pod okriljem Maske izdala v obsežni monografski publikaciji *Avantgarda v vzvratnem ogledalu*. Knjiga analizira dve večji spremembi paradigem v umetniškem dojemanju in vrednotenju zgodovinske avantgarde osemdesetih in devetdesetih let.

Vzvratno ogledalo lahko zaradi popačene podobe marsikdaj povzroči napačno oceno oddaljenosti vozila za nami. Naslov knjige tako napeljuje na dejstvo, da se podobno lahko zgodi tudi z dojetjem časovno odmaknjene avantgarde. S strokovno analizo in z opredeljitvijo tematike na podlagi štirih večjih poglavij avtorica omogoča, da se to ne bi zgodilo. V uvodnem delu knjige zariše teoretsko-filozofski kontekst za dojetje avantgarde Vzhoda in Zahoda in na podlagi tega vpelje osnovne



klemen trupej

hitri vodnik spletnega oblikovanja

Spletno oblikovanje postaja vse večje poglavje, saj nosi pomembno vlogo pri predstavljanju podjetja, posameznika ali skupine. Ker je oblikovanje stvari že skoraj nesramno drago, se nekateri odločijo, da si spletno stran postavijo sami. Edina težava je, kako začeti in kako se izogniti nastanku zmazka. Hitri vodnik za oblikovanje spletnih strani je odličen medij, ki vas bo postopoma uvedel v obvladovanje spletne kode HTML, kaskadnih slogov CSS in JavaScripta. V prvem delu avtor Matic Kaltenekar razumljivo predstavi HTML in CSS, vse od njunega pomena, urejanja besedila in slik, ustvarjanja povezav, tabel, metaoznaka pa do postavitev strani na strežnik. Tako kot HTML je tudi Javascript nazorno prikazan s primeri programskih kod, katerim je do-



Trsta. Mladi avtorici sta se lotili izčrpne analize avtorjevih del ter s tem prostorsko umestili in definirali delo velikega mojstra. Predstavljenih 39 primerov prikazuje Fabianijeva dela na poteh med Slovenijo in Italijo.

Naslov: **Maks Fabiani – vodnik po arhitekturi v Sloveniji in Italiji**
 Avtorici: **Ana Čeligoj, Tina Jazbec**
 Izdajatelj: **Ustanova Maxa Fabianija s pomočjo Ministrstva za kulturo RS**
 Število strani: **111**
 Leto izida: **2006**
 Jezik: **slovenski**
 Cena: **20 EUR**
 Prodajno mesto: **Knjigarna Konzorcij, Slovenska 29, Ljubljana**

pojme recepcije. V drugem poglavju vpelje pojem postutopizma in retroavantgarde, ki sta temeljna pojma umetniške prakse 80. let. Avtorica pojma predstavi tudi v kontekstu postmoderne in postavantgarde. V tretjem poglavju se ukvarja z umetniškimi strategijami in s praksami ravnanja s toposom avantgarde v 80. letih, v zadnjem pa analizira in primerja pomen in dojetje avantgarde 90. let in sodobnosti. Tako knjiga povezuje polje avantgard v Vzhodni Evropi v natančno kronološko in vsebinsko celoto. Arnsova izpelje tudi predpostavko, da avantgarda Vzhodne Evrope nikoli ne temelji samo na formi, kar se po navadi dogaja na Zahodu, ampak se razvija predvsem na podlagi etičnih in družbenopolitičnih načel ustvarajočih avantgardnih umetnikov.

Naslov: **Avantgarda v vzvratnem ogledalu**
 Avtor: **Inke Arns**
 Izdajatelj: **Maska**
 Število strani: **320**
 Leto izida: **2006**
 Jezik: **slovenski**
 Cena: **20,84 EUR**
 Prodajno mesto: **Knjigarna Konzorcij, Slovenska 29, Ljubljana**

dan njihov pomen. Knjiga vsebuje tudi zelo uporabne dodatke, kot so seznam pisav, šestnajststične kode barv in njihova angleška imena ter razlage pomembnih oznak HTML. Če torej želite postaviti spletno stran s kakovostno kodo in navsezadnje tudi podobo, naj opisana knjiga postane vaša učiteljica oblikovanja spletnih strani.

Naslov: **Hitri vodnik, Oblikovanje spletnih strani, HTML, CSS in JavaScript**
 Izdajatelj: **Založba Pasadena**
 Število strani: **250**
 Leto izida: **2006**
 Jezik: **slovenski**
 Cena: **27,08 EUR**
 Prodajno mesto: **spletna prodajalna revije Klik**

sejem InnovAction v vidmu

Videm je tako blizu (nekdanje) meje, da ga imamo na pol za »našega«. Poleg tega pa do zdaj o njem nekako nismo razmišljali kot o mestu, ki ima kakšen drug pomen kot nakupovalno središče ob severnem izvozu avtoceste ... Zato je bil obisk sejma znanja, idej in inovacij, kot so ga poimenovali organizatorji, toliko prijetnejše presenečenje: urejen in pregleden sejmski prostor, množica razstavljalcev, do obiskovalcev prijazna postavitve, ki je ponudila tudi neformalne prostore za druženje (brez včasih nadležne gostinske postrežbe), zgljedno organizacijo in predvsem zanimive teme predavanj in predstavitev.



Videmski sejem je letos odšel šele drugo pomlad. A organizatorji so zatrdili, da je vsakoleten, to pomeni, da ga lahko pričakujemo tudi prihodnje leto in še naprej. Nastavek je dober – poleg rafinirane, italijansko elegantne, zračne in pregledne postavitve so tudi spremljajoče številke vzpodbudne: 600 posrednih in neposrednih razstavljalcev, 150 dogodkov, 276 govornikov. Lani je sejem obiskalo skoraj 10.000 obiskovalcev in 97 novinarjev, kakšne bodo številke letos, verjetno izvemo v kratkem.

Celoten prostor sejmšišča so organizirali v obliko trgov – v Piazzes – znanosti, idej in inovacij. Tri nosilne teme – trije trgi. Poleg tega pa so dodali še cel niz vzporednih dogajanj, med katerimi bi posebej poudarili kulturne dogodke, to je filmske predstave, glasbene koncerte in prikaze projektov novih medijev. Kot zanimivost bi navedla podatek, da je sobotni večer v Vidmu popestrila naša rockerica Lara Baruca, ki svoje najnovejše albume predstavlja pod umetniškim imenom Lara B.

Kot je zdaj modno in že skoraj običaj, so tudi mladi dobili svoj »peskovnik«, in to podkrepjen z vzpodbujajočim sloganom »InnovAction YOUng – Future for you!«. Ker so denarno šibki, a idejno močni, so jim našli podpornike v vodstvu regije Furlanija - Julijske krajine oziroma njihovem sejmskem oddelku, združenju Krup, in videmski trgovinski zbornici. In jim dodelili celotno halo.

Prav tako je samostojno halo dobila predstavitev izbora oblikovalskih dosežkov. V njej je svoje inovativne izdelke predstavilo 23 izbranih podjetij. Tudi oblikovalske sekcija je dobila svoj slogan CreActivity.

Izmed naštetih sodelujočih jih je veliko prstavilo svoj »lonček« k seznamu dogodkov, prikazov, predavanj. Zanje je v sejmšiščnem prostoru ponujenih kar nekaj primernih prizorišč, od razsežnih skupnih komunikacijskih površin, dodeljenih vsakemu trgu posebej, prek manjših projekcijskih prostorov do kongresnega središča in obsežnega zaslona Cinerama Screen v paviljonu 6, okrog katerega se je lahko nastestilo kar 400 gledalcev.

Če na kratko povzamemo celotno organizacijo, lahko o njej govorimo le z množico presežnikov. Italijani galopirajo na krilih svežih vetrov inovativnosti, povezovanja, ustvarjalnosti in novih tehnologij, ki preve-

vajo povezujočo se Evropo. Na sejmu so bila podeljena tudi evropska priznanja najbolj inovativnim regijam. Prvo nagrado je prejela španska regija Aragonija za projekt Innov100 – spodbujanje inovativnih dejavnosti v 100 podjetjih. Drugo in tretjo nagrado sta prejeli avstrijski regiji Voralberg in Avstrijska Štajerska, prva za projekt odprtja pisarne za vprašanja in projekte prihodnosti, druga pa za vzpostavitev regionalne strategije za mednarodni razvoj.

Pestrost dogajanj je bila vseskozi spremljana z obiski pomembnih osebnosti iz sveta politike (italijanski minister Nicolais, ki je podelil 50 milijonov evrov za mlade raziskovalce, Negroponte) in znanosti. Vseskozi je

bil na dogodku prisoten seveda tudi predsednik Furlanije - Julijske krajine Riccardo Illy, sicer nekdanji tržaški župan in podjetnik, ki z inovativnim pristopom k trženju kave trenutno osvaja vse svetovne trge.

Ob vseh teh podatkih se moramo vprašati sledeče: kako, da v Italiji uspešni poslovneži vstopajo v vlado in v njej tudi ostajajo, v naši, slovenski, pa se ji na daleč izogibajo? Verjamem namreč, da mora uspešna država vključiti v svoje kroge tudi uspešne poslovneže, da skupaj ustvarjajo stimulatvne okoliščine za razvoj. Kako to, da središče Julijske krajine uspe na svojo sejmsko prireditev privabiti toliko zanimivih predavateljev, Ljubljana kot sedež države pa ostaja osamljena in zaprta v krog »stalnih znancev«? Ne smemo biti sicer neobjektivni in pozabljati dejstva, da je Italijanov kar nekaj več kot nas. Ne sicer prav prebivalcev Julijske krajine, a naroda na splošno, trg je večji, denarno močnejši ... Vsi vemo, kako je trenutno pri nas. A zgljed ostaja in pot, ki je lahko tudi pred nami odprta, tudi še naprej je. Morali se bomo le ozreti prek ramena in verjetno tudi pogosteje seči v roko sosedu.

Kot sem že v uvodu zapisala, sem ob prejemu povabila na sejem najprej, obremenjena z veliko slabimi izkušnjami iz bližnje oklice, pomislila »ah, spet ena obrobna kramarska veselica!«. K obisku me je prepričal program predavanj, vzporednih prireditev in predvsem govorniki ter njihova znanja in reference. V zadnjem trenutku je pogosto težko najti čas za obisk, zato se mi je kar nekaj dogodkov tokrat »izmuznilo«. V prihodnje vem, da bom pozorneje sledila napovedim tega dogodka.



Na otvoritvi sejma so vrstico družno prerezali Tomasso Padoa-Schioppa, Italijanski Minister za gospodarstvo in finance; Riccardo Illy, predsednik avtonomne dežele Furlanije - Julijske Krajine in predsednik Skupščine evropskih regij ter Sergio Zaniato, predsednik sejmšišča.



Pregledni, urejeni in zračni prostori sejmišča ter prostori za neformalno druženje so tvorili prijeten celostni ambient.



V hali, kjer so kraljevali mladi, je bilo vedno živahno.



Celotna hala, resda najmanjša, je bila namenjena izključno inovativnemu oblikovanju.

barcelonski labodji spev

Arhitekt: Homo sapiens, sestavljen iz ene tretjine poslovneža, ene tretjine umetnika in ene tretjine zvitega, z vsemi "žavbami" namazanega lisjaka, ki se spretno mota pod nogami krajevnih pomembnežev, mestnih veljakov in političnih imenitnežev. Ste presenečeni? Da? Potem je zadnji čas, da nehate verjeti v pravljico o bogatem, pridnem in delavnem arhitektu, čigar glavno poslanstvo v življenju sta ustvarjanje in risanje.



Natanko o tem je govoril José Luis Echeverría, direktor Inštituta za napredno arhitekturo Katalonije: o usodni povezanosti dobre dolgoročne politike, zdravega kapitala in dobrih arhitektov.

Dvorana ljubljanskega Arhitekturnega muzeja je bila nabito polna. Med občinstvom smo tokrat lahko videli celo znamenite goste iz sveta arhitekturne projektantske smetane in nekaj predavateljev z arhitekturne fakultete. Da je bil dogodek res nekaj posebnega, dokazuje tudi dejstvo, da se je predavanja iz cikla Epicentri udeležila tudi španska veleposlanica, ki je z nekaj besedami najavila tokratnega gosta.

Španija je trenutno številka ena na mednarodni arhitekturni sceni. Tega se zavedajo tudi v newyorški Momi, kjer je bila od sredine februarja do maja preteklega leta na ogled razstava z naslovom *On-Site: New Architecture in Spain*. Na njej so

predstavili 53 opaznejših španskih arhitekturnih projektov, od katerih jih je kar 18 že realiziranih.

Razstava, ki je nastala po zamisli kustosa Mome Terencea Rileyja, je predstavila tudi politično, družbeno in gospodarsko si-

tuacijo, ki so bile vzrok takšnemu razvoju španske arhitekturne scene. Enako je tudi Echeverría pripravil kratek pregled dogajanj iz preteklosti, ki so bila odločilnega pomena za razvoj današnje arhitekturne stroke in realizacijo nekaterih odmevnej-

ših arhitekturnih projektov. Med 35-letno Francovo vladavino so bili na oblasti socialisti (v tem času so zgradili več kot 4 milijone stanovanj), njim so sledili konservativci (najopaznejši objekt, ki je nastal v tem obdobju, je znameniti Gehryjev muzej Gu-



Frank Gehry: muzej Guggenheim, Bilbao, 1997

José Luis Echeverría je diplomiral iz arhitekture na ETSAB (Escuela Técnica Superior d'Arquitectura de Barcelona) in magistriral na Univerzi Columbia. Predaval je na evropskih in ameriških univerzah in je direktor Inštituta za napredno arhitekturo Katalonije (Institute d'Arquitectura avançada de Catalunya). Poučuje na La Salle School of Architecture in je gostujoči kritik na Syracuse University School of Architecture. Od leta 2003 ima v Barceloni svoj arhitekturni studio.



Philip Johnson in John Burgee: Vrata Evrope – Kio Towers, Madrid, 1996

ggenheim v Bilbau). Zanimivo pri tem je, da je bil projektiran v 80. letih za lokacijo v Los Angelesu, a ker je bil predrag, ga v Ameriki niso zgradili.

V zadnjih 30 letih, vse od ustanovitve demokratske vlade, se španska arhitektura razvija skladno z enakomerno rastočim gospodarstvom. Odkar je Španija leta

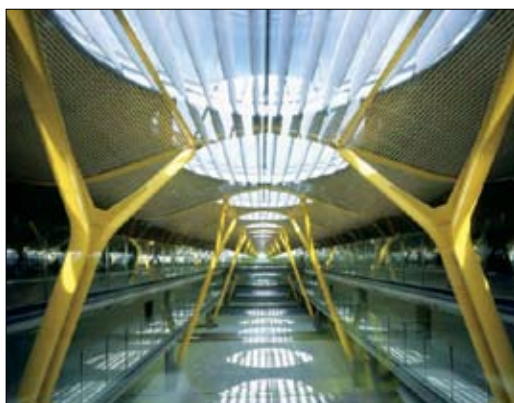
1986 postala članica Evropske unije, pa je država prejela kar 110 milijard dolarjev sredstev za razvoj javne infrastrukture. Španija je tako lahko vlagala v gradnjo

muzejev, koncertnih in kongresnih središč, stadionov po vsej deželi, to pa je bil vzrok za razvoj vrste odličnih arhitektov, katerih dela so danes med opaznejšimi v svetu. Na razvoj arhitekturnega gibanja je močno vplivalo tudi veliko arhitekturnih teoretikov in odličnih arhitektov, ki so svoj pogled na stroko predstavili v revijah *Architecturas Bis*, *Quaderns* in *El Croquis*. V Momi so tako pripravili predstavitev zemljepisne, generacijske, mednarodne in tipološke različnosti trenutnega španskega arhitekturnega vala. Objekti, ki so nastajali in še nastajajo v Barceloni, Madridu in številnih manjših mestih, se spreminjajo od ogromnih projektov, kot je madridsko letališče Barajas (Richard Rogers Partnership in Estudio Lamela), do podeželske kapele Valleacron v Almadenejosu (Sol Madrudejos in J. C. Sancho Osinaga), Enrique Miralles in Benedetta Tagliabie in Rafael Moneo. Večina avtorjev novejših arhitekturnih mojstrov in španski arhitekti (Abalos & Herreros iz Madrida; Josep Lluís Mateo/MAP Arquitectos iz Barcelone; MGM Morales + Giles + Mariscal iz Sevilje), med njimi pa zasledimo tudi največje svetovne zvezde iz Evrope, Azije in Amerike. Med slednjimi najdemo imena Toyo Ito, Frank Gehry, Zaha Hadid, Herzog & de Meuron, Rem Koolhaas, Jean Nouvel ...

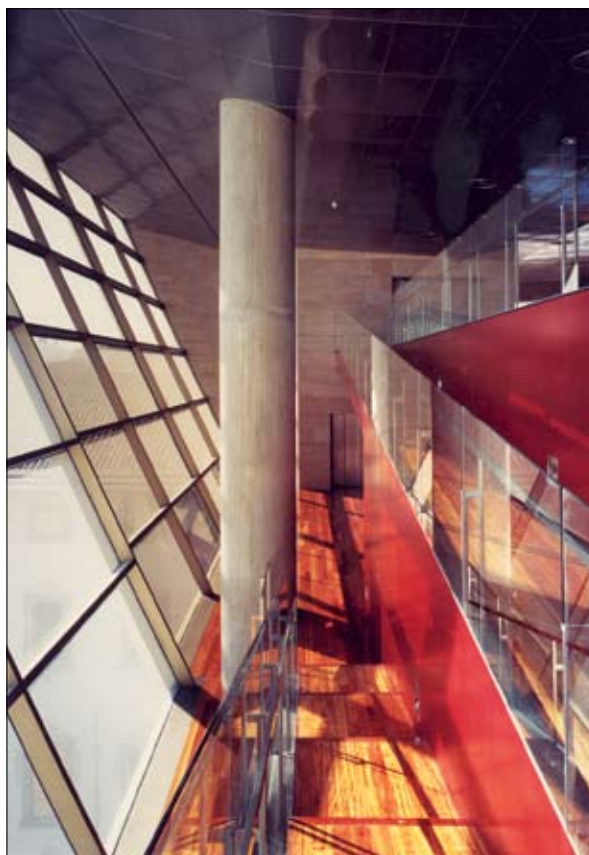
Med 35 projekti, ki so trenutno nekje na stopnji med projektom in realizacijo, je tudi L'Hospitalet, sosednje mesto Barcelone, največja gradbena naložba v Kataloniji, ki predstavlja odlično mešanico politične moči, gradbenega gospodarstva in arhitekturnega zvezdniskega sistema. Trije izmed 53 projektov, ki so bili predstavljeni na razstavi v Momi, so zgrajeni v tem mestu. L'Hospitalet je nekdanje delavsko naselje, ki naj bi ga počasi spreminili v "gospodarsko uspešno soseseo". V njem je predvidena gradnja hotelov, tehnološkega parka, poslovnih prostorov. Pri projektu s svojimi deli sodelujejo sama zveneča svetovna imena (kar je gotovo eden izmed pokazateljev, da je projekt razvoja španske arhitekturne scene tako imeniten, da velja pristaviti svoj lonček, pa čeprav še tako zelo majhen, in se s tem zapisati v zgodovino), a vprašljiva je smiselnost postavitve dela mesta, ki po svoji podobi še najbolj spominja na utopično mesto Brazilijo Oscarja Niemeyerja. Ali Španija res potrebuje toliko hotelov, poslovnih stavb in pisarn na enem samem koncu mesta? Bo realizacija tako obsežnega in visokoletečega projekta res tekla od začetka do konca, kot je predvidena? Ali pa se bo vse skupaj zalomilo že nekje na sredini in bo L'Hospitalet pristal na smetišču zgodovine, še preden bo do konca zgrajen.



Jean Nouvel: stolp Agbar, Barcelona 2005



Richard Rogers Partnership/Estudio Lamela: letališče Barajas, Madrid, 2006



Helio Piñon in Albert Viaplana: CCCB, Kulturni center za sodobne umetnosti, Barcelona, 1994

mobilne tradicije

Drugo srečanje AUT, kjer so avstrijski arhitekti predstavili svoje delo slovenskemu občinstvu, je 2. februarja letos v Mestni muzej v Ljubljani pritegnilo kar lepo število poslušalcev. Predstavitve del treh avstrijskih birojev v prvem delu je v drugem delu nadaljevala precej ostra razprava, pri kateri se je odprlo pereče vprašanje kopije ali inovacije, povezano s trenutnim stanjem sodobne arhitekture, aktualno tako v Avstriji kot tudi pri nas.



Foto: Mateja Jordovič

Dogodek, naslovljen Made in Austria: Kopija ali inovacija?, je najprej predstavil pristope k delu treh avstrijskih arhitekturnih birojev: Raumhochrosen Architekten, Querkraft in arhitektov Splitterwerk. Njihovo delo ima menda velik vpliv na slovensko arhitekturo, pri čemer pa ne gre zanemariti vpliva globalnih smernic povzemanja arhitekturnih rešitev, povezanega z objavljanjem v mednarodnih monografijah. Fenomen Vorarlberga kot sinonima za inovacijo na podlagi tradicije se zdi bolj kot oddaljen eho, ki ga na Dunaju ali Gradcu nadvladujejo trenutne smernice globalne arhitekture. Mobilnost je omogočila mešanje idej in izobraževalnih procesov, s katerimi se oplemeniteni študentje vračajo v domače loge in preiz-

kušajo nove metode tujih tradicij v domačem prostoru. Je pri tem še smiselno iskati skupne imenovalce identitet?

Diskusija, v kateri sta se avstrijskim arhitektom pridružila še slovenska biroja Bevk in Perović arhitekti ter Dekleva Gregorič arhitekti, je pod taktirko Barta Lootsme iskala odgovore na vprašanje, ali je še primerno govoriti o nacionalni arhitekturi ali postaja arhitektura poenotena, globalna in brez nastavkov identitete. Lootsma je v precej ostri razpravi izpostavil vprašanje vpliva tradicije na delo prisotnih avtorjev. Ali pomeni ponavljanje določenih elementov oziroma izhodišč kopiranje ali je to nadgrajevanje in razvijanje kakovostnejše arhitekture. Predvsem za področje Vorarlberga je značilno

izrazito vnašanje tradicionalnih vrednot v sodoben sestav novih oblik za potrebe sodobnega uporabnika. Uporaba že videnih detajlov po mnenju avstrijskih arhitektov biroja Querkraft ni kopiranje, ampak nadgradnja, ki sledi razvojnemu procesu in potrebam nove arhitekture. Zaradi mobilnosti se identiteta prostora vse bolj zabrisuje, saj se morajo arhitektura in arhitekti prilagajati potrebam globalnih smernic poenotenja. Iskarnje identitete se zato velikokrat sprevrže v iskanje trženjske podobe novega izdelka, ki bo uspešneje prepričal naročnika. Pomeni povečana mobilnost poenotenje informacij in ali lahko pripelje do poenotenja oblikovanja in s tem neizbežnega kopiranja? Kje je meja, do katere lahko posamezna arhitek-

tura ostaja zvesta krajevnim značilnostim in ne podleže pragmatičnemu ponavljanju poenotenihih konceptov? Taka razmišljanja so njuna za izoblikovanje izhodišč oblikovanja prostora. Strokovna arhitekturna javnost lahko na podlagi tovrstnih razprav določi dejavnike, s katerimi se je mogoče pri projektantskem delu izogniti poenotenju in povzemanju idealov globalnega prostora. Je navsezadnje res, da delo s krajevnimi izvajalci določa trajnostno gradnjo in ji s tem prida izvirnost? V poplavi gradiv in materialov je konec koncev prav arhitektovo delo tisto, ki jih sestavi v koherentno celoto in s tem oblikuje izvirno arhitekturo v primerjavi s krajevnim prostorom in do njenega uporabnika.





Prvi niz replik na to temo ni prinesel konkretnega sklepa, kar se je nekako izpeljalo tudi v drugem nizu predavanj. Na tej točki se vprašamo, kje iskati pomene tovrstnih dogodkov? Vsekakor kažejo na pomanjkanje komunikacije ne samo med različnimi strokami, ampak tudi znotraj nje. Tovrstni dogodki so priložnosti in izhodišča, kjer se odpirajo konfliktna polja za konstruktivno reševanje krize, ki je posledica komerciali-

zacije in globalizacije prostora. Prisotnost mednarodnih kritikov, kot je Lootsma, je izrednega pomena, saj lahko prek pogleda opazovalca definira obstoječe stanje in pokaže na vprašanja, sicer zakrita pod bliščem zvezdniškega ustvarjanja. Vsekakor pa je pomembno, da kljub vseprisotni mobilnosti ostane tudi kaj prostora za razmislek z ljudmi, ki so z domačim prostorom v vsakdanjem stiku.

Spomladi leta 2006 se je na pobudo Centralne zveze avstrijskih arhitektov v Hiši arhitekture v Gradcu odvila serija predstavitev vzhajajočih slovenskih arhitektov, ki ustvarjajo v Sloveniji. Dogodek, imenovan SLO discussions, je poskušal odpreti polje razprave na temo socialne arhitekture, kapitala, utopije, identitete, krajevnih inovacij in globalnih vplivov. Letos je se je v Ljubljano zrcalno preselil dogodek z naslovom AUT discussions, ki je slovenskemu občinstvu predstavil avstrijsko arhitekturno prakso nekaterih birojev. Dogodek je gostil Mestni muzej Ljubljana pod organizacijo arhitektov Monochrome iz Ljubljane.

TEKSTILIJE IN OBLAČILA NOTRANJA OPREMA VIZUALNE KOMUNIKACIJE

★ Visoka šola za dizajn

WWW.VSD.SI

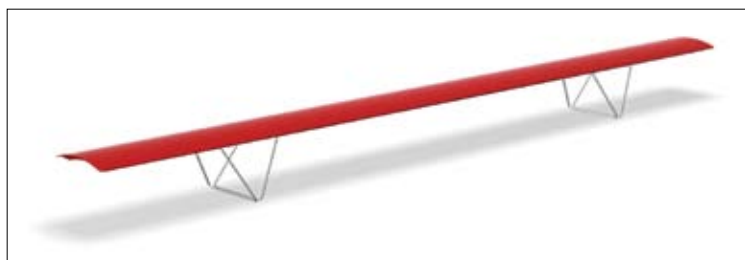
V LJUBLJANI SAMOSTOJNI VISOKOŠOLSKI ZAVOD GERBIČEVA 51, 1000 LJUBLJANA, SLOVENIJA, TEL: 01 28 33 795, E-MAIL: INFO@VSD.SI

kompoziti končali drugi krog

No, krog v bistvu še ni končan, saj v kratkem sledi potujoča razstava, ki bo prepotovala prestolnice držav partneric projekta in ki jo septembra pričakujemo tudi v Ljubljani. A 15. februarja so v belgijski prestolnici Bruslju vendarle naredili pomemben korak v sklopu dogajanj projekta Composites en tour-2 in tudi uradno podelili nagrade najbolj-šim izdelkom oblikovalskega natečaja.



Izhodišča razpisnikov natečaja smo opisali že v pomladni številki v prispevku, ki je bil sočasno tudi poziv k čim večji udeležbi na natečaju. Ob koncu razpisa in podelitvi nagrad lahko zapišemo številko 1 – to pomeni, da se je le en Slovenec uvrstil v ožji izbor izdelkov, ki bodo predstavljeni na potujoči razstavi. Komisija je prejela 69 natečajnih del 55 udeležencev iz 17 držav. Med njimi je izbrala dva zmagovalna izdelka, prvega v kategoriji izdelkov, ki so v serijski proizvodnji, in drugega izmed prototipov.



Dolga klopa (Big bench), oblikovalca; Boris Berlin & Poul Christiansen

Kategorija 1: izdelki v proizvodnji

Zmagovalni izdelek med izdelki iz proizvodnje je vitka, kar 6 metrov dolga in na pogled čisto preveč nežna klopa danskega oblikovalskega para Boris Berlin & Poul Christiansen, izdelana v sodelovanju s podjetjem Fiberline Composites in pohištveno tovarno Trip Trap. Sedalo klopi je izvlečeni profil, katerega osnova je s steklenimi vlakni okrepljena poliestrska smola. Videz materiala je lahko bele barve in lakiran v poljubni odtenek ali pa prosojen brez dodatnih nanosov. Polkrožna oblika sedala in ojačevalna rebra na spodnji strani mu omogočajo dovolj veliko trdnost, čeprav je podprt z le dvema podpornima nogama na dolžini 6 metrov. Posebna odlika klopi je, da je tudi podkonstrukcija, to sta nogi iz nerjavečega jekla, izvedena iz tipskih profilov in ne zahteva dodatnih stroškov za razvoj orodij za njeno izdelavo.

Poleg zmagovalnega bomo na razstavi v Ljubljani lahko videli predvsem izdelke, ki na različne načine uporabljajo trenutno najbolj privlačen in izzivalen material za proi-



Modni stol (Fashion Chair), oblikovalec Dirk Meylaerts



Žepna svetilka »D light«, oblikovalca: Jaka Verbič in Žiga Culiberg

Avtorja: Jaka Verbič in Žiga Culiberg

Žepna svetilka "D Light" je izdelek, ki na inovativen način rešuje izvedbo dobro znanega izdelka. Ohišje oziroma nosilna konstrukcija je iz recikliranih steklenih vlaken, kar zagotavlja odlično trdnost, kompaktnost in sorazmerno majhno težo.

Prav tako je inovativen način izdelave; svetilni elementi (tri LED-diode), parabola, leča, stikalo in akumulator (Li-ion) so predhodno vstavljeni v orodje, v katerega se nato vbrizga izbrani material. To pomeni, da je število gibljivih delov zmanjšano na minimum, zato je svetilka še toliko bolj kompaktna. Akumulator se polni s pripadajočim polnilcem.

Uporabljen material nastane z recikliranjem steklenih vlaken, ki ostajajo kot odpadni material v orodjih za izdelavo elementov električnih motorjev oz. komutatorjev. Je zelo trd, temperaturno odporen, negorljiv in trajen. Kljub recikliranju ohranja približno 70 odstotkov lastnosti primarnega materiala.

Oblika žepne svetilke je preprosta, brez nepotrebnih dodatkov, in upošteva predvsem ergonomске zahteve. Površinska obdelava zaradi lastnosti izbranega materiala ni potrebna.

zvodnjo kompozitov – karbonska vlakna. Ta nedvomno prevladujejo, čeprav bodo vključeni tudi izdelki, ki na drug zanimiv ali inovativen način tvorijo kompozitne materiale. Med slednjimi bi poudarila Fashion Chair (modni stol) belgijskega oblikovalca Dirka Maylaerts, pri katerem je ojačitveni material tkanina in ki se lahko vsakokrat izvede unikatno glede na vzorec blaga, ki ga naročnik izbere.

Kategorija 2: prototipni izdelki

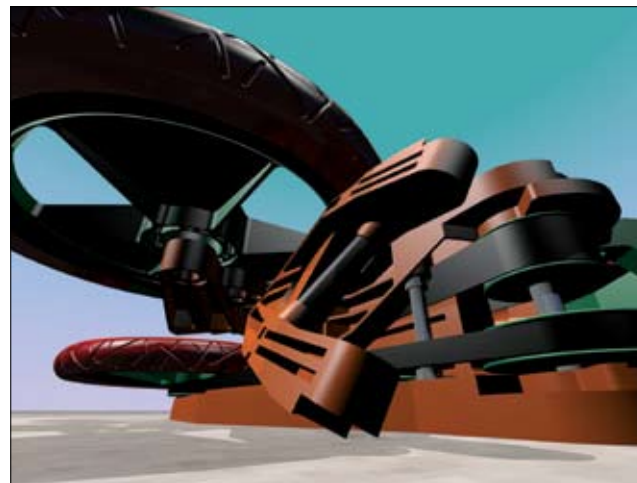
Med prototipnimi izdelki je žirijo prepričal protetični izdelek – nizkocenovna umetna noga –, namenjen predvsem deželam v razvoju. Oblikovalec kanadskega rodu Sébastien Dubois je imel dva cilja – funkcionalnost in nizko ceno. Dozdajšnja testiranja so pokazala, da so z izdelkom uporabniki več kot zadovoljni, saj jim omogoča tudi

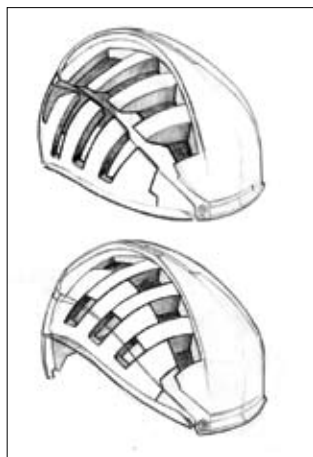


Proteza »Mobilnost za vsakogar« (Mobility for each one), oblikovalec: Sébastien Dubois



Minimalno vozilo (The minimal vehicle), oblikovalec: Alessandro Belli





Zložljiva čelada (Foldable Helmet), oblikovalec Paul Loury



tek, ne samo hoje. Posebno navdušujoča pa je cena izdelka, ki je od podobnih tudi do 20-kratno cenejša, le borih 8 USD je njena ocenjena prodajna vrednost. Material za nogo so steklena vlakna, ki so veliko cenejša od karbonskih, material sam pa je tudi prožnejši.

Zelo priljubljen izdelek iz kompozitnih materialov je kolo oziroma predvsem njegov okvir. Tako med prototipi zasledimo kar dva različna kolesarska okvirja, eno inovacijo na področju podaljška kolesarskega krmila – t. i. rogov – in zanimiv poskus prenosnega ultralahkega kolesa italijanskega oblikovalca

Alessandra Bellija. Praktična je lahko tudi zložljiva čelada Francoza Paula Lourya.

Slovenski udeleženeec

Seveda pa ne smemo izpustiti omembe častnega slovenskega predstavnika – Jake Verbiča iz Ljubljane. Izdelek, nastal v sodelovanju z Žigom Culibergom (oba končujeta študija na Oddelku za industrijsko oblikovanje ljubljanske Akademije za LUO), vodjo projekta Leo Zupanc Mežnar ter sodelujočim podjetjem Fenolit, d. d. je žepna svetilka z imenom "D Light". Narejena je iz recikliranih steklenih vlaken (podrobnejši opis

izdelka je ob sliki). Z njo naša predstavnik sicer nista posegla po glavni lovoriki, sta pa nedvomno častno branila naše barve že s tem, ko sta se uvrstila med izbrana dela za razstavo.

Na splošno je med prijavljenimi izdelki veliko več protipnih kot serijskih, kar niti ne prese- neča, saj vsi vemo, kako dolga je pot od prototipa do končnega izdelka in kako pogosto se konča v slepi ulici. Slovenska udeležba tokrat ni bila tako močna, kot smo jo morda pričakovali. Ko smo maja predstavljali kom- pozitne materiale, je bil pregled slovenskih dosežkov kar pester. Morda je vzrok tudi de-

narni sklad za nagrado, ki je za zmagovalca le 7.500 EUR. Ali pa nezanimanje oblikoval- cev, ki imajo dovolj dela, da se jim ni treba ukvarjati z razvojem novih izdelkov, kaj šele z inovacijami! Kdo ve? Morda bo septembr- ska razstava vzpodbudila k povečanju števi- la prijav v naslednjem krogu ...

Kot smo že v februaru številki pod temo inovativnost zapisali: Slovenija se lahko pohvali z veliko inovatorskimi dosežki in po- dročje kompozitnih materialov prav gotovo ni edino ali eno izmed redkih, na katerem bi bili »goli in boski«. Zato računamo na več uspehov v prihodnje.

brivnik za formulo 1

Philips, sponzor ekipe Williams F1, je predstavil novi vrhunski brivnik HQ 7290 - Williams F1 team, ki ga uporablja celotna ekipa Williams F1. Philips je v ta namen razvil poseben model brivnika, ki je oblikovno in tehnološko vrhunsko dovršen.

Za njegovo oblikovno svežino so poskrbeli z uporabo tehnološko najnaprednejših materialov kot so večbarvna guma in kovinski vložki, kar mu daje poseben ultra moderen izgled. Ob uporabi najnovejših tehnologij je britje zelo temeljito. Brivne glave so iz izjemno tankih materialov z režami za daljše in luknjicami za krajše dlačice. Dvojna rezila skrbijo za dodatno temeljitost. Sistem Reflex action je tridimenzionalno gibljiv brivni sistem, ki se

povsem prilagaja vsem oblikam obraza. Preprosto je tudi njegovo čiščenje, saj ga je potrebno samo izprati pod tekočo vodo. Brivnik je opremljen z akumulatorjem, ki omogoča do 30 minut brezžičnega britja, poseben sistem hitrega polnjenja pa mu omogoča, da se napolni v 1 uri. Posebno priročna lastnost je, da ga lahko uporabljate in polnite po celem svetu, saj napetost od 100 – 240V prilagaja samodejno. Barvni indikator napolnje- nosti in opozorilo izpraznjenosti akumulatorja omogočata brezskrbno uporabo. Njegova priporočena cena je 150,18 eur. /H.





kaj dobim



naročnina na klik

10 števil



popusti & ugodnosti

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

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

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

za vse naročnike klika

www.klikonline.si/prodaja.aspx

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

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

dodatne ugodnosti!



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



projektiranje
oblikovanje
digitalni mediji
vizualizacija & animacija



kaj dobim



naročnina na klik

10 številk



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 sejnih, natečajih ...

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

Vsebino nove številke najdete tudi na www.klikonline.si

[naročilnica na klik]

nepreklicno naročam(o) klik od številke:

- 86 marec 2007
- 87 april 2007

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 **marec**

mobilna fakulteta umetnosti?

Nenehno umetniško iskanje ne dopušča mirovanja, obstanka na mestu, ne priznava počitka in ustavljanja. Umetniško delo in življenje pomenita neprestano gibanje in razvoj. In iskanje. In mobilna fakulteta je iskanje, iskanje drugačnega izhoda, iskanje neodvisnosti v načinu razmišljanja, svobode delovanja pa sočasno tudi načrtovanje prihodnosti odgovorno in poslovno, kot je to običaj v vseh človeških dejavnostih in poklicih. Mobilna fakulteta umetnosti, ki je cilj, domišljija ali nedosegljivi ideal.



Clementine Delis ni svojega nastopa na predavanjih in delavnici zastavila kot niz odgovorov in definicij, ampak kot gozd vprašanj in iskanj o mobilnosti v umetniškem raziskovanju in praksi. Kot krizo identitete kustosa v »globalni družbi«, ki poskuša najti nov izziv, novo pot. Težnjo umetnikov po nadaljnjem izobraževanju in izzivu raziskovanja. Željo po vzpostavitvi nove institucije, znotraj katere bi želeli delovati. Institucije, ki bi bila mobilna in ki bi mobilnost omogočala.

Uvodno predavanje tako ni ponujalo odgovorov, ampak je vzpostavljalo vprašanja. Vprašanja, okrog katerih so se še v naslednjih dneh, ko se je odvijala delavnica, kresala mnenja in gradile rešitve. Kako vzpostaviti mobilno fakulteto umetnosti, kako bo delovala, kje, kako se bo financira-

la? Udeleženci delavnice so jo zastavili kot projekt, ki mora imeti svoj konkreten prostor, ki izvaja neko dejavnost, ki sam predstavlja in načrtuje krog svojega delovanja ter se z njim tudi samostojno preživlja. Zamisel mladih je bila mobilna fakulteta umetnosti v obliki penziona, zanj so si poiskali neko obstoječo, čisto konkretno in znano lokacijo – zapuščeno poslopje piranske porodnišnice. Zamislili so si način delovanja, ki ga načrtuje in koordinira skupina moderatorjev. Ti so jedro, okrog katerega je nasnuta mreža ljudi, prihodnjih raziskovalcev. Potem so tukaj še gostje penziona, obiskovalci, katerih nastanitev bi pomenila vir dohodka. In vir dohodkov bi bila tudi izobraževanja v povezavi s krajevno skupnostjo, nekakšen izobraževalni servis. Penzion in skupno z njim umetniki

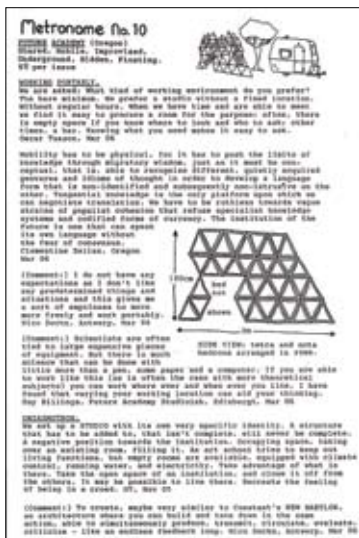
ter celotna institucija mobilne fakultete želijo biti namreč neodvisni, nevpeti in predvsem neobvezani s povezavami z institucijami – financerji.

Seveda se predstavitev delavnice ni končala brez kopice vprašanj, dvomov. Kako zagotoviti stalno visoko stopnjo pripadnosti in zavesti o kakovosti delovanja, kako ohranjati raziskovalni duh ipd.

Odgovorov, ki so manjkali uvodnemu predavanju, ni dala niti delavnica. Njenih izsledkov ne bi mogli zložiti v lično škatlico in jih povezati z ljubko pentljo. Opisana dogajanja so bila le uvod v nadaljnje razmišljanje in iskanje novih rešitev v trenutku, ko so se obstoječe znašle v krizi – enosmerni ulici, iz katere je potrebno iskati izhod popolnoma drugje, kot smo vanjo vstopili.



Clementine Delis je predavateljica in kustosinja, ki je v okviru seminarja za scenske umetnosti in SCCA – zavoda za sodobno umetnost februarja letos nekaj dni gostovala v Ljubljani. Rojena je na Dunaju v večnacionalni družini. Pri 17 letih je začela študirati umetnost na Dunaju, a jo je po dveh letih zapustila in se posvetila antropologiji. To je pozneje tudi končala s študijem najprej v Parizu, nato pa še v Londonu. Od takrat naprej ponovno deluje na področju umetnosti, postavila je več razstav, njen najpomembnejši projekt pa je publikacija Metronom, v kateri združuje svoje ideje s praktičnimi spoznanji in z izkušnjami vabljenih sodelavcev. Med prebivanjem v Ljubljani je izvedla dve predavanji in pozneje še delavnico, kjer je s skupino udeležencev ovrednotila možnosti ustanovitve mobilne fakultete umetnosti, njeno mogočo organizacijo, financiranje delovanja ipd.



mobilnost in mesto

Vprašanje mobilnosti se danes najpogosteje odpira na ravni mesta. Sodobna mesta z neprestano naraščajočim prometom vse bolj odpirajo težave, ki jih je potrebno reševati sistematsko, z načrtovanjem, raziskavami ter s projekcijami mogoče prihodnosti. Ljubljana je bila v svoji obrobni in majhni dolgi časa imuna pred temi težavami sodobnih velemest, a razvoj situacije vse bolj kaže na to, da bo potrebno tudi pri nas narediti kakšne bolj odločne poteze v smeri nadzora in uravnavanja mobilnosti.



Slovenija je dolga leta lebdela v nedotakljivem balonu imunosti pred civilizacijskimi tegobami. Majhnost naselij in obrobna lokacije znotraj Evrope in sveta sta dopuščali, da so se rešitve težav najprej zastavile, nato pa ponovno opustile, najpogosteje zaradi burnih odzivov javnosti na predlagane rešitve. Tako je ostalo v Ljubljani že desetletja nerešeno vprašanje železnice in njenega poteka. Zagovorniki različnih tras, tiste obvoznice, ki se Ljubljane ne bi niti dotaknili, terminalne ali pa obstoječe, nikakor niso našli skupnega jezika. Ob vseh izhodiščnih nesoglasjih so se zdela vprašanja vkopanja peronov ali nivojske speljave tirnic obrobna.

Drug velik škandal urbanističnih in prometnih projektantov je bil predlog speljave cestne železnice. Ukinitev tramvaja je

na območju prometnih povezav mesta z okolico ustvarila določeno praznino, ki jo je bilo v mestu, kot je Ljubljana, težko zapolniti. Večina predlogov se je namreč prej ali slej izkazala kot neustrezna, saj so bili bodisi predragi ali pa neprimerni glede obvladovanja gostote prometa. Najbližje realizaciji je bila rešitev cestne železnice. Žal pa je bila zamišljena tako, da bi za njeno izvedbo morali tako rekoč do tal porušiti dovršen del obstoječe stavbne linije Celovške ceste. Zato so bila vsa nadaljnja načrtovanja ustavljena.

Vsi ti dolgo odlagani »grehi« bodo slej ko prej zahtevali odločne prijeme in sprejemanje odločitev o njihovem reševanju. Ljubljana pa tudi druga slovenska mesta si ne morejo več zakrivati oči pred težavami povečanih prometnih obremenitev,

s katerimi so se že davno prej srečevali v večjih evropskih mestih. Tam so bili odzivi na situacijo nujni in neizogibni, zato so sestavili skupine izvedencev, ki so proučili situacijo, izvedli analize ter pripravili napovedi in nasvete za nadaljnji razvoj. Poglejmo si zato, katere težave so izpostavili kot najbolj pereče.

Grešnik št. 1 – promet

Poglavitna in povsod ponavljajoča se težava je promet oziroma premikanje ljudi v mestu. Pod to razumemo tako mobilni cestni promet kot stacionarnega (parkiranje), javni transport in vse selitve ljudi, peš ali z različnimi prevoznimi sredstvi. Med vsemi naštetimi pa sta vselej tista, ki povzročata največ težav, cestni promet in posledično parkiranje.

Smernice urejanja situacije zato načrtujejo krčenje obsega cestnega prometa, urejanje parkirnih hiš in vzporedno večanje obsega javnega prometa. Mestna središča naj bi omejili le na javni prevoz in cone, namenjene izključno pešcem in kolesarjem. Velik poudarek je na slednjih. A porasta uporabe koles v primerjavi z avtomobili ne moremo pričakovati, dokler se ne bodo zanje vzpostavili ustrezni pogoji za premikanje v vseh delih mesta. Tukaj so najbolj problematične gradnje obvoznic in prometnih deteljc, iz katerih se kolesarje preprosto izključi. S tem se prekinejo povezave, ki so jih ti do tedaj uporabljali, in se ne vzpostavijo nove. Na podobne težave naletijo kolesarji (pa tudi pešci) znotraj večjih nakupovalnih središč, kjer povezave, po katerih bi se varno in nemoteno pomi-



Spletne strani sopotniških central:www.prevoz.orgwww.erazem.net/default8.htmlwww.eurostop.bewww.hitchhikers.org

sopotniška centrala za Slovenijo

sopotniška centrala za tujino

sopotniške centrale za Evropo

sopotniške centrale za Evropo

kali, sploh ne obstajajo ali so popolnoma nepovezane. Podobne situacije zasledimo v večini naših mest, najbolj v nebo vpijoč primer pa je nedvomno največje trgovinsko središče BTC, v katerem je gibanje pešcev in kolesarjev skrajno naporno, če ne kar nemogoče!

Alternativne rešitve

Zmanjševanje obsega prometa v mestih ne bo nikdar doseglo želenega obsega, če mu ne bomo dodali še znatne mere zavesti in ekološke ozaveščenosti. Ta pa je prav tako odvisna od več dejavnikov. Najprej sta to izobraženost in ekološka zavest posameznikov, nato obseg obveščanja s strani institucij, ki so za to problematiko zadolžene, in čisto na koncu stimulacije ter tudi kazni, ki jih predpiše država. Različnih alternativnih načinov reševanja je kar nekaj, naštejmo le nekaj najbolj razširjenih:

- zmanjševanje števila nepotrebnih kratkih voženj z avtomobilom: redki poznajo podatek, da se učinki katalizatorja pokažejo šele takrat, ko se motor dovolj segreje. Ob kratkih vožnjah je zato količina nevarnih izpušnih plinov nezmanjšana, z njimi močno onesnažujemo okolje, pogosto pa časovno ne prihranimo veliko. Kolo se pogosto izkaže kot hitrejši prevoz, predvsem pa do okolja prijaznejši;
- uporaba drugačnih prevoznih sredstev: tukaj je predvsem mišljeno kolo, veliko pa jih bo navedlo tudi rolerje in podobne rešitve;
- uporaba javnih prevoznih sredstev.
- večanje izkoriščenosti vozil: večina avtomobilov, ki jih srečujemo, vozi z enim ali največ dvema potnikoma v kabini. Prometne obremenitve bi se nedvomno zmanjšale, če bi se to število povečalo. Redki so seznanjeni s podatkom, da obstajajo spletne strani, namenjene izmenjevanju informacij o ponudbi in povpraševanju po sopotniku v vozilu. Storitev se imenuje »sopotništvo«, v okviru pa navajamo spletne strani, ki jih lahko obiščete, če vas to zanima.

Mobilnost za mobilnost

Veliko zgoraj opisanih težav zaradi prekomernih prometnih obremenitev lahko pomembno ublažijo iznajdbe in dobrobiti digitalne dobe. Izboljšanje telekomunikacijskih povezav ter vedno nove tehnološke

in programske izboljšave s seboj prinašajo veliko novih, prej nezamisljivih možnosti. Prva je vsekakor delo na domu. Predvidevanja govorijo o številki več milijonov delovnih mest, ki bi se z izboljšavami na področju telekomunikacij lahko izvajala na domu ali drugih od delovnega mesta oddaljenih lokacijah.

Digitalne povezave omogočajo še vrsto drugih dejavnosti, da se izvajajo prek spletnih povezav. Sem sodijo sestanki pa predavanja, različna izobraževanja ipd. Veliko prenosov podatkov, ki so nekdaj zahtevali fizično prenašanje, danes poteka prek interneta, trenutni razvoj pa kaže na to, da bo v kratkem takšna »usoda« doletela prav vse podatke, ki jih je mogoče digitalizirati.

Ob rob zgoraj opisanim težavam pomenijo te pridobitve ogromen prispevek, katerega obseg trenutno še ne moremo dokončno predvideti. Gotovo pa še proces ni končan in se lahko nadejamo vedno novih možnosti.

To bodo morda tiste rešitve, ki nam bodo omogočile tudi to, da bomo lažje upoštevali in se držali nasvetov za racionaliziranje voženj z avtomobili, uporabe koles ipd. Trajnostna mobilnost bo postala del življenjskega sloga in sprostitve ter užitek v prostem času, poslovne potrebe pa se bodo izvajale prek spletnih kanalov.

Prav tako ne smemo zanemariti dejstva, da se seli v spletne trgovine dobršen del prejšnjih klasičnih trgovskih mrež. Nakupi se enostavno in hitreje izvajajo sede za računalniškimi zaslonom kot z »mučenjem« v prenapolnjenih trgovinah, iskanjem parkirnih prostorov in izpostavljanjem stresom cestne vožnje. Internet je postal medij, kjer udobno, iz fotelja brskamo za vrsto informacijami. Turistična ponudba se je skoraj v celoti preselila na spletne strani, po internetu se rezervirajo vstopnice za predstave, letalske vozovnice, plačujejo računi ... Zato lahko kot pomemben prispevek trajnostni mobilnosti v smislu zmanjševanja prometnih obremenitev dandanes že navedemo digitalno mobilnost, in to ne kot povečevanje, ampak kot občutno zmanjševanje fizičnih obremenitev. Ja, časi se spreminjajo in treba je ves čas stopati v korak z novostmi. Sočasno pa se seveda neprestano zavedati ekološke odgovornosti za prihodnost našega planeta, ki jo dolgujemo svojim zanamcem.



mobilnost kot inspiracija...

... za obliko in izdelek | Izdelek je pogosto refleksija okolja, v katerem nastaja, zato ima industrijsko oblikovanje nalogo, da prepozna družbene smernice in jih prenese v ustrezno obliko. Strukturna razmerja postajajo z vsakim dnevom vedno bolj podrejena mobilnemu načinu življenja. Prenosnost, prilagodljivost in multifunkcionalnost ne služijo le izhodišču za izdelke, ampak se odražajo tako v njihovi funkciji in konstrukciji kot tudi v izbiri gradiv.



Biti mobilni ne pomeni samo imeti prevozno sredstvo, mobilni telefon in prenosni računalnik. Poleg vsega tega je pomembno, da se mobilnost izraža skozi priročno torbo, v katero pospraviš svoj svet in si tako v vsakem trenutku dneva pripravljen bodisi na delo bodisi na zabavo. Torbe niso samo modni dodatki, ampak se na vsakdanjih poteh zaposlenih, otrok in starejših spreminjajo v stalnega sopotnika, postale so varno skrivališče za mobilno tehnologijo, osebne dokumente in kup nepotrebnih osebnih predmetov. Dobro oblikovana torba mora imeti premišljen notranji raspored, biti mora funkcionalna z vidika prenašanja in prileganja telesu, zadostiti pa mora tudi estetskim vidikom in načinu življenja. V duhu mestnega nomada in mobilnega načina življenja nastajajo tudi torbe, ki so prepoznavne po reliefnem odtisu logotipa MH way.

Mobilnost kot inspiracija

Potreba po posebno priročnih torbah za inženirje, oblikovalce in arhitekta je bila vzeta iz lastnih izkušenj Makia Hasuike, ustanovitelja in idejnega očeta podjetja MH way. Podjetje, nastalo leta 1982, opisuje kot posrečeno priložnost, kjer mu je uspelo združiti oblikovalsko ustvarjalnost s poznavanjem proizvodnih procesov in s premišljenimi metodami trženja. V šali ga 69-letni industrijski oblikovalec imenuje kar "vadbisče". Na svoje življenje gleda Makio Hasuike kot na zanimiv splet dogodkov. Po študiju na Akademiji za umetnost v Tokiu ga je pot službeno vodila v Italijo, kjer se je leta 1963 ustalil. V slabih petih letih je ustanovil lastni oblikovalski studio Makio Hasuike & Co. Podjetje MH way je ustanovil z namenom razvoja in izdelave lahkih, mobilnih map za prenašanje načrtov in skic velikih formatov. Mestno ži-

vljenje in nerodnosti s transportom kartonskih map po podzemni železnici so klical po dobri oblikovalski rešitvi. Leto pozneje je na trg poslal plastično torbo z imenom Piuma. Torba, ki bolj spominja na debelejšo mapo večjega formata, ima za lažje nošenje na vrhnjem delu ročaj, ob strani pa se zapenja s plastičnimi zaponkami. Želja po boljši mobilnosti je zahtevala lahke in vzdržljive materiale, zato so za izdelavo uporabili iztisnjen polipropilen. Prenos papirja je bil tako zaščiten pred vremenskimi vplivi in mehanskimi poškodbami. Zaradi preprostosti oblike in cenovne ugodnosti je Piuma postala zanimiva za posnemovalce izdelkov po vsem svetu. Svojo zgodbo o neuničljivosti še vedno zasledimo v trgovinah in katalogih ponudnikov specialne opreme za oblikovalce.

Življenje v mestu in raziskovanje materiala sta bila inspiracija tudi za nastanek nahrb-

tnika Impronta, ki v nespremenjeni obliki ostaja aktualen še danes. Modeliranje umetnih mas, kot je ekspanzirani polipropilen, je omogočilo nastanek na otip mehke torbe, vendar pravilne in kompaktne oblike. Nahrbtnik je bil sestavljen iz dveh lupin, povezanih z zadrgo, ki sta spominjali na jajce. Pregled nad notranjostjo je bil dosežen z vmesnimi prekati. Danes veliko proizvajalcev torb, kot na primer Samsonite, posnemajo organsko obliko Impronte. Vtisnjeni reliefni logotip MH way pa loči nahrbtnik od podobnih ponaredkov.

Od plastičnih kovčkov in kompaktnih nahrbtnikov se je ponudba hitro razširila na izdelavo najrazličnejših torb za službo in prosti čas. Vsakodnevne poti in vse pogostejša potovanja so narekovali oblikovanje novih funkcionalnih torb. Zanje so pri MH wayu prejeli številne nagrade, med drugim so



Torba, ki šele z zapenjanjem zadrge dobi pravo obliko.



Mobilnost v vseh fazah, od ideje do proizvodnje in uporabe izdelka.



Sestavi sam!

ponosni tudi na nagrade, dobljene na ljubljanskem Bienalu industrijskega oblikovanja. Prav tako so njihove torbe v stalni zbirki Muzeja moderne umetnosti v New Yorku in središča Pompidou v Parizu.

Mobilnost v obliki

Oblika sledi funkciji, ki jo izdelek opravlja. Torba kot pripomoček za lažje prenašanje različnih predmetov naj bi bila preprosta, trdna, trajna, varna in skladna v povezovanju detajlov s celoto. Oblike, ki se tvorijo s pomočjo linije, teksture, prostora in barve, naj bi prešle meje modnih smernic in dekoracije. Torbe MH way predstavljajo preprostost, uporabnost in prijaznost do uporabnika. Z vsako kolekcijo jih "izumijo" na novo, zato se v oblikah, strukturi in materialih ne ponavljajo.

Ponovno preoblikovanje izdelkov predstavlja Maiku Hasuikeu največji izziv, saj rad raziskuje nove poglede in se ukvarja z vprašanji o obliki, ki si jih ni še nikoli zastavil. Spremembe, ki nastajajo skozi hiter način življenja, ga silijo v razmišljanje in prilagajanje.

Različne potrebe in želje nikoli ne pripeljejo do stvarjenja dveh podobnih izdelkov. Prav poseben in svež pristop so zahtevale tudi torbe, ki so v zasnovi pravi mobilni, premierno pa so bili razstavljeni na Salone Mobile leta 2004. Poimenoval jih je Biuccia, idejo zanje pa je dobil med lupljenjem sadja. Vprašanje o lupini brez sredice se je porodilo samo od sebe. Dinamika odstiranja ovoja se je spremenila v konstruiranje izdelka iz ovoja. Narisanih je bilo veliko skic ovojev, ki so s preprostim potegom postali tridimenzionalni objekti. Tako so se površine stapljale v objekte in se ponovno razvijale. Iz ekstravagantnih oblik so do končnega izdelka prišli z računalniškimi upodobitvami in s preizkušanjem prototipov.

Navdušenje nad sodobnim nomadskim življenjem so dali še eno zanimivo kolekcijo torb, imenovano Libri. Pravzaprav je Libri sestav različno globokih lupin, ki se jih poljubno niza na ogrodje. Kupljeni paket vsebuje naramnice, ročaj, tri posamezne "vreče" in poklopec, iz katerih lahko s kombiniranjem

sestavimo samosvojo prtljago. Izbira barve in materiala se lahko prilagodi željam in potrebam kupcev. Mobilna oblika torbe Libri lahko s kombiniranjem kosov in barv oblikuje kar osemdeset različnih modelov torb.

Za dobro oblikovano torbo ni dovolj le vnašanje okrasnih sprememb, ampak je potrebno spremeniti celoten sistem razvoja. Za izhodiščno točko, iz katere se rodi izdelek, je treba postaviti material, tehnologijo ali dinamiko geometrije izdelka, pravi Hasuikeu. Le tako lahko dobimo inovativen in funkcionalen kos, ki lahko kljubuje napadalnim vplivom mode.

Mobilnost kot izdelek

Industrijski izdelek je preplet tehničnega znanja z ustvarjalnostjo in s ščepcem čudeža. Ni dovolj, da je funkcionalen, oblikovno zanimiv ali kakovostno izdelan, ampak mora v sebi odražati tudi duh časa. MH way zagotovo ni edino podjetje, ki oblikuje in izdeluje torbe. Njihova odlika se skriva v doslednem upoštevanju mobilnega načina življenja in dela tako v zasnovi kot v rokovanju in uporabi.

Dobra torba je tista, v katero pospravimo vse, kar potrebujemo, jo nosimo, odpiramo in pregledujemo v vsaki situaciji ter za to ne potrebujemo velikega fizičnega in psihičnega napora. Ustreznost različnim priložnostim in potrebam je peljala k oblikovanju kolekcije torb Allegra. Sestavljajo jo raznovrstne torbice z enojnim ročajem, nahrbtniki in potovalke. Ustvarjene so tako, da bi čim bolj zadostile potrebo po dinamičnejšem in svobodnejšem načinu življenja. Vanje lahko pospravimo od telefona in denarnice do žoge ali smučarske opreme. Funkciji sledi tudi material. Lahek najlon je dovolj mehek in udoben, a vseeno dovolj močen in varen, da se pod obremenitvijo ne strga.

Na prvi pogled so se v MH wayeve izdelke zaljubili oblikovalci, arhitekti in umetniki, ljudje svobodomiselnega duha in dinamičnega načina življenja. K zaželenosti sta prispevala tudi natančnost izdelave in inovativnost detajlov. Dober izdelek naj bi uporabnika zadovoljil tudi simbolno. Mobilnost je lahko navdih, saj se iz preprostih vsakodnevnih nerodnosti rojevajo enkratne rešitve in izboljšave. Mobilnost je lahko oblika, ki nastane z našo aktivnostjo. In mobilnost je lahko skrita v izdelku, kot je torba. Elektronski mobilni pripomočki s svojimi funkcijami nezavedno oblikujejo naš način življenja. Razvoj in napredek ustvarjata preproste reči zapletene in kompleksne. Tako se je zgodilo z našimi avtomobili, računalniki, obleko, podobno usodo pa najverjetneje čaka tudi torbo. Tisti mobilni pripomoček, ki se skozi zgodovino ni veliko spreminjal, bo v prihodnosti postal kot "Sport Billyjeva torbica". Najverjetneje bodo proizvajale lastno energijo za napajanje mobilnih naprav. Mogoče bodo same vzdrževale red in nas obveščale o vsebini. Morda bodo celo komunicirale z nami ali drugimi torbicami. Ne nazadnje pa nas še vedno lahko oblikovalci in proizvajalci presenetijo s kakšno popolnoma novo zamisljo. Gotovo pa bodo usodo torb krojila oblikovalsko razmišljajoča, vizionarska podjetja, kot je MH way.



MH way- ev nahrbtnik ki je postal simbol dinamičnega načina življenja in ustvarjalnega duha posameznika.



Inspiracija, nastala ob nerodnostih na podzemni železnici.

kdor visoko leta, visoko stanuje

Ste si kdaj zaželeli oazo miru sredi mesta? Majhno, neopazno zatočišče samo zase in svoj ego? Prostor, kjer si nabereite novih moči za preživetje še enega dne v divji večmilijonski prestolnici? Ali preprosto samo prostor, kjer vas ne bo našel nihče, kjer boste lahko poslušali glasbo, ki jo vaš partner sovraži, ter v miru in tišini opazovali sončni zahod nad neustavljivim vrvežem vele mesta? Mobilna hiša Loftcube lahko postane vaš drugi dom, ki z lahkoto nadomesti še tako razkošno opremljeno hotelsko sobo.



Dr. R. je mlad uspešen zdravnik. Način njegovega dela od njega zahteva, da živi življenje sodobnega nomada: danes v Londonu, prihodnji teden v Parizu, čez mesec dni spet odhiti na teren v tretji svet – *Doctors Without Borders*, nato povratek v civilizacijo – serija predavanj v Londonu. Na vprašanje, kje je doma, odgovori z edinih stalicama v njegovem življenju: številko mobilnega telefona in naslovom elektronske pošte. Njegov londonski dom

sameva več kot dve tretjini leta, preostali čas preživi v hotelih, študentskih kampusih ali celo v šotorih na terenu. Zato si nekega dne omisli Loftcube: 55 kvadratnih metrov doma s 360-stopinjskim razgledom skozi prozorne akrilne stene. Njegov prestavljivi dom je tokrat postavljen na ravni strehi ene izmed londonskih stolpnic ob Millbanku, od koder se mu s terase nad osmim nadstropjem ponuja fantastičen razgled. "Zares uživam takrat, ko

s kozarcem dobrega rdečega vina sedim na terasi, pogled pa mi plava nad strehami Londona – brez meja," svoj novi dom zadovoljno komentira Dr. R.

Lokacija

Loftcube – mobilni dom sodobnih urbanih nomadov, je nastal po zamisli nemškega arhitekta Wernerja Aisslingerja (www.aisslinger.de), čigar ustvarjalni moto se glasi: "Dobra arhitektura je preplet igre svetlo-

be, dih jemajočih vedut, neposredne bližine in individualnosti."

Z novim, tako zelo mobilnim načinom življenja, ko razdalje med evropskimi mesti ne predstavljajo nič več od kratkega poleta z letalom ali nekajurne vožnje z avtomobilom, so se pojavile tudi nove zahteve po bivalnih enotah. Zakaj imeti nekje dom v velikosti enodružinske hiše, če v njem preživimo le nekaj dni mesečno? Aisslinger je vedno pogosteje razmišljal o tem, kako naj



Lokacija visoko nad mestom ponuja razgled, ki si ga danes le redko kdo lahko privošči.



Velike okenske površine, odprtost prostora in uporaba svetlih barv ustvarjajo prijetno moderno domovanje.

bi bilo videti začasno, minimalistično domovanje sodobnega mestnega človeka, čigar življenje bolj spominja na sodobno različico nomadstva kot na udobno prebivanje v hišici iz sanj v predmestju. Takšno, bolj ali manj začasno stanovanje mora biti kljub vsemu elegantno, stanovalcu mora ponuditi vso infrastrukturo, ki jo moderen človek potrebuje za nemoteno komuniciranje s svetom. Lokacija takšnega mobilnega domovanja mora biti vsekakor v

samem središču dogajanja – v središču velemesta. Aisslinger se je domislil odlične rešitve: za kraj postavitve je izbral ravne strehe brezobličnih betonskih stanovanjskih blokov in stolpnic, ki so jih v povojnem času gradili v središčih in predmestjih večine evropskih mest. Ravne strehe in neizkoriščene terase ponujajo fantastičen razgled na mesto, poleg tega pa metronomadu – transparentnim stenam navkljub – ponujajo popolno zasebnost.

Osebna izkaznica

Pa si oglejmo, kako je Loftcube sploh zamišljen. Najprej potrebujete lepo teraso ali ravno streho na vrhu čim višje in čim bližje središču mesta postavljene stolpnice. Ko se z lastniki objekta dogovorite za pogoje postavitve Loftcuba, je potrebno iz obstoječega objekta najprej potegniti glavne infrastrukturne vode: elektriko, vodo, kanalizacijo. S tem so pogoji za vselitev pripravljeni. Loftcube je izdelan iz takšnih materi-

alov, da njegova teža, skupaj z opremo, ne predstavlja ovire za postavitve na kakršno koli podlago. Na teraso ga je mogoče dvigniti z žerjavom ali – pri višjih in težje dostopnih lokacijah – celo s helikopterjem. Izbirati je mogoče med dvema osnovnima modeloma, med 39 in 55 kvadratnimi metri bivalne površine. Osnovno konstrukcijo, pri kateri je upoštevan faktor vetra, ki je navadno na vrhu visokih stolpnic že precej močen, sestavljajo štiri panelne plošče, bodoči lastnik pa lahko izbira barvo, material in stopnjo prosojnosti sten. Njegovim željam je mogoče prilagoditi tudi notranjost. Bodoči lastnik lahko določi, koliko sten sploh želi v svojem novem mobilnem domu, kakšna naj bodo senčila, tlaki, vrata, ne nazadnje pa se lahko odloči celo za prosojen strop, ki se na posebno željo lastnika lahko tudi odpira.

Loftcube je izdelan iz posebnih materialov: dvostranske predelne stene so vnaprej izdelane, in sicer iz Corian® in Zodi-aq®, dveh sintetičnih materialov podjetja Dupont. Stene so takšne, da se pohištvo nanje preprosto pripne. Oprema, izbirati je mogoče med dvema sistemoma, Case in Cube, je po Aisslingerjevih idejah izdelana v podjetju Interlückbe. Na voljo je več različnih vrst tlaka (preproge, parket, obrušeni rečni kamni), izbirati pa je mogoče med različnimi barvami opreme in med različnimi tipi razporeditve prostorov. In cena? Ta je seveda odvisna od tega, kakšen Loftcube ste si zamislili in kakšni so materiali ter oprema, ki ste si jih izbrali. Za osnovno izvedbo manjšega boste odšteli 89 tisoč evrov, za večjega pa od 124 tisoč evrov naprej.



Inovativne rešitve vključujejo nenavadne izvedbe multifunkcionalnih elementov in uporabo neobičajnih elementov opreme.



Postavitev na terasi omogoča več zasebnosti, zato ima lahko naš Loftcube več prosojnih površin kot klasično domovanje (fotografije: Steffen Jaenicke).

prizidek? lahko naslednji teden ...

Mobilni življenjski slog in rastoče davčne obremenitve na prekomerne življenjske površine bodo verjetno v kratkem tudi v tradicionalno nemobilnih okoljih, kot je slovensko, prebivalce prisilile v drugačen način razmišljanja o svojih prebivališčih. Ena izmed mogočih rešitev je lahko tudi mobilna, ustvarjena na osnovi kontejnerskih bivalnih enot, poimenovana Konhiša, ki združuje potrebe po prilagodljivosti stanovanjske površine, njeni estetski vrednosti in kakovosti izvedbe. No, tudi njene cenovne ugodnosti ne smemo zanemariti ...



Začelo se je nekako takrat, ko je prevoznik Malcom McLean čakal v newyorškem pristanišču, da razložijo tovor z njegovih tovornjakov na ladjo, in si želel učinkovitejšega transportnega sistema. Kmalu zatem je razvil sistem kontejnerjev, ki so za vedno spremenili svet tovornega prevoza. Od takrat je minilo petdeset let in uporaba kontejnerjev je vseskozi zaznavala strmo rast. Promet je narasel na prek 200 milijonov poti letno, ki jih opravi okoli 18 milijonov kontejnerjev. Dimenzijsko je kontejner prilagojen transportu po cesti, ki je poleg ladijskega in železniškega najpogostejši način prevoza.

Kontejnerji kljubujejo nenehnemu predstavljanju, zlaganju in vsem mogočim vremenskim razmeram v različnih pod-

nebnih pasovih Zemlje – od arktičnega mraza do tropske vročine – pa tudi izpostavljenosti udaru slane vode na morju. Najdemo jih prav v vseh okoljih našega planeta, zato veljajo za enega vidnejših sopotnikov našega časa – časa globalizacije.

Ladijskim kontejnerjem ob strani so se začeli razvijati bivalni kontejnerji istih dimenzij. Sprva kot zasilna prebivališča ob naravnih katastrofah in za namestitev vojske, pozneje pa vse bolj za namestitev delavcev ali za pisarne na gradbiščih. Zaradi nezahtevnosti kupcev, katerih glavno merilo so bili predvsem nizki stroški in ne kakovost, se oblikovno bivalni kontejnerji v serijski ponudbi niso spreminjali dejansko od svojega nastanka.

Za trajnejšo in kakovostno bivanje pa je glede na normative sodobnega življenja takšna sprememba neobhodna.

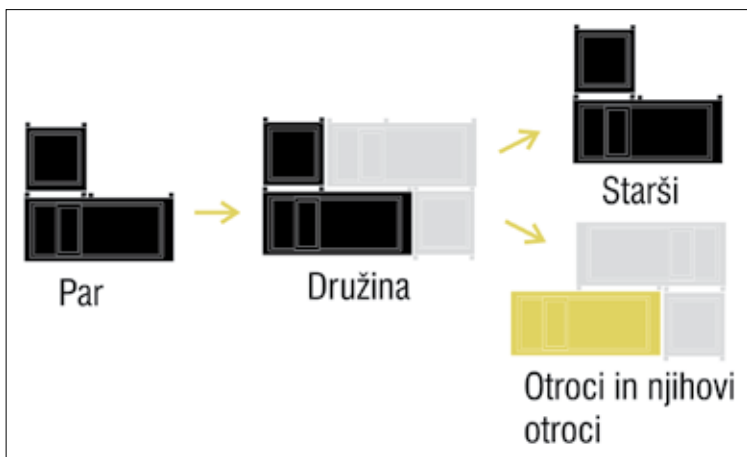
Predelava

Povsem razumljivo je, da so arhitekti slej ko prej opazili brezhibno delujoč sistem po vsem svetu premikajočih se velikih legokock, ki so v pristaniščih zložene v prave »soseske«, in prepoznali v njih potencialna stanovanja. Nizka cena, prilagojenost za transport, modularna in tovarniška izdelava so prednosti, ki so jih arhitekti montažnih in mobilnih hiš skušali doseči že v preteklosti, a je bilo vedno nekaj vmes, kar je preprečevalo, da bi ta ali oni sistem resnično osvojil svet. Poleg večinoma visoke cene in unikatnih serij je k temu prispeva-

la tudi revolucionarnost različnih zasnov, ki pa je večinoma segala preveč v prihodnost ali pa je zadovoljevala potrebe le izjemno omejenega kroga uporabnikov in je bila zato obsojena na neuspeh.

Da bi kontejner zadostil sodobnim stanovanjskim standardom, ga je torej potrebno predelati. Glavne točke predelave so izboljšava toplotne izolativnosti z dodano izolacijo, vgrajevanje večjih oken za boljše osvetlitev (že tako praviloma manjših prostorov) ter preudarna izbira materialov v notranjosti, ki bivalno okolje v kontejnerski hiši naredijo kakovostnejše in primerljivo s klasično gradnjo. Da se lahko kontejner tako hitro spremeni v udoben dom, pomembno prispeva tudi sodobna bivanjska tipologija, ki je z združevanjem prostorov,





Primer mobilnosti znotraj objekta samega: mlad par si omisli garsonjero Konhiša, sčasoma se jima rodijo otroci, zato dokupita še nove enote. Ko otroci odrastejo, se lahko odselijo s svojimi enotami in že imajo osnovo za začetek, staršema pa ostane začetna garsonjera.

njihovo večuporabnostjo in enoprostorski zasnove naklonjena tudi manjšim objektom.

Sistem Konhiša

Arhitekti so se lotili predelav na različne načine, večinoma pa sta projektom skupna arhitekturni avanturizem in minimalizem industrijske estetike. Tako najdemo na eni strani ponudbo podjetij s ceneni tipskimi rešitvami, na drugi pa različne arhitekturne podvige. Zato, da bi lahko kontejnerska stanovanjska arhitektura prešla iz eksperimenta v splošno stanovanjsko zvrst, manjka srednja pot, ki bi nagovarjala širši del družbe. V iskanju te srednje poti se je razvil sistem Konhiša. Gre za evoliucijski razvoj bivalnih kontejnerskih enot po vzoru filozofije pohištvenega giganta Ikea v iskanju optimalnega razmerja med ceno in oblikovanjem.

Rahlo zadržano oblikovanje Konhiš ne skuša za vsako ceno narediti vtis, ampak z ra-

cionalno in optimalno uporabo sestavnih delov vzpostavlja dovolj kakovostno oblikovano in cenovno ugodno gradnjo. Tako postane bivalna enota v njem bližja vsem slojem družbe. Konhiša zapolnjuje nišo na področju montažne gradnje, saj daje možnost, da si posameznik kupi toliko bivalne površine, kot jo potrebuje, in takrat, ko jo potrebuje. Sistem namreč omogoča rast in krčenje stanovanjske površine skladno z dejanskimi prostorskimi potrebami. Kontejnerji se hitro spajajo in razstavljajo, zato lahko ažurno sledijo potrebam stanovalca. Mobilnost Konhiš lahko nudi lastnikom udobje lastnega doma na različnih lokacijah, kamor se zaradi standardnih mer lahko preprosto prestavijo z navadnim transportnim vozilom. Majhne kvadrature ponujajo možnost izbire za tiste, ki si ne želijo oziroma ne potrebujejo velike hiše oziroma je ne zmorejo kupiti naenkrat. Konhiša omogoča, da posameznik pride do lastnega stanovanja, a za to porabi manj





denarja. Prihranjen denar lahko porabi za druge življenjske radosti ali kakovostnejšo notranjo opremo, kot bi jo zmožel kupiti sicer, in tako vpliva na kakovost življenja.

Nizka cena in mobilnost Konhiše demistificirata hišo kot omejujoč celoživljenjski projekt in kot alternativo ponujata sproščujoč pristop, ne le do nakupa in gradnje (kon)hiše, ampak tudi do prodaje, menjave in predelave.

Konhiša je sodoben arhitekturni proizvod in se pri pristopu do uporabnika zgleduje po avtomobilski industriji, posebej pri individualizaciji izbora modela ter s predstavitvijo na spletu. Velik izbor dodatne opreme (nadstreški, balkoni itd.) in pisana paleta različnih barvnih odtenkov ter dodatne fasade (lesene, vlaknocementne, tiskane fasade itn.) omogočajo prilagodite zunanje videza okusu in željam posameznika. Tako so v dobi izražanja z najrazličnejšimi mediji in osebnih nastavitvev dejansko že vsega, na kar naletimo, prišle na vrsto tudi hiše.

Zelo pomemben je odnos do okolja v vseh življenjskih fazah Konhiše. Proizvodnja poteka v tovarni, kjer je nadzor nad kakovostjo dela, hrupom in odpadki. Konhiša se na mestu samem le sestavi, gradnja praviloma traja le dan ali dva in bližnja okolica je le minimalno obremenjena s hrupom. Tudi gradbišče je čisto in se lahko hitro vzpostavi nazaj v prvotno stanje. Ob koncu življenjskega ciklusa lahko ve-

lik del Konhiše recikliramo ali pa ponovno uporabimo dele konstrukcije.

Oprema Konhiše sega od osnovne do razkošne, od tega je odvisna tudi cena, ki temelji na zahtevnosti oblike, številu etaž in kakovosti vgrajenih materialov. Natančen izračun stroškov in predvsem njihova predvidljivost pa zagotavljata, da kupec natančno ve, koliko je plačal za svoj dom.

Prihodnost

Glede na sodoben življenjski slog in vse manjša gospodinjstva je pričakovati povečano povpraševanje po manjših, uporabnikom prilagojenim stanovanjskih površinah. In Konhiša lahko ponudi odgovor tudi tem zahtevam trga.

Število kontejnerskih gradenj v svetu se je v zadnjih letih izrazito povečalo in vse kaže, da se bodo smernice hitre rasti po-

večevale, kar bo na trgu ustvarilo konkurenco in posledično kakovostno in pestro ponudbo. In še, kot pravijo pri Ikei, "Dobro oblikovanje in ugodna cena ne gresta nikoli iz mode!"

Projekt Konhiša je prejel nagrado trimo 2006 in univerzitetno Prešernovo nagrado 2006. Trenutno je v stopnji priprave vzorčnega objekta.



Več o Konhišah lahko najdete na spletni strani: www.konhisa.com

Ljudem ponuja svoje sanje

Matejo Benedetti bi bilo krivično opredeliti samo kot modno oblikovalko. Je kostumografinja, slikarka, scenografka in ženska, ki veliko sanja in ki te sanje skozi svoja dela tudi udejanja.



"Moda ni potreba, ampak ugled, namenjen majhnemu številu ljudi." (Foto: Miha Bratun)

Pripravil: Aljoša Krošlin Grič

Njene stvaritve so spoj dveh svetov, zaveznega in podzavestnega. Zlahka se zgodi, da ustvari kolekcijo na temo dreves. Vse je odvisno od občutka, ki v nekem trenutku preplavi njene misli. Pravi, da pri ustvarjanju kolekcije ne razmišlja o njeni prodaji, dela to, kar čuti, in tako ostaja zvesta sama sebi.

Tokrat sva se z Matejo pogovarjala predvsem o modi, kako opredeliti ta skrivnostni svet, ob katerem nihče ne ostaja ravnodušen, kje so meje posamezne ustvarjalnosti in ali lahko govorimo o modi z vsebino.

➤ **Po končani osnovni šoli ste se vpisali na Srednjo šolo za**

oblikovanje in fotografijo v Ljubljani, smer modno oblikovanje, vendar se nikoli niste želeli opredeliti samo kot modna oblikovalka, kako to?

Že kot otrok sem rada ustvarjala, vendar moj cilj ni bil postati modna oblikovalka. Želela sem si študirati slikarstvo, ker pa mi ni uspelo narediti sprejemnih izpitov v tuji-

ni, sem se vpisala na oblikovanje tekstilij in oblačil v Ljubljani.

➤ **Občutek imam, da vam ta svet, čeprav ste del njega, ni ravno blizu.**

Rada ustvarjam, težko se identificiram samo z modnim oblikovanjem. Ves marketinški pomp okrog mode me največkrat



Trije utrinki z modne revije Modna Jana 2005. (Foto: Daniel Novakovič)



Iz predstave *Paraziti*, režiser Mare Bulc. (Foto: Damjan Švarc)

spravlja v žalost, v iskanje smisla in moje vloge v njem.

Danes se zdi, da je moda le sredstvo, s katerim nam prodajajo sanje. Pa nas to lahko osreči? Moda prodaja iluzije zato, da ustvarja potrebe porabnikov. To je trik prodaje, s katerim se bogati. Kljub temu mora vsak posameznik presoditi, kaj zares potrebuje, in seveda koliko. Sama podpiram ustvarjalnost, drugačnost in zdrav razum pri nakupih. Polne omare te ne rešijo kompleksov! Lepota in sprejemanje telesa v njegovi prvobitni obliki pa te lahko osrečita. Za občutke manjvrednosti smo krivi sami, ker sprejmemo vse, kar oglaševalci označijo za "dobro" in "slabo". Tako pohabljeni iščemo načine, kako čim hitreje in čim ceneje priti do sreče. Vem, zvenelo bo samovšečno, a vem, kaj je dobro oblikovana obleka; vem, da ta ni hitro narejena in zato ne more biti poceni.

Kakšne so torej kreacije Mateje Benedetti?

Polne življenja; zato ker nosijo zgodbe, ker se ne menijo za starost in obliko telesa. V njih ni pravil. Vsaka ženska nosi svojo zgodbo, ki je zame zanimiva. Vsaka kolekcija, ki jo ustvarim, je narejena na podlagi obsežne študije. Nič ni prepuščeno naključju.

Se vam ne zdi, da vsemu skupaj namenjamo nekoliko preveč pozornosti? Navsezadnje gre samo za oblačilo, katerega osnovni namen je, da nas obvaruje pred mrazom.

Nikakor! Moda ni osnovna potreba, ampak ugled, namenjen manjšemu številu ljudi, tako je bilo pred dvesto leti in tako je še danes. Razlika je samo v hitrosti. Moji kupci se v obleko zaljubijo na prvi pogled.

Njihova zunanost se zlije z notranjostjo. Ljudje, ki jih nosijo, me pogosto pokličejo in povedo, kako so se počutili v moji kreaciji na nekem dogodku, večerji ...

Medtem ko večina slovenskih modnih ustvarjalcev prisega na minimalizem (preprosti kroji in barve), pa so vaše kolekcije vselej nasičene z veliko dodatki, raznobarnimi materiali, valovitimi kroji in neostriimi linijami. Nekdo, ki se ne spozna ravno najbolje na modo, bi rekel, da so oblačila, ki jih ustvarite, gledališki kostumi.

Veste, kostumografija in moda sta dve različni stvari, ki pa se vselej lahko dopolnjujeta. Na primer: odločim se, da bodo izhodišče nove kolekcije dvajseta leta preteklega stoletja. Kaj to pomeni za novo sodobno oblačilo? Dvajseta leta se lahko pojavljajo le v silhueti, lahko uporabim le barve in vzorce, ki so se nosili takrat. Vse to je stvar oblikovanja. Če bi delala kostumografijo, bi bili kostumi v vseh pogledih izpeljani čim bolj v duhu dvajsetih.

Pravite, da pri ustvarjanju nikoli ne razmišljate o prodaji.

Moja prva misel je "Kaj bi rada ustvarila?" in šele pozneje, kdo je moj kupec in kje prodajati. Ko bo moja prva misel prodaja, bom kot ustvarjalca že zdavnaj mrtva.

Razmišljate morda tudi o blagovni znamki, ki bi bila namejnja širši množici?

O tem razmišljam zadnje pol leta in ekipa ustvarjalcev okrog nje že nastaja. To bo najverjetneje dosmrtni projekt, povezan tako z "zeleno" miselnostjo kot z unikativnim oblikovanjem in s plemenitjenjem projekta (v kakšne namene, se bom odločala sproti).

Študiral ste tudi na Nizozemskem. Kakšni spomini vas vežejo na to obdobje?

Študij na Nizozemskem je bil nedvomno eden prelomnih trenutkov v mojem življenju. Šele takrat sem namreč dojela dejstvo, da moraš, če si želiš biti res ustvarjalen, črpati iz svojega bistva. Predtem sem, kot večina študentov pri nas, ustvarjala na podlagi informacij, ki sem jih prejela od zunaj – ne glede na to, ali so me zares zanimale ali ne. Šele notranji impulzi so me pripeljali na pot, po kateri hodim zdaj, in do spoznanja, da je moj svet zanimiv.

Glede na to, da govoriva o dizajnu, bi lahko naštel nekaj slovenskih modnih oblikovalcev, za katere lahko rečemo, da so res dobri?

Ta bo pa težka! Veste, veliko je ljudi, ki se ukvarjajo z modo, predvsem pa je veliko dobrih oblikovalcev, ki jih morda sploh ne poznam. A če bi morala izbirati med najbolj znanimi, so to nedvomno Oktober, Pletilni studio Draž, Akultura, Olga Košiča,

Mateja Benedetti je bila rojena leta 1975 v Kopru. Po končani Srednji šoli za oblikovanje in fotografijo v Ljubljani se je vpisala na Naravoslovnotehniško fakulteto, smer oblikovanje tekstilij in oblačil. Leta 2004 je diplomirala. Med študijem je svoje izobraževanje dopolnjevala na dodiplomskem študiju oblikovanja tekstilij in oblačil na Utrecht School of the Arts na Nizozemskem in ga leta 2003 tudi uspešno končala. Za svoja dela je prejela številne domače in tuje nagrade

Nagrade in razstave:

2005 Nagrada trend za modno ustvarjalnost, projekt "Kaj ostrega? SOTO", Ljubljana.

2002 Design 21 Contest (IV), mednarodna oblikovalska razstava in natečaj (Unesco, New York, ZDA; Unesco Headquarters Pariz; Felissimo Design House); Europeans way(s) of life, mednarodna oblikovalska razstava (Carrousel du Louvre, Pariz);

Oblačilo = odpadek, nagrada za dobro oblikovalsko zasnovano (18. BIO, Ljubljana).

2001 Posebna nagrada za najboljše oblikovane obleke za mis Slovenije (Ljubljanski grad, Ljubljana).

2000 2. nagrada Chupa Chups International Competition (K4, Ljubljana).

1999 2. nagrada za najboljšo večerno obleko za mis Slovenije (Viteška dvorana, Ljubljana).

Kostumografije:

2006 Show your face, režija Matjaž Pograjc, Betontanc in Umka (Riga; Latvija in Ljubljana);

Kitov trebuh, režija Matjaž Pograjc, SMG (Bogota; Kolumbija in Ljubljana); Ring, plesna predstava, koreografija Martina Dobaj Eder, PTL (Ljubljana).

2005 Fragile!, režija Matjaž Pograjc, SMG (Ljubljana);

Alla moda, režija Ferruccio Merisi, Palazzo Attems, Museo provinciale (Stara Gorica; Italija);

Študija za misterij, režija: Marco Artusi, Slovensko Stalno Gledališče v Trstu (Trst, Italija);

Ljubezen, dolga tri dni in tri noči, režija Tomaž Štruel, gledališče Glej (Ljubljana).

2004 Wrestling Dostoevsky, Betontanc, režija Matjaž Pograjc (Dunaj; Avstrija); Papokot na svetot, režija Zlatko Slavenski, Makedonsko Narodno gledališče (Skopje; Makedonija);

Everybody for Berlusconi, Betontanc, Jonghollandia in Matjaž Pograjc (Rotterdam; Nizozemska).

Aktualno:

Mateja Benedetti trenutno pripravlja samostojno razstavo Zadnja večerja (9. marec 2007) v Stari elektrarni v Ljubljani, za predstavo Paraziti režiserja Marena Bulca (premiera 21. februar v Slovenskem ljudskem gledališču v Celju) je izdelala kostumografijo. Marca znova sodeluje z Maretom Bulcem v predstavi o slovenski nacionalistični identiteti, za jesen pa pripravlja filmsko kostumografijo (z Alešem Nadejijem), ki ga bodo snemali na Madžarskem. V pripravi je tudi nova kolekcija oblačil.

Vodeb, Marjeta Grošelj, Barbara Podlogar, Leonora Jakovljevič ...

Kaj pa tuji?

Teh je pa preveč! :) Če se omejim samo na tiste, ki so mi blizu tudi estetsko, so to Viktor & Rolf, Antonio Marras, Diesel, Dior, Alexander Herchcovitch, Chanel, Alexander McQueen, Hussein Chalayan, Balenciaga, Martin Margiela ...

Kako bi pa komentirali stavek "Uspešen si, če te kopirajo", ki se v svetu mode vedno pogosteje pojavlja?

Ne bi rekla, da si uspešen, če te kopirajo. Menim, da si uspešen šele takrat, ko tvoja dela postanejo navdih drugim oblikovalcem.

V tujini so po navadi oblikovalci, ki delajo za velike mo-

dne hiše, javnosti dokaj neznani.

V Sloveniji pa se dogaja, da je vse več modnih oblikovalcev medijsko izredno izpostavljenih in hitro se zgodi, da postanejo – recimo temu – naduti. Kako bi komentirali to izjavo?

Veste, oblikovalci, ki mislijo, da so zvezde, sami sebe "nategujejo". Medijska izpostavljenost (pri nas) še zdaleč ni merilo za kakovost. V Sloveniji je žal tako, da na stvari gledamo preveč "na prvo žogo". Pri nas si človek lahko da hruško na glavo in glej: že je "dizajner"! Stopi na oder in je pevec ... in tako naprej. Nadutost, ki smo ji vse pogosteje priča v našem prostoru, pa je le izraz čustvene nezrelosti. Tako kot zase lahko rečem, da sem do-



Večmedijski modni dogodek *Zadnja večerja* je predstavitev blagovne znamke Benedetti Pure Couture in kostumov Benedetti Dream Couture. (Foto: Mitja Božič)

bra, lahko rečem tudi, da sem nihče. Glejte me, prosim!

➤ **V preteklem stoletju je bil prav svet mode tisti, ki je med prvimi posredno vplival na konservativna načela naše družbe: spodbudil je boj žensk za enakopravnost, legalizacijo homoseksualnosti in povzročil premike na številnih drugih področjih. Zadnja leta pa se na tem področju ni zgodilo nič odmevnejšega. Se vrtimo v začaranem krogu kolekcij, ki se neprestano ponavljajo? Je še mogoče iznajti kaj novega**

ali pa so zlati časi modne industrije že mimo?
Tudi v svetu mode je kaj takšnega seveda še mogoče, vendar so za to potrebni čas in globalne spremembe. Modno oblikovanje bo moralo v jedru spremeniti svoja temeljna načela in vrednote.

Lahko ta stavek nekoliko obrazložite?
Modi je treba vrniti humanost. Naše telo ni kos mesa, ampak sveti prostor, v katerem prebiva naša duša. Ta prostor je potrebno negovati, spoštovati in biti ponižen pred njim. Problem je, da telesu neprestano zapovedujemo neka umetno postavljena pravila. Svojo energijo nenehno usmerjamo v to, česar nimamo, posledica tega pa so nezadovoljstvo, depresija, samodestrukcija ... Pri tem je še posebej prizadet ženski spol. Ženske in moški so pravzaprav zmanipulirani. Ne zavedamo se, da je naša duša globoko ranjena. Za veliko večino žensk lahko rečem, da ne vedo, kaj zares pomeni biti ženska, saj jih oglaševalci neprestano napadajo z informacijami o tem, kaj vse potrebujejo samo zato, da sploh lahko stopijo na ulico.

➤ **In kdo je krivec za vse to? Ženske ali moški?**

V tej zgodbi je težko iskati krivca, sploh pa krivda ni odvisna od spola.

➤ **Kako pa bi obrazložili pojav feminizacije moškega sveta in nasprotno, maskulinizacije ženskega?**

Ženska je ne glede na vse še zmeraj tista, ki daje življenje. Moški je tisti, ki jo ščiti. V boju za enakopravnost pa se zdi, da sta na vse to pozabila. Zdi se, da ženska dandanes ne ve več, kaj pomeni biti zares ženska, hkrati pa moški izgublja svojo moško vlogo. Zakaj, kdaj in kje smo se izgubili, ne vem.

➤ **Pa se vam zdi, da je ravnovesje še mogoče najti?**

Absolutno! V nasprotnem primeru nas čaka precej klavrn konec, za katerega smo odgovorni sami.

superheroji na večerji

V petek, 9. marca, bo ob 20. uri v Stari elektrarni na Slomškovi 18 v Ljubljani multimedijska razstava oblačil in kostumov Mateje Benedetti. Dogodek z naslovom *Zadnja večerja* predstavlja stično točko med likovno umetnostjo, kostumografijo in modo. Gre za zgodbo moškega in ženske; za fizični princip moških – superherojev različnih poklicev in emocionalni princip žensk – igralk. Oba pola se srečata v ženski – ustvarjalci.

Projekt presega stereotipe klasičnih modnih revij. Posega v preteklost in kometira z likovno umetnostjo (da Vincijeva *Zadnja večerja*). Avtorica izpostavlja položaj moškega in ženske v urbanem okolju in govori o nasilju, ki ga izvajamo sami nad sabo in drugimi. Gre za premerno predstavitev blagovne znamke Benedetti Pure Couture in kostumov Benedetti Dream Couture. A. G. (Foto: Lidija Mataja)



mobilitnost in gledališče

Mobilitnost je v gledališče vnesla nova merila oblikovanja predstav in izbire orodij za njihovo izvedbo. Prostori igre se prenašajo na nekonvencionalna prizorišča, da bi v njih odprla nove angažirane tematike, ki tako ali drugače pomenijo iztočnice za razvoj. Izmenjave konceptov lahko odpirajo hermetične in nedostopne prostore igre, spet drugje se zaradi mobilnosti ideje nadgrajujejo v bolj celovito podobo. Na pretoku mreže mobilnosti sem ujel Baro Kolenc in Boruta Bučinela, ki prek KUD-a Samosvoj skupaj ustvarjata samosvoje gledališče. V svojem skupnem delu se gibljeta med različnimi gledališči in posledično tudi različnimi lokacijami. Zanimalo me je, kako mobilnost vpliva na ustvarjanje novih prostorov igre.



Se ti zdi, da ima mobilnost projektov velik vpliv na reciklažo informacij, ki posledično oblikujejo podlago za nadaljnje delo, ali lahko to včasih predstavlja tudi zavoro pri ustvarjanju?

Bara: Mobilnost je po mojem mnenju eden izmed najznačilnejših pojavov dvajsetega stoletja, ki ga običajno povezujemo z govorom o globalizaciji družbe. Dejansko je dvajseto stoletje z razvojem znanosti in tehnologije omogočilo večjo mobilnost tako na fizični, konkretni ravni (motorizacija, hitra potovanja) kot tudi na virtualnem ravni (pretočnost informacij). V tem smislu se je povečala tudi gibljivost umetnosti in umetniških del – turneje, gostovanja, rezidenčni programi, mednarodne mreže, gibljivi projekti »site specific« – vse to so

prijubljeni pojavi sodobnega gledališča in umetnosti na splošno. To je po eni strani dobro – ustvarjanje v tujem okolju je lahko zelo inspirativno – po drugi strani pa je treba vedeti, da gre pri vsem tem pompu okrog mobilnosti pogosto tudi predvsem za biznis, ki narekuje gibanje in delovanje umetnikov. Sama gledam na potovanja, gostovanja in projekte »site specific« kot na dogajanje, ki je povezano z vagabundstvom, od nekdaj značilnim za gledališke umetnike. Gledališčniki so bili vedno potepuhi, iskalci in raziskovalci, po sili razmer ali iz nemirnega duha, in to je tisti vzgib, ki nas v nova okolja vleče še danes – in to ne glede na priljubljenost različnih projektov »site specific« in rezidenčnih programov. Samo, če se potovanje dogaja zaradi takšnega notranjega vzgiba, je lahko pozitivno in



Iz predstave Memoari (foto: Nik Rovani)



ustvarjalno, sicer pa je lahko prisilno, moreče in zadušujoče.

V svoje delo velikokrat vpletaš mejno tematiko, teme z marginalnih robov, tabuizirane teme; od kod izhodišča in zakaj?

Bara: Ne zanima me angažirano gledališče kot tako – bistvo gledališkega raziskovanja vidim drugje. Aganžma in razbijanje tabujev sta lahko stranska učinka, ne pa glavna preokupacija gledališke predstave – sicer dobimo enoplastnost, pridigarstvo in predvidljivost. Gledališče je iskanje roba – ampak tega roba ne smemo razumeti kot razbijanje tabujev. Gledališče je razpiranje časa, ki nam v vsakdanjem življenju uha-ja, je začrtovanje večdimenzionalnega prostora, je pogled na drugo stran, je videenje nevidnega, je poslušanje tišine. Gledališče se mora čutiti v drobju, mora biti konkretno in živo. Sicer to ni gledališka predstava, ampak nekaj drugega – filozofija, poezija, TV-šov ...

Pomeni ustvarjanje in delo z drugimi avtorji prednost ali slabost?

Bara: Zame je delo z drugimi avtorji neprecenljivo – je vir navdih, razmišljanja, opazovanja – učenja o ljudeh, odnosih, režijskih pristopih pa tudi o lastnih igralskih in plesnih zmoglostih ter preobrazbah. Gledališko ustvarjanje je vselej dajanje in učenje – kljub težavnostim nekaterih procesov najlepši čas.

Kako svetloba kot eden izmed poglavitnih gledaliških elementov oblikuje predstavo v celoto na primeru gledališča ali projekta »site specific«?

Borut: Svetloba oblikuje gledališki prostor – zame enega izmed najpomembnejših elementov gledališča. Med »site specific« in klasičnim gledališkim projektom tu ni bistvene razlike, razen da je »site specific« prostorsko bolj določen in ima neke omejitve, ki pa obenem pomenijo tudi izziv in navdih za oblikovanje svetlobe. Svetloba se vselej igra z atmosfero – pa naj jo ustvarja ali razbija. S tega vidika projekt »site specific« na prvi pogled ponuja več možnosti tako za ustvarjanje atmosfere kot za njeno razbijanje z vdori realnega – saj je po eni strani neki realen, konkreten in funkcionalen prostor, ki pa lahko deluje še toliko bolj magično, če uspemo s svetlobo poudariti njegovo sicer nevidno stran. Toda tudi vsaka gledališka dvorana ponuja te možnosti.

Je mobilnost vzrok, da se oblikovanje scenografije obrača k poenostavljanju in uporabi obstoječih elementov že obstoječega prostora?

Borut: Ne, mislim da se oblikovanje scenografije in projekt »site specific« ne izključujeta a priori. Res je, da se avtorji projektov »site specific« pogosto odločajo za ustvarjanje v prostorih, ki so že sami nekakšna naravna scenografija, in temu ne dodajajo scenografskih elementov (tako se lotevam tudi projekta Lunatik, ki bo postavljen v foyer Stare elektrarne v Ljubljani), vendar pa je projekt »site specific« lahko prav tako scenografsko nadgrajen, s čimer dobimo zanimivo kombinacijo »realnega« in imaginarnega prostora, ki omogoča še večje platenje realnosti/fikcije v predstavi.

Performativne akcije vse bolj iščejo prostore izvedbe z ne-



Iz predstave Čuda so potna gospodova (foto: Andrej Mavrič)

kakšno vsebinsko predispozicijo; včasih je javni prostor veliko bolj zanimiv kot zaprta škatla gledališča; kako vplivajo različne postavitve in njeni prenosi na tehnično izvedljivost koncepta predstave?

Borut: Projekti »site specific« res ponekod ponujajo vsebinsko predispozicijo – toda zanimivo je iti proti tej predispoziciji – tu se ustvari območje plastenja pomenov, ki omogoča neko negotovost, ki je nujna za živost neke predstave. Koncept predstave, ki se odloča za postavitev »site specific« in potovanja po različnih lokacijah, mora biti vselej toliko odprt, da tehnične težave pomenijo izziv za nove rešitve, ne pa oviro koncepta.

Projekti »site specific« odpirajo nove oblike gledališkega izražanja; katera so poglavitna izhodišča za tovrstne projekte?

B&B: Meniva, da projekti »site specific« (razen tega, da se zdaj tako imenujejo) niso nič tako zelo novega. Ne samo da so značilni za celotno dvajseto stoletje, ampak so se odvijali dejansko skozi celotno zgodovino gledališča. Predstave, ki so bile bodisi prepovedane bodisi premalo pomembne, so se odvijale na skednjih, v vozovih, na prostem ... Šlo je torej za neko neinstitucionalno gledališče, kar je bila do pred kratkim ena izmed glavnih potez projekta »site specific«. Uporništvo, iskanje alternativ, odpor proti institucionaliziranim oblikam gledališča. V dvajsetem stoletju je projekt »site specific« poleg tega dobil nov poudarek – tematizacijo gledališke realnosti in odpor do institucionalizirane oblike gledališča kot fikcije, umetne realnosti. V okviru samopremišljevanja gledališke umetnosti, ki se je vzpostavilo skozi iska-

nje razdora gledališča kot umetnosti reprezentacije in fikcije, je projekt »site specific« dobil pomembno vlogo: omogočil je vdor realnega na bolj učinkovit način kot črna škatla. Vendar pa je ta poudarek po najinem mnenju danes že nekoliko zvođenel, hkrati pa je projekt »site specific« paradoksalno postal del institucije. Na projekte »site specific« ne gledava kot na nekaj revolucionarnega in novega: zanimajo pa naju neke specifične in vmesni prostori gledališkega raziskovanja, ki jih ta omogoča. Lzhodišča za projekte »site specific« so za naju v raziskovanju plastenja realnosti in fikcije, ki jo omogoča negledališki prostor. Ob tem se gledališkemu prostoru sploh ne odpovedujeva, prav nasprotno, zanima naju raziskovanje vsakega posebej in predvsem tudi odkrivanje razlik v možnostih, ki jih ponuja na eni strani črna škatla in na drugi strani neki konkreten negledališki prostor.

Kako vpliva mobilnost na izvajanje umetniških projektov? Kakšen odnos se ustvarja z mešanjem različnih akterjev? Dopuščata to možnost ali delujeta v svoji zaprti ekipi?

B&B: Če je mobilnost vključena v koncept, na umetniški projekt deluje dobro. In po najinem mnenju mora biti vsaka gledališka prestava odprta za spremembe, tudi če ne gre za projekt »site specific«. Gledališče je umetnost živosti, pretočnosti, sprememb, prilagajanj, hitrih odzivov. Gledališče je vselej vsaj malo tudi improvizacija, nepredvidljivost, sicer to ni prestava, ampak mrtva stvar. Kar pa se tiče gledališke ekipe, ne ustvarjava s stalno zasedbo, ampak so sodelavci tisti, s katerimi sva v nekem trenutku na enaki valovni dolžini. Vsekakor sta

v prvi vrsti za naju pomembna človeškost, prijateljstvo, seveda se potem ustvarja na profesionalni ravni, toda medsebojno razumevanje je na prvem mestu.

Kako se že izdelan projekt lahko prenaša v druge prostore, kateri so ključni trenutki prenosa in ali se potem vsebina projekta zaradi prenosa prilagaja prostoru?

B&B: Ne da se vsebina projekta prilagaja prostoru, sam prostor določa vsebino, prostor je že vsebina projekta. Nov prostor vnaša element naključja in negotovosti, ki pozitivno deluje na gledališki dogodek, če ga seveda ne sprejmeš kot omejitve, ampak kot izziv. Ključni element prenosa je pripravljenost in iznajdljivost – vse je spremenljivo in prilagodljivo – igra, zvok, svetloba ...

CV

Bara Kolenc (1978) je plesalka in koreografinja, ki je leta 2003 prejela evropsko štipendijo danceWEB. Po končanem študiju filozofije in primerjalne književnosti (2003) se je z gledališčem začela ukvarjati tudi teoretsko, na Oddelku za filozofijo na FF v Ljubljani pripravlja doktorat iz teorije gledališča. Kot izvršna producentka vodi različne projekte KUD-a Samosvoj. Sodelovala je z Andrejo Rauch, Barbaro Novakovič Kolenc, Diegom de Breo, Silvanom Omerzujem, Majjo Delak, Malo Kline, Giordijem de Molino, Tomažem Štruclom, Dušanom Teropšičem, Gregorjem Kamnikarjem, Nino Meško, Almo Lapajne, Urško Samec, Vladom Škafarjem, Borisom Mihajlem, Borutom Bučinelom. Kot samostojna avtorica je ustvarila šest celovečernih predstav: Bela (1998), Križ na gori (2000), Razobraz (2001), Brezdno (2004), Incisio Rubida (2005) in Memoari (2006). V sodelovanju s KUD-om Pozitiv je kot mentorica in avtorica z dijaki ustvarila pet izjemno uspešnih predstav: Če če če ... bula? (2001), Lej Do Luta! (2002), Odiseja 2004 (2004, skupaj z Borutom Bučinelom), BU-FA (2005, skupaj z Borutom Bučinelom) in Speče celice (2006, skupaj z Borutom Bučinelom in Radovanom Jaušovcem).

Borut Bučinel (1983) je koreograf, plesalec in oblikovalec svetlobe, ki je do zdaj ustvaril sedem samostojnih celovečernih plesno-gledaliških predstav (Polnoletni, 2002 (s Teatrom Pozitiv), Kdo me riše, 2003 (s Teatrom Pozitiv), Panoptikon, 2004 (skupaj z Baro Kolenc), Odiseja 2004, 2004 (skupaj z Baro Kolenc za Teater Pozitiv), Zimska pravljica, 2004 (solo), Čuda so potna gospodova, 2005 (raziskovalna predstava – premiera 30. 11. 2005) in Speče celice, 2006 (skupaj z Baro Kolenc in Radovanom Jaušovcem za Teater Pozitiv)), dva kratka plesna videa, več glasbenih videospotov in veliko krajših plesnih predstav. Pri vseh svojih projektih je sam nastopal tudi kot scenograf in oblikovalec svetlobe. Do zdaj je sodeloval z Brankom Potočanom, s Sebastjanom Staričem, z Želimirjem Žilnikom, Baro Kolenc, Igorjem Sviderskim, s Sanjo Neškovič Peršin, z Barbaro Novakovič Kolenc, Borisom Mihajlem, Dušanom Teropšičem, Blažem Završnikom, Bojanom Matjašičem in z drugimi.

knjiga je orodje.

Pred dvanajstimi leti sem študent arhitekture med potepanjem v Parizu iz čiste radovednosti kupil monografijo o grafičnem ustvarjanju Nevilla Brodyja. Čeprav takrat že blizu konca študija se v arhitekturni praksi nikakor nisem videl. Danes se mi vse bolj zdi, da je bila samo ena stran v knjigi, in sicer tista z Brodyjevim plakatom za FontShop, dovolj za odprtje meni popolnoma novega obzorja in prelomna za mojo poklicno pot. Bolj kot vse drugo so me na tistem plakatu prevzele črke, ki so bile noro elegantne. Tako izjemne, tako sveže in še nikjer jih do tistega trenutka nikoli nisem videl. Le začutil sem, da se moram dokopati do njihovega izvora in izvedeti še kaj več.



V dobrem desetletju ukvarjanja z digitalno tipografijo me je raziskovanje nešteto krat vodilo tudi do FontShopa. Na njegovem začetku prodorne neodvisne tipografske založbe danes pa vodilnega svetovnega proizvajalca in distributerja fontov, ki mi je spet vzel sapo s trikilogramsko enciklopedijo črk pod preprostim naslovom FontBook 4. Zdaj bom lahko o črkah zahodnega sveta vsak dan izvedel kaj novega. A kot kaže knjiga, bo prej zmanjkalo dni kot črk. V njej je namreč podrobno prikazanih in na 1.760 straneh sistematično razloženih 32 tisoč primerov pisav. To je edinstven in največji pregled digitalnih tipografij na svetu. Združuje stare in nove digitalne pisave 90 proizvajalcev, med katerimi sicer ni Adobe, ker ga FontShop ne trži v celoti. Vendar to pri tako osupljivi zbirki ni bistvena pri-

pomba. Streže s skrbno zbranimi podatki o imenih, avtorjih, letih nastanka tipografij in z zelo uporabno posebnostjo: povezavami na med seboj podobne si pisave. Adijo doma natisnjeni in nikoli do konca urejeni katalogi »šrift« po fasciklah.

FontBook je biblija brez primere, njeni zavzeti uredniki, Mai-Linh Thi Truong, Jürgen Seibert in Erik Spiekermann, so četrto različico (prva leta 1991) nadgradili z izborom, ki sočasno odseva trenutno stanje na tržišču fontov in nedavni razvoj tipografije. V njej najdemo vso klasično umetnost tiska v pisavah, ki so digitalizirane, poudarek pa je na sodobnih pisavah, nastalih v zadnjih 20. letih. To je popolnoma razumljivo, saj se je v tem času na glavo postavilo celotno tipografsko trgovanje. Izdelovalci in prodajalci tipografij, stavski stroji in preostala re-

prooprema so bili še pred pol stoletja redki in zelo dragi. Črka enaindvajsetega stoletja pa ni več fizičen objekt. Zapisana je v datoteki in v primerjavi s svincem ali fotostavkom smešno poceni in dosegljiva na klik. Na tem dejstvu sloni rast globalnega tipografskega trga. Pospešujeta jo še najmlajša generacija »typedesignerjev«, popolnoma usposobljenih s programom FontLab, da z njim ustvarjajo sodobne družine pisav. Ne nazadnje je tu še tehnologija OpenType s fonti, ki jih lahko programiramo, delujoča na Windows in Mac OS, ki je osvežila marsikatero obstoječo tipografijo.

Na začetku knjige sledi uvodu in razlagi branja oziroma lepše raziskovanja priručnika preprost abecedni seznam fontov s kazalom na devet glavnih poglavij, ki prikazujejo fonte. Ta poglavja se pri FontShopu

vrstijo v naslednjem redu: *sans* (brezserifna), *serif*, *slab* (s poudarjenim serifom), *script* (pisana, kaligrafska), *display* (za naslove, akcidenčna), *blackletter* (gotice), *pi & symbols* (piktogrami in znaki), *Latin plus* (latinica z diakritiki in dodatnimi znaki za neevropske jezike) in *Non-Latin* (cirilice, hebrejščina, arabščina ipd.). Na koncu je zelo uporabna dodatka: razpredelnice s posebnimi znaki ter seznam vseh fontov z navedbo primernosti za zapis jezikov *Latin-plus* in *Non-Latin*. Ravno zadnji del, ki pokriva "tuje" jezike, je zelo uporaben za vse, ki želijo sporočati v različnih jezikih, a v enotni pisavi.

Na straneh z vzorci so ponovno v abecednem redu posamične pisave ali družine pisav, predstavljene s komercialnim imenom, z zgodovinskimi podatki o nastanku



Teža: 3 kg, višina: 29,7 cm, širina: 15,5 cm in 1.760 strani



Etiketa za lastnika



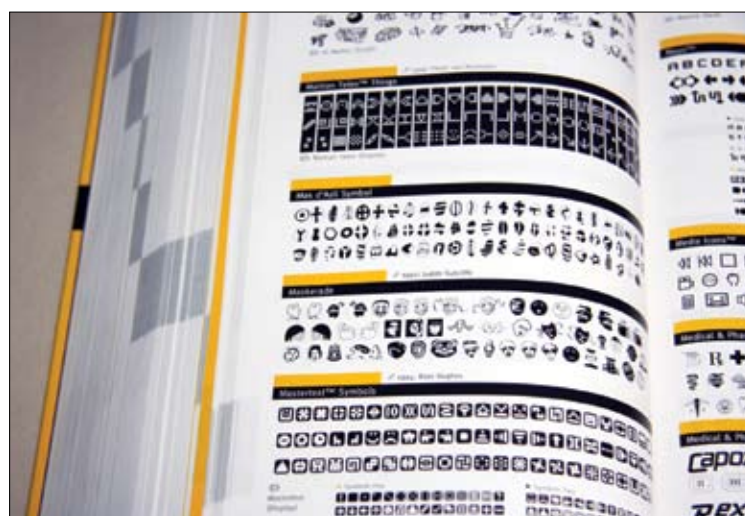
Poglavje Sans



Poglavje Serif



Delina stran



Poglavje Piktogrami in simboli



Latinični dodatki in nelatinične tipografije

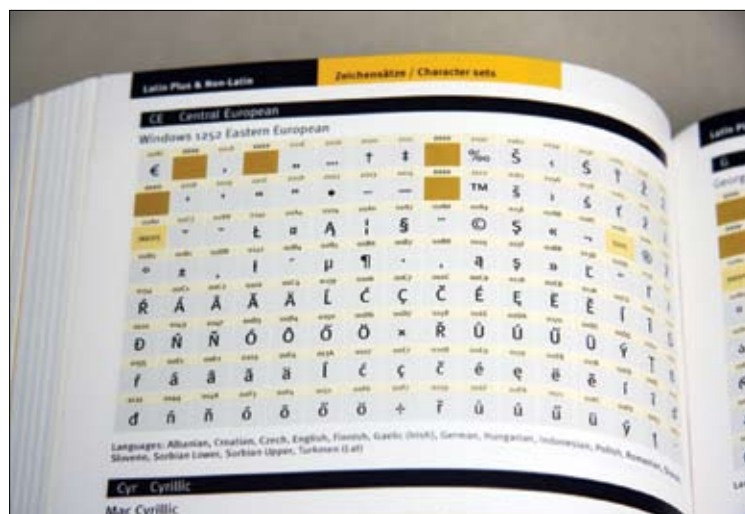


Tabela z znaki CE

in oblikovalcu, izpisom najosnovnejših znakov v velikosti 24 pik, s pangramom v eni vrstici za fonte »display« in primerom besedila v dveh štirivrstičnih stolpcih v vseh rezih pisave (krepka, italik, kapitalke, zožana, razširjena, dodatki ipd.) v velikosti 12 pik. Ob vzorcu fonta sta še navedba, katere jezike lahko zapišemo z njim, in referenčna povezava "Glej tudi" za prek 7.000 fontov.

Skratka: nemška red in disciplina od prve do zadnje strani, jasno, po Spiekermannovo, ki je knjigi dal obliko. Nikar ne dvomite o smiselnosti tega volumna v trdi knjižni vezavi, češ, saj je vse to in še več tako ali tako dostopno na internetu. Tiska še zdaleč ni konec, kar je še pred kratkim sporočala avantgarda. Prav nasprotno, zelo je še živ. In črka je najlepša odtisnjena,

ne vsa našagana na zaslonu. To dokazuje FontBook 4 na 70-gramskem recikliranem papirju. Če za konec parafraziram Brechta *Knjiga je orožje, vzemi jo v roke*, potem velja: *FontBook je orodje, uporabi ga in pljuni v roke*. Da boš z njim radostno in koristno preskakoval kline lojtre, katere prvi ima ime Arial.

Mai-Linh Thi Truong, Jürgen Seibert
in Erik Spiekermann
FontBook
Digital Typeface Compendium
2006, FSI FontShop International
ISBN 3-930023-04-0
cena 99 eur

fabrizio fioretti

Tudi če ne bi vedel, da je avtor, ki ga opisujem, Italijan, bi mogoče uganili njegov izvor iz sloga. Domišljavo? Ne, za nekoga, ki je prebral na stotine Dylan Dogov, Fandangov, Dampirjev in podobnih italijanskih stripovskih stvaritev. Tako kot mene je v te „temačne“ vode privleklo tudi mladega ilustratorja Fiorettija. Že kot otrok je imel vedno pri sebi svinčnik in list papirja in se posledično tudi vpisal na oblikovno šolo. Tam se je prvič srečal s Photoshopom in na splošno z digitalnimi orodji. V tej šoli je študiral smer elektronskih medijev. Svoje znanje je nadgradil leta 2001 na tečaju Darkside Training Centra v Veroni, s čimer si je odprl vrata v zanj novo dimenzijo ilustracije – 3D.



Kot nekdanji študent oblikovne šole je velik zagovornik klasičnih risarskih tehnik, ki so osnova za nadaljnje delo na računalniku. Večinoma je to predhodni proces v njegovem ustvarjanju: ročno narisano sliko poskenira in jo pozneje obdeluje s programi in z grafično tablico. Ustvarjalni postopek se od projekta do projekta razlikuje, kar imajo le-ti skupnega, pa je to, da se vedno začnejo z neko idejo, kateri sledi grob oris. Podoben način dela je v 3D-ju, kjer vedno predhodno skicira lik, ki ga pozneje zmodelira. S tem si pomaga določiti sorazmerje, težo in izraz upodobljenega značaja.

V primerjavi z drugimi avtorji na področju digitalne ilustracije, s katerimi sem se predhodno srečal, se mi zdi Fioretti posebno zabaven, saj se na strojno in programsko opremo spozna zelo približno in ni eden tistih tipov, ki ima dvojni 24-palčni zaslon in računalnik, katerega bi mu zavidal Pixar. Uporablja spodobno opremo, a brez pretiravanja. V 3D-ju sta mu priljubljeni orodji XSI | Softimage in Maya, kadar animira, pa ju kombinira še z Adobe After Effects. Manjše posebne programe uporablja po potrebi (posebni učinki). Mnogi mu pravijo, da lahko prepoznajo njegov slog v slikah, sam pa pravi, da ne. Ta je

v razvoju in še nadalje tipa, v katero smer bi se lahko pognal in si jo izbral za svojo. Kljub dolgoletnim izkušnjam na grafičnem področju pa še vedno potrpežljivo opazuje in čaka na to smer.

Njegove stranke so večinoma manjše televizije, katere potrebujejo »špice« in krajše animacije. Nekatera dela so bila tudi zunaj tega področja in so zahtevala generične ilustracije.

Digitalnim orodjem Fioretti ne bi pripisal nobenih pomanjkljivosti. Sam misli, da lahko prenesemo določeno idejo ali občutek s katerim koli sredstvom. Ideja in slog sta osno-

va vizualnemu delu, zanimiva stran tega pa je, da imamo na voljo veliko medijev, ki jih lahko medsebojno kombiniramo. Sploh pa se mu ne zdi smiselno, da uporabljamo računalnik za neko delo, ki ga lahko opravimo na „analogen“ način, še posebno, če je ta način lažji in hitrejši. Vztraja pri tem, da računalnik je in bo tudi v prihodnje ostal samo medij. Kdor koli je dolga leta študiral umetnost v klasični obliki, ne bo prijazno sprejel tehnološke invazije v svetu umetnosti. Kdor koli je toleranten do vseh novosti, pa se bo strinjal z njim, da je pomemben končni dosežek, ne pa način, kako smo ga dosegli.





vrzi mi kepo, norman!

Predstavljajte si v debelo snežno odejo ovito ljubko vasico, na bližnjem hribu pa skupino ljudi, od katerih eden oblikuje geometrijsko popolnoma pravilne zidake iz zmrznjenega snega, drugi v sneg izrezuje številke in črke, tretji z ljubeznijo v očeh iz snežene gmote izdeluje podobo gole morske deklince v naravni velikosti. Tako približno je videti prizor, če na sveže zapadli sneg spustite skupino umetnikov in arhitektov.



Arhitektura in umetnost že od nekdaj hodita z roko v roki, saj imata skupne korenine v najstarejši zgodovini našega prabstojaja: nekdo je v skalo izklesal jamo z lepimi gladkimi stenami (praarhitekt), drugi jo je lično poslikal (praumetnik). Kljub tako složnim začetkom pa sta se njuni kariere kmalu ločili in se le občasno še srečevali na preji izrednih kot rednih stičnih točkah. Vse do leta 2000, ko si je Lance Fung (kurator in profesor na Univerzi Murdoch v Avstraliji) izmislil dogodek Snow

Show (ang. snežna predstava), na katerem arhitekti in umetniki skupinsko ustvarjajo iz snega in ledu.

Fung je izbral skupino ustvarjalcev, jih povabil k projektu ter jih združil v pare (en arhitekt, en umetnik) glede na njihov filozofski in estetski pristop k delu. Ker se očitno v vsakem izmed nas skriva otrok, ki ga neznanost privlači voda v vseh agregatnih stanjih, so se njegovemu vabilu z veseljem odzvali ustvarjalci z vsega sveta. Na snegu mu je uspelo zvesti Yoko Ono, Zaho Ha-

did, Tadaa Anda, Normana Fosterja in še veliko drugih svetovno znanih imen iz sveta arhitekture in umetnosti.

V začetku so bila pravila igre zelo stroga. Fung je izločil vse trde materiale (les, jeklo, opeke, barve); oblikovati se je smelo le iz snega in ledu, ki ju stroka vse do takrat še ni tako natančno proučevala, o gradnji s tako neobstoječim materialom pa se nikomur od prisotnih strokovnjakov do zdaj ni niti sanjalo. Na obeh razstavah, leta 2003 in leto pozneje na Laponskem, so umetni-

ško-arhitekturni tandemi ustvarili 19 različnih struktur velikih dimenzij, ki so bile v celoti izdelane iz snega in ledu.

Snow Show z letnico 2006 pa je sodelujoče nagovarjal k ustvarjanju objektov, ki bi bili čim bolj povezani z okoljem, v katerem bi bili postavljeni. Zaradi naglih podnebnih razmer, pomanjkanja snega in visokih temperatur so se tokrat odločili, da bodo ustvarjanju iz ledu in snega dodali proces taljenja. Skulpturam in objektom so dodali četrto dimenzijo: čas. Glavna izhodišča za



Yoko Ono in Arata Isozaki



Jaume Plensa in Norman Foster

oblikovanje so bila staranje, spreminjanje s tokom časa, taljenje, razpadanje, izginjanje. Lepota tako nastalih objektov je bila ravno v njihovi minljivosti, v njihovem izginjanju.

Skulpture, ki so nastajale tokrat, so s poudarjeno horizontalno komponento postale del okolja. Objekti so bili manj monolitni, čeprav so bile njihove mere večinoma



Kiki Smith in Lebbeus Woods

večje od tistih, ustvarjenih v preteklih letih. Večje merilo jim je vdihnilo skrivnostnost in avanturističnost, tako ustvarjeni eksponati pa so obiskovalcem nudili intimnejši

in premišljujoč stik z arhitekturno-umetniškim delom.

V preteklem letu so dogodek združili z zimskimi olimpijskimi igrami, zato je bil tudi medijsko opaznejši. Izbrana lokacija za postavitev objektov skulptur je bila v Sestrieru. Zemljepisni položaj in podnebni pogoji so v italijanskih Alpah popolnoma drugačni kot na Laponskem, zato so bili temu primerno različni tudi objekti: če so bile na Laponskem večinoma mogočne, iz ledu zgrajene strukture, so bile v Italiji polne dodatkov iz drugih materialov in zaradi toplejšega ozračja neprestano spreminjajoče se. Ustvarjalci in gledalci objektov so bili tako priča neustavljivemu spreminjanju, minevanju in izginjanju. Pri ustvarjanju idejnega projekta je bil izjemno pomemben element taljenja instalacije.

Da je to resnično izjemen dogodek prav posebne vrste, dokazuje tudi dejstvo, da je o njem na svojem srečanju leta 2004 na veliko razpravljala tudi Ribba (Britanski kraljevi inštitut za arhitekturo). A če se bodo vremenske spremembe in segrevanje ozračja nadaljevali s takšno naglico, si bomo naslednji Fungov dogodek lahko ogledali v velikih hladilnicah trgovskih središč ali pa na enem izmed japonskih dvo-ranskih smučišč.



Ekipa pri delu



Taljenje snega

material neomejene svobode

Železo spremlja človeštvo od najbolj ranih obdobj civilizacije naprej, njegov pomen izkazuje že dejstvo, da je kar celotno obdobje poimenovano po njem – železna doba. V tistih davnih časih je bilo pomemben mejnik razvoja, saj je bilo prvi material, ki je omogočal svobodno ustvarjanje. Njegova oblika ni bila odvisna od tega, kar je ustvarila narava, ampak od večšine človeka, ki ga je obdeloval. Ustvarjalnost in drznost sta odliki jekla še danes – iz njega so zasnovane skoraj vse najbolj drzne človeške stvaritve, dih jemajoči viseči mostovi, atraktivne viseče strešne konstrukcije, najvišje stolpnice in še vrsta drugih elegantnih in izzivalnih stvaritev od Eifflovega stolpa naprej.



... skozi zgodovino

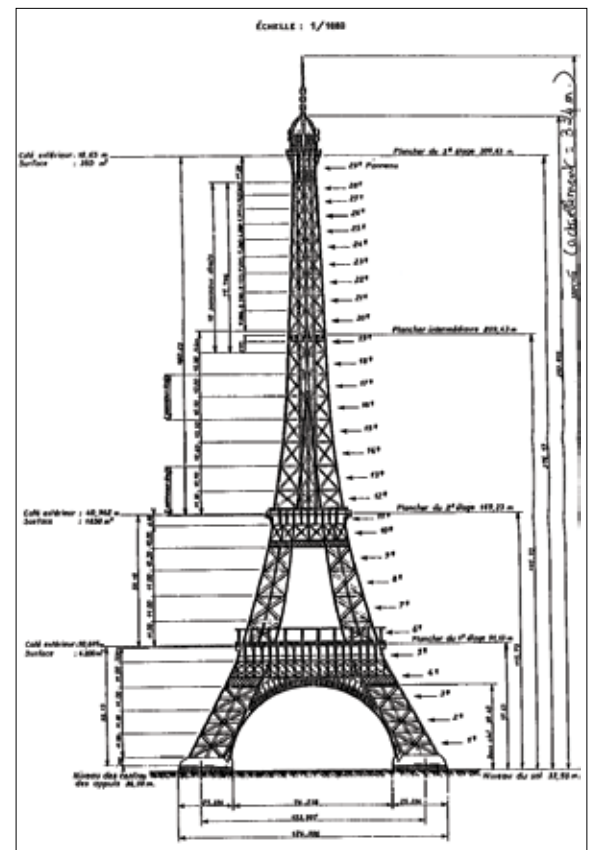
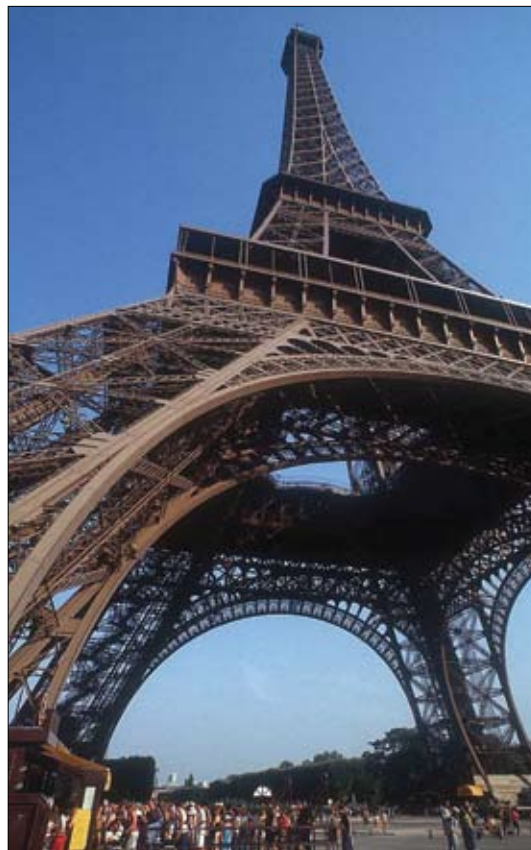
Od prvih svetlih trenutkov čaščenja železa je moralo preteči kar veliko vode in časa, da je ta material ponovno začel pridobivati na pomenu. To se je začelo dogajati šele v obdobju industrijske revolucije v 19. stoletju. Material je moral »narediti« pomemben korak v tehnologiji obdelave, ki ga je omogočila šele industrijska doba. Inženirji so spoznali njegove odlike in odkrivali nove in nove načine, kako jih koristno uporabiti. Vrhunec tega obdobja je nedvomno pariški Tour Eiffel, ki je z višino 317 metrov razburil domišljijo ambicioznih konstruktorjev. Od takrat naprej razvoja dogajanj ni bilo več mogoče krotiti. Železo je postalo material, iz katerega so bile narejene najrazsežnejše konstrukcije: tovarniške, razstaviščne in druge hale, terminali železniških postaj, pokrite ulične galerije ipd. Posebno veliko tovrstnih projektov je nastalo v obdobju secesije. Vsi še danes predstavljajo vzor estetike z množico detajlov, zakovičenih površin, litoželeznih dodatkov ... A sočasno se ponašajo tudi s slovesom izdelkov, katerih vzdrževanje je drago in zahtevno. Neprestana skrb za zaščito materiala pred rjavenjem je bila velika ovira nadaljnjemu širjenju uporabe. Pomemben preobrat je bilo obdobje Bauhauza in znotraj njega vloga »velikega« Miesa van den Roheja. Njegovo načelo »steel and glass« se je uresničilo v celni vrsti elegantnih zgradb. Železo so v vmesnem obdobju oplemenitili v leguro, ki je bila v veliko pomernih kakovostnejša in uporabnejša. To je bilo jeklo – z dodatki obogateno železo. Trdnost, elastičnost, predvsem pa privlačen videz in široke možnosti ustvarjalne rabe so postavili ta material na piedestal, kjer je še danes.

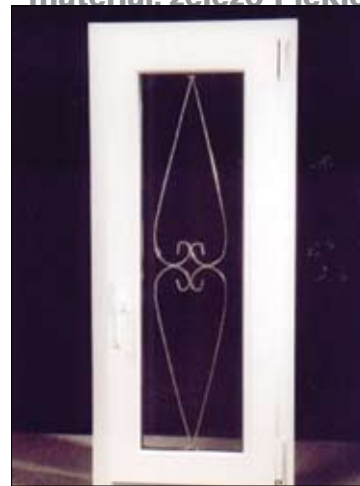
Od Miesovega obdobja naprej je uporaba jekla neprestano naraščala, poseben razcvet pa je doživela po 60. letih prejšnjega stoletja. Kot primer lahko navedemo Veliko Britanijo, kjer je iz njega zgrajenih kar 60 odstotkov poslovnih zgradb. Podobna je situacija v Ameriki in v večini najbolj razvitih delov sveta, kjer so cene zemljišč vrtočlave in je treba vsako

ped zemlje kar najbolje izkoristiti. Seveda jeklo ni ostalo le konstrukcijski material, ampak se je vrinilo v prav vsa področja ustvarjanja, predvsem v industrijsko oblikovanje pa v zadnjem času v oblikovanje nakita ipd. Inovativne tehnološke iznajdbe pa so ga dandanes razpršile na vse mogoče konce, na primer v tekstilno industrijo in še kam.

... v slovenski tradiciji

Železarstvo je bilo na slovenskih tleh ves čas zelo razširjeno. Kar nekaj je krajev v Sloveniji, kjer so bila na gosto posejana zavetišča železarjev, imenovana fužine. Danes za redko katero izmed njih sploh še vemo, da je kdaj obstajala, večina jih je ostala le še kot zapis v knjigah – tistih zaprašenih, ki jih





... v slovenski tradiciji

redkokdo sploh še prebira. Nasledniki teh prvotnih kopačev in pridelovalcev železne rude so postali obrtniki, ki so železo nabavljali najprej v fužinah, pozneje pa vse bolj tudi drugje. Oprijeli so se orodij in postali kovači. Svoje delo so opravljali z vestnostjo in veščino; v kratkem času so s svojimi kovanimi izdelki preplavili naselja, kjer so prebivali. Posebno lep primer tega obdobja je Kropa, mesto, kjer je železarska tradicija dolgo časa krojila in usmerjala življenja svojih prebivalcev. Množica vrhunsko izdelanih in brezčasno oblikovanih stavbnih in uličnih okrasov iz kovanega železa je našla pot prav v vse pore ustvarjalnosti. Iz železa so ograje pa vrata, okenski tečaji, okovje, lestenci, hišni iz-

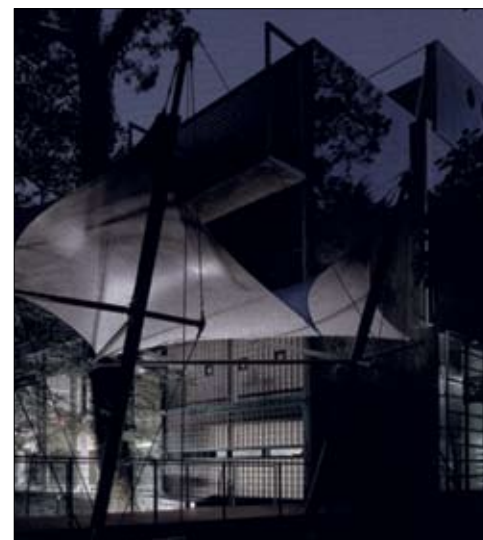
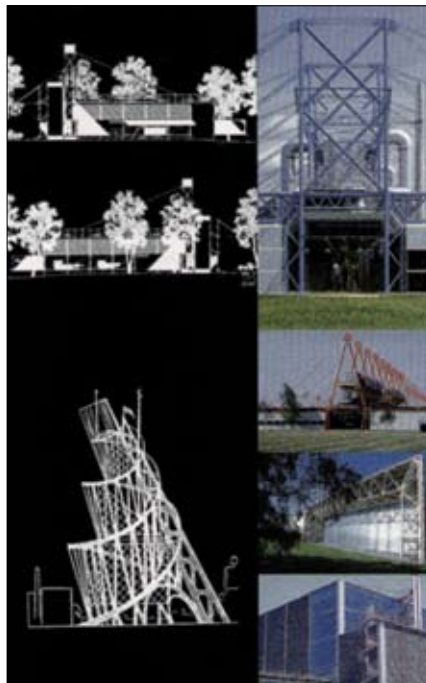
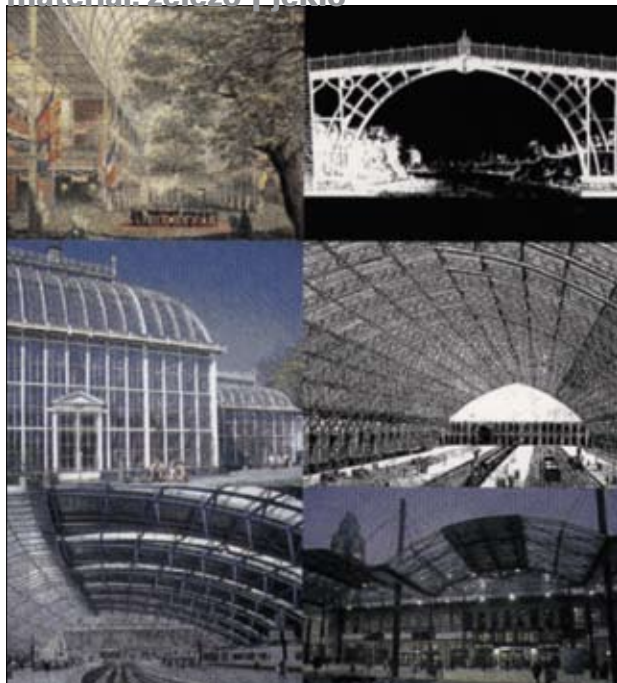
veski in številke, še celo pokrov ventilatorja je lahko umetno izdelan iz železa. Žal smo danes s to tradicijo močno nemilostni. Kroparski kovači životarjo in delavnice ne dobijo več naslednikov, ki bi prevzeli to, pogosto prav težaško opravilo. Vzrok za mrtvilo pa so seveda cene njihovih izdelkov, ki nikaikor ne morejo biti konkurenčne podobnim, ki pridejo iz tovarn na Daljnem vzhodu. Zato je kovanega okrasja na novozgrajenih hišah vse manj, nadomeščajo ga »balustrade«
stebriček iz plinobetona, ki niso v našem prostoru prav nikdar obstajali in delujejo ceneno. Vsakokrat, ko zaideš v Kropo, pa občuduješ lične železne polknice, tečaje oken in vrat, ograje, obeske nad trgovinami, podnožja

uličnih luči ... Vse to in še polno drugega ustvarja skupaj z zgodovinskimi zgradbami sozvočje barv, oblik in drobnih detajlov. Kiča tukaj ni. Žal ne znamo obdržati in ponovno obuditi te tako tradicionalne obrti na slovenskih tleh, čeprav bi se izdelki iz kovanega železa veliko nežneje in izostreno vklapljali v naše okolje kot prenekateri »tujek«, prinesen na naša tla iz tujine.

... danes v Sloveniji

Slovenska jeklarska industrija je kar močna, saj je osnovana na dolgoletni tradiciji, a ni v tolikšni meri naravnana v izdelavo arhitektonskih elementov, da bi se to v večji meri odrazilo na podobi naših mest. Tako so bile

zgradbe iz jekla (in stekla) še do pred kratkim prej redkost kot pravilo. Ta materiala šele v zadnjem obdobju postajata bolj iskana in priljubljena pri projektantih, zgrajenih pa je bilo tudi nekaj kakovostnih objektov. Med temi je prav gotovo požela daleč največ pozornosti nova »palača«
Gospodarske zbornice Slovenije, stvaritev tandema Sadar & Vuga. Sicer pa se Sloveniji pozna tudi to, da je bila dolga leta na obrobju dogajanj, zato velike potrebe po visokih, elegantnih, a pogosto pregrešno dragih stolpnih preprosto ni bilo. Pobrskamo lahko le še za kakšnim elegantnim visečim mostom harfaste oblike, se posujemo s pepelom in čakamo na obetavnejšo prihodnost.



... iz knjige »Steel images«, zbornika finskega združenja

... zgledna finska praksa in Rukki

A ko poiščemo vzporednice in primerjave, ugotovimo, da ni povsod enako in da drugje tudi s slabših izhodišč dosežejo veliko. Kot primer lahko vzamemo Fince, narod, ki je bil od preostale Evrope dolgo časa umaknjen in obravnavan kot manjši in ne prav pomemben, zdaj že dolgo vrsto let drži v svojih rokah primat dežele, ki je uspela z izobraževalnim sistemom in vzpodbujanjem kakovostnega oblikovanja postati zgled drugim. O teh svojih »sposobnostih« so vedno znali obvestiti tudi druge, tako da danes že vsak otrok pozna pripovedi o njihovi uspešnosti.

Redko kdo pa pozna podatek, da ima Finska tudi zelo močno industrijo predelave jekla/železa. To so »pretkani« Finci kmalu po njenem nastanku v 60. letih povezali in podprli z zelo močno in vplivno jeklarsko zvezo. Ta je vse od svojega nastanka naprej skrbela za vzpodbujanje uporabe jekla in nudila vso potrebno podporo in pomoč svojim članom – finski jeklarski industriji. Del vseh teh dejav-

nosti je bila tudi promocija, in to tako promocija navzven kot tista navznoter dežele. Eden izmed načinov, kako večati pomen in motivacijo projektantov za uporabo jeklenih konstrukcij pri načrtovanju novih objektov, je bil tudi podeljevanje nagrad arhitektonsko najbolj dovršenim izvedbam.

30 let dela jeklarske zveze so Finci proslavili tudi tako, da so zbrali celoten opus nagrajenih del v knjigo, iz katere smo prevzeli dobršen del slikovnega gradiva. Knjigo nam je prijazno posodil predstavnik finskega podjetja Rukki, g. Andersen, ki že nekaj let zastopa svoje podjetje in prek njega finsko jeklarsko industrijo na splošno na slovenskem trgu.

... inovativna raba jekla v svetu

– Rimex

Jeklo postaja od materiala, ki je navduševal predvsem z drznimi konstrukcijskimi izvedbami, velikimi razponi ter vrtoglavimi višinami, vse bolj material privlačnih, da ne rečem navdušujočih fasad. Tako kot so

nekaj železu dodajali sestavine za izboljšanje trdnosti, predvsem pa preprečevanje rjavenja, danes izvedenci z inovacijami skušajo »seči do neba« na področju njegove površinske obdelave.

Izjemno uspešno je tukaj podjetje Rimex iz Velike Britanije. Razpon izdelkov, ki jih proizvajajo, se razteza od širokega nabora hladno valjanih strukturiranih (3D-) pločevin do palete obarvanih nerjavečih pločevin (ColourTex), umetniško navdahnjenih površinskih obdelav za jeklo in druge arhitekturne kovine z nazivom MetalArt, visokopoliranega nerjavečega jekla Super Mirror, Impressions – nanosov različnih oblik in mer, ki jih lahko nanašamo na vse vrste kovin, ter Rigitube – strukturiranih cevastih izdelkov.

Če povzamemo – skoraj ni barve, vzorca ali strukture, ki je ne bi znali nanesti na kovino, bodisi v ploskovni (2D-) ali prostorski 3D-obliki. Več kot besede pa seveda povedo izkušnje oziroma na področju arhitek-

turnih materialov izvedbe. Med temi vam predstavljamo Millenium Center v angleškem Cardifu, College of Art iz Melbourn in Experience Music Project iz ameriškega Seattlea.

Bogat nabor barv in struktur omogoča skoraj vsakemu projektantu, da izrazi svoje ustvarjalne zmožnosti, posebno odliko pa tukaj predstavljajo dejansko neomejene oblikovne možnosti – jeklene pločevine z lahkoto prilagajamo zaobljenim ali ostrim oblikam fasad.

V izboru slik vam predstavljamo nekaj najbolj zanimivih in privlačnih izvedb, kjer je eden izmed osnovnih fasadnih elementov jeklena pločevina, na spletni strani podjetja www.rimexmetal.com pa lahko najdete še več fotografij in opisov le-teh.

... inovativna raba jekla v svetu

– jeklo kot vlakno

V belgijskem podjetju Bekaert so se usmerili v vejo, ki jeklo obravnava predvsem kot



Rimex: Experience Music Project, Seattle



Rimex: Wales Millennium Centre, Cardiff



Rimex: College of Art, Melbourne

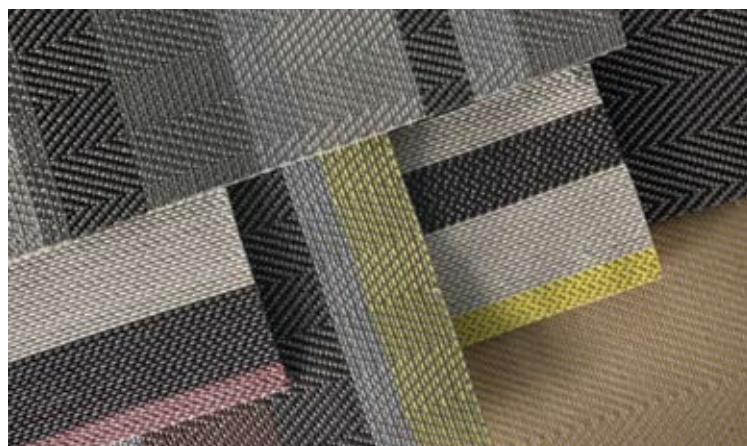


Rimex: Shaw Building, Seattle

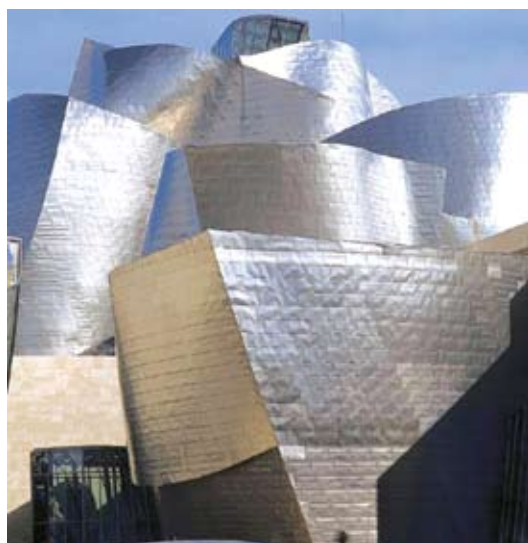
vlakno. Vsi poznamo splošno znano žilavost jekla. V Bekaertu izkoriščajo njegove odlike, kot sta čvrstost in upogljivost, za privlačen videz izdelka pa dodajo material, ki služi kot prečno vezivo in s katerim dosega vidne učinke. Proizvajajo širok nabor izdelkov – od vlaken, ki so gladka, do kosmatenih ter obdelanih na različne druge načine.

Arhitektom in drugim ustvarjalcem je posebno zanimiv njihov izdelek ColourMesh. Izdelek je tkan kompozit, v katerem v vzdolžni strani tečejo jeklena vlakna, prečno pa različno obarvana silikonska. Izdelek je nekakšna jeklena tkanina, ki je dovolj mehka in upogljiva, silikonske niti pa ji dodajajo še svežino in barve. Izdelki iz materiala »ColourMesh« po videzu spominjajo na tkane preproge, kot smo jih pred 30–40 leti še prav pogosto videvali po hodnikih poslovnih stavb ali zgradb. Seveda pa je to zdaj popolnoma drug izdelek, ki ga odlikujejo zanimive igre barv in svetlobe, ko nanj posijejo sončna svetloba, temperaturna stabilnost, visoka kemična odpornost, visoka odpornost za obrabo, vlago, UV-žarke in še kaj, sočasno pa izkazuje visoko estetsko vrednost. Zato ga arhitekti radi uporabijo pri gradnji objekta/-ov, za ponazoritev videza le-teh pa smo ponovno izbrali nekaj zanimivejših zgradb iz referenčne mape proizvajalcev.

Navedene primere smo prikazali kot vzpodbudo za nova razmišljanja in iskanja inovativnih rešitev novih oblik uporabe jekla oziroma železa pa tudi za opomin, da delamo na tem, da ohranjamo vezi s svojimi koreninami.



... inovativna raba jekla v svetu – jeklo kot vlakno



Med najbolj poznanimi v svetu - v jeklo oblečena fasada muzeja Guggenheim v Bilbau (arh. Frank Gehry)

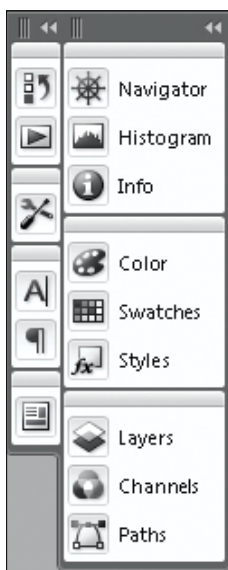
photoshop cs3 beta

Prihodnost Photoshopa je tu. Z novo različico bomo kot v vsaki drugi novi izvedbi programa dobili izboljšave, ki smo jih nestrno pričakovali, novosti, za katere niti nismo vedeli, da si jih želimo, dokler jih nismo videli, in stvari, ki nam bodo olajšale delo na splošno.



Nov uporabniški vmesnik

Adobe se je v tokratni različici Photoshopa posvetil predvsem problemu prostora (v okviru uporabniškega vmesnika, seveda), ki ga je odlično razrešil in s tem izboljšal funkcionalnost ter preprostost programa. Prva opazna sprememba v uporabniškem vmesniku je orodna vrstica, kjer so orodja razporejena horizontalno v eni vrstici. Če ne morete pobegniti stari navadi, lahko Toolbar spremenite v dve navpičnici (kot ste jih bili navajeni do zdaj). Naslednja izboljšava, ki pripomore k večjemu prostoru, namenjenemu sliki, so prilagodljiva okna palet. Slednje so lahko prikazane, kot smo jih bili vajeni do zdaj, ali pa skrčene v obliki ikon, ki jih lahko poljubno razširjamo.



Prilagodljive palete

Orodje za hitro izbiranje

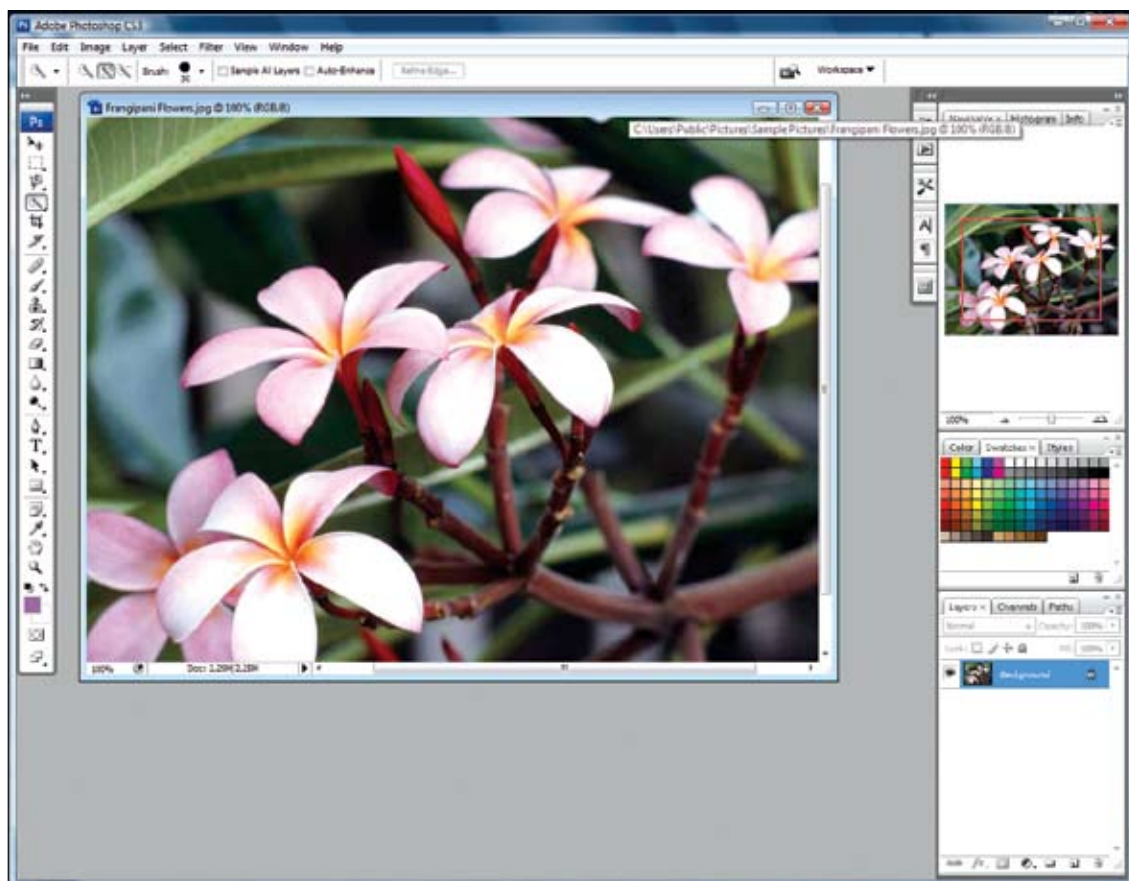
Orodje za hitro izbiro je postalo preprostejše, zanimivejše in navsezadnje tudi zabavnejše. Dodali so mu plavajoče okno *Refine edges*, ki omogoča popoln nadzor nad vsemi orodji za izbiro. *Ukaz Ra-*

dus omogoča mehčanje robov, njegovo nasprotje *Contrast* ustvari bolj grobe in poudarjene robove, ukaza *Smooth* in *Feather* služita kot izboljšavi prvega ukaza, *Contract/Expand* pa poveča ali zmanjša območje izbire. Igranje z omenjenimi uka-

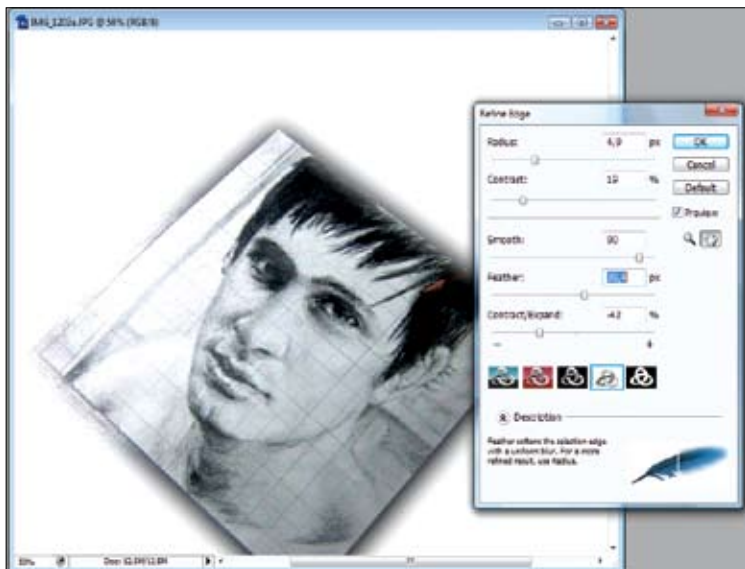
zi lahko prispeva k boljšim, h kakovostnejšim izdelkom.

Black & white

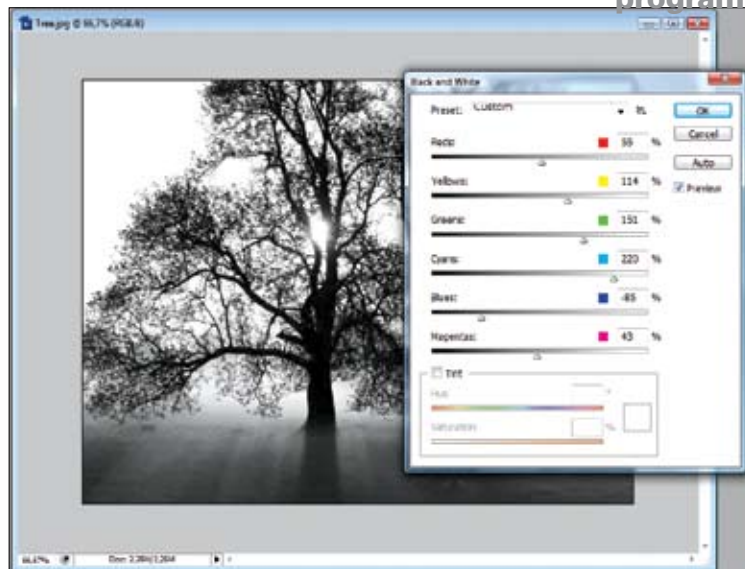
Novost, ki je bila potrebna splavitve na površje Photoshopovega morja funkcij,



Izboljšani uporabniški vmesnik



Refine edges



Okno Black & White

Tokrat je za še večjo »slanost« poskrbelo orodje za pretvorbo barvnih slik v črno-bele, ki mu niso dodali le vgrajenih palet, ampak tudi funkcijo za barvanje slike (podobno, kot je učinek *sepia*). V oknu, ki se odpre ob potrditvi, lahko spreminjate intenzivnost sivine za vsako izmed glavnih barv. Preprostejše kot to bi bilo že preveč preprosto ...

Smart filter

Odpremo fotografijo. Dodamo filter *Glowing edges*, nato še Blur in Mosaic. Po-

tem naredimo 100 korakov in ko želimo enega izmed potrjenih filtrov izključiti, ne moremo nazaj.

V prejšnjih različicah smo to reševali s plastmi (en filter, ena plast), od CS3 naprej pa bomo v takšnih primerih plasti spreminjali v *Smart Filtere*, ki omogočajo več filtrov v enem Lejerju. Znotraj plasti bodo torej vidni vsi uporabljeni filtri, katerih prikaz bomo lahko poljubno vključevali ali izključevali. Zelo dober dodatek, ki bo korak dlje pri reševanju zmešnjave z Lejerji.

Poleg vseh omenjenih novosti so tu še izboljšava Camera Rawa, kjer lahko poleg slik .RAW urejate še slike s priponama .JPEG in .TIFF. Prav tako so olajšali delo z orodji *Clone* in *Heal*. Nova paleta *Clone Source* naredi celoten proces kloniranja bolj viden, saj lahko vidite predogled izvorne slike, še preden jo začnete obdelovati. Na področju plasti so uvedli orodji *Auto-Align* in *Auto-Blending*, s katerima lahko preprosto kombinirate najboljše dele več slik in jih združite v eno – »najboljšo sliko«. Photoshop CS3 namreč sam analizira,

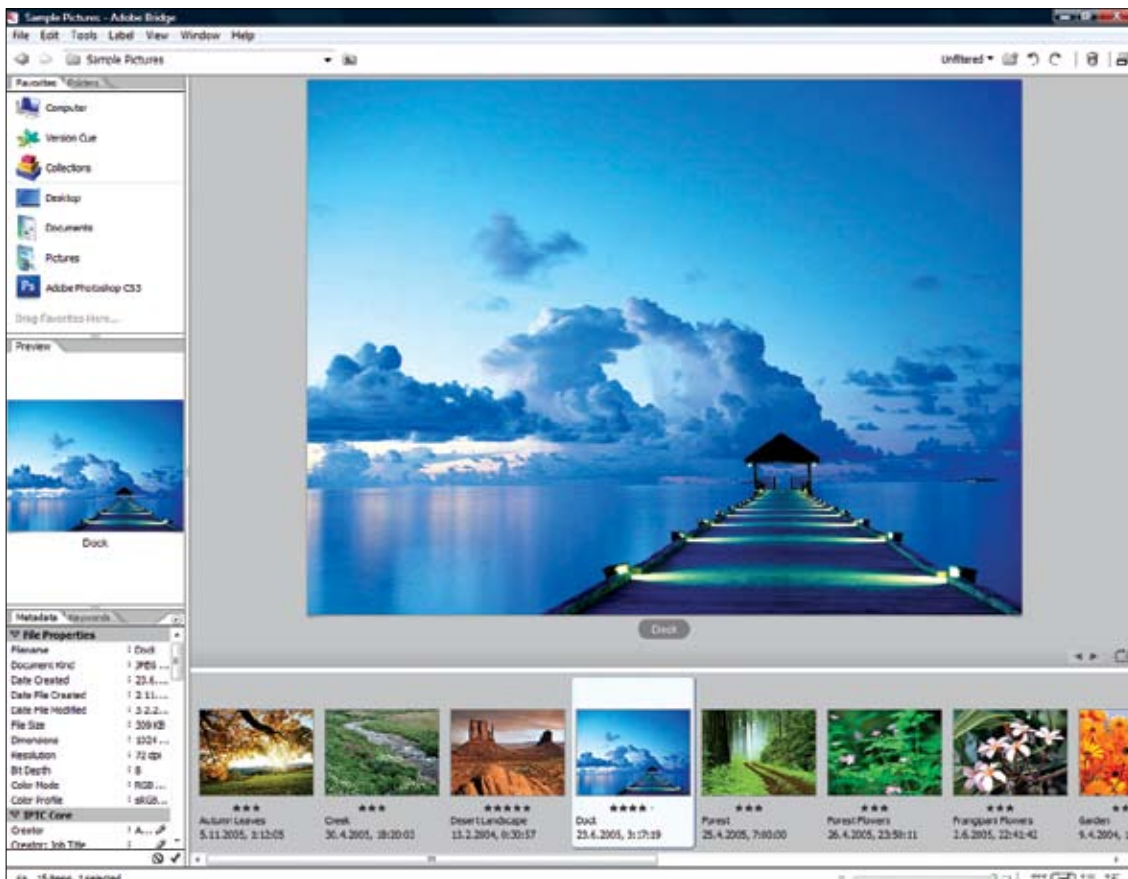
premika in obrača plasti, da se prekrivajo, kar se da natančno.

Adobe bridge cs3

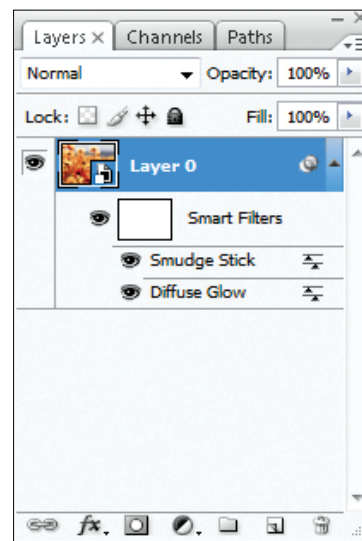
Bridge je veliko pridobil na hitrosti prikaza sličic, izboljšan je tudi sam nadzor nad njimi. *Preview-Panel* lahko »po novem« uporabimo kot prizorišče za primerjavo dveh slik. Dodano je orodje *Loupe tool* za povečavo določenih delov slike brez povečevanja celotne slike.

Zaključek

Ne glede na vse nedelujoče funkcije (objavljene na spletni strani Adobe-Labsa), ki jih ima za zdaj betarazličica Photoshopa, lahko rečem, da je Adobe tokrat vložil največ truda in z inovativnimi zamislimi zapolnil naše, torej uporabnikove, in svoje potrebe. Nam so olajšali delo, ga naredili na neki način zabavnejšega, predvsem v procesu raziskovanja novosti, sebi pa so »nakopali« zadovoljne privržence in s tem povečali njihov krog, svojo jakost in navsezadnje kapital ...



Adobe Bridge CS3



Plasti s funkcijo Smart Filter

intelova doba: poti nazaj ni!

Z velikimi pričakovanji in tudi nekaj nestrpnosti smo spoznali paradnega konja Applovih prenosnikov, Macbook Pro, ki so mu vile rojenice že ob najavi pripisale naziv najzmogljivejšega prenosnika na trgu. Od obstoječega, že do zdaj zelo uspešnega v aluminij oblečenega PowerBooka so pri Applu prevzeli lupino, ji dodali integrirano kamero, imenovano iSight, in drobno namenili še zmogljivejšo procesorsko enoto.



Izgled namestvenega cd-ja operacijskega sistema Tiger.



mac bookpro
apple
istyle
www.istyle.si
2.705,27 eur
(z ddv)

Tehnikalije

Prenosnik poganja Intelov osupljivi in revolucionarni procesor Core 2 Duo s taktom 2,16 oziroma 2,33 GHz, ki daje z dvojerno tehnologijo Macbooku Pro nove dimenzije uporabniške izkušnje. Že v osnovni različici prejme srečni lastnik do zob oborožen

prenosnik. Opremljen je z vsaj 1 GB DDR 2 pomnilnika, 120 GB sata diskom, zmogljivo ATI X1600 grafično kartico in s 15- ali 17-palčnim zaslonom. Ta ima zdaj povišano svetilnost in boljši kontrast, s čimer se lahko primerja z veliko namiznimi monitorji. Macbook Proju so ponovno dodali vme-

snik FireWire 800, ki je bil v predhodni različici izpuščen.

Modem in izhod za TV sta za Apple že preteklost. Če želite televizor priključiti na zunanji monitor ali kak drug medij, lahko to storite prek digitalnega vmesnika DVI. Vhod PCMCIA je zamenjal veliko hitrejši Expre-



Mac BookPro



Pregled celotne linije izdelkov.



kaj dobim



naročnina na klik

10 številčk



popusti & ugodnosti

naročnina na revijo - cenik

Letna naročnina 36,72 EUR | 8.800 SIT

Podaljšanje naročnine . 33,05 EUR | 7.920 SIT

kje se naročim?

s priloženo naročilnico

po internetu | www.klikonline.si

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

45 **marec**

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

- ■
- ■
- ■
- ■
- ■

Če želite kot bralec Klica 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:

- 86 marec 2007
- 87 april 2007

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: **eur / sit**
31,26 / 7.490
 za naročnike:
 ■ **26,33/6.370**



Hitri vodnik skozi CorelDRAW X3

jezik: slovenski
 strani: 160
 izid: maj 2006
 cena: **eur / sit**
24,58 / 5.890
 za naročnike:
 ■ **20,91/5.010**



Naučite se Macromedia Dreamweaver 8 v 24 urah

jezik: slovenski
 strani: 514
 izid: julij 2006
 cena: **eur / sit**
32,92 / 7.890
 za naročnike:
 ■ **28,00/6.710**



Fotografirajmo digitalno

jezik: slovenski
 strani: 284
 izid: junij 2005
 cena: **eur / sit**
24,58 / 5.890
 za naročnike:
 ■ **20,91/5.010**



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 želeni naslov znotraj Slovenije. Naročnina za naročnike zunaj Slovenije je višja za znesek povišane poštnine in se spreminja ob spremembah cen poštne storitve. Celoletna naročnina začne kupcu teči takoj po plačilu naročnine. Kupec lahko od naročnine odstopi najkasneje 8 dni po plačilu naročnine. V tem primeru mu založnik v celoti povrne vplačani znesek. Stroške dostave revije do kupcev znotraj Slovenije krije založba. Če kupec po preteku naročnine pisno ne sporoči, da revije ne želi več prejemati, mu založba pošlje račun oz. položnico za naročnino za naslednje leto. Če kupec 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 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 ...

kje se naročim?

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

46 **marec**

sCard. Na novo je zasnovan priključek za napajanje, imenovan MagSafe. Ta z uporabo magnetnega električnega priključka ob potegu napajalnega kabla preprečuje zdrs prenosnika z mize. Za pogon dveh jeder procesorja in zmogljive strojne opreme skrbi močnejša litijeva baterija, ki ohrani avtonomijo do kar pet ur in pol.

Povezljivost in udobje

Z drugimi napravami se MacBook Pro povezuje prek brezžične povezave, bluetotha, gigabitne povezave ethernet in USB-vmesnika. Apple v svojem prepoznavnem slogu presega ponudbo konkurence, saj poleg oblikovalsko neoporečnega izdelka ponuja še kup inovacij. Med njimi poudarjamo Front Row – daljinski upravljevalec, s katerim lahko pregledujemo videoposnetke, DVD-je in fotografije ter poslušamo najljubšo glasbo brez vstajanja iz naslanjača.

Pa si ga pogledjmo še od blizu ...

Vsekakor se poraja vprašanje, ali je Apple napredoval tudi glede rabe programske opreme. Pojavljajo se ugibanja, kako se Intelov procesor obnaša na platformi OSX. Kaj se dogaja z drugimi aplikacijami? Ali bo postal Apple orodje programja iz Redmonda? Ali bo procesor Core Duo 2 Core izkoristil obe jedri za svoje delovanje in s tem zapolnil visoka pričakovanja uporabnikov? Bo Apple ohranil svoj položaj v sferi oblikovanja?



MacBook Pro Remote

Pa ga zaženimo. Pričaka nas eleganten, racionalen operacijski sistem, ki nas že na prvi pogled prepriča, da smo stopili v svet dovršenega oblikovalskega izdelka. Vse je usmerjeno k zadovoljstvu uporabnika – preprostost, preglednost in učinkovitost. Nič ni prepuščenega naključju. Vse je skrbno premišljeno, razporejeno v pravi predalček in zavito v oblikovalski celofan. Delovanje sistema lahko primerjamo s poezijo. Če smo bili iz obdobja PC-jev omejeni z okvirčki, je tu povsem drugačna zgodba. Nič več omejitev, vse je prikazano na preprost in odprt način. Če samo povzamemo logiko iChata: na zaslonu se nam preprosto pojavijo balončki, pripravljeni na premikanje in upravljanje. OSX omogoča vsakršno prilagajanje željam uporabnika. Velika prednost sistema je seveda varnost pred virusi. Nevarnejšega virusa, ki bi poškodoval naše podatke, za zdaj še ni bilo. Tako se nam ni treba bati, da bomo dobili kakšno neželjeno pošto, pretočili napačno datoteko ali brskali po napačnih straneh.

Mac + Intel = x

Dokopali smo se do jedra polemik, ki so se pojavile s prihodom novega procesorja. Znano je, da za programe, ki niso pisani v univerzalni kodi, potrebuje pretvornik OSX, imenovan Rosetta. Ali to preprosteje povedano pomeni, da se aplikacije družine Adobe, ki so pisane za prejšnje generacije procesorjev G5 ali celo G4 PowerPC, zagnajo počasneje? Niti ne. Delovanje je vsekar hitrejše, vendar se moramo zavedati, da je strojna oprema že napredovala. Še več, sistem opravlja brez težav več opravil hkrati, prenaša okorne datoteke in obdeluje velike slike brez zmanjšane zmogljivosti.

Hitrost je v tem primeru postranskega pomena, saj se nam v večji meri pojavlja določena mera melanholije programja. Program nam pogosteje zamrzne ali pa se samodejno zapre, ne da bi podatke shranil. Vzporednice bi lahko iskali na podobni osnovi v drugem sistemu. Tako lahko požegnemo MS Windowsu, ki se prav tako zadnje čase promovirajo kot operacijski sistem novih macov, in ugotovimo, da lahko »iztisnemo« iz sistema veliko več. Tukaj namreč te iste aplikacije nimajo nikakršnih dodatnih obremenitev in delujejo preprosto veliko hitreje. Za vzporeden zagon Windowsov obstaja več načinov, ki pa jih bomo predelali v poznejših številkah revije.

Vprašanje, ki se pojavi pozneje, je, ali bo Apple prevzel vrzel programja profesionalnih oblikovalskih programov, kot so Photoshop, Illustrator, InDesign in podobni, in naredil svojo različico. Tako kot se je zgodilo s FinalCut Pro, ki je iz Applov dobesedno izrnil takrat zelo uspešen program Adobe Premiere Pro za video produkcijo.

Vsekakor bo vse to jasno z novim pake-



Prenosnika smo dobili na test od trgovine iStyle oziroma podjetja PowerCom Adria d.o.o.

tom Creative Suite tretje generacije, katerega izid je na pragu. Takrat bo Mac BookPro izza obrabljenega in ponošenega programja pokazal divjo naravo, ki je do zdaj še ujeta. Do takrat pa si bomo pomagali z nekakšnimi triki in nasveti, ki bodo poskušali rešiti morebitne težave.

Kot dodatna »krila«, prav tako spomladi, pričakujemo osvežujoč operacijski sistem OSX Leopard, ki bo še boljše izkoristil pred-

nosti in večopravilnosti dveh procesorskih jeder z večjimi namizji in novostmi, ki pa jih bomo takrat vsekakor predstavili. Do takrat naj ostajajo podatki o njih raje skriti pod tančico skrivnosti, pod katero jih zakriva tudi Apple sam, ki je betarazličico, ki se je izmuznila nadzoru, hitro skril nazaj. Apple ima po vsej verjetnosti ponovno skrito še kakšno prednost, s katero bo znal pridobiti vse, ki so do zdaj še dvomili.

olympus e400

Olympus E400 je trenutno najmanjši zrcalnorefleksni aparat na trgu. Z merami 130 x 91 x 53mm in S 380 g je kar za 25 odstotkov lažji od Canona 400D. To pa je izvrstno izhodišče za ljubiteljske fotografe in popotnike, ki sta jim teža in velikost še kako pomembni.



Oblika aparata se od predhodnika ni veliko spremenila. Olympus nadaljuje bolj oglati obliko ohišja. Razporeditev gumbov je dokaj preprosta in omogoča tudi takšno uporabo aparata. Za shranjevanje so na voljo Compact Flash I & II, xD in Microdrive reže, kar omogoča dokaj veliko fleksibilnost pri izbiri pomnilniškega medija. Optično iskalo z možnostjo nastavitve dioptrije pokriva 95 odstotkov vidnega polja in ima 0.92-x povečavo. Prisotna je tudi vgrajena bliskavica (GN ISO100 = 10), na voljo pa so tudi sani za samostojno zunanjo bliskavico. Enako kot pri predhodniku se E400 ponaša

z velikim in s svetlim 6.3-cm LCD-zaslonom, ki pri slikanju prikazuje uporabljene nastavitve in omogoča preprosto spreminjanje le-teh. Seveda je tudi tu vključen v ponudbo Olympusov filter Supersonic Wave, ki je pri tej različici še dodatno izboljššan in hitrejši.

Olympus uporablja štiritretjinski (4/3) CCD-senzor, ki se ponaša z 10 mio. piksli. Razpon ISO je od 100–1600. Velja omeniti, da je šum pri višjih vrednostih zelo izrazit, kar je posledica manjšega senzorja. Hitrost zaklopa je 60 – 1/4000, sinhronizacija bliskavice pa 1/180 s. Aparat omogoča zapisova-

nje v načinih .jpeg, .raw in .raw-jpeg in je sposoben narediti 3 posnetke v sekundi za 5 zaporednih posnetkov. Ima 4 ročne načine slikanja ter kar 15 tematskih programov. Aparat svoje delo opravi solidno, fokusiranje je tudi v slabših svetlobnih pogojih dokaj hitro, čeprav ga je kar preprosto zmešti. Samodejna nastavitve beline je dobra, na voljo je 8 prednastavljenih načinov in v celoti ročno izbiranje. E400 za slikanje uporablja leče Zuiko, za preračun gorišnic v klasični 35-mm format pa je potrebno uporabiti faktor 2. Prenos podatkov poteka prek USB-povezave, ki pa je žal le 1. 1. Omogočen je

tudi prikaz slike na televizijskem zaslonu s pomočjo priključka video-out. Za samo delovanje aparata je uporabljena baterija 7.2V 1150mAh s hitrim napajalnikom, ki jo napolni v približno 200 minutah.

Olympus je vsekakor do uporabnika prijazen aparat. Omogoča veliko samodejnih nastavitvev in popolnoma ročne nastavitve. Zaradi dimenzij in teže bo vsekakor najprijetnejši med popotniki in prestopniki iz sveta kompakto, ki želijo aparat za »v žep«, a z odlikami zrcalnorefleksnega aparata. Kot zanimivost povejmo še, da je aparat na voljo le v Evropi.



olympus e400
olympus
www.olympus.si
olympus slovenija
899 eur
(z ddv, komplet z dvema objektivoma)

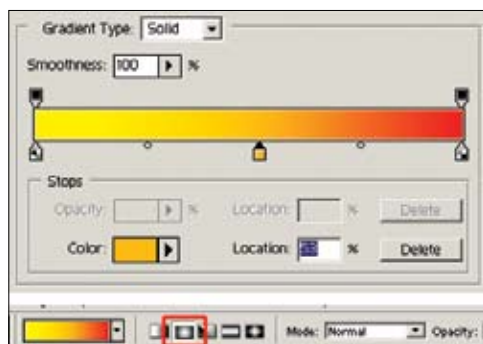


dinamična silhueta

Danes si bomo ogledali, kako v Photoshopu iz slike naredimo dinamično silhueto.



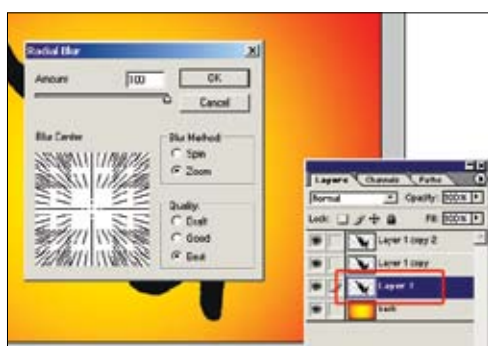
1 | Za začetek potrebujemo silhueto. To preprosto naredimo iz kakšne primerne slike, iz katere izrežemo željeni del in ga pobarvamo v črno.



2 | Nastavimo orodje *Gradient Fill* približno tako, kot kaže slika, ali pa po lastnih željah.



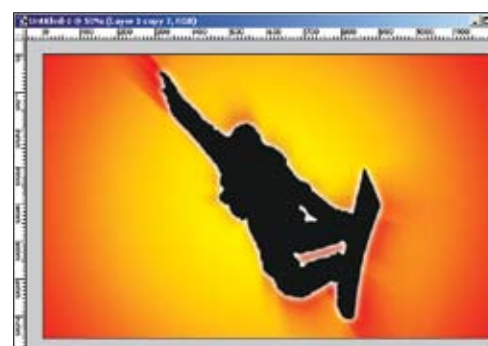
3 | Ustvarimo nov layer in s pomočjo *Krožnega Gradient* orodja narišemo ozadje. Silhueto postavimo na vrhnji sloj.



4 | Ko imamo izbran sloj s silhueto, ga dvakrat podvojimo (*Ctrl + J*). Izberemo spodnji sloj silhuete in dodamo filter *Radial Blur* (*Filter/Blur/Radial Blur*). Nastavimo, kot kaže slika. Če želimo močnejši učinek, postopek ponovimo (*Ctrl + F*).



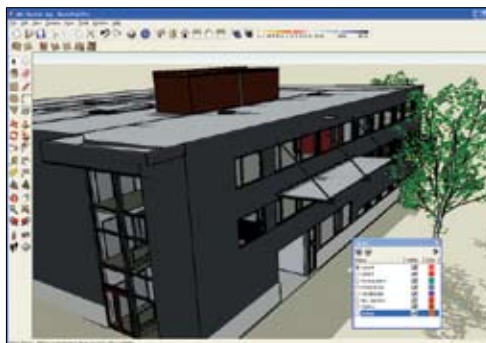
5 | Spremenimo blending mode sloja na *Overlay* in sloj trikrat podvojimo (*Ctrl + J*)



6 | Izberemo sloj, ki je v naši paleti *Layer* drugi po vrsti, in ga inventiramo (*Ctrl + I*), da spremenimo barvo v belo. Dodamo filter *Blur* (*Filter/Blur/Gaussian Blur*) z vrednostjo 5 – 10 pikslov. Lejer ponovno podvojimo (*Ctrl+J*). Učinek je končan.

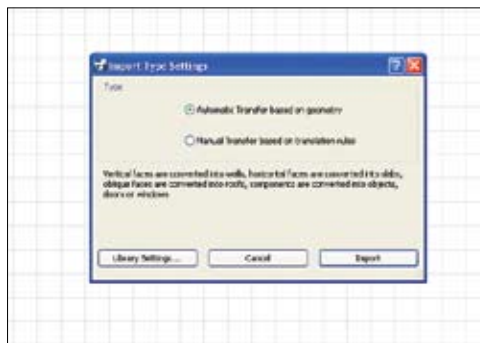
sketchup in archicad 10

Program SketchUp je pred nekaj leti postavil nove standarde za 3D-orodja. Njegova naloga, da skice predvsem arhitekturnih objektov prenese s prtičkov v restavraciji v 3D-model na računalniku, je skoraj povsem uspela. Uporabniki po vsem svetu so odkrili, da za razvoj oblike in konceptualno oblikovanje ne potrebujejo drugega kot Google SketchUp, katerega osnovna različica je celo brezplačna. Vendar pa SketchUp ni CAD-orodje. Z njim ne moremo delati izvedbenih načrtov, tlorisov, prerezov in drugega. Zato pa uporabimo ArchiCAD, za katerega je na voljo SketchUp plugin.



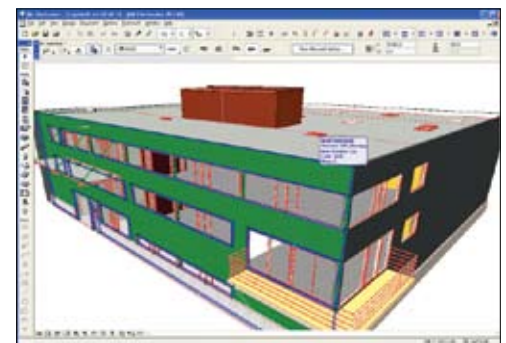
1 | Prenos modela v ArchiCAD

Pri oblikovanju modela v SketchUpu je pametno uporabljati plasti (lejerje), saj imamo tako večji nadzor nad uvoženimi objekti. Pravkar izdan SketchUp 6 trenutno še ni podprt, zato model zapišemo v format petice.



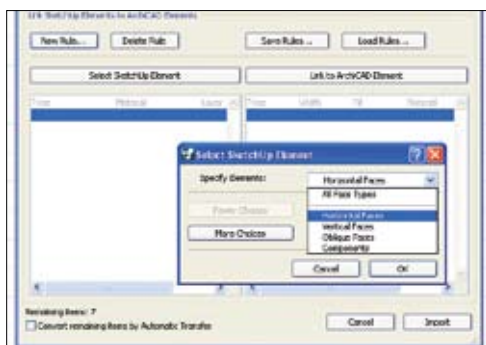
2 | Uvoz v ArchiCAD

Model preprosto odpremo z ukazom *File/Open*. Ko izberemo datoteko .skp, se pojavi okno za izbiro samodejne ali ročne pretvorbe. Najprej uporabimo samodejno. Ta nam vse vertikalne površine spremeni v zidove, horizontalne v plošče, nagnjene v strešine, komponente pa v objekte GDL.



3 | Samodejna pretvorba v arhitekturne objekte

Ko se površine pretvorijo v objekte, se jim dodelita trenutno nastavljena debelina in material za vsakega od teh objektov. Tako so v tem primeru npr. vsi zidovi enake debeline. Ta način je najprimernejši za prenos posameznih objektov (npr. pohištva), katerega pozneje v ArchiCAD-u praviloma ne spreminjamo.



4 | Ročna pretvorba

Ko pa želimo več nadzora nad pretvorbo, izberemo ročno metodo. Nato moramo določiti pravila, zato izberemo gumb *Rules Settings*. V oknu za določanje pravil izberemo *New Rule* in nato tip površine, za katero bo pravilo veljalo.



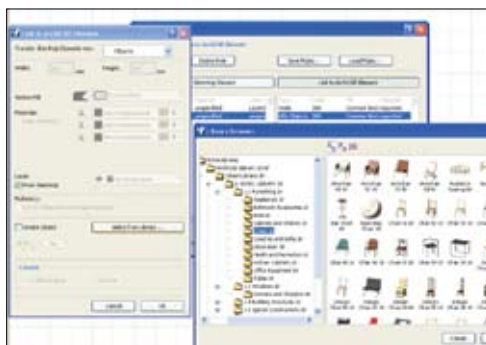
5 | Dodatni pogoji

Če smo v SketchUpu uporabljali plasti in materiale, lahko k tipu površine dodamo še pogoj plasti ali materiala. Samo izberemo gumb *More Choices* in določimo naslednji pogoj.



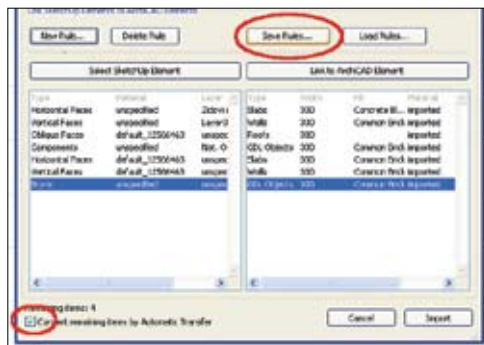
6 | Povezava objektov

Tako določenemu objektu SketchUp zdaj določimo ArchiCAD-ov objekt. Kliknemo na gumb *Link to ArchiCAD Element* in v oknu z nastavitvami določimo osnovne lastnosti. Pri tem lahko plasti (lejerje) in material prevzamemo iz SketchUpa ali določimo nove.



7 | SketchUp components

Pri delu v SketchUpu velikokrat uporabljamo njihove objekte, imenovane components. Pri pretvorbi v ArchiCAD se lahko odločimo, ali bomo objekte prenesli ali jih zamenjali z objekti iz ArchiCAD-ove knjižnice. To zadnje je zelo primerno pri uvažanju zidov, ki imajo okna in vrata.



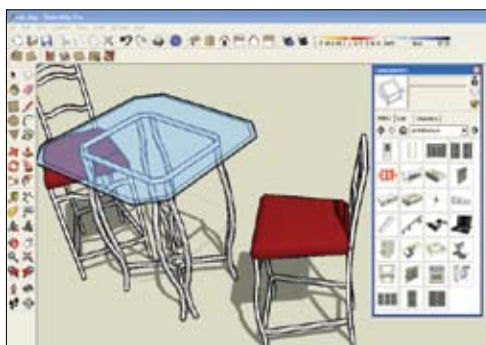
8 | Zapis pravil

Če veliko uporabljamo pretvorbo SketchUp – ArchiCAD, je tako določena pravila koristno zapisati in uporabiti še kdaj. Če s pravili nismo zajeli vseh objektov, lahko vključimo možnost, da se preostali pretvorijo po samodejni metodi.



9 | Pretvorjen objekt

Ob uspešni pretvorbi v ArchiCAD-u nadaljujemo delo, kot bi zgradbo oblikovali v njem od vsega začetka. Objekti so parametrični in jim tako kot drugim lahko spreminjamo lastnosti.



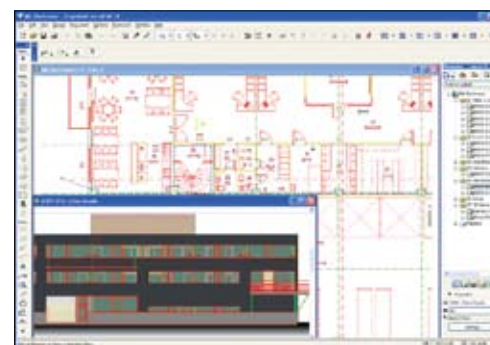
10 | Objekti za knjižnice

Velikokrat pa si s SketchUpom pomagamo pri oblikovanju kakšnih kosov pohištva ali konstrukcije. Ta način pretvorbe nam tako lahko olajša izdelavo lastnih knjižnic za ArchiCAD.



11 | Parametričnost objektov

Tako pretvorjeni objekti pri prenosu v ArchiCAD pridobijo tudi nekaj parametričnih lastnosti. Spreminjamo lahko dimenzije in materiale in tako iz enega objekta dobimo množico.

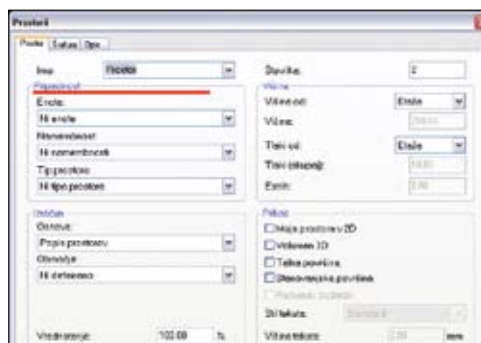
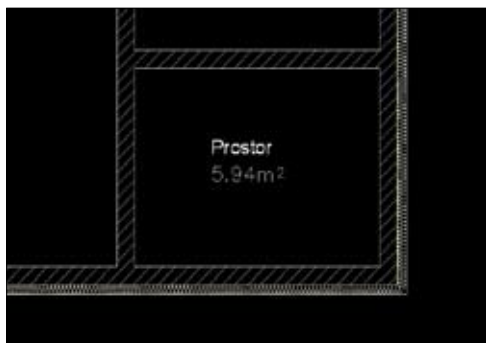
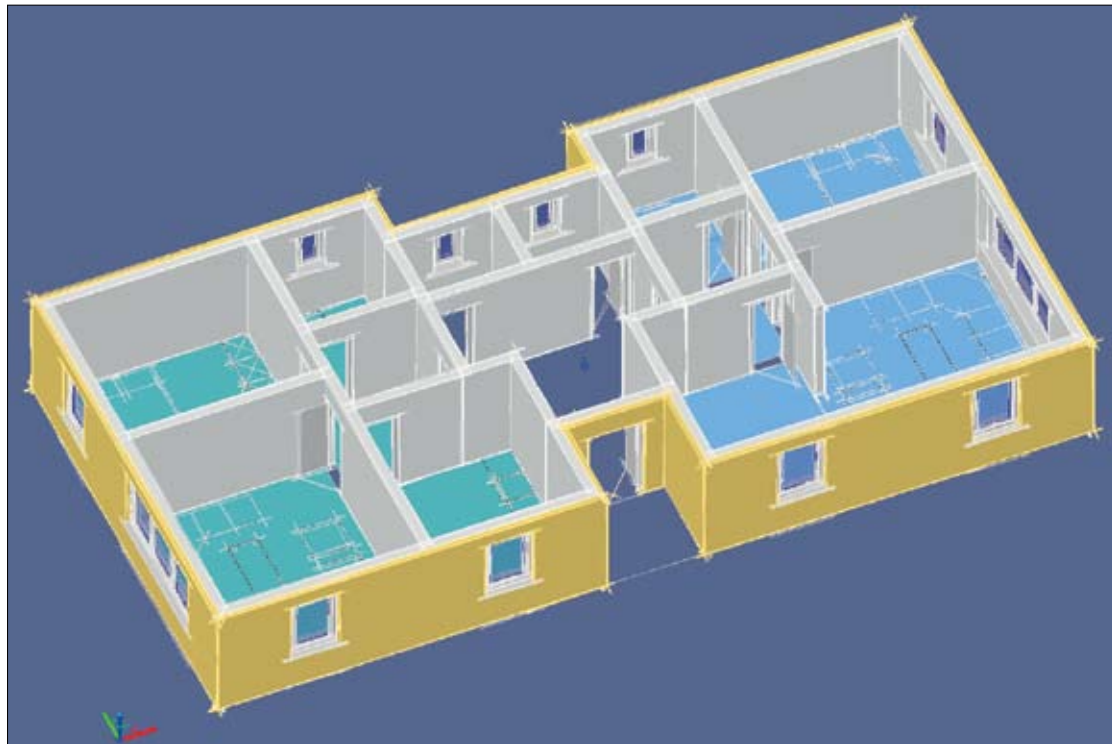


12 | Za konec

Tako vsestranskega programa, kot je SketchUp, bi bilo škoda ne preizkusiti. Kombinacija s CAD-programi pa mu doda tudi tisto, za kar sicer ni namenjen: izdelavo projektne dokumentacije.

analiza prostorov

Ko obdelujemo večje projekte, je analiza prostorov zelo pomembna v vseh fazah projektiranja. Pri idejnem načrtovanju moramo npr. za določeno površino trgovske namembnosti zagotoviti primerno površino skladiščnih prostorov, parkirišč, servisnih prostorov... Pri večstanovanjskih objektih je na koncu potrebna predstavitev prihodnjim kupcem in lepo obarvane stanovanjske enote so ena izmed zahtev. Seveda pa mora prav vsak projekt vsebovati seznam prostorov z njihovimi površinami.



1 | Osnova za vsakršne analize je popis prostorov. Popis se izdelava samodejno, ko so definirani vsi zidovi in so tako fizični prostori razpoznavni. V fazi popisa dobi vsak prostor svojo »nalepko«, v kateri je ime prostora in njegova površina. Seveda je potrebno opis v tej »nalepki« dopolniti, da se izpišejo res vsi potrebni parametri – pravo ime, številka prostora, tlak ...

2 | Za potrebe analize prostorov pa lahko posamezne prostore razvrstimo glede na 3 kategorije: glede na enote (npr. stanovanjske enote), namembnost in tip prostora. Tipi prostora so mišljeni kot podenote posameznih namembnosti (vse povzeto po standardih DIN). Posamezen prostor lahko razporedimo v eno izmed teh skupin ali pa tudi ne.

3 | Pripadnost prostora posamezni skupini – npr. stanovanjski enoti – se lahko odrazi na različne načine. Lahko se izpiše v »nalepko« prostora, lahko se izpiše v sklopu popisa prostorov oz. naredi ločene sezname po posameznih enotah in ne nazadnje se lahko posamezne enote tudi grafično prikaže v risbi (šrafura, barva ...)

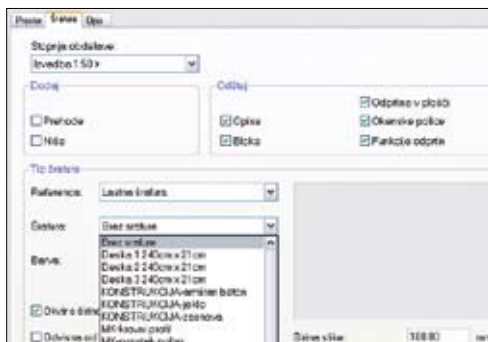


4 | Glede prikaza v »nalepki« zadostuje samo izbira simbola, ki vsebuje vrstico za izpis skupine. Če taka vrstica ni v osnovni definirani, pa jo lahko prek ukaza Prednastavitve umestimo namesto katere koli druge vrstice (npr. tlaka). Tako lahko nalepka v končni stopnji res vsebuje tiste podatke, ki jih želimo prikazati.

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	EE	IME	POZ	VRSTA	TKSTA	TIP	ST	POV. BR [m²]	POV. ST [m²]
2	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	8	11,944	11,970
3	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	11	33,483	33,570
4	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	9	4,434	4,371
5	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	7	5,005	4,930
6	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	8	11,344	11,344
7	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	4	1,024	1,043
8	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	4	1,024	1,043
9	Dnevna soba	Dnevna soba	5	+00 Parket	podlet	stan.	4	1,024	1,043
10	H. soba	H. soba	12	+00 Parket	podlet	stan.	8	11,944	11,970
11	H. soba	H. soba	12	+00 Parket	podlet	stan.	6	3,034	2,970
12	H. soba	H. soba	12	+00 Parket	podlet	stan.	3	3,034	2,970
13	H. soba	H. soba	12	+00 Parket	podlet	stan.	3	3,034	2,970
14	H. soba	H. soba	12	+00 Parket	podlet	stan.	8	21,792	21,834
15	Trasnoho steno	Dnevna soba	17	+00 Parket	podlet	stan.	18	14,434	13,871
16	Trasnoho steno	Dnevna soba	18	+00 Parket	podlet	stan.	7	4,434	4,371
17	Trasnoho steno	Kopirana	13	+00 Parket	podlet	stan.	2	3,063	4,930
18	Trasnoho steno	Kopirana	13	+00 Parket	podlet	stan.	12	11,344	11,344
19	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
20	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
21	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
22	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
23	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
24	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
25	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
26	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
27	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
28	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
29	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
30	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
31	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
32	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
33	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
34	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
35	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
36	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
37	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
38	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
39	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
40	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
41	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
42	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
43	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
44	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
45	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
46	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
47	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
48	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
49	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
50	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
51	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
52	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
53	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
54	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
55	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
56	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
57	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
58	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
59	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
60	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
61	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
62	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
63	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
64	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
65	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
66	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
67	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
68	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
69	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
70	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
71	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
72	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
73	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
74	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
75	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
76	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
77	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
78	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
79	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
80	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
81	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
82	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
83	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
84	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
85	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
86	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
87	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
88	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
89	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
90	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
91	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
92	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
93	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
94	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
95	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
96	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
97	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
98	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
99	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043
100	Trasnoho steno	Dnevna	16	+00 Parket	podlet	stan.	3	1,024	1,043

5 | Enota, namembnost in tip prostora se samodejno izpišejo v popisu količin. Če prostora nismo dodelili nobeni izmed teh skupin, se izpiše, da posamezna skupina ni definirana. V Excelu pa lahko preprosto razvrstimo prostore po skupinah in delamo analize (npr. vsota površin prostorov posamezne enote). Tabela iz Excela lahko prek funkcije Copy in Paste Special/AutoCAD Entities prenesemo nazaj v AutoCAD kot legendo.

6 | Če delamo analizo prostorov prek ukaza Izpis prostorov, imamo že v nastavitvah možnost izdelave različnih seznamov, in sicer glede na skupine. Vendar je tu končna datoteka v obliki RTF in jo lahko odpiramo v Wordu, kjer imamo nekaj manj možnosti analiziranja kot v Excelu, je pa sama oblika datoteke bolj dodelana (oblikovanje, barve ...).



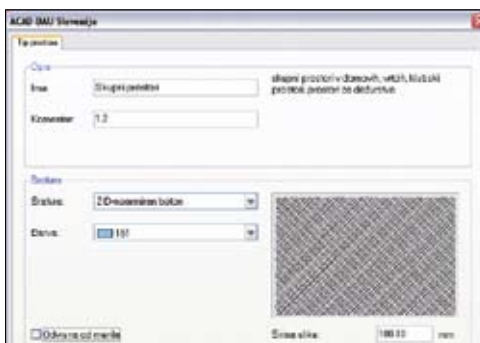
7 | Grafično označevanje prostora v sami risbi pa največkrat pomeni šrafriranje ali barvanje glede na pripadnost. Ob popravljanju prostora se moramo postaviti na kartonček Šrafura. Šrafura je lahko »lastna šrafura«, torej jo določimo sami za vsak prostor posebej. Lahko pa izberemo šrafuro, vezano na enoto, namembnost ali tip prostora.

8 | Definicije, kako se bo posamezna skupina šrafirala, so definirane pod ukazom Prednastavitve. Za enote (npr. stanovanjske enote) izberemo v seznamu Prostor. Na desni strani se nam izpišejo trenutno definirane enote s pripadajočimi lastnostmi. Prek desnega gumba in ukaza Nov lahko dodamo poljubno število novih enot.



9 | S klikom na obstoječo enoto z desnim gumbom in ukazom Lastnosti pa imamo možnost enoto popraviti. Spreminjamo lahko ime enote, komentar k enoti in označbo ali številko enote. Glede grafičnega prikaza ji lahko dodelimo poljubno šrafuro (če želimo, da se samo pobarva, je to šrafura ZID-polno) in poljubno barvo.

10 | Podoben sistem velja za področje namembnosti. Nastavitve izvajamo prek gumba Prednastavitve, kjer v seznamu izberemo Namembnost. Osnovne namembnosti se nadalje delijo na posamezne tipe prostorov. Ves razpored je povzet po DIN-u, lahko pa ga seveda priredimo lastnim potrebam.



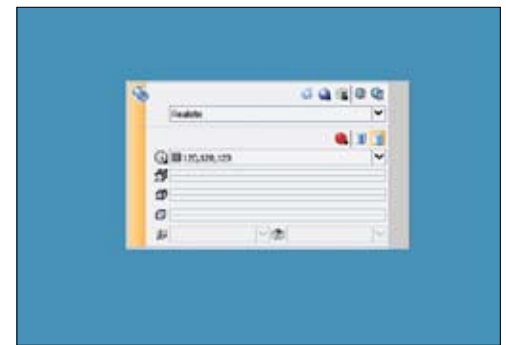
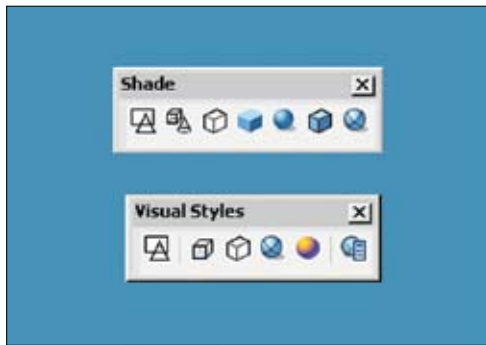
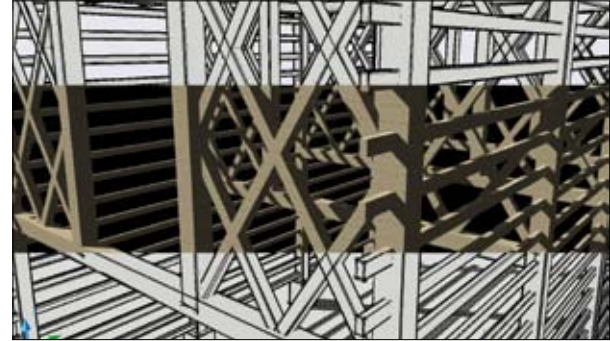
11 | Dodajamo lahko nove namembnosti ali urejamo lastnosti obstoječih (enako velja tudi za tipe prostorov). Vse operacije potekajo enako kot pri enotah prek desnega gumba na miški, s tem da se same lastnosti nekoliko razlikujejo.



12 | Ob grafičnem prikazu s šrafuro (barvo) lahko označimo celoten prostor ali pa samo pas okrog prostora. Prav tako so na voljo možnosti izločanja besedil, simbolov ipd., da načrt ohranja preglednost.

vizualni slogi v autocadu 2007

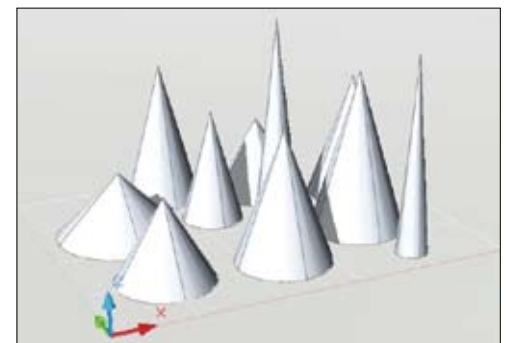
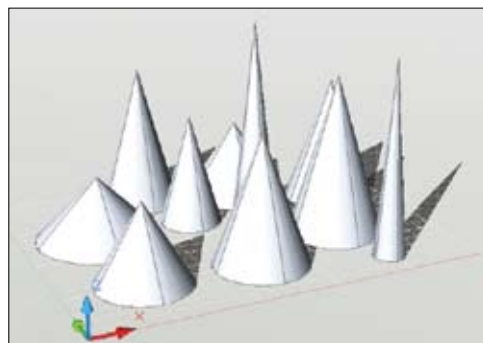
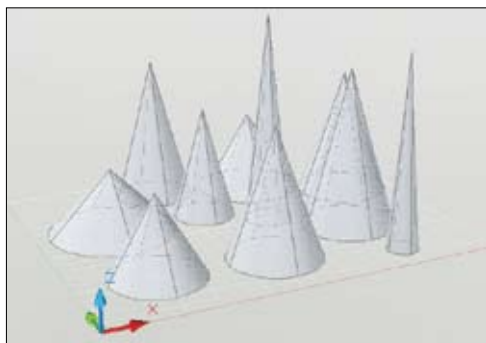
Že med samim delom je pomembno, kako vidimo objekt, ki ga načrtujemo – sploh, če gre za 3D-model. Možnost različnega prikaza v različnih situacijah nam lahko delo olajša, pospeši ali pa ga naredi vsaj privlačnejšega.



1 | Vizualni slogi v AutoCAD-u so se razvili iz prejšnjih načinov senčenja *Shade*. Na enak način so se prevedle tudi orodne vrstice (*Shade* v *Visual Styles*). Sam izraz »Shade« ni več zadoščal, kajti vizualni slogi so zdaj veliko več kot samo različni načini senčenja, čeprav nam sama orodna vrstica ponuja bolj ali manj znane možnosti iz prejšnjih različic.

2 | Za več možnosti za delo z vizualnimi slogi si moramo odpreti *Dashboard* – paleto, ki je tudi sicer osnova delu v 3D. Žal za odpiranje in zapiranje *Dashboarda* ni nobene bližnjice na tipkovnici kot za druge palete (*Properties*, *Design center* ...), ampak ga moramo vedno odpirati prek zavesnega menija *Tools/Palettes/Dashboard*.

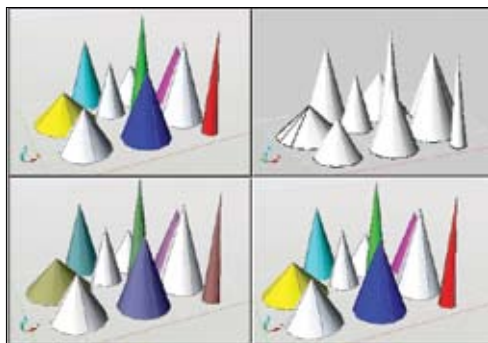
3 | Vizualnim slogom je namenjeno tretje polje *Visual Style Control Panel*, ki je tako kot druga polja lahko prikazan v skrčeni ali razširjeni obliki. Polje lahko razširimo s klikom na dve puščici v levem sivem pasu. Ko je polje razširjeno, se njegov rob obarva oranžno.



4 | V skrčenem polju so na voljo osnovni ukazi za delo z vizualnimi slogi, ki pa jih je še vedno precej več kot na orodni vrstici. Na primer *X-ray mode* omogoča prikaz 3D-modela s prosojnimi ploskvami, tako da si lažje predstavljamo in tudi izbiramo objekte in točke, ki bi bili sicer skriti.

5 | *Shadows off*: ikona je v bistvu ikonski meni – če jo kliknemo, lahko dostopamo še do drugih možnosti, povezanih s sencami. *Shadows off* pomeni, da ne glede na vključeno luč ne vidimo nobenih senc – ampak to velja le za prikaz v delovnem oknu – pri renderiranju so sence vedno vidne.

6 | *Ground Shadows*: zanimiv način prikaza senc (odsebnih senc) na talni ravnini (grid), tudi če ni izrisane talne ploskve. Mora pa biti vključena ena izmed luči, ki meče sence – npr. sonce. *Full shadows*: aktivira odsebnih in nasebnih senc, vendar deluje le ob aktivnem strojnem pospeševanju in primerno zmogljivih grafičnih karticah (glej *Tuning Dialog*).



7 | Ikona *Regular Face Colors* ravno tako skriva podmeni z različnimi možnostmi. Barve ploskev so lahko navadne (*Regular*), *Monochrome Mode* omogoča črno-bel prikaz, *tint mode* prelje vse objekte z izbrano barvo (v osnovi je bela, zato barve samo zbledijo) in *Desaturate Mode* zmehta barve tako, da zmanjša njihovo nasičenost (*Saturation*) za 30 %.



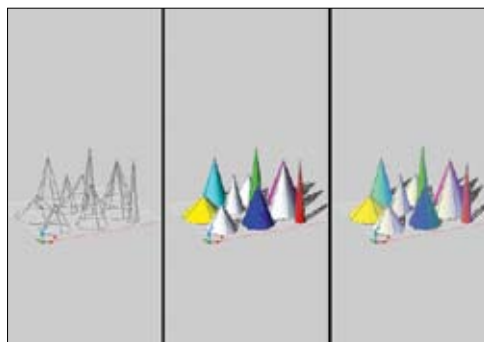
8 | Ikona *Tuning Dialog* nam omogoča nastavitve z bolj tehnične strani – ali bomo uporabljali programsko ali strojno pospeševanje. Zadeva je precej kočljiva, saj nam lahko strojno pospeševanje tudi ob zelo zmogljivi (in dragi) grafični kartici precej nagaja. Vse je seveda zelo odvisno od gonilnikov.



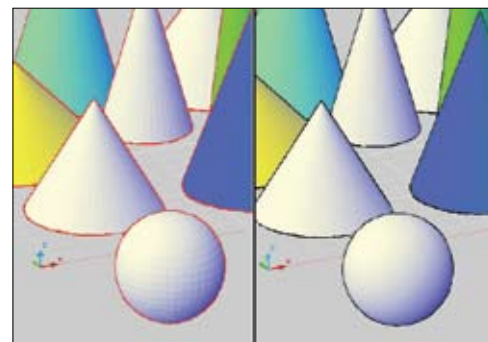
9 | Na začetku preverite, kako deluje strojno pospeševanje, tako da kliknete gumb *Manual tune* in vključite *Enable Hardware Acceleration*. Če bo stvar nagajala (izginjanje ročajev *Grips*, podvajanje črt na zaslonu ...), preklopite nazaj na sicer počasnejše, a zanesljivo programsko pospeševanje. Je pa res, da določene možnosti (npr. *Full Shadows*) v tem načinu niso mogoče.



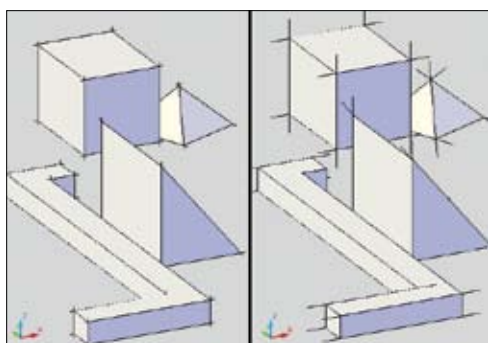
10 | *Visual Styles Manager* odpre okno s celotnim naborem možnosti prikaza za nastavitve vizualnih slogov. Vendar za delo v tem oknu potrebujemo že kar nekaj izkušenj in poznavanja izrazov, da se povsem ne izgubimo. Sicer pa se da definirati poljubno veliko slogov in jih shraniti na paletu za poznejšo uporabo. Spodaj je na voljo še zavesni seznam *Visual Styles*, kjer so na voljo enake možnosti kot na orodni vrstici.



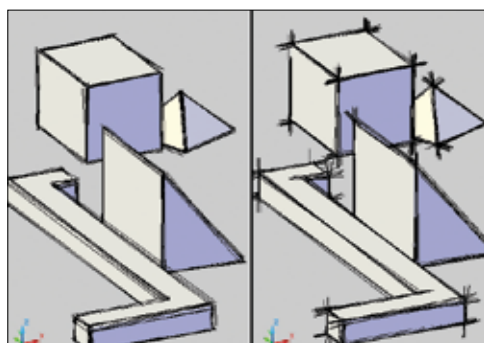
11 | V razširjenem delu srečamo najprej ikonski meni z možnostmi: *Realistic Face Style* – najbližje prikazu v realnem svetu, *No Face Style* – ploskve niso obarvane in vidimo samo robove, ter *Gooch Face Style*, ki namesto svetlih in temnih barv uporablja tople in hladne ter tako podari ploskve, ki se mogoče v načinu realistic slabo vidijo.



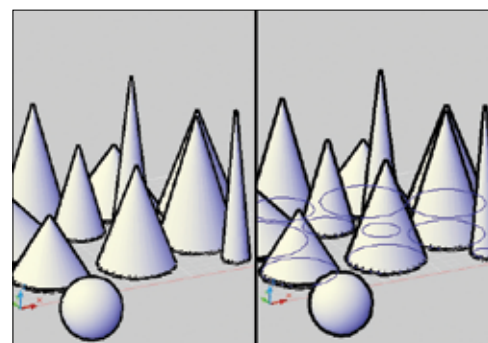
12 | Sledita gumba *Facets* in *Smooth*. Prvi prikaže zabljenе ploskve kot zaporedje ravnih ploskvic, slednji pa ploskev res lepo krožno posenči. Spodaj imamo seznam *Edge Color*, kjer lahko izbiramo barvo robov. Robovi so lahko v barvi objekta ali pa so notne barve, ki jo sami izberemo.



13 | *Edge Overhanging* pa že sega na področje prikaza v obliki skice. Če ga vključimo, dosežemo zanimiv učinek podaljšanja robov v vogalih, ki ga lahko primerjamo s prostoročno skico. Drsnik nam omogoča, da sami nastavimo dolžino, za katero se rob podaljša prek vogala.



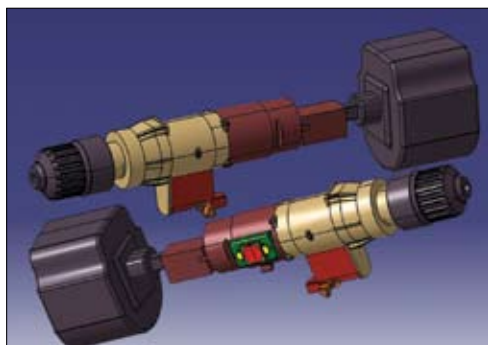
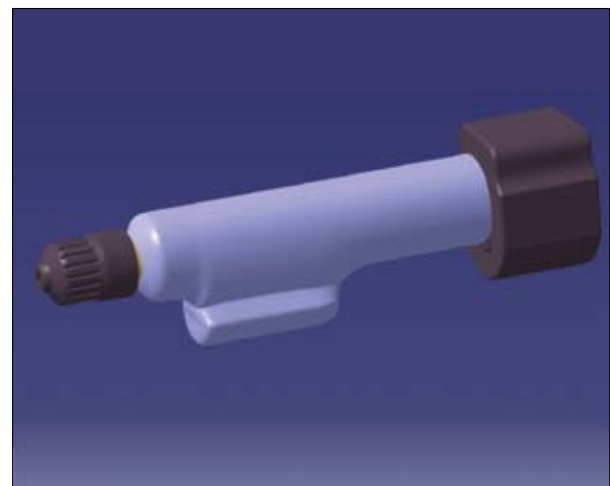
14 | Podoben učinek ima naslednji drsnik *Edge Jitter*, ki robove namnoži in deformira, da niso popolnoma ravni. Jakost učinka lahko spet nadziramo z drsnikom. Zanimiv rezultat dobimo, če oba učinka združimo.



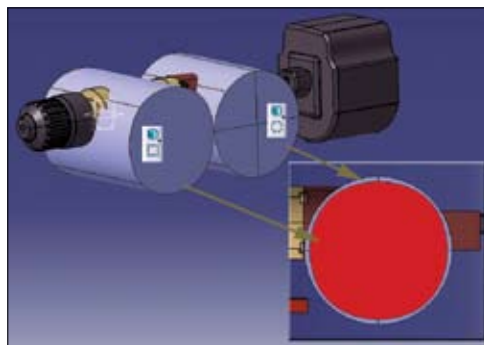
15 | *Silhouette Edges* odebeli robove silhuet, z drsnikom pa nadziramo odebelitev, *Obscured Edges* omogoča vključevanje »nevidnih« robov in nastavljanje njihove barve, *Intersection Edges* pa vključevanje presečnih robov med objekti in nastavljanje njihove barve.

imagine & shape

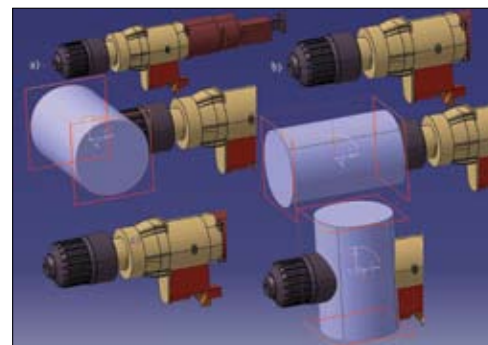
Catia za industrijsko oblikovanje ponuja modul Imagine & Shape. Ta omogoča preprosto delo s površinami *subdivision*. Ne smemo pa pozabiti na povezljivost pri prehodu na kakšen drugi modul programa Catie.



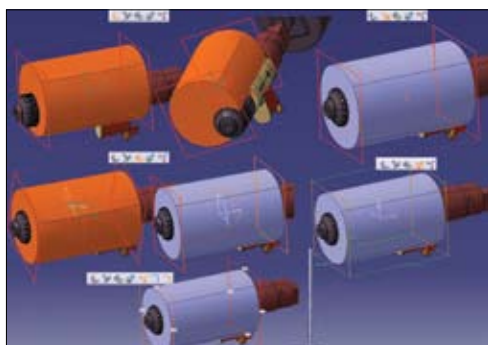
1 | Delovanje modula bomo prikazali na sestavu vrtnika. Želja je izdelati obliko ohišja.



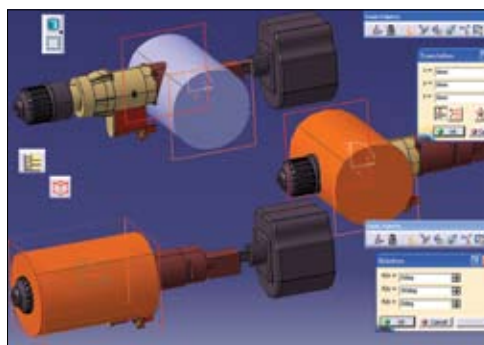
2 | Modul nam ponuja dve različni mreži, ki obkrožata primitiv. Prva je kvadratna, druga pa okrogla. Serijo TNT-jev bomo začeli z nepravilno izbiro, saj bomo za mrežo izbrali kvadratno. Zakaj je izbira neprimerna, bo vidno v koraku 15. Seveda pa je pri kombiniranju različnih modulov mogoče to odstopanje odpraviti.



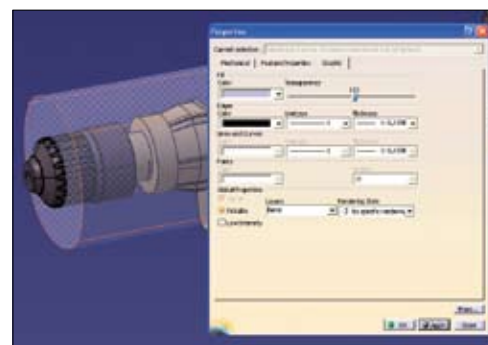
3 | Objekt izdelujemo s pomočjo primitivov (krogla, valj, torus, kocka itd). Uporabimo valj, ki ga lahko vnesemo na več načinov: a) izhodišče je zelena točka (izbereš točko in primitiv); b) izhodišče je srednjica ali črta; c) izhodišče je ravnina.



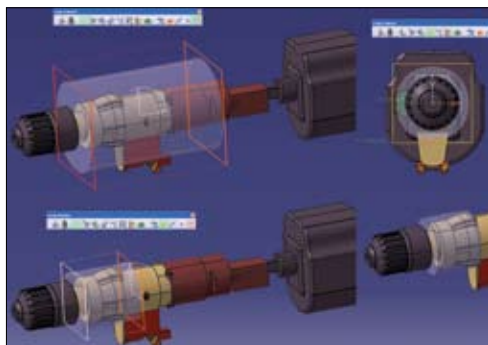
4 | Primitiv obkroža mrežo in če izberemo celotno mrežo, spreminjamo položaj celotnega primitiva. Translacijo izvajamo po oseh ali ravnini. Aktivna ravnina je tista, ki je najbližja normali v trenutnem pogledu in je označena z lokom. Mrežo lahko spreminjamo tudi v smeri normale. Rotacijo izvajamo s pomočjo lokov, ki označujejo os vrtenja. Pri skaliranju je podobno kot pri translaciji. Zadnja možnost je tako imenovana teža stranice v primerjavi z mrežo. Manjša kot je teža, bolj zaobljen je primitiv.



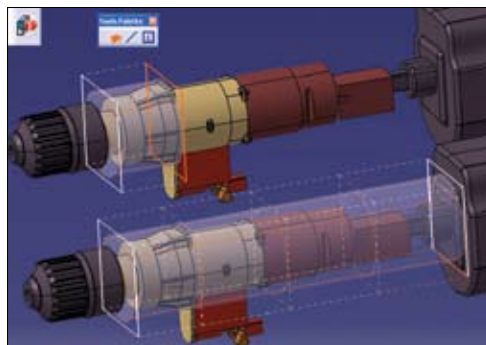
5 | V koraku 3 smo videli tri možnosti vnosa primitiva. Obstaja pa še način, pri katerem nimamo prej določenega objekta za pozicijo. V tem primeru se primitiv vnese na sredino zaslona, smer pa je usklajena s koordinatnim sistemom. Zdaj bomo uporabili korak 4 in postavili primitiv v koordinatno izhodišče. Pazimo, da imamo izbrano celotno mrežo (rdeč kvadrat v meniju). Če izberemo zelen način manipulacije in ikono Edition (rumena tabela), vnašamo položaj numerično. Ko končamo, pa z ikono *reset compass* (ključavnica) uskladimo koordinatno izhodišče primitiva z osnovnim.



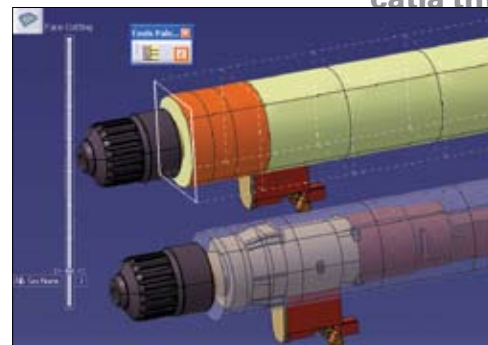
6 | Primitivu dodelimo prosojnost, saj bomo imeli tako večji nadzor pri delu. Od tega trenutka naprej se primitiv preimenuje v model.



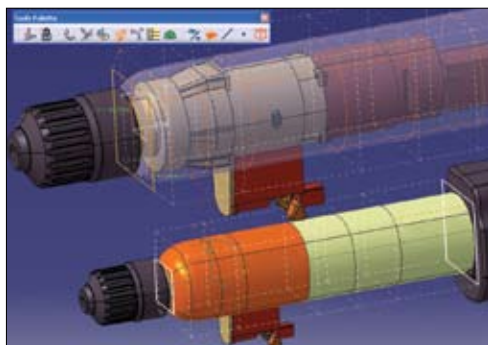
7 | Model premaknemo v zelen položaj in ga skaliramo v zeleno velikost. Na koncu izberemo le zadnjo površino mreže in mrežo premaknemo. Pri tem vidimo, da se je model zmanjšal.



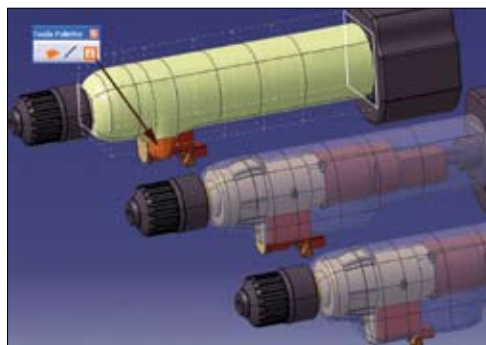
8 | Naslednji korak bo povečevanje mreže, kar se bo izrazilo kot sprememba modela. Uporabimo ukaz *Extrusion* in pri označeni površini podaljšamo modela. Postopek ponavljamo, dokler ne dobimo zelene oblike. Tako dolžino modela lahko dobimo, če isto ploskev mreže premaknemo s translacijo. Razlika bi bila v številu odsekov mreže (prvi postopek 4, drugi pa 1).



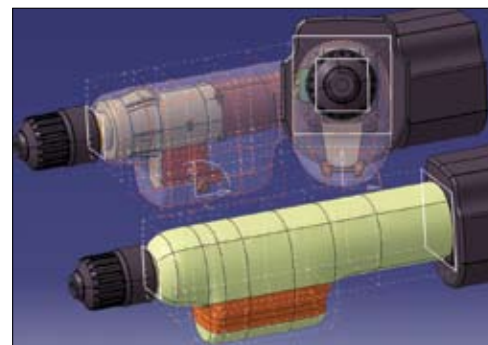
9 | Za povečevanje odsekov uporabimo ukaz *Face cutting*. Če označimo ikono *i*, lahko na modelu vidimo, kako bo razdelil mrežo. Drsnik nam pove, na koliko delov bomo razdelili obstoječi del mreže. S pomočjo *Section edition* vnesemo številčno vrednost razdelitve.



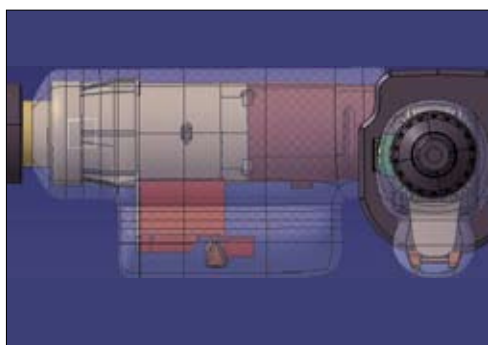
10 | Ko modul dvakrat kliknemo, se nam odpre manipulacijsko okno. Pri izbiri imamo potrjeno okno za izbiro površine (lažje izbiranje objekta mreže) in izberemo čelno ploskev. Uporabimo ukaz za skaliranje ter ji zmanjšamo dimenzijo. Opazimo, da se objekt samodejno zakroži.



11 | Spet uporabimo ukaz *Extrusion* in če imamo označeno ikono z *i*-jem vidimo učinek, ko izberemo zeleno površino. Če držimo tipko *Ctrl* in potrjujemo zelene površine, se po koncu ukaza izdela zelena mreža. Postopek ponovimo še enkrat.



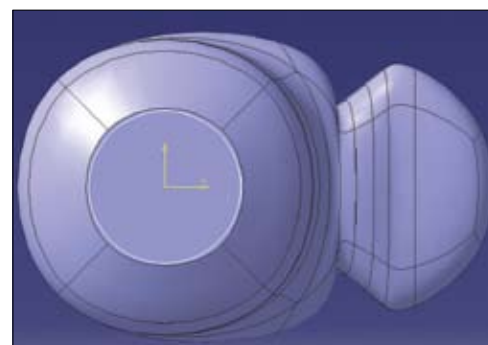
12 | Zadnjo mrežo potegnemo navzdol in dodamo odsek.



13 | Spodnji del zdaj preoblikujemo s pomočjo skaliranja prej narejenih odsekov.



14 | Modul omogoča spreminjanje mreže s pomočjo črte. Da narišemo črto, uporabimo ukaz *Sketch curve*, v oknu izberemo ikono za *Plane selection* in ravnino, na kateri želimo narisati črto. Črto lahko narišemo tudi brez določitve površine. Če potrdimo na ikono *Transformation*, lahko z njo pozneje manipuliramo. Da povežemo črto z zelenim odsekom mreže, uporabimo ukaz *Link*. Ko dvakrat potrdimo na črto in jo pozneje popravljamo, se to izraža tudi na našem modelu.

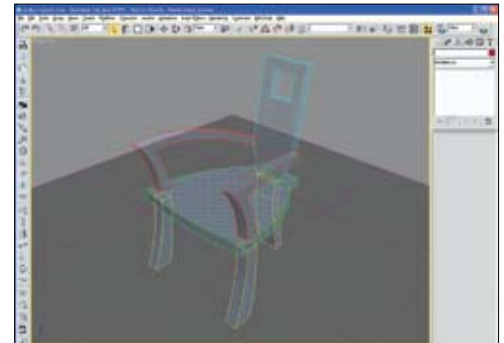
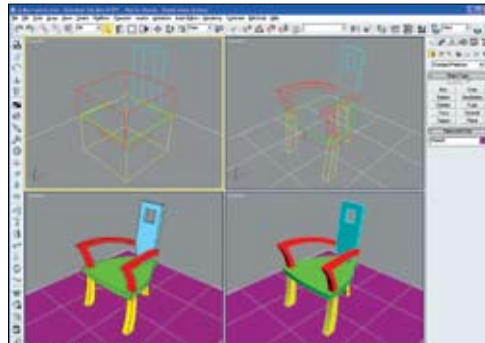
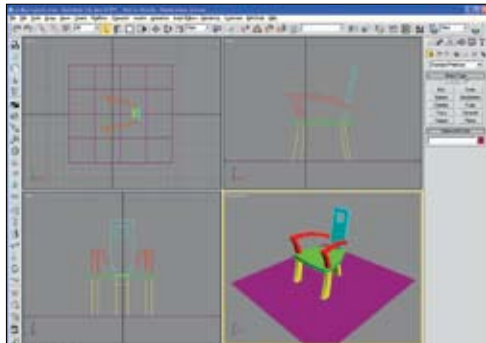


15 | Slika prikazuje, zakaj je takšna razdelitev mreže napačna. Vidimo, da ne dobimo kroga. V naslednjem TNT-ju bomo uporabili drugačno razdelitev in dodelali naš model.

vport

prikaz v poglednih oknih | V resničnosti vidimo le eno sliko. Računalniško sceno pa lahko prikazemo na različne načine. Izberemo prikaz, ki nam najbolj ustreza. Bolj ali manj natančen, prozoren, mrežen, senčen, preprosto ali zapleteno pobarvan ...

V tokratni vaji bom na preprostih scenah prikazal različne možnosti prikaza objektov in okolice. Različne načine izberemo tako, da se z miško postavimo na naslov poglednega okna in izberemo desni klik. Odpre se meni, s katerega izbiramo zelen prikaz.



1 | Viewporti predstavljajo prostor, na katerem je prikazana scena. So nekakšna okna do računalniškega 2D- in 3D-sveta. Skoznje tudi urejamo objekte v sceni. Običajno so na začetku prikazana 4 okna:

- *Top* ali tloris (levo zgoraj na zaslonu);
- *Front* ali pogled od spredaj (desno zgoraj na zaslonu);
- *Left* ali levi pogled (levo spodaj na zaslonu) in
- *Perspective* oziroma perspektivna.

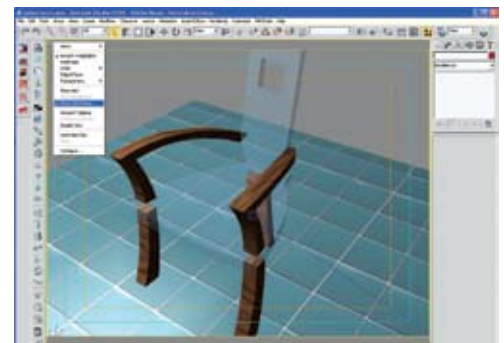
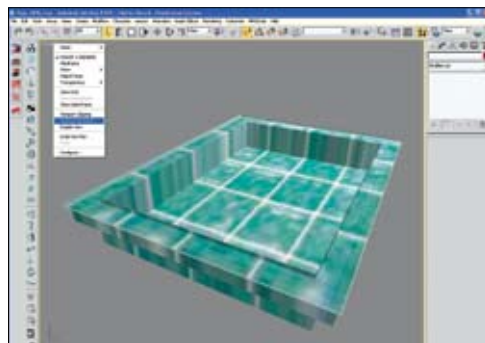
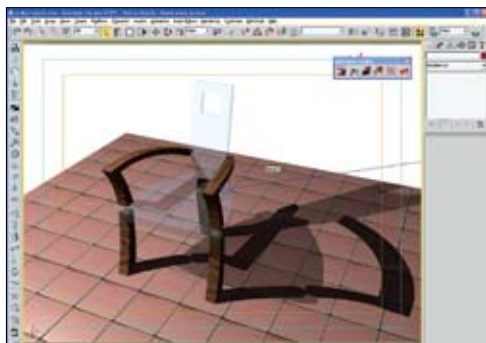
Okna aktiviramo s klikom (svetujem desni klik na miški, ker s tem ne boste izgubili trenutnega izbora objektov). Aktivno okno je rumeno obrobjeno.

2 | Pogled prek iste kamere je lahko različen. Nastavimo si tak pogled, ki nam v dani situaciji omogoča najboljšo obdelavo scene. Na sliki so štiri primeri:

- Prikaz *Bounding Box* (levo zgoraj na zaslonu) nam omogoča poenostavljen prikaz objektov scene. Vsi so namreč prikazani kot kvadri. To nam predvsem koristi, ko imamo zapleteno sceno, a v njej izdelujemo animacijo in nam je bolj pomembno, da vidimo samo gibanje objektov kot pa končen videz.
- *Flat* ali plosko senčenje (levo spodaj na zaslonu) že prikaže materiale, vendar plosko, brez prostorskih učinkov osvetlitve.

- *Wireframe* ali mrežni prikaz objektov (desno zgoraj na zaslonu) nam omogoča še vedno zelo hitro delo z objekti, predvsem pa preprost izbor objektov v ozadju.
- *Smooth Highlights* je gladko, prostorsko senčenje. Med njim in *Wireframe* prehajamo s *F3*. Če želimo še vidne robove, uporabimo *F4*.

3 | *Prozornost* - v oknih lahko prikažemo tudi prozorne materiale. Nastavimo pa lahko preprosto prosojnost - *Simple* - ali boljše - *Best*. S tretjo možnostjo - *None* - prosojnost izključimo. Običajno imamo nastavljeno vrednost *Simple*.



4 | *Sence* - v osnovi v oknih sence niso predstavljene. Objekti so sicer temnejši na neosvetljenem delu, vendar tako nasebne kot odsebnice sence v vportih niso prikazane. Seveda, če imate dobro grafično kartico, ki podpira DirectX, si lahko namestite tudi gonilnike, ki vam bodo prikazali sence, zrcalnost in še kaj v oknih v realnem času.

5 | *Texture correction* - ko objektu priredimo material s teksturami, se običajno zgodi, da so le-te popačene. Če jih

želimo popraviti, se z miško postavimo na ime okna, kliknemo desni gumb in izberemo ukaz *Texture Correction*.

6 | *Safe Frame* - nam predstavlja enega ali več okvirov na določeni oddaljenosti od roba slike v oknu. Razmerje širina : višina se lahko pri oknu razlikuje od razmerja izhodne rastrske slike, vendar nam *Safe Frame* vedno pokaže pravilno izhodno razmerje za upodabljanje. Če imamo vključene varnostne okvire, se lahko prepričamo, da bo določen del

scene, ki ga sicer vidimo, resnično upodobljen. Pri ploskovnih objektih lahko ob urejanju izbiramo točke, robove, trikotne ali štirikotne ploskve ali pa sklope ploskev. Zaradi boljše vidnosti izbranih ploskev lahko le-te pobarvamo z rdečo. Ta način prikaza lahko vključimo ali izključimo s *F2*.

Za konec

Seveda je nastavitev za pogledna okna še veliko. Ogledate in spremenite si jih lahko prek ukaza *Customize/Viewport Configuration* ...

Razširite si obzorje, naročite se na

Monitor

12 številčk
55,96
EUR



Logitech QuickCam Communicate STX USB

Spletna kamera, 30 slik na sekundo, ločljivost 640 x 480 pik, USB 2.0.



Logitech Cordless Desktop LX300

Brezžični tipkovnica in miška, ki delujeta kot eno.

Naročite se na Monitor in sodelujte v nagradnem žrebanju.

Izmed novih naročnikov, ki se bodo naročili na Monitor s priloženim DVDjem, bomo izžrebali

50 nagrajencev,

ki bodo lahko izbirali med

spletno kamero Logitech QuickCam Communicate STX USB

in

brezžičnim kompletom tipkovnice in miške Logitech Cordless Desktop LX-300.

Pišite na

narocnine@monitor.si,

pokličite na (01) 230 65 31 ali

uporabite reviji priloženo naročilnico.

Naročniki prejmejo tudi poslovno prilogo Sistem.

Pravila sodelovanja v nagradni naročniški akciji so objavljena na spletni strani www.monitor.si.

Akcija velja do 1.4.2007.

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.



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

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

BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA

- 2.5 krat odpornější*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI

- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA

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

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE

- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA

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

Toshiba EasyGuard
carefree Mobile Computing

Tecra A8-183

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 + 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **1.062,00 EUR** brez DDV
(1.274,40 EUR z DDV, 305.397,22 SIT)

Satellite M100-164

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2300, Intel® PRO (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 14.1" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ System in SRS® WOW, avtonomija do 4.1 ure
- 4xUSB, mikrofona, slušalke, S-video, zunanji monitor, 5 v 1 medijska reža
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena Satellite M100-164: **910,00 EUR** brez DDV
(1.092 EUR z DDV, 261.686,88 SIT)

Akcijska cena Satellite M100-165: **1.040,00 EUR** brez DDV
(1.248 EUR z DDV, 299.070,72 SIT)

Satellite A110-293

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Solo procesor T1350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 6 v 1 medijska reža
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **775,00 EUR** brez DDV
(930,00 EUR z DDV, 222.865,20 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside logo, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali pooblaščenec v ZDA. Oznamo drugih državih. Microsoft in Windows so varno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in drugih državah.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si