



Vsebina

CELOTNA :: VSEBINA

- Avtomobilizem ::
- Arhitekturna beseda ::
- Estrada ::
- Film ::
- Kulinarika ::
- Marketinške novice ::
- Mi med seboj ::
- Moda in lepota ::
- Najstniška scena ::
- Računalništvo ::
- Smeri razvoja ::
- Zdravje ::
- Mali oglasi ::
- Osmrtnice ::

Datum: **Torek, 17. Junij 2003** - Stran: **ZNANOST**

natisni

Pogovor z dr. Francem Solino, predavateljem na fakulteti za računalništvo in informatiko v Ljubljani

Oprema ni vse, pomembnejše je inženirsko znanje

Elektronska ali računalniško zasnovana umetnost je nov medij, ki ima svoje zakonitosti, svoj način ustvarjanja in sprejemanja

V Mariboru se je pred dnevi končal 9. mednarodni festival računalniških umetnosti, na katerem je sodeloval tudi prof. dr. Franc Solina, predavatelj na ljubljanski fakulteti za računalništvo in informatiko. Študenti te fakultete se povezujejo s študenti Akademije za likovno umetnost in skupaj delajo zanimive projekte. O njih smo se pogovarjali z našim sogovornikom v živo, na naši spletni strani www.vecer.com.

- Kaj vas je pritegnilo na letošnjem festivalu računalniških umetnosti?

"Tako kot prejšnja leta, sem bil vesel predvsem študentskih projektov, ki so nastali s sodelovanjem študentov Akademije za likovno umetnost (ALU) in Fakultete za računalništvo in informatiko (FRI). Študentske projekte sem spremljal ves semester, od prvih idej, preko problemov, ki smo jih morali rešiti, pa vse do zadnjih krčev tik pred otvoritvijo festivala. Na njem vedno uživam tudi pri drugih predstavljenih projektih."

- Študentje imajo praviloma zmeraj zanimive ideje, kaj so predstavili letos?

"Kot vsako leto, so tudi letos bili izjemno zanimivi projekti. Študentje preizkušajo nove informacijske tehnologije in jih postavljajo v umetniški kontekst. Predstavljeni so bili

3D virtualni prostori, nadzor z video kamerami na oddaljenih

lokacijah, uporaba digitalnih kamer za slikanje obiskovalcev galerije, predvsem pa spletne strani in video instalacije. Projekti so odražali tako svetovne dogodke

(gesli ArtNetLab skupine sta bili Friendly Fire in

The Medium is the Massage) kot povsem osebno dožemanje novih tehnologij."



Dr. Franc Solina: "Umetniki se vračajo tako, da pomagajo ustvarjati nove načine uporabe tehnologije."

ISKALNIK in KOMENTARJI

Iskanje:

(Napredno iskanje)

Komentarji na članke iz strani ZNANOST.

ANKETA IN KOMENTARJI

Ali naj Pivovarna Laško prevzame Pivovarno Union?

- Da
- Ne

Rezultati ankete in komentarji

video članki

Online čiščenje

Čiščenje virusov omogočil: **Real security**

INTERNETNA DRAŽBA



Dražba za kompletan računalnik s CD zapisovalnikom. Prikaži...



Dnevi grmenja 2003 v Gornji Radgoni



Četvorka 2003



Avtosalon v Ženevi 2003

KORISTNE POVEZAVE

- :: **Prenos sej Državnega zbora RS in komentarji**
- :: **Evropski časopisi**

VEČER

bon na dan

Naberite si čeden kupček ugodnosti

Interaktivno

Vsi :: komentarji k člankom

Forumi ::

Z nami na klepetu ::

Franc Solina udeleženec računalniškega festivala



Internetne dražbe ::



Zabava

Klepetalnica ::

Ujemanja ::

Bioritem ::

Horoskop ::

Stiki ::

Prerokovanja ::

Slovar sanj ::

SOBOTNAPRILOGA



Snopič v formatu PDF

Dodatki

Arhivske izdaje ::

Izdaja za dlančnike ::

WAP Vecer ::

Ponudba za webmastre

Sploane informacije

O podjetju ::

Za oglaševalce ::

Akcije ::

Naročilo na Vecer ::

Arhiv na CD-jih ::

Večer kot privzeta stran



Prvi povojni slovenski časnik
(prvič v PDF)

- Omenili ste, da ste projekte študentov spremljali od idej do realizacije. V kolikšni meri pri tem pustite avtorjem proste roke? Vas pogosto prosijo za pomoč, nasvet?

"Študentje ALUja morajo oblikovati idejo za spletni oziroma računalniško bazirani projekt. Nato na začetku semestra predstavijo te ideje mojim študentom računalništva kot na neki borzi idej. Študentje računalništva, ki so že organizirani v skupine 4-5 ljudi, nato izberejo svojega partnerja z ALUja. Naloga obeh mentorjev, prof. Sreča Dragana z ALUja, in mene, je predvsem, da omogočiva izvedbo teh projektov. Pri nekaterih ni potrebno veliko pomoči, pri drugih pa gre za tehnološko zahtevne probleme, kot je na primer avtomatska detekcija človeških obrazov na slikah. Vsaka projektna skupina mora redno poročati o svojem delu, tako da študentje ne zaspijo in da so projekti ob koncu semestra dejansko realizirani. Zagotoviti pa je potrebno vso tehnično opremo, od računalnikov, spletnih serverjev, digitalnih fotoaparátov itd."

- Na prvi okrogli mizi v okviru letošnjega računalniškega festivala je bilo veliko govora tudi o tem, da v Sloveniji ni dovolj laboratorijev oziroma dovolj zmogljive računalniške opreme, s katero si pomagajo umetniki pri ustvarjanju. Se tudi študentje pritožujejo glede tega, so kdaj omejeni po tehnični plati?

"Kot da sem slutil tole vaše vprašanje. Opreme ni skoraj nikoli dovolj. Na srečo smo na FRIju dokaj dobro opremljeni

s sodobno računalniško tehnologijo tako v študentskih laboratorijih kot v raziskovalnih laboratorijih. V preteklih letih smo recimo v enem projektu uporabili tudi mobilni robot, ki ga imamo v Laboratoriju za računalniški vid. ALU žal nima skoraj nikakršne opreme, celo spodobnega priključka na internet nima. Vendar pa oprema ni vse, veliko bolj pomembno je inženirsko znanje naših študentov. Tega bi bilo veliko težje plačati ali najti na prostem trgu.

Tudi če bi ALU imel svojo opremo, bi moral zaposliti ali najeti ljudi za tehnično podporo te opreme. Tako se naši

študentje sicer ne morejo pritoževati, vendar pa je do tega

sodelovanje prišlo na povsem osebno pobudo. Študentje z obeh institucij so tega sodelovanje zato izredno veseli.

ALU-jevci, ker sploh lahko delajo z novimi mediji, FRIjevci, ker jih ti projekti postavijo na nek način v realno okolje in jih navajajo na skupinsko delo. Tudi za večino povsem drugačen pristop do te tehnologije jih pritegne.

Model takega interdisciplinarnega sodelovanja sicer v razvitem svetu ni nič novega."

- Obiskovalec Vlado Stankovski: "Pred leti sem v nekem časopisu prebral, da je firma Microsoft začela s projektom digitalizacije slik znanih slikarjev. Če bi uporabljali dovolj kvalitetne prikazovalnike, bi lahko v prihodnje uživali v vrhunski umetnosti na svojem domu. Kako realna so ta naša pričakovanja? So "biti" primerljiv medij kamnu ali olju in platnu?"

"Microsoft dejansko ima tak projekt in je zgradil izredno veliko podatkovno zbirko umetniških reprodukcij. Vendar gre še vedno za reprodukcije. Morda bomo v prihodnosti res namesto v knjižni obliki imeli umetniške monografije na elektronskih medijih, vendar kot sem rekel, gre le za kopije. Umetniška slika je večplasten fenomen, kjer se njene materialne pojavnosti ne da zreducirati le na slikovno podobo. Seveda pa vsako novo tehnologijo umetniki hitro uporabijo za umetniško izražanje. Elektronska ali računalniško zasnovana umetnost ni zato niti boljša niti slabša - je skratka nov medij, ki ima svoje zakonitosti, svoj način ustvarjanja in sprejemanja."

- Obiskovalec ModelX: Ali imamo po vašem mnenju v Sloveniji dovolj talentov za produkcijo npr. slovenskega Star Treka, če si predstavljamo SciFi vizualizacije kot vrsto računalniške umetnosti.

"V Sloveniji imamo tudi odlične produkcijske skupine, Arxel je na primer med vodilnimi svetovnimi producenti računalniških iger. Če bi dobili naročnika, menim da bi v Sloveniji tudi lahko sproducirali celovečerni SciFi film, saj na srečo cena strojne opreme pada. Na drugi strani hočejo ustvarjalci seveda do zadnjega izkoristiti tehnične zmožnosti."

- Arxel je res odlična skupina, toda v Sloveniji (razen v strokovnih krogih) malo znana. Kakor da je usoda slovenskih računalniških ustvarjalcev, da bolj (in včasih tudi prej) uspejo v tujini...

"To je večplastno vprašanje. Na eni strani zato, ker informacijska tehnologija svet globalizira, zato je računalniško bazirane umetniške projekte morda lažje hitro predstaviti preko interneta svetovnemu občinstvu. V tujini je tudi več organizirane podpore v obliki specializiranih festivalov,

štípendij za umetnike, nenazadnje možnosti za ustvarjanje. Velike raziskovalne skupine, naj bodo na univerzah ali v industriji, imajo inštitut vabljene umetnika, kjer na primer leto dni gostijo umetnika in mu omogočijo ustvarjanje - dajo mu opremo in tehnično pomoč. Umetniki pa vračajo tako, da pomagajo ustvarjati nove načine uporabe tehnologije. Danes je to velik problem - za veliko tehnologij (recimo nove generacije mobilne telefonije) enostavno še ni dovolj primernih vsebin ali načinov uporabe, da bi se lahko dovolj hitro razširila."

Nataša Jenuš

- :: Online prevajalnik
- :: Slovenski telefonski imenik
- :: Svetovni telefonski imeniki
- :: Vremenska napoved
- :: Slovarji
- :: Prazniki po svetu
- :: Register zdravil v Sloveniji
- :: Poštne številke v Sloveniji
- :: Slovenski muzeji in galerije
- :: Imenik davčnih zavezancev
- :: Register transakcijskih računov
- :: Loterija Slovenije



Iskanje po internetnih straneh na celem svetu

Najdi

Drugi iskalniki:

- :: All The web (svet)
- :: Najdi (Slovenija)



Barve povedo več, kot si upamo pomisliti...



Preverite, kakšno prihodnost vam napovedujejo sanje.



Povzeto po starem ciganskem izročilu prerokovanja iz kart.



SlovarSANJ za dlančnike
Brezplačen program za Pocket PC.

Prerokovanje za dlančnike
Brezplačen program za Pocket PC.

Horoskop za dlančnike
Brezplačen program za Pocket PC.

TELENOVELE



Telenovela:
Ljubezen brez greha



Telenovela:
Med sovraštvom in ljubeznijo



Telenovela:
Salome



Telenovela:
Močno me objemi



Telenovela:
Esmeralda

Druge telenovele...

Vaš komentar:

Vabimo vas, da napišete svoje mnenje, komentar ali pripombo k članku.

Ime:

E-mail:

Sporočilo:

Pošlji

Prosimo, da izpolnite vsa polja. Če polje z elektronskim naslovom pustite prazno ali ga nepravilno izpolnite, potem vam drugi obiskovalci teh strani ne bodo mogli odgovoriti na vaše pismo.

ČZP VEČER ne prevzema odgovornosti za izjave obiskovalcev.

... Zaradi razlik med tiskano in internetno izdajo, je verodostojna samo tiskana izdaja.

Skrbnik strani:
Webmaster Časopisno
založniško podjetje
VEČER, d.d.
Svetozarevska 14
2000 Maribor



Tel.: 02 / 23 53 500
Fax.: 02 / 23 53 368

TRK: 04515-
0000521398
Davčna št.: 50611631
Matična št.: 5048362000