

C BAIKZINE

magazin o stvaranju
kulture za djecu



Ovaj Brickzine sam
čitao/ čitala i uz njega griješila ja

.....

i moji frendovi

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Miksao album, snimao film, pisao knjigu...svejedno. Nastavci su zeznuti. I još bolji od svega.

dir Prošli mjeseci su bili izrazito opaki. Ne samo zato jer sam uzduž i poprijeko preslušao "tvrđi" džir Kreše Bengalke, Živca Maradone, Vojka V. i DJ VRHA. Puno se toga događa u svijetu "cigle". Najvažnije je ono što i sam možeš vidjeti svaki put kada ideš u grad - u "Benčiću" mama i tata imaju sve manje mjesta za parkiranje, vrte se dizalice, bageri, miješa se beton, sve poprma nekakve uvjerljive konture. Među ostalim i ono što se zove Dječja kuća, a to je naš budući dom.

Kao što znaš, *Brickzine* je poseban. Ne gužvamo se na kisocima, ne maltretiramo te svaki mjesec kada i nemamo što reći, ne izgledamo kao katalog iz dućana. To sa sobom nosi i poveći teret. Svaki tiskani nastavak je kao da radimo novi dio uspješnog filma (recimo ovo bi bio *Povratak u budućnost III*, ali kauboje ćeš vidjeti samo u preporuci stripa *Ken Parker*), videoigre ili glazbeni album nakon par godina stanke. Oko svega si oprezan, bojiš se da ne izgubiš originalnost, one koje si već osvojio. Nismo "jutjuberi" koji izbacuju "trash" svaki dan.

Lovrinae Ima pjesma *Zoni ti si lud*, a govori o tome kako Zoni, marketinški vođa *Dječaka* (koji više ne postoje, ali su nam *Na Lovrincu* i *Struja* i dalje u ušima), mjesecima miksa album *Kida Rađe* i svi se brinu da je zauvijek zaglavio jer traži savršenstvo. U povijesti nastavaka možda je najgore prošla igra *Duke Nukem 3D* čiji se nastavak čekao 15 punih godina

i onda bio totalno razočaranje. Baš totalno. Tako ti je nama. Tražiš nove ideje, forsiraš (fino rečeno: motiviraš) autore, dizajnere i ilustratore da naprave još bolje, nešto originalno. Prvi broj je uzbuđenje i nosi te adrenalin, drugi je zrelost jer točno znaš što sve iz jedinice želiš popraviti, a treći je već drugačiji. Putem neki postanu nova skupina ljudi (čestitke našem vođi ilustratorske posade Draganu na bebi!), drugi nađu potpuno drugačiju karijeru, treći se umore...

Važno je da znaš kako su sve te emocije normalne i da će te stalno pratiti što god radio te da nema razloga za odustajanje. Zato ti je sada u rukama treći tiskani *Brickzine*, na adresi *brickzine.hr* imaš naš potpuno novi portal (izrazito važno!), a u "benčiću" vidiš oblik Dječje kuće. Radi, pokušavaj i griješi.

Postoji li dobra greška? Neću kvariti zabavu jer o tome smo pripremili baš gomilu materijala. Tema prvog broja bila je ulica jer je smisao grada i društva, drugog dosada jer iz nje proizlazi sva kreativnost, a ovoga - greška. Jer iz nje proizlazi cijeli život.

Uživaj. Opet.



KRISTIAN.

ZABORAVIO POPITI PILULE PROTIV GREŠKE.

originalno

Benčiću

36



PUT POD NOGE

Programerova meksička avantura

Kako je otići u Meksiko, tražiti prijatelje za rad na VR aplikacijama, ali umjesto toga sprijateljiti se s bakom koja prodaje naranče?!

44

VRTLAR NA BETONU

Zelene pogreške

Nikome posadena rajčica na balkonu nije uspjela iz prve. O tome nam nitko ne može više reći od Ane zvane Povrće.



8

TEMA BROJA

Greška!

Zeznuta tema, ali i mi smo zeznuti. Nitko nije rođen ni kao glazbenik ni kao slikar ni kao Batman. Pokušaj, eksperimenti, zezovi, *failovi*... često su nešto najbolje što ti se može dogoditi.



ARHEOLOGIJA NA ASFALTU

Što bi Marso mislio o nama da nas iskopa?

Leopold i Piroška prošli su na arheološkim iskopima svašta, ali prvi su put počeli razmišljati kako izgleda i taj arheolog s Marsa.

54



58

DIZAJNIRANJE

Nije greška do tebe, do fonta je!

Samo ćemo reći - disleksijo, doviđenja!

SADRŽAJ

26

KREATIVAC IZ KVARTA

Kako napraviti festival

Što je bolje od odlaska na festival?
Mi znamo - raditi vlastiti festival!
Imamo neke trikove i paket
ideja koji želimo podijeliti.



**I kako bi rekli na
svakoj poštenoj lošoj
reklami - i to nije sve:**

- 1 Urednik ima za reći
- 4 "Ciglina" glazba
- 5 Tvoja glazbena džungla: TikTok je zeznuo stvar. Moš si mislit.
- 6 Vijesti iz budućnosti III
- 10 Više griješi pa nećeš pogriješiti
- 14 Svi ti dobri kreativci koji griješe...
- 18 Tko normalan voli osjećaj greške
- 20 Pokvarena umjetnost
- 22 Kviz bez greške: Koji si tip dobrog tipa ili tipice?
- 24 Dvoboj: Foto album vs. Instagram
- 29 Ciglanje: 5 (a i više) super zanimljivih stvari o Dječjoj kući
- 38 Za mićeg brata i/ili sestru: *Koto u urom - otok u moru;*
- 39 Kinetički pijesak iz tvoje kućne tvornice
- 40 Gladuševa kuhinja: Kako napraviti Malinastu srećicu?
- 42 Pilana: Nered sređen! Drvena "kašetica" za časopise, stripove, fanzine
- 47 Strip *Sputnikove godine*: Tebi bizarnost, djedu i baki nostalgija, svima ljepota
- 48 Pričoklepac: Nije zadaća - pisanje priče u 3 koraka
- 50 Upoznajemo (rukotvornog) majstora: Kipar Dražen Vitolović
- 51 Upoznajemo (digitalne) majstore: Mikrotvornica (3D printanja)
- 52 Byte & Chips: Ova stvarnost nam nije dosta
- 60 Društveno igranje: #_____ je zakon!
- 66 Filozof za 5: Iza sedam brda, sedam gora, bila jednom jedna paradigma...
- 68 Što vidimo kada se pogledamo u ogledalo?

30

KOMPAS KROZ GUŽVU:

Kapetane, krećemo!

Stripovi, igre, knjige,
filmovi... Vodimo na put
guštiranja koji nema kraja.



62

DOBRA (I KRATKA) PRIČA

Skok

Kopjar nas je opet
pogodio gdje treba.



GLEDAJ, SLUŠAJ, VRIŠTI!

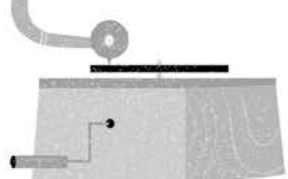
Mi brickzinovci znamo kako bez dobrog zvuka nema ni kvalitetnog čitanja! Neki izvođači s naše nove *playliste* su totalni anonimci (50 000 pogleda, što je to danas?!), neke već dobro znaš, a važno je samo da imaju moćan zvuk, zovu na cupkanje, spotovi su im zakoon i umjetnost za sebe.

bit.do/ljeto2019



Father JOHN MISTY - *Date Night* / Idles - *Danny Nedelko* / Marshmello - *Here With Me* Feat. CHVRCHES / Rolling Blackouts Coastal Fever - *Talking Straight* / Tom Tom Club - *Wordy Rappinghood* / Khruangbin - *Evan Finds The Third Room* / Kid Rađa - *Sve šta đaku treba* / Toro y Moi - *Freelance* / RAT BOY - *INTERNATIONALLY UNKNOWN* / Sharon Van Etten - *Comeback Kid* / Aldous Harding - *The Barrel* / José James - *Lovely Day* ft. Lalah Hathaway / Sam Fender - *Play God* / Jon Spencer - *I Got The Hits* / Foals - *On The Luna* / Tame Impala - *Patience* / Mothers - *PINK* / Cherry Glazerr - *Daddi* / 180dB ft. Meredith Graves & Nick Zinner - *Road Trip* / CRUDO PIMENTO - *Hollow Body* / Grimes - *We Appreciate Power* / TEEN - *Popular Taste* / Carnage - *Letting People Go* feat. Prinze George / Garmiani - *BARRACA* / Yellow Claw & Radical Redemption - *20.000 Volts* / The Chemical Brothers - *We've Got To Try* / Lovely Quinces - *Sick In The Head* / Punčke - *Ako se rumenim* / Conan Osiris - *Telemóveis* / Gorillaz - *Humility* / Little Dragon - *Lover Chanting* / Swae Lee - *Sunflower* / Fkj & Tom Misch - *Losing My Way* / Flo Morrissey and Matthew E. White - *Grease* / Marcus Miller - *Que Sera Sera* ft. Selah Sue / Poolside - *Harvest Moon* / The Avalanches - *Because I'm Me* / Jain - *Makeba* / YA-NE-SEN - *a Go Go* / Vasya Oblomov - *Magadan* / INDIAN STREET METAL ("Ari Ari" ft. Raoul Kerr) - *Bloodywood* / Laibach - *So Long, Farewell*

P.S. Tvitnuli su nam tvoji susjedi i žale se da su ti stalno slušalice na ušima, a i oni bi htjeli malo zabave.



TIKTOK

— JE ZEZNUO STVAR. MOŠ SI MISLIT.

U samo dvadesetak godina glazba i glazbena industrija prošle su tako žestokim i brzim toboganom da su doskočile u skroz novi pijesak. Iskusni DJ Koma brzinski crta obrise novog zeznutog svijeta.

Sjećam se čestih razgovora s ljudima koji su se bavili glazbom i pokušali me uvjeriti kako je internet baš jako zeznuo stvar. Meni taj stav baš nikako nije bio jasan, a što vrijeme više prolazi, zapravo mi je nejasniji do mjere da mi se više i ne da voditi te spike. Jer je to njihov - #fail.

Nedavno sam ulovio zanimljiv detalj: u glazbenoj TV emisiji su pod rubrikom "Novosti" emitirali stvari koje glazbenici dižu na svoje Instagrame. Hej!!! Ne tako davno, ti isti glazbenici su gledali kako uopće doći na TV i promovirati se, sad TV trči za njima. Uloge su se promijenile. Ali to znaš. Možda imaš i svoj YouTube kanal, zabavljaš se na TikToku (pazi koja priča - kineska aplikacija koja osvaja američke tinejdžere!) ili barem skrolaš po Soundcloudu i kopaš artiste za koje samo ti i frendovi znate.

Uz brzinu kojom se danas širi ono što je dobro, šansa je da ćeš prije ti otkriti novi vrh, nego menadžer koji sjedi u finom uredu i to mu je posao (dok ga još ima). Stari *superstarovi* padaju u drugi plan, dajte nam one koje pratimo *online*, s njima razgovaramo, njih želimo vidjeti! Možda imaju

jedan hit, ali oni nam stalno daju svjež sadržaj i važnije - s njima smo se našli u zajedničkoj priči.

Žanrovi su nevažni jer su se utjecaji ionako ful izmiješali, kombinacije su sve šarenije i luđe. Nema veze gdje živiš, jer već iduće minute možeš naći vršnjaka s drugog kraja svijeta koji radi nešto super. Možda ste pratili isti IG live, bacali fore na *chatu* sinošnjeg streama Boiler Rooma ili čak bili na istom koncertu u *Fortniteu*. Ako radiš svoju mjuzu ili barem to namjeravaš, svi su alati u tvojim rukama. Produkcija, promocija i distribucija doslovno na istom laptopu.

Sve je moguće. Anonimni Soundcloud producenti skupljaju milijune pregleda, a animacija krumpira koji skače po kauču ima više pregleda od spotova na koje su ulupane tisuće \$\$\$ (true story!). Dječja pjesmica tipa *Baby Shark*, nastala prije par desetljeća u nekakvom ljetnom izviđačkom kampu, odjednom je oživjela kroz kanonadu novih verzija i remikseva. Poslušaj PinkFong - *Baby Shark Remix Bombstyle*.

I onda kad netko kaže da je internet zeznuo stvar. Da, možda ima puno smeća, gužva je, teško je naći dobru stvar, ali hej... sve je u tvojim rukama. Tu slobodu i obilje smo htjeli. Snađi se, prijatelju.

—
KOMA AKA BRUNO ŽUPAN.
MIKSETA.

Odjeća od hrane?! Kako ostati odjeven...

Imaš sitnog za priču?

U San Franciscu, u kafiću pod imenom Café Zoetrope, postoji jedan prodajni aparat, sličan onima na kojima možeš kupiti sok, štapiće ili čaj. Ali ovaj je malo drugačiji - umjesto soka, za sitniš možeš kupiti priču! Poput pravog prodajnog aparata, nudi izbor priče (romantičnu, zabavnu ili horror), kao i njezinu dužinu. Priča se isprinta na tanak komad papira. Zamisao je da piće čekaš, ne gledajući u mobitel, nego čitajući priču.

→ *Skuži priču: bit.do/kratkeprice*

Pariški plutajući vrtovi kao zeleni trag budućnosti!

Za megagrad poput Pariza, u kojemu su glavni problemi manjak zelenih površina i preveliko zagađenje, rješenje se počelo nazirati u vidu zaminljivoga projekta zelenih plutajućih vrtova duž naseljene obale rijeke Seine. Ovakvo eko rješenje doista je vrlo inovativan način za djecu, mlade i sve one koji se žele opustiti u zelenoj oazi usred grada (čak su postavljene i Zzz komore, male sobice za relaksaciju koje se mogu unaprijed rezervirati!).

→ *Prošetaj plutajućim vrtovima: bit.do/plutajucivrt*

BUDUĆNOST POSLAGALA LUCIJA SUČIĆ.

TEKST POSLALA KROZ CRNU RUPU IZ NEPOZNATE GODINE I DIMENZIJE.

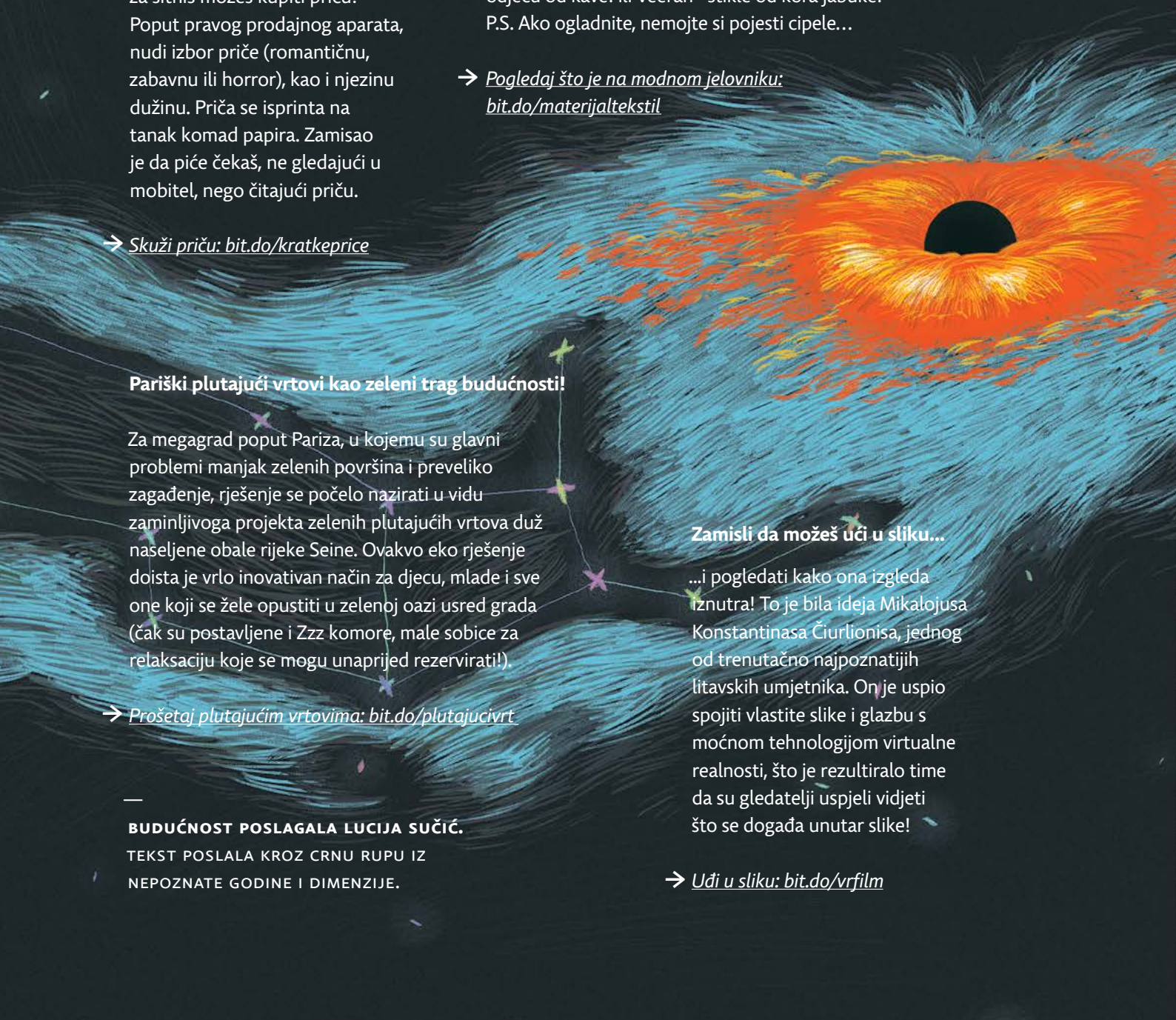
Zamislite odjeću od prehrambenih otpadaka. I ne, ne mislimo da hodate uokolo s ljuskama krumpira na glavi umjesto šešira. :D Budući da, primjerice u Njemačkoj, godišnje nastaje gotovo 2 milijuna tona nejestivog biološkog otpada kompanija Qmilch dosjetila se napraviti vlakna od mliječnih bjelančevina, te to pretvaraju u odjeću. Hoodica od mlijeka? Ok! Ili, Singtex, koji je napravio odjeću od kave! Ili Veerah - štikle od kora jabuke! P.S. Ako ogladnite, nemojte si pojesti cipele...

→ *Pogledaj što je na modnom jelovniku: bit.do/materijaltekstil*

Zamisli da možeš ući u sliku...

...i pogledati kako ona izgleda iznutra! To je bila ideja Mikalojusa Konstantinasa Čiurlionisa, jednog od trenutačno najpoznatijih litavskih umjetnika. On je uspio spojiti vlastite slike i glazbu s moćnom tehnologijom virtualne realnosti, što je rezultiralo time da su gledatelji uspjeti vidjeti što se događa unutar slike!

→ *Uđi u sliku: bit.do/vrfilm*



Od Painta do umjetničkog djela u par klikova

Istraživači iz Nvidie, potaknuti dobrim starim Paintom i ostalim 'slabijim' platformama za digitalno skiciranje, došli su na genijalnu ideju i osmislili program pod nazivom GauGAN (po slikaru Paulu Gauguinu), koji obične skice pretvara u vrhunska umjetnička djela! Bitna razlika: umjesto palete boja, na biranje se nude razni prirodni elementi poput pijeska, neba, vode...

→ *Biste li probali ovo, ili ste još uvijek die hard Paint fan?: bit.do/paintAI*

Kad se spoje vježbanje i video igre...

Vježbanje je ponekad prava "tlaka", ali ako se u to ubace video igre, e tu priča postaje zanimljiva... Kompanija pod zgodnim nazivom Icaros izumila je spravu za vježbanje koja trenira mišiće pomoću VR igre. U njoj je igrač pilot u simulaciji leta, a pritom se vježbaju gotovo sve mišićne grupe! Samo zamislite, virtualne teretane budućnosti!

→ *Dosta ekrana, nakon ovoga izadi van i protegni stvarno te noge i ruke: bit.do/vjezbanjeVR*

Vijesti iz budućnosti III

Tenisice koje se same vežu!

Ako ste ljubitelji filma *Povratak u budućnost*, sigurno se sjećate onih Nikeovih ludih tenisica koje se same vežu! Otada, Nike nije napustio svoj san o takvim tenisicama budućnosti te su nedavno i uspjeli u pothvatu da ih naprave. Nazvali su ih Hyperadapt i kažu da je najbolji opis "kao da je u njima mali robot". Čim ih se stavi na nogu, one ožive! Biste li ih isprobali?

→ *Usporedi s odjećom od hrane: bit.do/tenisicenike*

Pametna žlica

Je li vam poznata situacija kada s bakom pravite kolače i baka kaže "Ajde, stavi žlicu šećera", a ti gledaš u čudu koju, veću ili manju, treba li samo zgrabiti ili maknuti višak? E pa pokažite baki ovu pametnu žlicu, koja izgledom jako podsjeća na neki ultra tanki mobitel, ali je zapravo jedna vrlo pametna žlica. Ovisi o tome kako se savije, točno određuje količinu mokrih ili suhih sastojaka. I još, na nju se ništa ne lijepi! Kad ispečeš kolače, možeš je koristiti i kao označivač stranica svoje omiljene knjige (da, toliko je tanka!).

→ *Kolači se neće sami pripremiti: bit.do/zlica*

GREŠKE



*#fail #promašaj
#glitch #pokopajse
#zastositonapravio #bug
#error #zeznuosi #opet
#katastrofa #čistikomad
#nemašpojma #loše
#nikadnećešnaučiti
#youhadonejob*

Najprije odi na YouTube. Upiši "Hugo izaberi jedan broj, sigurno ćeš pogriješiti". Retro spika. Nas, koji smo imali deset godina 1997., pratio je zao smijeh te vještice i njezina prijetnja. Sigurno ćeš pogriješiti! Užasno. Ni u igri nisi siguran od pogreške. Što znači pogriješiti? Koje su greške loše i potpuno nepoželjne, a koje si u životu moraš dopustiti da bi postao bolji?

Najzeznutija stvar s greškom je to što ju već kao običnu riječ koristimo na sto načina, u milijun različitih prilika, u milijun situacija i može značiti baš svašta. Kad kažemo banana, jasno je da to jedemo mi i majmuni, kada kažemo snijeg, jasno je da je to ono na što u Rijeci gotovo možemo zaboraviti (iako kažu da Eskimi imaju gomilu riječi i za snijeg). I greška je isto imenica, ali uperiti prstom u nju, nije nimalo jednostavno.

Prema Hrvatskom jezičnom portalu greška je 'ono što se učini protiv plana ili drugačije nego što valja, neispravan postupak, omaška; neispravnost nastala takvim postupkom, tako prouzročen nedostatak,

SKKA!

TEMA BROJ 9

slaba strana izražena kao svojstvo čega; nedostatak' dok je pogreška 'netočna ili loša ideja ili mišljenje', 'ono što je napravljeno loše, netočno ili nekorektno'. Zvuči dosta depresivno, tamno i neugodno.

Grešku upoznaješ vrlo rano, kao beba. Negdje ti zvoni u uhu jer svi oko tebe govore o nekakvim pogreškama. Jedni misle da te mama POGREŠNO doji, drugi da tata POGREŠNO mijenja pelene, a treći da ti POGREŠNO rastu zubi. Nakon toga samo ćeš sve češće slušati o pogreškama, a onda će vrhunac nastupiti u školi. Tu će svaki dan biti nešto pogrešno, posebno na matematici koja je na pogreške baš jako osjetljiva.

Čini nam se da postoje dobre i poželjne pogreške. One ovise o zanimanju, rezultatima pogreške, načinu njenog pokazivanja. Recimo, kada liječnik pogriješi, to je nešto jako opasno i neugodno. Kada vođitelj nuklearne elektrane pogriješi, to je još gore. Ipak, kada glazbenik pogriješi, možda za to ni ne znaš. Neće ti reći, ali možda

je baš tako nastao hit. Isto tako ti neće reći ni pisci, ni slikari. Neke pogreške sjednu super.

O važnosti greške u pozitivnom smislu puno se govori kroz život u razvoju posla, karijere. Kaže se da moraš puno puta pokušati ne bi li došao do uspjeha. Winston Churchill, legendarni britanski političar, rekao je: "Uspjeh je ići od neuspjeha do neuspjeha bez gubljenja entuzijazma." On je znao što govori. Pobijedio je Hitlera.

Uz grešku danas dolazi cijela obitelj riječi - zeznuo, zabrljao, zafrknuo, debil si...FAILLLL!!!! Svakako, greška izaziva teške riječi, uvrede, prostote, neugodu, napetost... i zato je nakon ulice u prvom *Brickzineu*, dosade u drugom, upravo greška okupirala stranice našeg trećeg broja. Da je lako, ne bi nas zanimalo.

— **KRISTIAN BENIĆ.**

HOBISTIČKI KOLEKCIONAR POGREŠAKA.



VIŠE GRIJEŠI PA NEĆEŠ POGRIJEŠITI

Svega je bilo na posljednjoj "sjednici" malog uredništva. Griješili smo i griješili: neki su kasnili, govorilo se uglas, skretali smo s teme, padali smo na testu iz gramatike... Sve ono što se obično događa kad se grupa sastane i dobije za zadatak jednu "izazovnu" (hmmmm...) problematiku.



Ma gle, u svakom slučaju, mi smo iskoristili naš susret za suočavanje s nekim greškama, nije da nismo. Neki od nas podvukli su crte, rekli "neću nikad više", izrazili smo razna nezadovoljstva te sami sebi i drugima priznali neizostavne greške u koracima. Prvo priznanje palo je u prvoj minuti razgovora.

Znaš onaj zlatni lančić koji ti je poklonila mamina prijateljica? E, taj. Nema ga više, ja sam ga izgubila! Poslije ovoga smo bili spremni na sve, osjetili smo se jačima i vodeći se ovim primjerom krenuli smo od sebe.

Potpisnica ovih redova osjetila je potrebu ispričati se svojim roditeljima, ali s petnaestak godina zakašnjenja, jer je greškom svoje jedinice prikazivala kao četvorke. Greška, kažeš... Ajde dobro. Ta riječ **nas** je asocijala na mnoga druga značenja, poput laganja ili nesporazuma, jer navedeni pojmovi u sebi sadrže česticu greške. Kakva god da ti je bila namjera, ipak si pogriješio. Idi dalje.

Prve asocijacije na grešku koje su iskočile bile su "zadaca" i "ljudi". Zašto ljudi? Pa ljudi griješe, složili smo se. A zadacu ćeš često fulati, ili je nećeš napisati ili ćeš je napisati pogrešno, makar djelomično.

Znači kako god okreneš – greška.

Ja napišem slovo Z umjesto broja 7, ne znam što mi je! A tek ja! Ja napišem H umjesto K! U školi uvijek izostavim po tri slova u jednoj riječi, i tako stalno, kazao je treći glas. Onaj četvrti, kao neki glas razuma, donosi rješenje: Pa čemu vam služe gumice za brisanje? Hvala ti, ove greške se daju ispraviti.

Kad govorimo o greškama u zadaći, kako ne spomenuti matematiku. *Ja griješim u matematici. Ma, svi griješimo u matematici!* Neki koji nemaju problem u zadaći imaju na drugim poljima. *Minecraft*, recimo. E, to je bed. *Često pogriješim dok igram, uvijek stavim krivi blok... Uf, znamo taj osjećaj...*

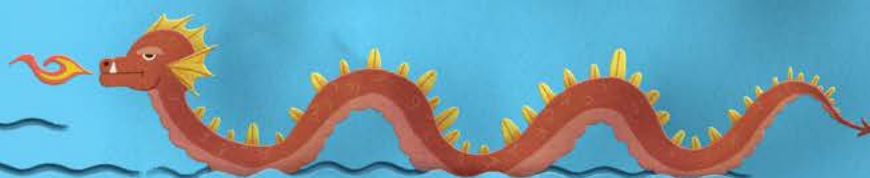


Ali dobro, recimo da ove pogreške možemo okarakterizirati kao lakše. Koje su teže, one od kojih se uplašimo?

Meni bude strašno kad se dopisujem s nekim i kad mi tipkovnica ništa ne ispravi pa moram poslati još deset poruka.

Ja se uznemirim kad razgovaram s nekim, mislim da poznajem tu osobu, a u stvari nemam pojma. Bila sam u parkiću i htjela sam uhvatiti tatu za ruku, a uhvatila sam neku ženu. Ja sam umalo





zagrlila jednu bakicu umjesto prijateljicu. U školi s leđa taknem nekoga misleći da mi je prijateljica, a zapravo ne znam tko je. Ok, ekipa, hajmo svi k okulistu poslije ovoga, za svaki slučaj!

Postoje situacije kada pogriješiš, uhvatiš se za glavu, vratiš pogled, kad ono - još bolje. Rijetko se to događa, ali kad se dogodi zapamti se i onda prepričava. Kad kreneš bojiti krivom temperom, prijeđeš preko i skužiš da je ispala lijepa boja koju nisi planirao.

Jednom sam bio u studiju za razvijanje fotografija. Slučajno sam odmah stavio foliju, ostale su mi kapljice i zaboravio sam ih osušiti, na kraju je izgledalo kao neki specijalni efekt. A zapravo je bila greška u postupku. Eto, nekad se treba prepustiti greškama.

Morali smo obraditi onu popularnu 'na greškama se uči'. Što se toga tiče, kao stav iznosimo sljedeće. *Uzela sam bratovu majicu i zaboravila je vratiti. Naučila sam da bratove stvari koje diram, moram vratiti na mjesto, da ne bi skužio. Ako već griješimo, naučimo to dovesti do perfekcije.*

Što je s učenjem grešaka na tuđem iskustvu? Može se i tako. *U školi smo imali lektiru, moja prijateljica ju je zaboravila doma i dobila je jedan. Otad uvijek nosim lektiru.*

Ja zapamtim i naučim pitanja koje nije znao onaj prije mene u imeniku. Sve je to u redu, ali sjetimo se da kampanjsko učenje ima mnooogo nedostataka.

Treći primjer učenja iz tuđe greške je jednostavno realan. *Učio sam prijatelja voziti biciklu, on nije zakočio i pao je niz stube. Iz njegove greške naučio sam da mu ne dam više svoju biciklu.*

Nakon što smo to utvrdili, lagano smo prešli na najbolji izbor opravdanja za greške koja smo čuli ili sami dali. Pa počnimo.

Zec mi je pojeo zadaću.

Prijatelj je došao u školu i rekao: pas mi je umro pa uskrsnuo. Nisam stigao napisati zadaću jer sam se čudio. Trebamo li reći da je ovo fora s neke Instagram stranice? Jednom je prijatelj shvatio da nema povijest pa se vratio doma. Kad je došao, rekao

je da se išao cijepiti, pa ga je učiteljica pregledavala. Zašto učiteljice ne vjeruju?

Ivan iz mog razreda pravi probleme i onda se samo čudi kad ga prozovu, kao da ništa nije zgriješio. Fakat Ivane, skrolaj malo one Instagram izlike. *ime je izmijenjeno*

Vječito pitanje, vječita borba, tko više griješi – djeca ili odrasli? Odrasli zbog greške mogu dobiti otkaz jer imaju veću odgovornost. Ako si računovođa i trebaš naručiti 10 olovaka, a ti naručiš 10000 to je veća greška nego kad padneš i ozlijediš se. Djeca zbog greške mogu završiti u kazni, a odrasli u zatvoru. 1:0 za djecu!

Mnogo je grešaka koje nas baš ljute. *Spoileri*, na primjer, e to su pravi daveži, usuglasili smo se. Međutim, nismo se mogli složiti je li pogrešno piti Coca-Colu. *Napravila sam grešku jer sam popila 12 čaša Coca-Cole u nekoliko sati, poslije mi nije bilo dobro.* Stiglo je tek jedno priznanje.

Stigli smo pretesti i gramatička pravila. Neke od nas živciraju oni koji ispravljaju gramatičke pogreške, druge pak smeta kada netko uporno griješi i piše... primjerice, "dali"... A primijetili smo isto tako jednu opću nepravdu, a to su tiskarske greške. Odrasli, to vam je još jedan propust.

Sjednicu smo priveli kraju savjetima, kako to obično biva. Čemu sjednice ako na njima ništa ne zaključujemo?

Ne može se pogriješiti s dobrom starom *Ispeci pa reci!* Kažu da se iz grešaka uči. To znači ako puno griješiš, bit ćeš genij. Više griješi pa nećeš pogriješiti. Nemojte se ljutiti na djecu jer vi griješite više.

Tekst je nastao kao dio aktivnosti Malog uredništva Brickzinea u Vijeću mladih Benčić.

—
ANJA KOŽUL.
LOVAC NA GREŠKE.



SVI TI DOBRI KREATIVCI KOJI GRIJEŠE...



Što za tebe znači greška? Koja je uloga greške u tvom kreativnom stvaralaštvu? Postoji li kakva ključna osnova kreativnog procesa u kojoj prepuštaš vlast pogreškama dok ne dođeš do "prave stvari"? Koliko griješiš i općenito riskiraš u kreativnom procesu i rezultira li rizik nekim opasnim greškama? Puštaš li ponekad grešku da postane dio tvoga djela jer nitko neće shvatiti pa ona postaje vrijedna po sebi?

VOJKO V.

glazbenik koji je rekao *Ne može*

Kada vodoinstalater pogriješi i voda ne teče, to je definitivno loše. S druge strane, kod glazbe i općenito kod aktivnosti gdje je glavni cilj neka vrsta zabave, pojam greške ima relativno značenje: nešto što se uobičajeno smatra "greškom" može na kraju ispasti najzanimljiviji dio djela. Mislim da se u kreativnom procesu stalno događaju tzv. greške i da je jedan od autorovih poslova prepoznati koja od grešaka bi smisleno pristajala ostatku djela, a koja greška je jednostavno glupost koju treba zaboraviti. Kao primjer "dobre greške" naveo bih pjesmu Dječaka pod imenom *Liu Kang* gdje sam se na kraju svoga teksta počeo smijati kada sam shvatio što sam upravo snimio i čime se bavim u životu.



JOSIP MAKJANIĆ

majstor za dizajniranje
levela u videoigrama

Uloga greške u mom poslu je svakodnevna. Dok radim na novoj igri, ponekad jednostavno eksperimentiram i svjestan sam toga da mnoge stvari u tom procesu neće biti najbolje, da ću mnoge trebati izbaciti iz igre, ako ne i sve. No radom i istraživanjem otkrivam ono što funkcionira, a što ne i ponekad u tom procesu dobijem nešto potpuno novo i neočekivano. Nešto što mi se sviđa i na kraju završi u igri te ju promijeni nabolje. Kada završim igru, također sam spreman prihvatiti da će mnogi naći neke greške koje ja nisam primijetio, kao što se i neke stvari u igri možda mnogima neće svidjeti. No bitno je na takvu kritiku i ukazane pogreške ne gledati kao na nešto loše. Mnogi uspješni dizajneri video igara imali su nekoliko loših projekata iza sebe. Igara koje ljudima jednostavno "nisu sjele". No ti isti dizajneri su, slušajući kritike, polako učili na svojim greškama, i vremenom napravili uspješnu igru. Vaše pogreške mnogi će ismijavati, a postoje i oni koje vaše pogreške vesele. Bitno je ne zamarati se takvim mišljenjima te se okružiti onima koji u vas vjeruju i na vaš rad daju konstruktivnu kritiku. Ukoliko napravite igru koja nije uspješna i koja se ljudima ne sviđa, nemojte odustati. Učite iz kritika i pogrešaka koje ste do sada radili kako bi vaša iduća igra bila bolja. Za mene greška znači napredak.



DAMIR ORLIĆ

glumac i s lutkama i bez njih

Greške su sastavni dio glumačkoga zanata i s njima se susrećem svakodnevno na probama. Kao glumcu, greške su mi bitne jer na njima učim kako nešto ne odgovara mojoj ulozi, mom partneru ili predstavi u cjelini. Predstava je završni produkt dugotrajnih proba na kojima glumci isprobavaju razne stvari i pri tome slučajno griješe. Naravno, na prvim probama ima više grešaka, ali kako vrijeme prolazi broj grešaka se smanjuje jer postajemo sigurniji i uigraniji. Cilj nam je izvesti predstavu bez grešaka, a ako se slučajno neka i dogodi pokušavamo je ispraviti i "sakriti"



pred publikom tako da publika misli da baš tako mora i biti. Ponekad kažem neku svoju riječ ili mi se u brzini govora ponekad zapetlja jezik pa promrmljam. Može se dogoditi i tuđa pogreška u predstavi koja utječe na mene vezano uz neki predmet na sceni ili nekog drugog glumca. Dogodilo mi se da se poskliznem na sceni, jednom sam pao sa stolice, trebao sam puknuti iz pištolja, a pištolj se zaglavio i nije opalio. Strah od greške ili nečeg lošeg što se može dogoditi na predstavi stvara veliku tremu kod glumaca. Treba biti siguran u sebe, vjerovati sebi kao glumcu i svojim kolegama na sceni i iza scene te da ćemo bez obzira što se dogodi u predstavi na kraju sve uspješno riješiti.

TOMISLAV TORJANAC

ilustrator i slikar od formata

Greška je za mene bila najvažnija kad sam se počeo baviti ilustracijom. Samouk sam kad riječ o crtanju i slikanju, i do svega sam došao sâm, uz puno grešaka. Dio tih grešaka danas nazivam "sretne nesreće", jer su dovele do neočekivanih rezultata. Na primjer, puno sam eksperimentirao (svjesno nizao greške) da bih došao do "svoje" tehnike. Sad rijetko griješim, ali katkad to ipak namjerno učinim – primjerice, crtajući lijevom rukom. Tuđe pogreške me ne smetaju, osim ako nisu odraz nemara – recimo, ako ilustrator prikaže likove u odjeći koja pripada krivom povijesnom razdoblju. Moja najveća kreativna greška bila je eksperimentiranje dok sam pred sobom imao kratak rok za dovršenje ilustracije. To nikako ne bih preporučio.

DARKO MACAN

lik od stripova, knjiga i svačega "geekovskog". Tata Borovnice.

Piet Hein, Danac zabavniji od Hamleta, napisao je oko sedam tisuća rimovanih dosjetki (zvao ih je grukovima), a jedna od njih je o pogreškama. U mom prijevodu, ako mi dopustite, glasi: *Put savršenstvu svima se smiješi i lako se daje na znanje:*

griješi pa griješi i ponovo griješi, ali manje, i manje i – manje.

To je ono što svi vole čuti: da su pogreške neizbježan, ali i nužan dio stvaralačkoga procesa. Nisu samo dokaz da radimo (tko je pogriješio, poslovice će, sigurno je nešto i radio; samo su neradnici nepogrešivi), već su i tajna originalnosti. Tko zna krije li se u zatipku, da ne kažem tipfeleru, ključ nikad pomišljene misli, nepojmljivo izvornoga djela? Ne kaže li internetski *meme* da je majstor pogriješio više puta nego što je šegrt pokušao? Istina je, pak, da su pogreške užasno nešto. Koliko god nam ih je lako vidjeti u tuđim radovima – "Što si to uopće pišo, majmune?" – toliko nam ih je teško priznati u vlastitima. Trenutačno stojim na pola knjige, bolno svjestan da sam krenuo pogrešnim putem te da moram sve napisano baciti i krenuti otpočeka, a to me ne čini originalnijim, pametnijim ni veselijim. Čini da se osjećam kao da nikad nisam znao pisati i kao da nikad više neću napisati išta vrijedno čitanja. Kao da je zamisao da se bavim ovim poslom od samoga početka bila jedna golema greška. Nemojte učiniti istu.

DAMIR ŠEVČEK

inspicijent među riječkim lutkarima

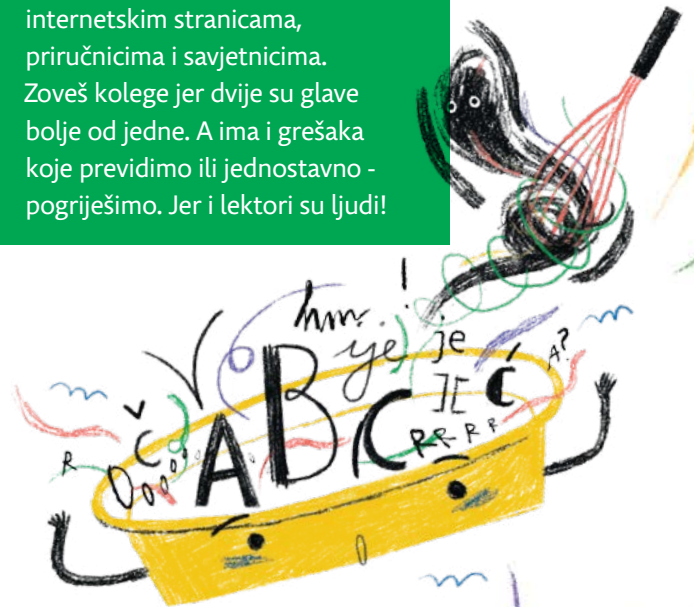
Inspicijent je glavna poveznica na sceni između redatelja, glumaca i tehničara u kazalištu za vrijeme rada na novoj predstavi, odnosno vođenja same predstave. Može se reći da je inspicijent desna ruka redatelja/autorske ekipe koji koordinira između njih i kazališta u kojem rade. Tijekom rada na novoj predstavi, zajedno s glumcima i majstorima scene, rješavam promet unutar predstave. Kad kažem promet, ne mislim na cestovni promet i automobile, nego na sve ono ludilo što se događa iza kulisa i paravana da bi se za publiku stvorila kazališna čarolija. Potrebna je dobra koncentracija i prisutnost na poslu da bi se greške prilikom rada smanjile na najmanju moguću mjeru. Način na koji nastojim smanjiti greške rješavam u razgovoru sa svim sudionicima u proizvodnom i kreativnom procesu te pametnim slaganjem rasporeda na kolegijima. Komunikacija je osnova svakog dobrog odnosa. Poslovnog i bilo kojeg drugog. Ipak, prilikom rada na predstavi može se primjerice dogoditi da krivo odradim promjene scenografije što se može svidjeti redatelju te na kraju to i ostane u predstavi. U tome često i sama ljepota rada u teatru.



HAJDI MATIJEVIĆ

ona koja ispravlja riječi i zareze

Lektori obožavaju greške! Jezične greške su im hrana. Jer da nema grešaka, lektori bi bili gladni. Doslovno. Da nema grešaka, mi ne bismo imali posla. Iako... lektori se ponekad i naljute kad uvijek isti ljudi rade iste greške. Iz dana u dan. Ali onda udahnemo duboko i ispravimo. Opet. Uz smješak. Kiseli. Ima i grešaka koje nam kradu san. Ponekad nisi baš siguran je li to baš tako kako je netko napisao ili ti ispravio pa kopaš. Po rječnicima, internetskim stranicama, priručnicima i savjetnicima. Zoveš kolege jer dvije su glave bolje od jedne. A ima i grešaka koje previdimo ili jednostavno - pogriješimo. Jer i lektori su ljudi!

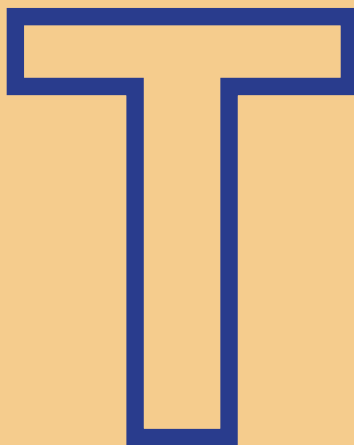


—
PRIPREMILI KRISTIAN, VEDRANA I ZORAN.
SLOŽNE VIRTUALNE RUKU.



Već na početku htjela bih raščistiti jednu stvar: greške, unatoč različitim mišljenjima, nisu uvijek nešto loše, negativno ili nepoželjno. Zašto? Jeste li ikada razmišljali kako su neke stvari nastale, kako je netko dobio ideju za neki izum koji danas koristite, kako su, recimo, nastale neke slastice koje obožavate? Jeste li, na primjer, znali da je mikrovalna pećnica nastala slučajno; dok je inženjer radio na projektu povezanom s radarima shvatio je da mu se čokoladica u džepu topi te je kasnije počeo eksperimentirati što je dovelo do današnjeg uređaja u kojemu pečemo svoje kokice. Vjerojatno niste znali da je čips nastao tako što je nezadovoljni kupac u restoranu više puta vraćao prženi krumpir, jer mu nije bio dovoljno tanak ni slan pa je glavni kuhar,

isfrustriran, odlučio ispraviti svoju „grešku“. Izrezao je najtanje moguće kriške krumpira, pošteno ih zasolio i na svačije čudo nastala je svima omiljena grickalica.



Tu je još mnogo primjera, poput Nutelle, koja je nastala greškom, jer je netko slučajno ostavio kocku čokolade na suncu ili sirupa u koji je netko ulio mineralnu vodu i greškom stvorio napitak koji je nama poznat kao Coca Cola. Ima tu, naravno, i izuma koji su kudikamo „ozbiljniji“ i koji su nam potpuno promijenili živote, a nastali su greškom, kao npr. penicilin (prvi antibiotik), koji je nastao zato što je znanstvenik bio

neuredan pa je nakon izvođenja pokusa posude s kojima je radio ostavio prljave, a kada se nakon odmora vratio u laboratorij na tim je prljavim posudama otkrio gljivice koje mogu ubiti bakterije. Pejsmejker (uređaj koji služi za održavanja normalnoga srčanog ritma) nastao je tako što je inženjer elektrotehnike koristio zagrijavanje radiovalovima kao metodu za vraćanje tjelesne temperature tijekom svojih istraživanja, a onda je došao do zaključka da ako hlađenje može zaustaviti kucanje srca, neki oblik umjetne stimulacije mogao bi ga natjerati da ponovno kuca i tako je nastao izum koji spašava živote. Gumica za brisanje, vatromet, post-it papirići, rendgen... sve su to izumi koji čine našu svakodnevicu, a nastali su zbog nečije greške.



Greške, osim što su sastavni dio naše svakodnevice i našeg života, mogu pomoći da sve činimo bolje i uspješnije no što smo

**TKO NORMALAN VOLI
LOŠ OSJEĆAJ GREŠKE?**

činili prije. Jasno je da nikada nije ugodno biti u krivu, biti kriv ili odgovoran za nešto loše i zato ljudi misle da su greške nepoželjne. Tko bi normalan volio loš osjećaj koji imamo u trenutku kada nam se o glavu obiju posljedice naših grešaka? No taj loš osjećaj nije dugotrajan; brzo prođe, nestane, a greška nam ostavlja nešto važnije, nešto dugovječnije – iskustvo. Ne kaže se slučajno da čovjek iz grešaka uči.



Stoga bismo mogli reći da greške, osim za loše što smo učinili, mogu biti zaslužne i za dobro. Evo, na primjer, prije manje od godinu dana uspjela sam slučajno zapaliti mikrovalnu pećnicu i sada znam da se nešto što je zamrznuto odmrzne već nakon 4 minute, a ne nakon 15 minuta u mikrovalnoj pećnici i da uvijek trebam paziti na koliko je postavljena temperatura.

Ma zašto je sve s greškama tako loše i teško? Naša Lorena se smjestila na klupicu i nešto baš misli...



Iako najbolje učimo iz svojih grešaka, često nam pomažu i tuđe. Moj prijatelj Anton jednom mi je ispričao kako je u osnovnoj školi išao na izlet s razredom u Ljubljani i tek kada su došli na granicu shvatio je da nema ni osobnu iskaznicu ni putovnicu pa su on i njegov profesor morali autostopirati da bi se vratili doma. Nakon što mi je ispričao tu priču, prije svakog puta u neku drugu državu, minimalno pet puta provjerim jesam li uzela osobnu iskaznicu da mi se ne bi dogodilo isto što i Antonu.



John Powell je rekao da je jedina prava pogreška ona iz koje ništa ne naučimo. Stoga ću nastaviti činiti pogreške, ali isto tako ću nastaviti i iz njih učiti, jer kako kaže jedna svima poznata uzrečica: „Čovjek uči dok je živ“. A za kraj vam nudim jednu zanimljivu izjavu argentinskoga pisca Jorgea Luisa Borgesa: „Budem li mogao iznova živjeti svoj život, potrudit ću se napraviti više grešaka“. Jer greške nisu tu samo zato da iz njih naučimo ne griješiti, već su tu i zato da nas podsjetite da smo sastavljeni od nesavršenosti.

Tekst je nastao kao dio aktivnosti Malog uredništva Brickzinea u Vijeću mladih Benčić uz mentorstvo novinara i urednika Davora Mandića.

LORENA KALIĆ.
DEŽURNA KOLUMNISTICA
BRICKZINEA S BADMINTONA.

DOKVARENNA UMJETNOST

"Ej, mali! Opet na toj škatuli gubiš oči, odi malo van, ganjaj loptu..."

"Ej, nono! Ma kakva lopta, tražim tu po netu nešto za školu..."

"A, za školu... ma čekaj, kakva ti je to slika? To se sve nešto krivi i tresu... pokvario ti se ekran, zašto ti tata ne

kupi novi, reći ću mu ja..."

"Ma nono, nije se pokvario ekran, to je takva snimka. To tako treba... to ti je umjetnost."

"Aaaa... umjetnost... to na ekranu?"

"Da, nono. Umjetnost."

"Znaš, kad smo mi imali naš prvi televizor, onda bi nekad bila isto ovako umjetnička slika, pogotovo kad bi vani grmilo pa bi onda moj pokojni tata tukao šakom po njemu dok umjetnost ne prođe i dođe nam normalni program."

"Pa da nono! Smetnje kad grmi, to otprilike i je to. Ovo što gledam je *glitch art*, ili umjetnost pogreške. Autori koriste greške ili namjerno kvare digitalni signal, sliku ili

zvučnik da bi stvorili nova umjetnička djela."

"Ajme meni, kakve bedastoće. Znači, 'ajmo reći, oni tuku šakom po televizoru koji radi, da bi pokvarili sliku?"

"Mislim da to rade računalima.

Ne moraju lupati šakom."

"Ma, tko je to vidio... kvariti dobru sliku i zvuk... Ma, ta vaša generacija stvarno nije normalna."

"Čekaj malo, nono, čekaj samo malo... Moja generacija? Kakvu si ti ono glazbu slušao kad si bio mlad?"

"Da kakvu! Najbolju! Mi smo slušali samo rock, Radio Luxemburg, sve su nam ploče pomorci donosili iz svijeta čim bi..."

"Dobro, dobro, znam to sve, čuo sam... ali ti znaš da su stari rockeri namjerno kvarili svoja pojačala, da bi im gitare imale grublji i prljaviji zvuk?"

"Namjerno kvarili? Kako misliš namjerno? Pa tko je lud da..."

"Pa evo, čitam tu na internetu povijest distorzije. Piše da je gitarist Link Wray olovkom bušio rupe u zvučniku, drugima

su padala pojačala
ili su namjerno
prčkali po njima... pa
i ne samo muzika!

Vidi ovo što ću ti sad pustiti na
YouTubeu... evo, gledaj ovu snimku."

"Vidim, to su neke smetnje. Lijepe,
šarene smetnje."

"To ti je Len Lye, odnosno njegov
umjetnički rad iz 1935."

"1935.?"

"Da."

"Ti vraga... 1935. kod nas nije ni bilo
televizije. Kad su moji nonići htjeli
vidjeti ovakvu sliku, morali su jedan
drugoga udarati šakom u glavu."

"Vidiš nono koliko smo napredovali. Više
nema potrebe za tjelesnim nasiljem."

"I dobro, kažeš... umjetnost. Hm. A
rade li to i kod nas ljudi?"

"Pa rade... evo, na primjer za sad sam našao
da se time bave Dina Karadžić i Vedran Gligo...
ali vidim da vode i radionice pa onda očito
ima još zainteresiranih. A saznao sam da se
održao i /fu:bar/ glitch art festival u Zagrebu
prošle godine... došli su umjetnici sa svih
strana svijeta. Nono, grešaka koliko hoćeš!"

"Dobro, dobro... pustit ću te ja da ti
radiš svoju zadaću. Vidim ja da tebi
to ide, bolje da ti ja ne smetam."

"Ma ne smetaš nono, ništa ne brini.
Ako u zadaći bude neka greška,
reći ćemo da je umjetnost."

ZORAN KRUŠVAR.
GLIČER.

OZBILJNO O GLITCH ARTU ILI UMJETNOSTI GREŠKE

Od prvoga dana kad su se pojavili uređaji koji prikazuju sliku ili zvuk, oko njih su počeli oblijetati i autori koji su te uređaje pokušali upotrijebiti u umjetničke svrhe. Kako su umjetnici skloni tražiti posebnosti i iznimnosti u svemu što nas okružuje, nije trebalo dugo čekati da svoju pažnju usmjere prema greškama. Tako je nastao *glitch art*.

Glitch art, glitch umjetnost ili umjetnost greške naziv je za umjetnička djela koja nastaju korištenjem namjernih grešaka u radu elektroničkih uređaja ili kvarenjem digitalnih podataka. Kako su digitalni uređaji zauzimali sve više

prostora u našim životima, tako je i *glitch art* uzimao sve više maha pa se krajem dvadesetog stoljeća *glitch* pojavljuje i kao žanr elektronske glazbe. Umjesto savršeno ugođenih instrumenata, okosnica ove nove glazbe postali su CD playeri koji preskaču, tranzistori koji zuje i procesori koji rade sve zamislive vrste grešaka. Neke od primjera *glitch* zvuka možete naći na stranici www.last.fm/tag/glitch. Danas se na internetu mogu pronaći zanimljivi radovi raznih umjetnika koji se služe *glitch artom*. Luke Jerram koristio ga je kako bi izradio skulpturu svoje kćeri Maye, Phillip David Stearns pokrenuo je "Glitchtextiles" i prodaje tekstile s *glitch* uzorcima, a umjetnik Mishka Henner u svom je radu Dutch Landscapes (Nizozemski krajobrazi) upotrijebio karte s Google servisa na kojima je Nizozemska vlada strateške lokacije sakrila *glitch* oblicima.

Glitch art možete raditi i sami. Na stranici glitchart.info/ naći ćete različite alate s kojima možete od svojih fotografija napraviti "umjetnička djela s greškom". Za one koji više vole pokretne slike postoji i www.uglitch.com, stranica nalik na YouTube, gdje se objavljuju gif formati izrađeni pomoću besplatnog softvera Corrupt.Video. Alati su vam dostupni, idite i griješite.

KOJI SI TIP DOBROG TIP ILI TIPICE?

Hodaš ulicom, a tu gdje je bio pločnik sada su susjedi nakalemili svoje automobile (bila je neka akcija, kao, povoljnih kredita i svi poludjeli za time). Ti si...

- a) za vikend složio klupicu, stavio ju na pločnik kada nikog nije bilo i napisao da je to klupa tvoje bake Mare pa da vidimo frajera koji će je maknuti
- b) kada je frend bojao klupicu došao si s pripremljenim Gladuševim palačinkama
- c) složio u *Minecraftu* izgled moguće garaže na zapuštenoj površini u kojoj se svi mogu parkirati i poslao to mjesnom odboru

Susjedu su došla drva, a razbila mu se karijola koju je tek kupio u lokalnom trgovačkom centru. Ti si...

- a) odvezao karijolu pred lokalni trgovački centar gdje ju je kupio i ostavio ispred vrata uz poruku "A da ja vama platim s poderanim kunama?"
- b) otišao po onu čvrstu vreću koju mama inače koristi za dućan i pomogao nositi drva
- c) ne smiješ nositi teške stvari jer te nakon gripe muči imunitet, ali uzeo si gitaru i zasvirao ekipi par pjesama koje si naučio ležeći u krevetu

Lektira je Družba Pere Kvržice, a ti...

- a) šalješ Viberom poruku frendu da bi bilo ok kupiti mrežice za gol i koš
- b) čitaš ju još jednom
- c) skiciraš grafit koji bi dobro došao na zabačenom zidu na dnu ulice

Vidio si poziv da lokalna udruga za permakulturu ima radionicu izrade zelenih bombica...

- a) nisi stigao ići (jer si baš tada vozio onu razbijenu karijolu), ali frend ti je dao bombice i pobacao si ih po naselju
 - b) donio si na radionicu zemlju iz djedovog vrta
- c) sjećaš se izrade finih vrećica od papira s origami radionice pa ih pokušavaš složiti za mamu

Došao si na kiosk, a rešetke spuštene! Teta pakira stvari, kaže neprofitabilno, tvrdi gazda... Priča se da misle tu napraviti nekakvu zgradu.

- a) organiziraš buvljak starih stripova i časopisa na istom mjestu
- b) ti si pronašao i donio stolove za buvljak
- c) u depresiji se brineš gdje ćeš kupovati *Dylan Doga*

Počinje nova školska godina, roditelji inzistiraju da te upišu na nekakve dodatne aktivnosti. To će biti:

- a) debatni klub
- b) lokalno Dobrovoljno vatrogasno društvo ima mladu sekciju pa možda prođeš
- c) radionica o urbanizmu za djecu između 8 i 12 godina

Autobus se gadno "spucao". Kriv je vozač koji se zaletio nizbrdicom te omeo vozača autobusa. U Viber grupi je hitan poziv za doniranjem krvi.

- a) pomažeš mami da sklepa *online* peticiju da se u tu nesretnu ulicu postave ležeći policajci
- b) išao si s tatom u mjesni odbor i razočarao se kada su rekli da ne možeš donirati krv jer si mlađi od 18 godina
- c) dijeliš svima tekst o brdskim biciklističkim stazama

Netko je onu klupicu ispred portuna maknuo i opet parkirao auto:

- a) nasmijao si se, otišao u podrum i napravio sve ponovno
- b) ovaj put si složio karamelizirani Gladušev recept iz starog *Brickzinea*
- c) e, malo ti je dosta jer na onaj *Minecraft* crtež garaže nitko nije reagirao. U tebi se probudio a).

PREBROJI KOJEG OZNAČENOG SLOVA IMAŠ NAJVIŠE. TO SI TI!

A) NABRIJANI AKTIVIST

Počneš se preznojavati kada vidiš da je opet zaparkirano zapakirano mjesto na kojem igrate nogomet i da je netko opet uništio kantu za smeće na busnoj stanici. Pa mislim, hej... Spreman si za akciju i znaš organizirati ekipu. Ne pišeš samo ljute statuse uz Instagram fotke.

B) DRUŠTVENI VOLONTER

Totalno ti nije bed posljednji dan škole otići u bolnicu praviti društvo sestri koja priča priče oboljelima od raka. Jedva čekaš ljeto i vruće dane jer tada mnogima dolaze drva pa ih pomažeš nositi u drvnicu.

AB+) DARIVATELJ KRVI

Zakružio si da si s guštom išao s tatom u mjesni odbor kada je bila akcija darivanja krvi, a onda se razočarao kada su ti rekli da moraš imati 18 godina. Ti si vrh! Samo bolnici u Rijeci godišnje treba 30 tisuća doza krvi, a to je otprilike 15.000 litara! Upravo ti si budućnost koja tisućama život znači.

C) KREATIVNI SANJAR

Nisi tip koji vodi stvari i na pogled ne prštiš energijom, ali voliš gledati stvari oko sebe, nacrtati lijepe ideje, pomoći drugima ako su se ulovili kakve akcije ili igre svojim kreativnim talentom sviranja na kakvom događanju.

A možda si sve! Jer sigurno je svatko nešto i nitko nije toliko bezveze da bar u nečemu ne pomaže drugome.

#NAJBOLJELJETO



*Bitka divova!
U starim fotoalbumima
cijela je naša prošlost, a na
Instagramu sadašnjost.
Ok, i psi, salate,
glupiranja...*



ljetno 1956.

upiši rezultat



fotoalbum

Fotoalbumi, oni pravi, nastali razvijanjem filma iz analognog fotoaparata, vjerojatno vam negdje stoje na polici ili u nekoj kutiji na tavanu. Ipak, imali su svoje zlatno doba davnih sedamdesetih, osamdesetih i devedesetih godina 20. stoljeća.

Bilo je to daleko prije moćnih mobitela, Nikona i drugih digitalnih fotića. Ti su aparati bili dosta veći, teži i trebalo se znati koristiti njima. Čuvali su se u svojim posebnim, najčešće kožnim futrolama s malim remenčićem za na rame ili oko vrata, i u ono vrijeme, bili su luksuz. Da bismo uopće mogli išta fotografirati morali smo ići u neku foto radnju, kupiti film (ako ste ikada doma vidjeli onu malu crnu tubastu kutijicu, e pa u tome se nalazio zarolani film!). Kad smo to kupili, morali smo vrlo oprezno otvoriti poklopac na stražnjem dijelu fotoaparata i pažljivo umetnuti film i brzo zatvoriti, kako se film ne bi osvijetlio! Da se to dogodilo, to bi značilo da će

i buduće fotke biti osvijetljene, što je bilo bezveze. Fotkalo se štedljivo, samo ono što je fakat bilo vrijedno slikanja (rođendani, nedjelje kad smo se lijepo odjenuli i obavezno slikanje s bakama i djedovima!), jer su se standardnim filmom mogle napraviti 24 fotografije. Kada smo se namjestili za fotku - to je bilo to! Nema ponavljanja. I što je onda bilo posve normalno, nisi znao kako si ispao na slici sve dok se fotke nisu razvile. Kada se film ispucao, pažljivo se izvadio iz fotića, vratio u onu crnu kutijicu i opet se nosio u foto radnju na razvijanje, što je trajalo i do tjedan dana.

Kad smo napokon imali fotke u ruci, sjeli bismo svi za stol i gledali kako je tko ispao i najčešće se smijali jer smo svi škiljili od sunca ili prejakog blica! Kad smo se svi dobro nasmijali, vadio se fotoalbum, u koji su se slikice pažljivo lijepile (ili stavljale u svoje košuljice) te se na fotke obavezno pisao datum, a ponekad i tko je na slici. :)

Naš moderni fotoalbum je jako mlad - to je tek 9 godina star Instagram. Vjerujemo da vas dosta ima profil na ovoj vrlo popularnoj društvenoj mreži. Danas gotovo svaki mobitel ima ugrađen fotoaparatus i video kameru (dok je prije to bilo potpuno odvojeno, a video kamere su bile jako skupe, jako velike i jaaako teške). Sliku okineš u jednoj sekundi, ako nisi zadovoljan kako si ispao ti ili tvoj prijatelj ili prijateljica, u dva klika obrišeš i fotkaš se ponovno, čas posla! Slike se odmah postavljaju *online*, gdje su dostupne svima, tako da niti nema potrebe za razvijanjem istih osim ako baš želiš.

Instagram mjesečno posjeti više od milijardu ljudi, a mnogi su svoju aktivnost na njemu uspjeli i unovčiti i pretvoriti ga u posao (točnije, na Instagramu postoji više od 25 milijuna poslova i zaposlenih korisnika). Vrtoglave brojke, zar ne? Primjerice, osoba s trenutčno najviše pratitelja je Cristiano Ronaldo, s više od 152 milijuna obožavatelja! Stoga možemo reći da je Instagram zapravo i puno više od obične internetske foto galerije. To je također mjesto druženja, dijeljenja uspomena, kupovanja, poslovanja i mnogočega drugoga!

Instagram

Dnevno se više od 100 milijuna slika i videa uploada na Instagram.

Također, današnje slike imaju ogromne rezolucije, kristalne su i krasne, dok si prije ipak ovisio o suncu, oblacima, žaruljama, kiši, mirnoći ruke koja slika itd. Isto tako, ukoliko je na slici dijelić nečega što nije poželjno da bude na njoj (primjerice, imaš super nove tenisice koje želiš slikati, ali je na slici pored prljava čarapa), jednostavno tu čarapu izrežeš i kao da nikad nije ni postojala!

—
LUCIJA SUČIĆ.
 VOLONTERSKI
 ODLJEPLJUJE STRANICE
 FOTOALBUMA I TO FOTKA
 ZA INSTAGRAM.





KAKO NAPRAVITI FESTIVAL?

Ne postoji škola u kojoj možeš naučiti kako organizirati festival, ali postoji gomila ekipe koja se okušala u toj super adrenalinskoj avanturi. Imamo par hakiranja prije nego se potpuno zezneš.



Milijuni ljudi godišnje od Kine do SAD-a uživaju na raznolikim festivalima svih vrsta, energija i oblika, ali samo nekoliko tisuća zapravo stvara svu tu ljepotu, dinamiku, uzbuđenje i zabavu. Što oni imaju i znaju, a ti to (još) nemaš?

Ekipa

Stvarno moraš skupiti ekipu. Nikako nemoj sam. Festivali se rađaju na razne načine - možda netko u ekipi ima jaču viziju, ambiciozniji je, ali festivali su jedna od najtimskih stvari u svemiru jer se spajaju najrazličitija znanja i vještine. Netko kuži organizaciju, netko program, netko logistiku (što vam sve treba...), ali nitko ne kuži baš sve. Ekipu nemoj zamijeniti za skupinu prijatelja s kojima si odrastao. Spoji se sa sličnomišljenicima iz drugih škola, naselja, gradova...

Koncept

Pri razmišljanju o konceptu svog festivala započni od filozofskog pitanja - što je to zapravo? Obično festivalom zovemo manifestaciju koja se sastoji od puno različitih manjih događaja, protegnuti su kroz više dana, a ovisi o vrsti, području, temama koje želiš da tvoj festival otvara. Postoje glazbeni, kazališni, lutkarski, znanstveni, knjiški, stripovski (...) i beskonačno more drugih festivala. Ipak, danas najbolje idu miješani festivali - i kada ti je u fokusu glazba dane treba popuniti raznim radionicama, predavanjima, posebnim zabavama... *Brickzineu* najdraži! ;)

Lokacija

Nevjerojatno važno. Mnogi festivali baš i nastanu samo zato jer neku ekipu fascinira kakva luda lokacija kojoj treba dati novi život. Možda te opsjeda igralište koje se slabo koristi, neka livada, dio ulice, napuštena zgrada. Lokacija nosi i puno zamki jer može biti

nesigurna ili neprimjerena. Lokacije trebaju imati priču, ali pazi da im ne postaneš rob.

Publika

Naravno, pitanje usko vezano uz koncept jest koga zapravo želiš na svom festivalu? Je li ti zanimljivo okupiti puno tetoviranih ljudi? Bake "gamerice"? Tate pankere u odijelima? Odredi kome je namijenjen tvoj festival, a to i nije toliko teško jer publiku obično čine ljudi nekakvih zajedničkih životnih stilova, područja bavljenja. Važno je znati za koga radiš jer onda će i ti ljudi moći osjetiti vezu s tvojim festivalom.

Program

Svakako svetinja, jer on čini razlog zašto netko dolazi na festival. Različiti su pristupi slaganju programa. Važno je imati na umu da, osim ako je riječ o dobrotvornoj manifestaciji, nije dobro žicati prijatelje i poznanike pozivom "dodi mi napraviti uslugu". To može funkcionirati jednom ili dva puta. Svima koji grade tvoj festival daj ono što zaslužuju i što smatraju poštenom cijenom. Ako je to tvoj jednostavan ulični festival, možda je to limunada, ako je i njima ok. Uglavnom, program festivala mogu biti radionice, predavanja, igre, koncerti, performansi, izložbe... Svašta, svašta. Festivali su zato divni.

Marketing

Ponekad se na kraju sve svede na komunikaciju. Ona počinje od oblikovanja vizualnog identiteta i svojevrzne priče o tvom festivalu. Dobro je da na tome rade dizajneri, ilustratori i ljudi sa smislom za pripovijedanje priča. Sve mora biti u odnosu s ljudima koje želiš dovesti. Ako želiš ljubitelje *Fortnitea* to će biti nekakve fluorescentne boje. A priču se jednostavno mora ispisati. Sjedni i pokušaj si objasniti to što radiš tako da zamisliš kako svoj festival moraš predstaviti nekome u 30 sekundi!



FESTIVALI KOJI SADRŽE LEKCIJU

Fyre: Odličan festival. S jednim problemom. Nikada se nije dogodio i sve je velika prijevara. Pogledaj odličan Netflixov dokumentarac *Fyre - festival koji se nije dogodio*. Naučit ćeš stvarno puno.

Wood Festival: Skroz slatko. U engleskom Oxfordshireu ekipa, koja i zajednički živi u jednoj velikoj aristokratskoj kući, stvara vrlo šarmantan festival posvećen drvu, ekologiji, održivom razvoju. Imaju nevjerovatnu količinu "uradi sam" radionica.

La Tomatina: Baš ništa pametno, ali potpuno otkačeno - festival blizu španjolske Valencije čija je srž gađanje sudionika rajčicama. Po jednom izdanju na licima i tijelima ljudi završi čak 145 000 rajčica! Inače, plaćaju se ulaznice...

Igloofest: Za njega kažu da je to najhladniji festival na svijetu jer se odvija na otvorenom u siječnju u kanadskom Montrealu, na prosječnoj temperaturi od -20 stupnjeva. Ćir su partyji, elektronika i DJ-evi pa cupkanje malo ugrije.

Underwater Music Festival: Kao što mu ime kaže - odvija se pod vodom. Nastao u svrhu zaštite koraljnih grebena na Floridi pretvorio se u poslasticu za ronioce koji pod vodom sviraju inovativne instrumente.

Ketlewell Scarecrow Festival: U idiličnom engleskom selu koje nalikuje bilo kojem iz kakve epizode *Ubojstva u Midsomeru*, festival su ispleli oko strašila za ptice. Nikada ne biste pomislili da obična strašila s polja mogu biti tako kreativno nadahnuće!



Di su pare?

Da, netko sve to mora i platiti. Zato su festivali pravi posao. Izradi se poslovni plan. Moraš znati odakle idu prihodi - ulaznice, prodaja majica, kapa i ostalih memorabilija, hrana i piće, a korisna su i sredstva osvojena na raznim natjecanjima - gradskim, državnim, EU... Valuta plaćanja za tvoj prvi kvartovski ili ulični festival može biti, kako sam rekao, i limunada, ali poslije budi pametan i biraj najbolje.

Užitak

Poanta festivala je adrenalin. Želja je da se dobro osjeća sva ekipa koja dođe. Ako je to gejmerski festival oni koji igraju, ako je glazbeni - oni koji slušaju, ako je književni - oni koji razgovaraju s književnicima. Ali najvažnije - festival mora biti užitak i za tebe kao pokretača, organizatora, dio tima. To je adrenalin kakav nikada nisi doživio.



*Vježba pokretanja festivala:
Smisli što kreativniji koncept festivala na kojemu bi htio sudjelovati. Izaberi lokaciju, napiši opis, kratki program i pošalji nam na adresu brickzine@brickzine.hr. Možda si možemo pomoći.*

Vidimo se u Rijeci na novom izdanju festivala Tobogan, aktivnih ferija za djecu, od 26.6. do 10.7.2019. godine i u isto vrijeme iščekivane 2020. godine!



ZVONKO RIBA.

ODLAZI ZADNJI SA SVAKOG FESTIVALA.

5 (a i više) super zanimljivih stvari o Dječjoj kući

Arhitekt nam otkriva kako nešto tako zapušteno poput "ciglene" postaje nešto novo i maštovito.

1 Ruševina koja oživljava

Zgrada je oblikovana kao kuća u kući, od postojeće su zgrade zadržani vanjski zidovi i u njih je "umetnuta" nova zgrada. Kuća je prostor igre i kreacije, prostor koji otkriva nova saznanja. Zgrada u koju se ulazi zamišljena je kao čarobna kutija, koja u svojim prolazima skriva prostorije različitih iskustava. Kroz kuću je postavljen put, «arhitektonska promenade», gdje se prostor doživljava kretanjem, a prostorno iskustvo odgovara osobnom putovanju. Novi volumen obješen je o bočne zidove, ostavljajući na taj način prizemlje u potpunosti slobodno. Prizemlje je dnevni boravak zgrade u koji se spuštaju stepenice koje vode dalje u «kutiju», na gornje katove. U kući su sačuvani postojeći željezni stupovi i grede. Umetnuta «kutija» postavljena je na njih, a reflektirajuća obloga

vanjskih zidova naglašava željezni konstruktivni raster. Nova konstrukcija odmaknuta je od zidova, čime se prezentira fasadno platno i dodatno osvjetljava prostor prizemlja.

2 Pogled na Rijeku s krova Dječje kuće

Krov je zamišljen jednako kao i prizemlje, kao fleksibilan prostor koji se koristi kao dnevni boravak ili kao mjesto predavanja, projekcija, društvenih događaja. Krovna terasa je spuštena u odnosu na vijenac zgrade. Na taj način je spušten horizont zgrade i stvoren intimniji prostor. Dijelovi zgrade koji izlaze na terasu neutralno su oblikovani, obloženi željeznim limovima, uvučeni u odnosu na vanjski rub.

3 Lab

Na drugom katu Dječje kuće su audio i video laboratoriji, u kojima je smještena oprema za obradu filmova, kao i glazbeni studio s opremom za snimanje i produkciju. Prostor audio laba nalazi se uz dvoranu te će se koristiti i za snimanje programa

Dječje kuće. U sklopu audio laba je učionica, opremljena za održavanje tečajeva audio i video produkcije.

4 Brojevi za vrtoglavicu

U zgradu je ugrađeno 300.000 kg željeza, 275.000 kg betona, 2500 m² gipsanih kartonskih ploča, 46 km električnih kablova, 340 metara ventilacijskih kanala... i puno prostora za igru i učenje.

5 Prilagođenost teže pokretnima

Dječja kuća je prilagođena i onima koji imaju poteškoće u kretanju. Do svakoga kata, pa i na krov, vodi dizalo. To istovremeno znači da Dječju kuću mogu koristiti i najmanji posjetitelji, koji prolaze kroz kuću u kolicima.

Dječja kuća u kompleksu "Benčić" bit će dovršena u ljeto 2020. godine kada je planirano i otvaranje njenih vrata korisnicima, posjetiteljima, tebi...

— SAŠA RANDIĆ.

ARHITEKT PRAVI PRAVCATI.

~ KAPETANE, ~ KREĆEMO! ~

Super izleti u strip, igre, knjige...



*Pripremili: Lucija Sučić, David
Čarapina, Zeno Žokalj, Natali
Bosić, Kristian Benić, Anja
Babić, Bruno Župan, Barbara
Zupičić, Miroslav Cmik*

Erthlings (glazba)

Kad se mladi ljudi uhvate glazbe, često se netko nađe pametovati kako su zapravo "premladi," "nezreli" i blablabla... Četiri 16-godišnje Australke iskusile su to i same, ali se nisu dale smesti pa je njihov bend Erthlings počeo zapinjati za sve više ušiju željnih kvalitetnoga zvuka. Jako puno mladenačkih emocija i opuštenosti. A tek imaju tri pjesme na YT kanalu!

Runestone Keeper (PC, Xbox One, Android, iOS)

Kineska igra, vrlo zabavna i zarazna. *Runestone Keeper* je igra na poteze. To je nikako ne čini dosadnijom, dapače, vrlo dobro morate promišljati što ćete i kako napraviti u svakoj sobi u kojoj se nađete. Kad uz to dodamo klasične RPG elemente i mješavinu strategije pa sve začinimo herojima, čudovištima, oltarima, zamkama, boginjama i trgovcima, jasno je da se radi o zabavnom naslovu.

Kanjon Kamačnik (izlet)

Kanjon Kamačnik nalazi se u Gorskom kotaru, točnije u Vrbovskom. Tamo je i 3,2 km duga glazbena staza koja nas vodi kroz idilično okruženje kanjona prema izvoru Kamačnika. Uz stazu se nalazi pet posebnih instrumenata postavljenih u prirodi kraj kojih možemo zastati i zasvirati ih...

Ivana Guljašević: Drugačija (knjiga)

Biti tamnopusna djevojka iz Afrike, posvojena i s rastavljenim roditeljima, dovoljno je da Dorcas sebe smatra ponešto... drugačijom. Ako uz to dodamo da je iznimno lijepa, draga i pametna i da je nova učenica u školi u malenom selu u Hrvatskoj, mogli bismo reći da joj neće biti lako.

No, avantura počinje ondje gdje postoje prepreke...

Love (strip)

Love, strip koji ima više od 300 stranica i nijednu riječ. Autori su uspjeli ispričati četiri priče iz svijeta životinja bez ijedne riječi. Impresivan i rječit crtež sve ti u priči pojasni već tijekom prvoga čitanja. Ništa čudno ako taj nijemi strip pročitaš više puta. Iako nema riječi, ima puno toga za reći.

Roblox: vrhunske pustolovne igre (knjiga)

Vodič kroz pustolovne igre pomoći će ti u istraživanju hrpe uzbudljivih svjetova, bez obzira sprečavaš li nuklearnu eksploziju ili se boriš sa strašnim zvijerima. Zsigurno ćeš ubrzo postati vrhunski *player* uz mnoštvo korisnih savjeta koje ti knjiga nudi.

Moje neobično ljeto s Tess (film)

Pravi film za ljetne mjeseci, prepun humora i emocija prati prijateljstvo samotnog dječaka Sama i neobične djevojčice Tess tijekom ljetnih praznika, prijateljstvo koje će osim avantura donijeti i spoznaju da se ne treba brinuti previše što nam nosi budućnost nego uživati u sadašnjosti!

Jason Reynolds: Duh (knjiga)

Dvanaestogodišnji Duh posjeduje izniman talent za trčanje, ali se ne zamara time. Jednog dana iz dosade promatra trening trkačkog tima i izazove na utrku najboljeg sprintera. Pobjeda mu osigura mjesto u timu, ali osim borbe za naslov, Duh će se boriti i s vlastitom prošlošću. Laži, sukobi i bježanje iz škole prepreke su koje mora prevladati ako želi pripadati timu i pobijediti u utrci.

Billie Eilish (glazba/YouTube)

Njen prvi album *When we all fall asleep, where do we go?* u trenutku pisanja ovih rečenica još nije izašao, ali je ova 17-godišnjakinja sve samo ne nepoznata i oke pažljivijim pratiteljima pop glazbe. Pjesme piše i producira s bratom Finneasom, a uspoređuju je s Lanom Del Rey i Lorde. Nema zezanja.

Ken Parker (strip)

Neozbiljni ga ne shvaćaju, klone ga se kao krpelja ili herpesa. Radnja se odvija u Americi, u drugoj polovici 19. stoljeća. Zaokružena priča o čovjeku kojega ne drži mjesto, već stalno luta. Često mijenja poslove i nastoji biti dobar čovjek. *Ken Parker* može se posuditi u knjižnici, a odnedavno se može kupiti i na svim kioscima, izlazi jednom mjesečno.

Maelstrom (videoigra)

Programeri su se odlučili da je vrijeme u battle royale zajednicu uvesti i – brodove. Tako je – ovo je *fantasy battle royale* igra u kojoj se borite protiv Krakenu, botova i – protivnika. Vjerujem da sam te kupio već na Krakenu. Što čekaš, mornaru?

We bare bears (serija)

Kako izgleda kada se medvjedi pokušavaju uklopiti među ljude otkrit ćete u ovom simpatičnom animiranom TV serijalu. Glavni likovi su trojica braće medvjeda koji iz epizode u epizodu pokušavaju naći svoje mjesto pod suncem u modernom svijetu što redovito prouzrokuje kaotične situacije, ali ih i podsjeća na važnost obiteljskih veza i sloge.

Gesaffelstein: Hyperion (glazba)

Mračni princ se vratio bez imalo *hypea*. Hladni, nemilosrdni "Aleph" još odzvanja zvučnicima, a s novom, ne-toliko-industrijskom porcijom nota zadržava svoju naklonost tamnoj strani zvuka, *synthevima* i *melankoliji*. Ne tipka po netu, ne prati gotovo ništa. Nije ga bilo briga ni kad su djevojke rušile ograde kako bi došle do njega i dodirnule ga. Jednostavno, samo želi biti na miru i stvarati glazbu.

Stephane Nicolet: Želim biti ilustrator (knjiga)

Ovako lijepe časopise poput *Brickzinea* možeš izrađivati samo ako crtati, dizajnirati, ilustrirati počneš rano i uporno, a ova simpa knjiga pomoći će ti na tom putu.

Minit (Steam, GoG, Xbox One, PS4)

Minit je nešto neobično, moćno, zabavno, a radi se ponajprije o *roguelite* avanturi. Avanturi koju igrate po 60 sekundi. Izadite iz kuće, izvan svoje komforne zone, da biste pomogli neobičnim ljudima, otkrili mnogobrojne tajne i nadjačali opasne protivnike, a sve u nadi da ćete uspjeti ukloniti kletvu koja prisilno završava dan nakon samo jedne minute.

Ja ubijam divove (strip)

U stripu *Ja ubijam divove* nema kauboja i Indijanaca. Radnja je smještena u naše vrijeme i vrti se oko djevojčice Barbare koju nitko ne razumije. Doma joj nije nimalo bajna situacija. U školi nema prijatelja. Odijeva se u kostim pa joj se vršnjaci smiju, predmet je izrugivanja. Redovito mora k ravnatelju jer upada u sukobe. No, ne odijeva se u kostim bez razloga...

Svjetonik Rt Oštro (izlet)

Zaputi se u Kraljevicu. Malo tko zna da se u ovom malenom gradiću nalazi jedno sasvim posebno mjesto koje svakako treba posjetiti - svjetionik Rt Oštro. Sve do prije nekoliko godina u svjetioniku je još uvijek živio njegov posljednji svjetioničar. Danas svjetionik više nema svog svjetioničara, ali je obnovljen i možete mu slobodno prići šetnicom uz more.

Hatari (glazba)

Pazi ovu priču: u hladnom se Reykjaviku okupilo par mladića i odlučilo vrućom glazbom srušiti kapitalizam i razotkriti kako živimo okruženi lažnim vrijednostima. Da bi ih ljudi shvatili ozbiljno, odjenuli su na sebe brdo kože, latexa, lanaca i šiljaka raznih veličina. K'o fol nije baš išlo i već su dignuli ruke od svega, a onda ipak odlučili probati još jednom - preko Eurosonga. Vrhunsko trolanje uz EBM/industrial ritam.

Davor Rostuhar: *Polarni san* (knjiga)

Putopis koji to nije. Putopis o bjelini, ravnini, kraju bez početka i početku bez kraja. Putopis o čovjeku. Putopis o vama. Putopis o životu smješten na Južnome polu gdje se odvija prva hrvatska ekspedicija koju vodi Davor Rostuhar. I njegove sanjke.

Coolirpa (DIY, YouTube)

Ovo je kanal djevojke po imenu April. Njezin dir je da piči uokolo po raznim *trift* i *second hand shopovima*, pronalazi raznu lijepu, ali i staru i ofucanu robu i po svojoj viziji, uz tako reći samo iglu i konac, preoblikuje tu bezličnu robu u nešto fantastično!

Crypt of the Necrodancer (PC, Xbox One, PS4, PSVita, iOS, Switch)

Ako naziv zvuči komično, igra humorom ne zaostaje za naslovom. Radi se o jedinstvenoj igri gdje sve akcije radite u ritmu glazbe. Možda zvuči komplicirano, ali ovaj ritmični "dungeon crawler" je zapravo fantastičan, a uz to je pokupio vrijedne nagrade. Morate jako paziti kamo ćete docupkati u ritmu jer se u istom ritmu kreću i prepreke, zamke te čudovišta koja će vas rado sažvakati uz kvalitetan dubstep. Ali ako i padnete, dignut ćete se pametniji. A padat ćete.

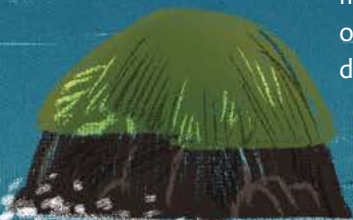


Fantastični gospodin Lisac (animirani film)

Ekranizacija istoimenog romana poznatog britanskog pisca Roalda Dahla (Čarli i tvornica čokolade, Gremlini, Matilda). Radnja ovog zabavnog filma, izrađenog u tehnici stop animacije, vrti se oko Lisca koji prije nego se konačno skrasi i posveti obiteljskom životu odluči poduzeti još jedan odvažan pothvat krađe na lokalnoj farmi. Fantastična priča s još fantastičnijim likovima.

Jasminka Tihi-Stepanić: *Ljeto na jezeru Čiču* (knjiga)

Netipična ljetna priča o obitelji, prijateljstvu, prvoj ljubavi i velikom gubitku. Lucija provodi ljeto na jezeru Čiču uz modernu baku arhitekticu koja umjesto pletenja i kuhanja, obožava jogu, zdrav život i prigovaranje. Ljeto će Luciji donijeti i prvu ljubav, nove prijateljice, ali i veliku tugu.



BLACKPINK (glazba)

—
Ok, puno nas je prespavalo invaziju korejske pop glazbe. Ali, sad su tu i BLACKPINK sa svojim spojem rapa i elektronike, blještavim spotovima i brojem pregleda većim od cjelokupne hrvatske diskografije proteklih 20 godina. Nema veze što ne znaš korejski, stvari su zarazne do bola! Da, da, odmahnut će netko rukom, ali odmahivali su tako i na električne aute...

Batman (strip)

—
Priča o maskiranome junaku Batmanu traje od davne 1939. godine. Neke su priče duže, treba ti po nekoliko sati kako bi ih pročitao. Debeli stripovi mogu poslužiti za vježbanje dok ne čitaš. Osobito preporučujem priču *Godina prva* u kojoj se prikazuje kako je Batman započeo karijeru junaka.

Max Wainwright: Kako programirati 20 igrica u Scratchu (knjiga)

—
Priručnik o programiranju u programskom jeziku Scratch. Pronaći ćeš upute kako na svom računalu jednostavno programirati 20 igara. Naravno da ćeš ih i isprobati i pritom se odlično zabaviti. Ne brini, Scratch je besplatan i na hrvatskom je jeziku, a u knjizi piše gdje ćeš ga pronaći i kako koristiti.

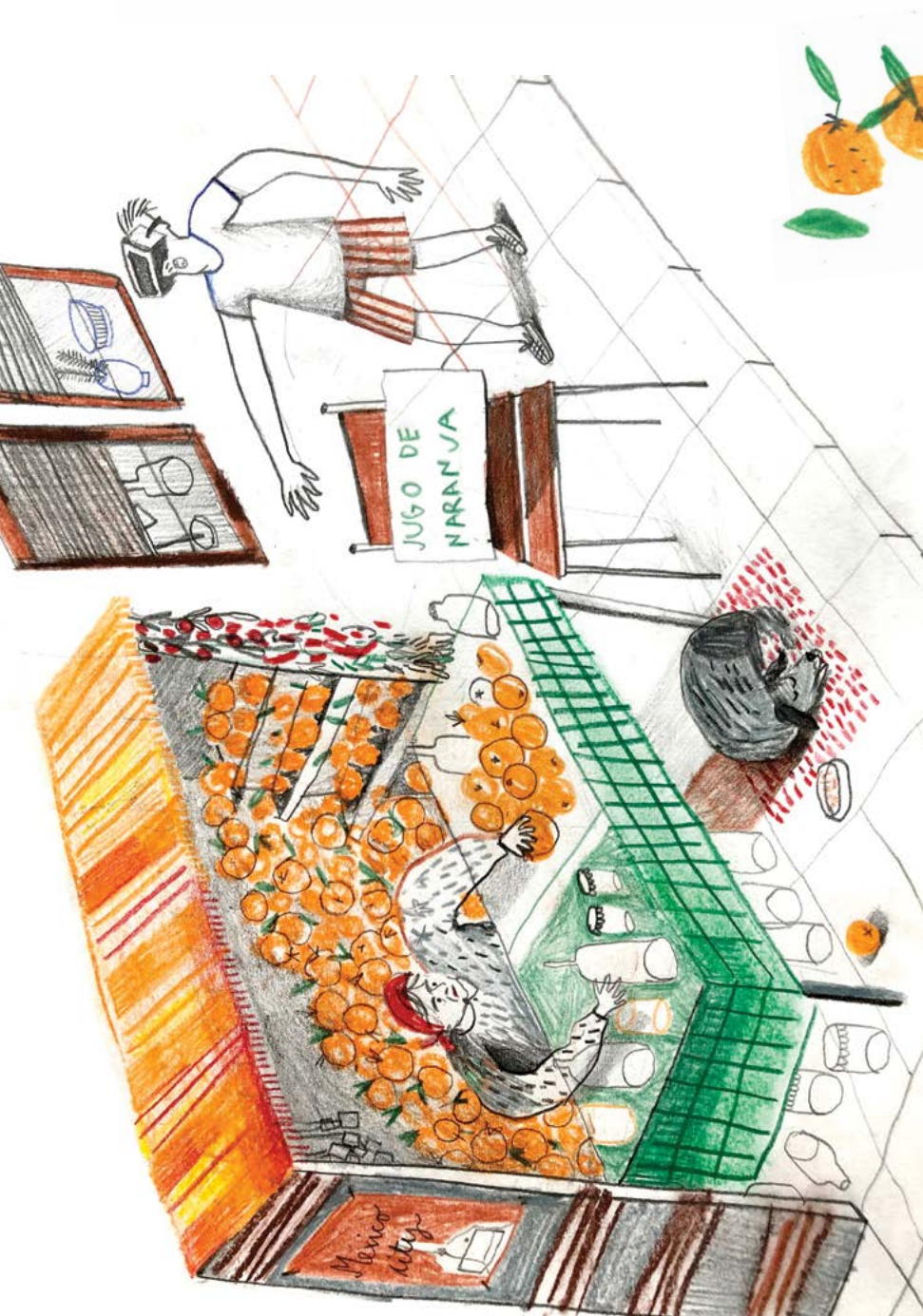
I Hate Running Backwards (Steam, Xbox One, PS4, Switch)

—
Beskrajna (*never-ending* ako niste razumjeli "beskrajna", haha) pucačina s *roguelite* elementima, nabijena adrenalinom, brutalno dobrom glazbom i podrškom za *single player* i kooperativni mod poznat kao "couch co-op" dok sami ili s prijateljem putujete vremeplovom kroz proceduralno generirane svjetove. Mješavina synthwavea, techna i heavy metala jako dobro nabrijava ionako nabrijanu atmosferu u igri.

Brainchild (serija)

—
Za sve one koje zanima znanost, a osobito one koji su uvjereni da su znanstvene teme dosadne ili nerazumljive! Polusatne epizode prve sezone bave se raznim područjima, od bacila, snova, društvenih mreža, svemira i oceana...

PROGRAMEROVA MEKSIČKA AVANTURA



Njega (gotovo) svi znaju kao super programera. Ali jedan je dan rekao da iz Rijeke ide - u Meksiko. Tamo je i nastavio igru s novim tehnologijama, ali i upio posebnu vedrinu, dašak koje i nama donosi.

prokljija. Hrana je jako jeftina i ima je posvuda. Svugdje se po ulicama mogu naći mali štandovi s hranom na kojima se pripremaju tortilje, tacosi, tamales, quesadillas i druge tradicionalne meksičke delicije.

Budući da radim online i to mogu raditi svugdje, upustio sam se u avanturu digitalnog nomada - putovati svijetom i raditi preko interneta. Kao prvu destinaciju odabrao sam Meksiko i njegov istoimeni glavni grad jer tamo živi jedan moj prijatelj koji mi je napričao puno lijepih stvari.

Kako me zanima područje virtualne stvarnosti (VR),



sam i napal (vrsta :usa), huitlacoche žljive koje rastu na klipu kukuruza) i sušene škorpione. Kušao sam i meso



odlučio sam potražiti meksičku ekipu koja se time bavi. Čim sam došao, upoznao sam curu koja radi

kao "storytelling"

autor za VR projekte

i s njom izmijenio

iskustva te dobio uvid

u stanje VR tehnologije

na njihovom kontinentu.

Pokazala mi je i zanimljive

primjere poput "Dreams of Dalí", koji

su me zainteresirali za upotrebu VR

tehnologije u umjetnosti i storytellingu.

Upoznao sam i umjetnika koji mi je ispričao

o fascinantnom projektu u kojemu je

pomoću brain-computer interfacea (EEG)

i VR tehnologije omogućio sudionicima

da mislima mijenjaju boje u virtualnoj

stvarnosti. Sad želim i ja to pokušati raditi.

Anime sa španjolskim titlovima

Ali pustimo posao. Svašta se događa

u Meksiku. Stanodavca sam naučio

kompostirati, radio sam razne kombinacije

zdravih slatkiša (bez šećera, samo

od voća, kokosovog ulja i

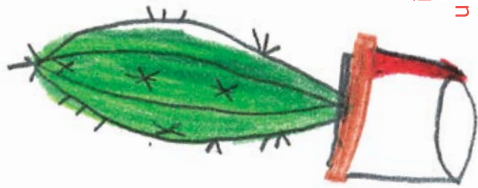
kakao praha), posadio

sjeme avokada

kojemu treba

više od mjesec

dana da



lava, aligatora i bizona. Bizon je najbolji, lav je bio malo žilav, a

aligator na kraju ostavi malo okusa

po ribi (što nije čudno, budući da živi u vodi).

U Meksiku govore španjolski koji mi se

oduvijek sviđao pa sam iskoristio

ovu priliku da ga naučim. U učenju

mi je pomoglo znanje talijanskoga

(jer su slični jezici) i moja pamet.

Počeo sam učiti na Duolingu,

no to je bilo prejednostavno te mi

je dosadilo. Stoga sam odlučio

učiti iz iskustva... Počeo sam s

pokušajima razgovora, slušao sam

Meksikance kako govore

i pomagao se Google

Translateom. Kad sam došao

do razine da mogu slagati osnovne

rečenice,

skužio sam da mi treba novih iskustava pa

sam se sjetio da sam kao mali naučio talijanski

gledajući televiziju. Tako sam za španjolski

primijenio sličnu tehniku - gledanje anime

crtića na japanskom sa španjolskim titlovima.



Uz svu svoju ljepotu, Mexico City nije siguran grad. Postoje četvrti za koje su mi rekli da ih je bolje izbjegavati, jer bi me mogli opljačkati ili oteti. U Mexico

Cityu je jako teško biti električar. Kablovi

dalekovoda su provedeni "na palentu",

tj. bez ikakvog reda i organizacije, na

raskršćima izgledaju kao neraspletivi

čvor i posvuda se mogu naći dijelovi

kablova kako vise, ponekad i do poda.

No pamte se ljepše stvari - u sjećanju mi je

ostao "jugo de naranja" tj. sok od naranče

i mjesto na kojemu sam ga gotovo svaku

večer kupovao. Sitna bakica, još uvijek u

dobrim godinama, drži trgovinu sokova

i voća i pred tobom ručno cijedi litru soka

od naranče, uvijek dobro raspoložena. Bilo

je u toj bakici nešto posebno zbog čega

mi je svaki dolazak k njoj izmamio osmijeh

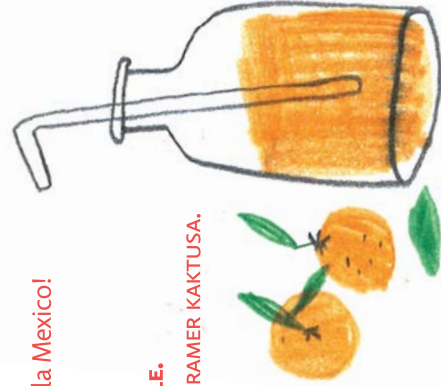
na lice. S vremenom smo se skompali.

Upoznao sam i njenog psa Rokyja kojemu

sam odmah postao *amigos*. I on meni.

Viva la Mexico!

— ŽMALE.
PROGRAMER KAKTUSA.



na njihovom kontinentu.

Pokazala mi je i zanimljive

primjere poput "Dreams of Dalí", koji

su me zainteresirali za upotrebu VR

tehnologije u umjetnosti i storytellingu.

Upoznao sam i umjetnika koji mi je ispričao

o fascinantnom projektu u kojemu je

pomoću brain-computer interfacea (EEG)

i VR tehnologije omogućio sudionicima

da mislima mijenjaju boje u virtualnoj

stvarnosti. Sad želim i ja to pokušati raditi.

Anime sa španjolskim titlovima

Ali pustimo posao. Svašta se događa

u Meksiku. Stanodavca sam naučio

kompostirati, radio sam razne kombinacije

zdravih slatkiša (bez šećera, samo

od voća, kokosovog ulja i

kakao praha), posadio

sjeme avokada

kojemu treba

više od mjesec

dana da



ILUSTRALA HANA TINTOR.

KOTO U UROM - OTOK U MORU

Zamisli da imaš slikovnicu od koje možeš graditi kulu, poput one od karata. Ili igrati memory? Ili napraviti vlastitu izložbu! Ili je podijeliti pola-pola s nekim tko ti nije mrzak, kao što podijeliš loš dan u školi, sendvič ili čokoladu.



Epa takva slikovnica postoji, premda to malo tko zna. Do mene je, na svu sreću, došla tajnim putevima i to je bila tajna koju sad s veseljem dijelim s vama – u nadi da ćete je proširiti svijetom.

Naša se multipraktična slikovnica skriva u oslikanom fasciklu od papira. Na njoj je kamenomorska ilustracija, s obrisima i otiscima mjehurića i zvijezda i piše ovako: *Koto u urom – Otok u moru*. Jesu li to sad dvije priče ili jedna, odluku prepuštam vama. A sigurna sam da ni autorice – Mirjana Mrkela koja je pisala i Silvijana Dražović, koja je slikala – također ne bi imale ništa protiv. Zaboravite brojeke 1, 2, 3 pa tako sve do 32 i više – ove stranice nemaju redoslijeda pa svatko može smisliti vlastiti.

Zaputi se sam/a na izlet u tu čudnočarobnu priču koja izgleda kao da je sva od pogrešaka. Dobro pročitaj te riječi – koje u sastavku

iz hrvatskoga vjerojatno ne bi prošle – i udubi se malo u pastelne, lijepe i naopake slike: janje bleji na morskim valovima i jedri uz pomoć balona; ježinac pokazuje što se sve daje s mrljom od tinte; kuća ima ribe na krovu i još i srce, i oči, a hrast crnika raste naopačke.

Naša slikomapovnica ima tanke listiće i od njih ne možeš graditi stvarne kule, nego samo one u zraku - po tome znaš da su priče. Koliko je priča, toliko je i onih debljih listića sa slikama s kojima možeš što hoćeš – čak ih i staviti u okvir i objesiti na zid, što mi se čini posebno divnim.

Puna je čudnih riječi koje su kao hologrami – jedan smisao imaju kad im se primakneš s lijeva, a nikakva smisla nemaju kad ih zaskočiš s desna. Jer zašto bi u moru bio samo otok, kad može biti i koto? I taj je koto ovdje glavni lik, i oko njega se skupljaju

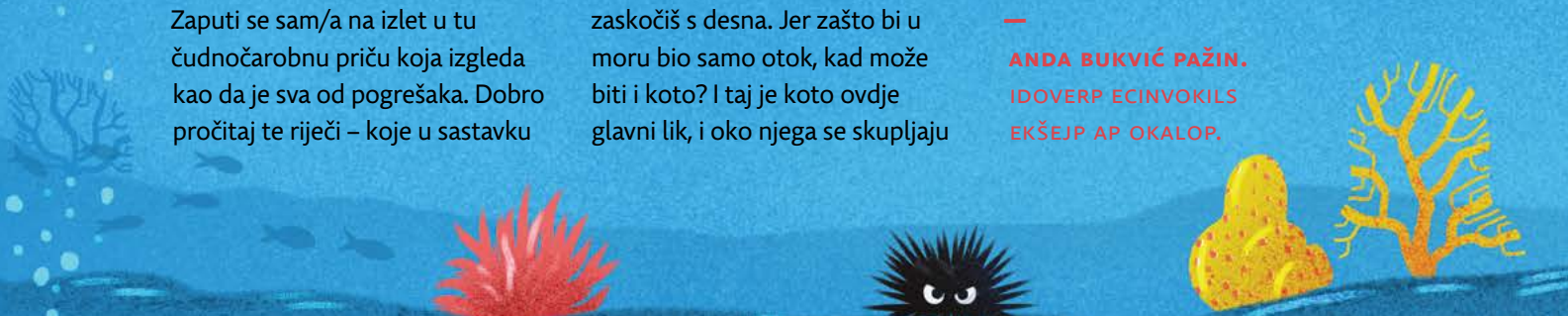
začudna bića, stvari i pojave, npr. avaga, canižej, aljusalv, a lartseam da i ne spominjem.

I doznat ćeš još nešto što je strašno važno, a to je da školjke imaju oklop da bi se pod njim malo osamile, i da more može biti i izvana i iznutra. I još da kad vjetar puše, valovi oblače čipkaste pidžame.

Neka od tih znanja možeš zadržati za sebe, a neka svakako prenesi dalje. Jer svi moraju znati: „Ako si zvijezda, ne moraš štedjeti struju. Uostalom, na nebu uopće nema žica.“

Ova slikomapovnica stalno nešto kao griješi, ali nema šanse da ćeš ti s njom pogriješiti.

—
ANDA BUKVIĆ PAŽIN,
IDOVERP ECINVOKILS
EKŠEJP AP OKALOP.



Kinetički pijesak iz tvoje kućne tvornice

Sitno brojiš do ljeta i neograničene igre koje ti pruža. Peraje i maska za ronjenje spremne su i samo čekaju tvoj znak da se krene u osvajanje morskih dubina. I dok ti tako plivaš u mislima prema ljetu, imam super prijedlog kako da si skратиš vrijeme.

Jeste li čuli za kinetički pijesak? S ovim pijeskom će se i mama i tata htjeti zabavljati. Samo pazi da se previše ne zaigraju i tako zaborave na svoje dnevne obaveze kao npr. da brata ili sestru treba odvesti u vrtić.

Kinetički pijesak može sve što i onaj s plaže pa i još malo više. Može biti u boji, ne mrviti se i nekako su svi dijelovi uvijek na okupu tako da se s njime možeš igrati i u svojoj sobi, a da ne napraviš dodatan nered. Ovaj pijesak je i mokr i suh, ludo zar ne? Zbog svega navedenog, možeš se njime igrati dok ti ne dosadi i čekat će te kad opet dobiješ inspiraciju da izgradiš dvorac ili oblikuješ mala čudovišta. Sastojke za ovaj svemogućí pijesak naći ćeš kod mame u kuhinji i kod tate u garaži. Dakle, kreni u akciju prikupljanja jer treba ti sljedeće:

U velikoj zdjeli pomiješaj dobro pijesak i kukuruzno brašno. Kad procijeniš da se sve dobro izmiješalo, pažljivo dodaj vodu. Smjesa ti ne smije biti ni presuha ni premokra. Ako si zadovoljan/a dobivenom smjesom, razdijeli je na više dijelova i u svaki dodaj malo jestive boje. Napravi svoju paletu boja, kako ti zamišljaš da izgledaju boje koje dolaze s Marsa! Kinetički pijesak pomoći će ti da razviješ motoriku, maštu i skратиš vrijeme do ljeta. A možda ti se toliko sviđa da ga poneseš i na plažu!

— **MARIJA KAJAPI.**

KOTAČIĆ U ARTMAŠINA STROJU.

ZA KINETIČKI PIJESAK S MARSA:
600 g finog pijeska, 2 šalice kukuruznog brašna,
250 ml vode i boja za hranu.



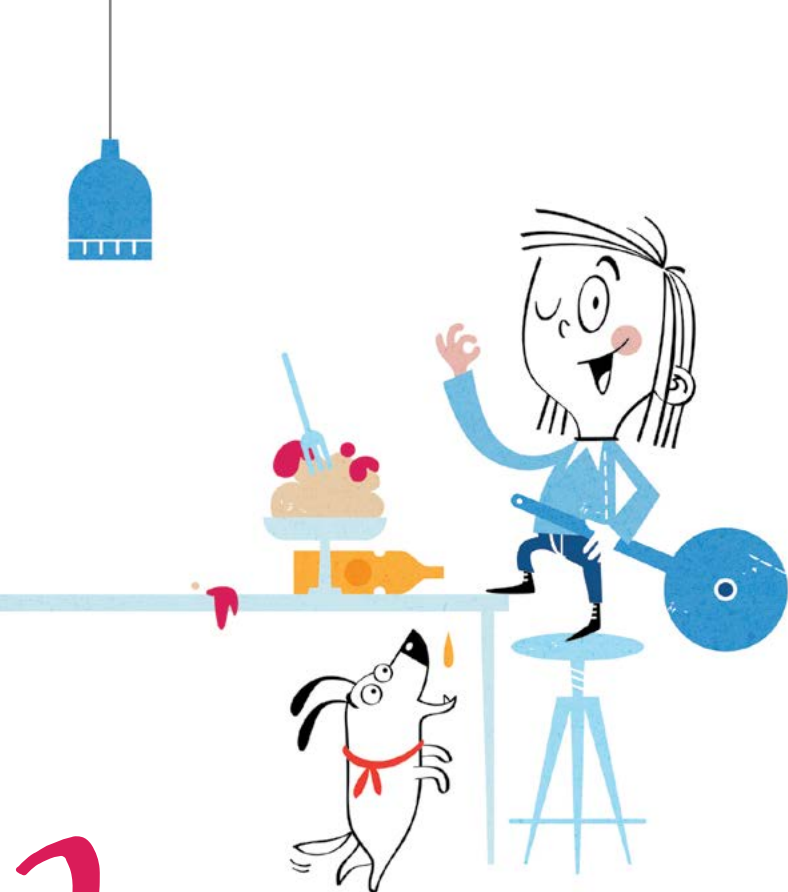
ILUSTRIRALA VANDA ČIŽMEK.



Kako napraviti Malinastu srećicu? ? ?

Gladuš u kuhinji griješi često i sa stilom. On će svaku svoju pogrešku mudro zapakirati i obrazložiti kako to nije bila greška već eksperiment. U njegovim kulinarskim pogreškama najmanje uživa tata jer tata je obiteljski čistunac i nakon svakog Gladuševog ulaska u kuhinju, tatu čeka nekoliko sati čišćenja. Malo više uživa mama jer ona voli neobične kombinacije hrane pa će uvijek rado isprobati Gladuševe eksperimente kao što su zagoreni posoljeni puding, bljutava juha od šipkovog čaja i polusirove mahune u umaku od kiselog mlijeka. Najviše ipak uživa njegova kujica Štrudlica koja bi smazala i vlastite krmelje, a kamo li neće Gladuševe neobične kombinacije.

No ne kaže se slučajno da se na pogreškama, pardon, eksperimentima uči pa je i Gladuš iz ove priče izašao mudriji. Kad je prošlog utorka poželio peći palačinke, odlučio je biti kreativan pa je recept izmislio sam. Napravio je smjesu gustu gotovo kao paštetu. Kao puding koji se već počeo hladiti, kao griz skuhan na gusto. Kad je smjesu izlio na tavu ona je izgledala kao debela biskvitna tvrđava iz srednjeg vijeka, a ne kao palačinka. Srećom pa je Gladuš s vremenom naučio da se neuspjelo jelo nikada ne baca. Neuspjelo se jelo transformira. Čarobira. Uredi, ulicka, popravi, ispravi i, uz malo mašte, od neuspjelog se jela novo napravi.



Nema onoga tko, barem jednom, nije kuhao pa zeznuo. Zagorio. Zapalio. Zakorio. Ispario. Prolio. Prosuo. Pogreška je u kuhinji kao peršin u juhi. Ide ti na živce, ali juha bez njega ne bi bila tako slasna.



Jesi li isprobao? Ako jesi, ocijeni Gladušev recept.



Želiš li nešto dodati ili oduzeti Malinastoj srećici?

JELENA PERVAN.
GLADUŠEVA TETA.



Recept:

Gladuš nije koristio mjerice, ali ti ih svakako koristi, osim ako ne želiš eksperimentirati što je isto skroz okej. Okej je i pogriješiti jer tko nije griješio kao da nije ni postojao.

Trebat će ti 500 ml mlijeka, 300 g brašna, jedna velika žlica šećera, 3 velike žlice vode, jedna žličica soli, 3 jaja, domaći džem od malina i malo ulja ili maslaca.

Otkad je naučio razdvajati bjelanjke od žumanjaka, Gladuš ih uvijek i svugdje razdvaja i onda kad treba i kad ne treba. Za Malinastu srećicu pažljivo odvoji bjelanjke u jednu posudu i izmiksaj ih u čvrst snijeg (znat ćeš da je snijeg gotov kad posudu preokreneš naopako, a snijeg ne ispadne van).

U drugoj posudi izmiksaj žumanjke, mlijeko, šećer, sol i brašno.

Žlicom umiješaj snijeg od bjelanjaka u izmiskanu smjesu.

Na tavi zagrij malo maslaca ili ulja pa ulij smjesu tako da prekrije dno tave. Nakon nekoliko minuta preokreni debelu palačinku i prepolovi je na pola, pa opet na pola, pa opet na pola i opet na pola. Odjednom više nećeš u tavi imati debelu palačinku već komadiće palačinki.

Još nekoliko minuta okreći komadiće da se ispeku sa svake strane i to je to. Postupak ponavljaj dok ne potrošiš smjesu.

Ovaj mljac drobljenac postat će Malinasta srećica kad na njega staviš jednu veliku žlicu domaćeg džema od malina.

NERED SREĐEN!

DRVENA "KAŠETICA"
ZA ČASOPISE, STRIPOVE,
FANZINE

*Nema boljih ruku od zaposlenih
kakvim kreativnim zadatkom,
a ovaj će te čak riješiti i nereda
koji toliko muči roditelje.*



Tvoja kolekcija časopisa i fanzina, o stripovima da ne govorimo, već polagano poprima količinu koje se ne bi posramila ni gradska knjižnica. Ponosan/a si, naravno, ali ti na dnevnoj bazi zadaje muke sa starcima koji inzistiraju da pospremiš ili baciš tu mukom stečenu literarnu građu. Tvoj problem moguće je riješiti na brz i zabavan način, a možeš uključiti i nekoga od ukućana da ti pomogne pa više neće biti prigovora. Dakle, rješenje za tvoje probleme jest jednostavna drvena "kašetica" u koju možeš posložiti svu svoju literaturu, a ako te ponesu pila i čekić, možeš izraditi i policu od "kašetica". Zvuči obećavajuće? Pa krenimo!

Za jednu "kašeticu" bit će potrebno:
drvena ploča dim 30 x 25 x 1,8 cm (2 kom),
drvena letvica 40 x 7 x 1 cm (10 kom),
deblji konop (2 kom), pila, bušilica, čekić,
čavlići, klameraica, olovka i ravvalo.

Popis materijala nije dug ni kompliciran pa ovaj projekt već u samom startu dobiva veliki plus!

KORACI

- 1.** Predlažem da prekopaš podrum ili ostavu u kojoj ćeš naletjeti na drveni materijal koji možeš prenamijeniti za svoju "kašeticu". Potrebne su ti dvije drvene ploče dim. 30x25x1,8 cm i deset letvica dim. 40x7x1 cm. Dimenzije možeš prilagoditi i prema materijalu koji ti je dostupan za obradu.
- 2.** Ideja ove "kašetice" je da se napravi od dostupnih drvenih materijala tj. da se reciklira postojeće. Zbog samog načina spajanja, bitno je odrediti hoće li "kašetice" biti od dijelova neke vrste drvene ploče kao npr. iverice/medijapana ili će biti od punog drva. Ako koristiš puno drvo, možeš dijelove spojiti običnim čavličima ili klamericom, a ako spajaš drvene ploče, bit će bolje koristiti vijke za drvo.
- 3.** Prije samog spajanja izbuši po dvije rupe na velikim stranicama kroz koje ćeš provući deblji konop. Konop će ti koristiti kao ručke pri nošenju.
- 4.** Na stranice spoji letvice. Letvice ravnomjerno rasporedi po stranicama i zaklamaj ih ili pričvrsti čavličima, odnosno vijcima. Odmah potom provuci konop kroz rupe i zaveži čvor na krajevima kako se ne bi izvlačio.
- 5.** Ako si lako svladao predhodne korake, možeš izraditi još koju "kašeticu" i slažući jednu na drugu napraviti pravu pravcatu biblioteku. Za potpun umjetnički dojam, slobodno nabaci i malo boje!

ILUSTRIRALA GABRIELA GRABUŠIĆ.



THE END!

MARIJA KAJAPI.

ARTMAŠINKA ZA DRVENARIJU.



ZELENE POGREŠKE

(BUDUĆE) GRADSKO FARMERICE

U vrtu sam napravila milijun pogrešaka. Kad sam tek počinjala sa svojom vrtlarskom pričom, doslovno, nisam ništa znala. Pročitala sam brdo knjiga, odslušala puno predavanja i pohodila puno radionica, ali kako praksa uvijek nađe način da nadiđe teoriju, često sam uz gredu u vrtu sjedila u društvu svojih knjiga i lila suze jer sam nešto krivo napravila - u nečemu sam pogriješila.

Uf, taj smrdljivi kompost!

Recimo, jedna takva situacija je bila vezana uz moju prvu "kompostjeru". Znači, u vrtu sam od starih paleta napravila kompostanu u koju su ukućani bacali biološke ostatke poput kore od jabuka i krumpira, papirnatih salveta, taloga od kave ili vrećica čaja i koji, pravilno kompostirani, stvaraju novu zemlju. Međutim, u jednom trenutku, nešto je krenulo po zlu jer je ta masa počela smrdjeti i cijeli je proces nekako stao. Počela sam razmišljati što sam krivo napravila, u čemu sam pogriješila. Vratila sam se knjigama i shvatila da sam stavila previše mokrih sastojaka te da nije bilo dovoljno kisika.

Naime, kompostiranje je proces koji zahtijeva smeđe ili suhe sastojke poput otpalog lišća, slame ili nebojenog papira koji su izvor ugljika, kao i biološke otpatke iz kućanstva poput ostataka voća ili povrća ili stajskog gnoja, koji se smatraju zelenim ili mokrim sastojcima i izvor su dušika.

Smeđi i zeleni sastojci se miješaju u omjeru 3:1. Još je jedan detalj važan – kompostiranje je aeroban proces. Možda ste već za taj termin čuli na satu kemije; „aeroban“ znači da je nužna prisutnost kisika, odnosno u ovom slučaju, kompostiranje je proces u kojemu se razgradnja otpadaka odvija uz pomoć mikroorganizama kojima je potreban kisik.

Uz pomoć knjiga, shvatila sam da sam pogriješila jer sam stavila previše mokrih/zelenih sastojaka i nedostajalo je kisika. Problem sam riješila tako da sam vilama rahlila hrpu kako bi u nju ušlo još kisika i dodala sam još suhih sastojaka budući da mi je hrpa bila previše mokra. Za pola godine sam dobila odličan humus.

Ali poanta je u tome da sam se suočila s problemom, odlučila ga riješiti i shvatiti u čemu sam pogriješila. I na tom sam primjeru naučila kako napraviti odličnu kompostnu hrpu i kako proizvesti svoj humus koji je zapravo hrana mojim biljčicama. Iz toga sam shvatila da je jako važno sagledati problem i pokušati vidjeti kako ga mogu riješiti. Pokušati povezati činjenice i vidjeti zašto mi se nešto dogodilo i što bih drugačije mogla napraviti u idućoj prilici.

Nije u knjigama (baš) sve

Ili možda vidjeti zašto mi se nešto nije dogodilo, a trebalo je. Naprimjer, još jedno polje u kojemu sam



Kažu da već uranjanje ruku u zemlju oslobađa hormone sreće. Jednostavno nam se diže raspoloženje. Ali kako se ne obeshrabriti i ostati uporan kada vidimo da nam “pomidor” na balkonu nije baš uspio kako smo se nadali jer smo pročitali u prošlom Brickzineu da to može svatko? Vrtlarenje je baš jako osjetljivo na naša razočaranja.

na početku često griješila ticalo se samog sijanja. Naime, da bi biljčica izrasla, nužno ju je posijati u zemlju. Kako u počecima nisam imala previše znanja, nisam niti znala kad posijati određeno sjeme, u koje doba godine. Knjige su govorile jedno, međutim jako je velika razlika sijete li negdje na kontinentu gdje se zima puno dulje zadržava ili ovdje kod nas na moru gdje zatopli ranije i gdje je i zemlja drugačija.

Slijedila sam knjige, ali činilo mi se da su te knjige preopćenite što je bilo i logično. Meni je trebala informacija koja se ticala konkretno našeg kraja, Primorja. I tako sam počela puno eksperimentirati kako bih skužila kad je najbolje koju kulturu sijati. Naravno da sam pritom puno puta pogriješila i često mi ništa nije niklo – ili je bilo prehladno ili previše toplo ili previše vlažno. Često sam bila kompletno izbedirana i očajna zbog toga.

Ali bila sam odlučna u tome da u svoju malu bilježnicu sve zapisujem i vodim svoj dnevnik – kad sam što posijala, koja je bila temperatura, kakvo je bilo vrijeme. Bila sam uporna u tome. I upornost se isplatila. Nakon nekog vremena sam naučila kad trebam sijati svoje kulture, jednostavno metodom pokušaja i pogreške. A

vrtlarski dnevnicu su mi najveće blago iz kojeg sam naučila više nego iz bilo koje knjige. Iz tih vrtlarskih dnevnika sam napravila svoju vlastitu knjigu prema kojoj vrtlarim, sijem, radim kompostne hrpe ili izrađujem gnojnice za svoje biljke.

Promatranje, eksperimentiranje i zapisivanje svega što mi se dogodilo su mi najvažnije prakse kojima učim. Dok ovo pišem, odzvanja mi rečenica iz osnovne škole, čini mi se da je to bilo na biologiji kod profesorice Cividini gdje smo naučili, da parafraziram, kako je eksperiment osnovna metoda spoznaje tijekom koje iskušavamo određene pretpostavke. Uz eksperimentiranje, upornost i strpljenje su ključ svakog uspjeha, u bilo čemu, ne samo u vrtu.

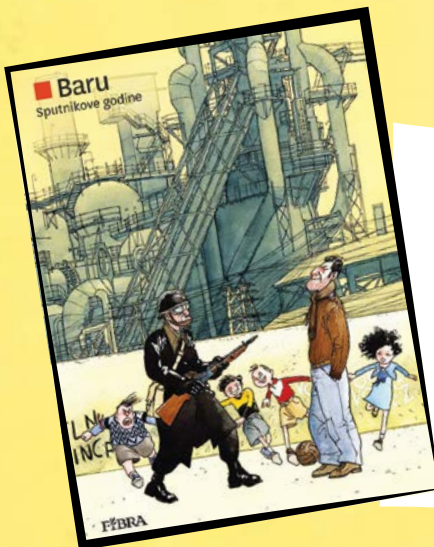
I znatiželja, naravno.

Znatiželja je onaj crvić koji postavlja pitanja „zašto“ i „kako“. Znatiželja je vrlina koja nas vodi prema mnogim spoznajama i novim znanjima.

—
ANA SMOKROVIĆ.
ZELENJAVA OD KALIBRA.



ILUSTRIRALA ANJA SUŠANJ.



SPUTNIKOVE GODINE: TEBI BIZARNOST, DJEDU I BAKI NOSTALGIJA, SVIMA LJEPOTA

Jako volimo stripove čije su stranice pune lijepih boja, a kada iz njih izvire i ovoliko energije i akcije, moramo ih obožavati.

Prije tridesetak godina jedini ekran u koji sam mogao buljiti bio je televizor. Da, star sam. Čak je i gledanje televizije bilo ograničeno. Ako bih razbio prozor (slučajno, jasno!), nekoga zaključao ili udario (katkad i namjerno, priznajem), mogao sam se na jedno vrijeme pozdraviti sa serijama, filmovima i crtićima.

Kazna mi nije teško pala ako bi vani vladalo ružno vrijeme. Za sunčanih dana, ali i onih snježnih, televizija nije bila pretjerano zanimljiva. Čim bi pao prvi snijeg, bili bismo vani, na ulici, zauzeti saonicama, snjegovićima i grudanjem.

Smiju li cure igrati nogomet?!

U sličnom se vremenu plete i radnja stripa *Sputnikove godine* (Fibra, 2017.). Dječaci su glavni u priči koja se odvija u Francuskoj, cura gotovo da i nema u njihovoj svakodnevnici. Dobro, ima jedna Lejla koja je osobito vješta u nogometu, ali ipak ne smije sudjelovati u utakmicama (samo zato jer nije dječak!).

Priču je napisao (i nacrtao) Hervé Barule (1947.), među stripoljupcima poznatiji kao Baru.

Baru u stripu *Sputnikove godine* prikazuje živahna vremena koja su po mnogočemu znatno drugačija od današnjih. Naime, tamo nitko nije obuzet malim i velikim ekranima, svima su užitak predstavljali stripovi. Čitali su se *Tintin* i *Princ Valiant*. Izvori sreće pronalazili su se u druženju na ulici.

Kao u romanu *Dječaci Pavlove ulice*, ekipe su bile grupirane u dvije skupine – odozgorci i odozdo. Te grupe nisu u najboljim odnosima, stalno su u sukobu. U ono vrijeme su i roditelji bili dosta podijeljeni po načinu razmišljanja (baš kao i danas, tu se ništa nije promijenilo nabolje).

Godine maštanja o osvajanju Svemira

Premda nisam odrastao 1957. godine (nisam baš toliko star), mogu zamisliti atmosferu koja je vladala tada, što moram zahvaliti autoru koji je jasno

predočio brojne situacije. Postoje neke sličnosti između Baruove i moje generacije – prije nešto manje od trideset godina također smo se rado igrali Indijanaca i kauboja. Danas vesterni nisu toliko popularni, uživimo se u ulogu Indijanca eventualno tijekom maškara.

Ako želiš osjetiti godine u kojima su se Amerikanci i Rusi nadmetali oko osvajanja svemira, tada je strip *Sputnikove godine* za tebe. Vidjet ćeš kako su se tada borili protiv opake dosade, saznat ćeš gdje su pronalazili avanture, kakve su izazove i prepreke morali prijeći u jedno zeznuto vrijeme.

—
MIROSLAV CMUK.
NEĆEŠ GA NAĆI NA
DRUŠTVENIM
MREŽAMA.
ČOVJEK
STRIP.



nije nadaća: pisanje priče u tri koraka

Dobra priča nam je često na vrhu jezika, poznajemo je kao najbolju prijateljicu, ali kad je krenemo zapisivati, glava nam se ponekad zabetonira, a prsti više ne znaju držati olovku. Ne znaju ni tipkati.

Ova tri jednostavna koraka pomoći će ti da svoju priču posložiš onako kako si to zamislio i da budeš zadovoljan onim što si napravio.

1. Upoznaj svog lika...
Tvoj lik već je živ. Upravo negdje jede sladoled ili roni na dah. Možda je u kazalištu, a možda je više tip za kino. Možda je dečko, a možda je cura. A možda uopće nije čovjek već dobrodušno čudovište, duh ili tvrdoglavo stablo jabuke. Dobro otvori oči, načuli uši, odvaži se i pronađi ga. Tvoj te lik čeka.

Gdje tražiti?

Potraga za likom ne mora značiti odlazak u džunglu ili na Mars. Sve za čim tragaš već je u tvojoj blizini ili u tebi samom, samo to trebaš znati prepoznati. Uzmi si vremena za promatranje. Promatraj svoje ukućane, prijatelje, susjede

iz zgrade, ljude iz kvarta, konobare, slastičare, ribare, turiste. Možeš li uočiti nešto neobično u njihovom ponašanju? Nešto što samo oni imaju i nitko više? Sjeti se neke svoje dosadne tetke koja mljacka dok žvače ili prijatelja koji uvijek čačka po svom nosu. Svatko oko tebe ima neku neobičnu naviku. Pa i ti je imaš.

Zapiši barem 10 neobičnih navika koje imaju tvoji bližnji i dobro ih promotri. Koja ti je najzanimljivija? Koja te tjera na smijeh ili na čuđenje? Možda je baš to jedna od glavnih karakteristika tvog lika.

Tko pita ne skita

Sad kad si pronašao jednu njegovu neobičnu osobinu, probaj ga zamisliti. Ako ti je tako lakše, nacrtaj ga. Izradi ga od gline, izreži ga iz časopisa, stvori ga od kolaža, odglumi da si ti taj lik. Budući da još uvijek nemaš dovoljno informacija o njemu i njegovom karakteru, najbolje je da ga ispitaš sve što te zanima. Na trenutak budi ispitivač, a na trenutak budi svoj lik. Ako te ukućani budu čudno gledali

jer sam sebe pitaš i sam sebi odgovaraš, ignoriraj ih kao paučinu u kutku stropa. Što voli tvoj lik, a što ne voli? Kakav je kad je ljut, a kakav kad je sretan? Čime se bavi u životu i želi li to promijeniti? Pitaj ga postoji li nešto što ga muči i možeš li mu ikako pomoći? Pitaj ga sve što želiš znati o njemu i dobro ga slušaj jer on ti sigurno ima štošta za reći. Sva pitanja i odgovore, obavezno zapiši.

2. Otputuj u njegov svijet...
Baci đir po kvartu i promatraj vrata i prozore.

Starinske sandučice za poštu i ograde. Uslikaj ih. Zamisli da je jedan od njih prolaz u neki drugi grad, u neki drugi svijet. Svijet u kojemu stanuje tvoj lik. Kakav bi to svijet bio? Možda gradić jako sličan tvome, a možda neki sasvim drugi svemir. Razmisli o tome tko sve tamo živi? Čime se stanovnici bave i kako im izgleda dan. U bilježnicu napiši nekoliko rečenica kojima ćeš opisati svijet iza tih vrata. Napiši toliko informacija da i nekome tko prvi put čuje za to mjesto bude sasvim jasno o čemu govoriš. Posebnu pažnju posveti detaljima

i neobičnostima te onome što je tvome liku jako važno. Npr. kako izgleda njegov omiljeni park, gdje jede najbolje palačinke i na kojem mjestu se osjeća ugodno.

3. Ispričaj njegovu (svoju) priču...

- Koji je najblesastiji san koji si ikada sanjao? A koja je najneugodnija situacija u kojoj si se našao? Najbolje priče obično se rađaju iz najgorih trenutaka. Onih koje želiš zaboraviti i izbrisati. No ponekad je upravo takve priče najbolje zapisati.

Pretjerivanje je dobro

Pretjerivanje u životu i nije neka osobina koja će ti pomoći, ali u pisanju svakako jest. Imaš dozvolu za pretjerivanje. Ako si se osramotio pred cijelim razredom jer si prducnuo pod satom, zamisli da je taj prdac bio tako snažan da je prepolovio školu na dva dijela. Da je izazvao potres i uništio cijeli grad. A sve zbog bakinog graha koji si smazao za ručak.

Pretjerivanje u pisanju pomaže nam da još bolje shvatimo temu o kojoj

pišemo i da je učinimo zabavnijom, i nama i onima koji čitaju naše priče. Pretjerivanje nam pomaže i da se nasmijemo svojoj nevolji i da ona više ne bude tako strašna. Sad zamisli da je upravo tvoj lik taj kojemu se sve ovo dogodilo. On je taj koji je prducnuo i prepolovio školu na pola. On je taj koji je u nevolji i iz nevolje se mora izvući. Hoće li biti hrabrica ili kukavica? Hoće li moći sam ili će ipak trebati nečiju podršku? Što će naučiti iz svog crnjaka?

Uvijek piši o onome što poznaješ. Čak i kad pišeš o putovanju na Mars ili o borbi s vukodlacima, piši o svojim osjećajima, svojim strahovima, svojim radostima. Kad uspiješ odgovoriti na sva pitanja koja si postaviš prije pisanja, imat

ćeš kalup za svoju priču. Onda je samo trebaš ispeći do kraja.

Svatko od nas u sebi nosi priču koju želi ispričati. Neki će je naslikati, neki će je izraditi od gline, neki će je otplesati, a neki će je poželjeti zapisati.



—
JELENA PERVAN.
PIŠE, BRIŠE.

KIPAR DRAŽEN VITOLLOVIĆ: ZA SVE SU “KRIVE” LEGO KOCKICE

Imali smo “dvoboje” majstorice koja izrađuje lutke i dizajnera videigara, gaming “jutjubera” i slikara, a sada smo doveli u ring majstore 3D printanja i pravog kipara. Biraj svoju stranu, obje su kreativne i ne možeš pogriješiti.

Odmah u glavu jedno intimno - kada i kako si skužio - “Hej, mama, pa ja sam kipar!?” :)

Pa kad sam bio desetogodišnjak mislio sam da ću biti građevinar ili arhitekt. Stalno sam slagao Lego kocke, imao sam ih punu ladicu i obožavao sam to raditi. Ustvari i sad mi je to super, ali nemam više kockica. I sad ponekad, dok nešto radim, imam isti onaj osjećaj kao da se igram s Lego kockicama, nešto preslagujem i kombiniram.

Koje tehnike rada su ti omiljene i najbliže?

Najbliži mi je rad s glinom. Ona je podatna, ima nebrojene mogućnosti... kada nešto napraviš, možeš to srušiti pa iznova graditi. U materijalima kao što je npr. kamen, to nije moguće.

Imaš li neke radove koji su ti posebno važni i dragi i kojima bi uvijek predstavio sebe kao kipara?

Pa i nemam. :) Ali neki od dražih radova su modularne konstrukcije koje sam napravio od lijevane keramike. Njih se može preslagivati u više varijanti. Obično kad nešto završim to je za mene gotovo i ne želim se na to vraćati.

Kakvima ti se čine naše ulice? Misliš li da trebaju više kipova, skulptura, instalacija... I ako da, kakvih, zapravo?

Naše ulice su puste i definitivno trebaju puno više umjetničkih intervencija, skulptura i instalacija...od onih upotrebljivih do nečega što ljudima uljepšava život, skreće pažnju na kreativni svijet koji svi u sebi nosimo. Treba nam više kreative, nečega što je interaktivno, što možeš preslagivati, nečega što čini ulice i trgove zanimljivima, od klasične skulpture do korištenja novih tehnologija, kao što je 3D printanje. Bilo bi zanimljivo da se na ulicama ili trgovima izmjenjuju skulpture, bilo one umjetničke ili one koje stvaraju studenti i mlađa ekipa.

Misliš li da tehnologije poput 3D printanja, AI uređaji i sl. mogu ugroziti i radikalno promijeniti svijet kiparstva...

Nove tehnologije nikoga ne ugrožavaju, sve ovisi o tome kako ih koristimo. 3D printanje ipak ne može zamijeniti ručnu modelaciju i ručna modelacija ne može zamijeniti 3D printanje. Ovo vrijeme u kojem živimo je iznimno zanimljivo jer imamo puno paralelnih mogućnosti, što je super!





Kako to da ste pronašli strast i zanimaciju baš na području 3D printanja? Nisu baš replikatori iz *Zvezdanih staza* kojima smo se nadali..

3D printanje je dio današnje "digitalne revolucije". Prvi put u povijesti čovječanstva ljudi imaju vrlo dostupan uređaj koji im omogućava da digitalna informacija prijeđe iz računala u stvaran svijet, u obliku objekata.

Možemo dizajnirati i stvarati predmete oko nas s lakoćom, što znači da više nismo toliko ovisni o masovnoj proizvodnji i kupnji gotovih proizvoda. To znači da možeš sam/a napraviti dijelove za svoj robot, dron, kućište za elektroniku, dodatak za namještaj...

Što je 3DPrintaj platforma?

Prva platforma u Hrvatskoj, koja je centralno mjesto za sve o 3D printanju. Namijenjena je svima onima koji tek ulaze u svijet 3D printanja. Preko nje je moguće naručiti vrhunsku uslugu 3D printanja ili nabaviti svu potrebnu opremu.

U kojim područjima nalazite primjenu 3D printanja u Hrvatskoj?

Česta je primjena tehnologija 3D printanja u raznim dizajnerskim, umjetničkim područjima, inženjerskoj struci te u medicini. Također, vrlo česte su i primjene u edukativne svrhe te za razne hobističke namjene. Posebna interesna skupina su mladi inovatori, koji 3D printanje svakodnevno koriste za izradu raznih kućišta za elektroniku, ili drugih plastičnih dijelova svojih inovacija.

S kojim 3D printerima vi radite?

Mi osobno radimo na 3D printerima koje interno razvijamo (Modax3D) te popularnoj Prusa i3 MK3 koja je naš apsolutni favorit u kategoriji desktop 3D printera.

Koje projekte s umjetničkog/kreativnog područja biste posebno izdvojili?

"Prudence", projekt koji smo radili za izložbu umjetnice iz Irske. Ona je odlučila da želi svoju originalnu skulpturu golferice 3D skenirati i zatim 3D printati u veličini čovjeka. Prudence je visoka 1.90 m (s postoljem), a sastavljena je od 21 komada koji su zatim lijepljeni i lakirani. Predstavlja identičnu uvećanu repliku umjetničkog djela te zanimljiv primjer kako se 3D printanjem mogu u konačnici stvarati i znatno veći objekti od 3D printera na kojem su nastali.

Jedan od zanimljivijih projekata bila nam je i izrada posebnog kalupa za proizvodnju čokolade.

MIKRO-
TVORNICA:
3D printali smo
i kipove i kalupe
za čokolade

— KRISTIAN BENIĆ.

MAILOM I FEJSOM UTJERIVAO ODGOVORE.

OVA NAM STVARNOST

Zgrada može dobiti ruho iz budućnosti, ulice mogu postati steampunk avantura, a mama može postati tata. Mama tata? Ha?! Brickzine je zabrijao! ;)

Augmented Reality (obično skraćeno kao AR), što bi prevedeno na hrvatski bilo "proširena stvarnost", tehnički rečeno iskustvo je stvarnoga svijeta pojačano digitalnim informacijama i sadržajima stvorenima pomoću računala.

Osnovna primjena proširene stvarnosti svodi se na prikaz tekstualnih informacija o okolini (npr. usmjeriš mobitel prema nekoj ulici, a na ekranu ti se pojave podaci o kafićima koji se u njoj nalaze i sl.), no posljednjih godinu dana sve popularnija postaje upotreba proširene stvarnosti za prikaz 3D modela i 3D animacija.

Najvažnije je da proširena stvarnost ima široko područje primjene - od računalnih igara do industrije, arhitekture, sporta. Popularnost ove tehnologije porasla je uz igru *Pokemon GO* (tko se sjeća ludila u ljeto 2016.?) i uz korištenje efekata na fotografijama i video snimkama (lažni nos i brkovi, zečje uši... koristimo, a ni ne znamo da je AR tehnologija).

Super primjene AR-a

Veliki potencijal primjene proširene stvarnosti leži u područjima gdje postoje digitalni sadržaji (3D modeli ili animacije) koje je potrebno smjestiti u fizički prostor - uređenje interijera i arhitektura su savršeni primjeri.

IKEA koristi tehnologiju proširene stvarnosti u svojoj mobilnoj aplikaciji ne bi li kupcima omogućila da vide kako će IKEA namještaj izgledati u njihovom stanu prije nego što ga kupe. Postoje brojne mobilne aplikacije koje proširenu stvarnost koriste za mjerenje prostora, npr. AR Ruler ili AirMeasure.

Umjetnici širom svijeta koriste proširenu stvarnost kako bi "udahnuili život" svojim uradcima, pa tako nastaju predivne kombinacije klasičnog umjetničkog izražavanja i novih tehnologija. U San Franciscu je održan i Festival nemogućeg (Festival of the Impossible) okupivši najveće svjetske umjetnike koji su AR-om oživjeli svoje kipove, slike, fotografije...

U dalekoistočnim zemljama poput Japana izrazito je popularna igra HADO koja pomoću proširene stvarnosti kombinira igru u digitalnom svijetu s igrom u stvarnosti: zanimljiva je zbog toga što koristi proširenu stvarnost za kombiniranje igre u digitalnom i fizičkom svijetu te od igrača zahtijeva puno kretanja, što je puno zdravije nego sjediti za računalom. Proširena stvarnost koristi se i za snimanje video uradaka pa je u jednom slučaju korištena za snimanje

NIJE DOSTA...

reklame za automobil prije nego što se uopće znalo kako će automobil izgledati. Taj video vrijedi pogledati bit.do/automobilAR.

Zabava je ok, ali..

Proširena stvarnost je još relativno nova tehnologija, no puno se ulaže u njen razvoj te će kroz nekoliko godina postati puno kvalitetnija i naprednija, dostupna za široku primjenu. Može učiniti puno dobrog i pomoći ljudskom društvu, no ima i negativne efekte.

Trenutačno postoji rizik da se razvije većinom u zabavlačkom smjeru (bedaste igrice i zezancija s fotografijama), no ako se pametno postavimo prema toj tehnologiji možemo iskoristiti njezin potencijal u puno kreativnije i inteligentnije svrhe od namještanja lažnih brkova i zečjih ušiju frendu i mami.

— **MARKO ŽMAK.**

PROŠIRUJE STVARNOST PO
POTREBI SEBI I DRUGIMA.

TAJNA AR-A:

Tehnologija proširene stvarnosti se temelji na dva bitna elementa:

- praćenju rotacije pozicije uređaja koji se koristi
- prepoznavanju okoliša

Na pametnim telefonima se za oboje koriste samo žiroskop i kamera, dok se kod AR naočala koriste dodatni senzori koji omogućavaju bolje praćenje pozicije i prepoznavanje cijelog 3D modela okoliša.

Postoji velik izbor naočala za proširenu stvarnost no trenutačno su najzanimljivije Microsoft HoloLens i Magic Leap. Osim što podržavaju prikaz 3D animacija, sadrže senzore koji im omogućavaju da izgrade digitalni 3D model prostora i na taj način omoguće interakciju 3D modela s fizičkim svijetom - što kod proširene stvarnosti na pametnim telefonima nije moguće.

Razlika je sljedeća: Holo Lens i Magic Leap mogu prepoznati cijeli 3D model okoliša, dok proširena stvarnost na pametnim telefonima u okolišu prepoznaje samo ravne površine.

ŠTO BI MARSO
MISLIO
O NAMA DA NAS
ISKOPA

??



Leopold i Piroška nemaju mira. A ni kaos u garaži im ne pruža prostor za odmor. Svašta su iskopali do sada i pitaju se što bi o svemu tome mislio jedan dobri gost s Marsa ili iz neke daleke galaksije da nas pronade zakopane za tisuću godina...



Svi znamo da se povijest temelji na pisanim izvorima, a i na likovnim – tako je odzvanjalo u Leopoldovoj glavi da su se vibracije prenijele i na Pirošku. I ta riječ izvor – što to u biti znači? Jel' to tamo izvire neka voda (H₂O)?

Al' što ću onda sa svim ovim kamenjem u garaži? A s onim razbijenim keramičkim zdjelama od jučer? Pitao se Leopold...

Nakon svakog istraživanja treba se cjelokupan, po slojevima iskopan materijal oprati, osušiti, podijeliti tj. klasificirati, obilježiti tintom, zapisati u registar: keramika ide s keramikom, kosti s kostima, sjemenke sa sjemenkama, školjke sa školjkama, metal s metalom, staklo sa staklom itd... Lijepo sve staviš na stol i podijeliš materijal po stratigrafskim jedinicama (SJ), tako da ti bude jasno – ma možeš staviti i na jednu malo širu dasku. Ti predmeti su materijalni dokazi odnosno, konkretni izvori na temelju kojih gradimo povijest. Stvaraš pretpostavke ili hipoteze, provjeravaš mogu li one biti realne tj. funkcioniraju li u realnosti kao vjerodostojne, točne i 'ajmo reć', pišeš povijest. Kao neki Sherlock Holmes ili Martin Mystere.

Arheolog je detektiv

Ako nađeš komad kosti na jednom rimskom tanjuru, što možeš pomisliti? Što se tu dogodilo? Je li tu netko jeo ili svirao? Ili je tu bila Piroška iz rimskoga doba pa je jela nešto iz svoje zdjelice? Ako je netko jeo, što je jeo? Ima li ostataka hrane pa ćeš je dati na analizu u za to specijalizirane laboratorije? A gdje se jelo?

Ispod stubišta kuće, na prozoru ili za kuhinjskim stolom? Znači, kao pravi detektiv gledaš kako složiti priču koja ima smisla i dobro zvuči.

“To ti je meni najzabavnije, Piroška moja” – obratio se Leopold simpa stvorenju, koje je odgovorilo mašući repom čim je čulo svoje ime.

A moraš znati i mitologiju – one priče koje zvuče kao neke nestvarne legende – a onda arheolozi nađu baš ono o čemu te priče govore, kao npr. Diomedovo svetište na Palagruži. WOW! Kako kopaš po slojevima i svaki sloj ima svoj broj (SJ), na kraju balade slažeš neku matricu, neki TETRIS ili MATRIX, pa unutar te “mreže” slažeš predmete, a nadasve keramiku.

Nona, koja je cijeli život bila bibliotekarka i ispravljala ljudima tekstove za tisak, uvijek kada dođe, slaže knjige i DVD-ove po abecednom redu. Moji lude zbog toga. Znam da joj se više sviđa film *Interstellar*, kaže zbog fraktala i glazbe, nego *Matrix*, ali moji ga vole. Meni je baš ono... star, nekako.

Pa gdje su ti dinosauri?!

Leopold i Piroška, budući da je vrijeme izlaska, spustili su se u garažu u Dežmanovoj. Piroška je odmah počela prekopavati stvari za kamping dok je Leopold pregledavao stol svog laboratorija – još se sušio materijal s iskopavanja u drvenoj kocki Parka Vladimira Nazora.

Pitao se što bi njegov vršnjak Marsovac mogao zaključiti o životu, navikama i ponašanju ljudske vrste na planetu Zemlji kada bi pronašao ovako organiziran prostor – s jedne strane nekakve



cerade i šipke, a s druge čavli, posložena vlažna keramika, kamenje, neki šašavi predmeti. Mah...

Što bi iz otiska cipele za zaštitu na radu utisnute u cement Marso zaključio? Bi li za ove zarolane tepihe pomislio da su – leteći? A što bi tek mislio o starome TV-u s katodnom cijevi koja je izbacivala elektrone i koji moji drže u garaži kao neku relikviju? Možda bi mislio da je to neki prijenosni hram? Al' Marso bi ziher skužio da se radi o predmetima koje je čovjek napravio i koji su rezultat njegovog kulturnog razvoja identiteta – kako bi to Nona rekla - te da tu nema dinosaura. Inače, velika većina Zemljana i dalje smatra da se arheologija bavi baš tim izumrlim životinjama. Joj, pa gdje bi dinosurova kost mogla stat' u malu garažu? I na kraju, što bi onda paleontolozi radili? Slušali pjesme Novih fosila?

Tko je Piroška na Marsu?

"Ništa, idemo natrag, gore do None, baš je neka južina vani" – promrmljao je Leopold Piroški. Našao ju je kako čita, po stoti put, svoju omiljenu knjigu *Kontakt* Carla Sagana. Radio Rijeka puštao je *Closer to The Edge* benda Thirty Seconds to Mars...sve se nekako poklopilo...

Nije još sigurno hoće li ići sa svojim na njihov koncert početkom srpnja u Padovu – kao dar za 12. rođendan – al' u krajnjoj liniji Leopolda je u ovome trenutku više zanimalo kakvog bi kućnog ljubimca mogao imati Marso?

— SHARON KOALA.

ZEMALJSKIM IMENOM ASJA ZEC.



Savjet zlata vrijedan

Za napisati povijest trebaš znati:

1. pisane izvore (a i likovne);
2. mitove;
3. kako kopati i dokumentirati iskopani materijal te u realnom, konkretnom svijetu, provjeriti pretpostavke koje si si zadao i pritom se zabaviti;
4. kategorije vremena i prostora modelirati kao plastelin.



ILUSTRIRAO GORAN RADOŠEVIĆ.

Nije greška do tebe, do fonta je!

Sjediš u čekaonici kod liječnika, baterija mobitela je naravno opet prazna.. gledaš uokolo i proučavaš natpise. Na ulaznim vratima u sobu medicinske sestre stoji natpis, čitaš «Ne pucaj!». Sigurno se radi o nekoj pogrešci, smiješ se i čitaš opet. Vidiš da si krivo pročitao, jer na natpisu piše «Ne kucaj!». Koja glupa greška, ali barem ti je izmamila osmijeh na lice. No jesi li znao da možda i nije tvoja krivica što si krivo pročitao, već da je krivac netko drugi.. u ovom slučaju pismo, tj. odabir oblika slova. Pismo je način na koji vizualno zapisujemo jezik.

Čitanje je složen proces dešifriranja napisanih slova. Pogled našeg oka tijekom čitanja ne ide pravilno od slova do slova, već skače i u nekim se trenucima zaustavlja na određenim dijelovima slova. Prosječni čitač u jednom «skoku» vidi, tj. pročita 5 do 9 slova. Zato je jako važno da su slova oblikovana na način koji je prepoznatljiv onome tko čita. Najčešće pogreške koje se događaju kod čitanja hrvatskoga jezika su nemogućnost povezivanja slova i glasa, zamjena mjesta slovima u riječi, zamjena slično zvučnih slova (npr. p i b)... Nećemo pretjerivati s nabranjem, ali pogreške u čitanju su česte i jedino na što možemo utjecati jest da smanjimo njihov broj.

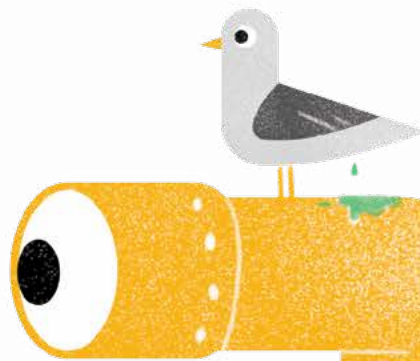
Postoje različite vrste pisama namijenjenih djeci i odraslima, a kojima je glavni cilj olakšavanje čitanja i prepoznavanja slova. Jedan takav projekt postoji

i kod nas. Projekt OmoLab i tipograf Marko Hrastovec zaslužni su za oblikovanje pisma OmoType koje je prilagođeno osobama s disleksijom i ostalim teškoćama čitanja. Glavni cilj ovog pisma je poboljšanje čitljivosti, praćenje retka te sprečavanje zamjene sličnih slova.

Ono što ovo pismo čini čitljivijim od drugih pisama jest podjela slova u sustave s tri širine slova (uska, široka i najšira), a slična su slova oblikovana na način kako bi se lako razlikovala dok su završeci dodatno naglašeni i prošireni. OmoType se sastoji od 24 vrste pisama (24 fonta) u šest debljina, a postoje još četiri varijante, što znači da postoji širok odabir koji će zadovoljiti različite potrebe ljudi.

Više o pismu OmoType možeš saznati na omotype.com te ga možeš preuzeti i testirati.

—
NINA DELANOVIĆ.
MIKSER SLOVA.



U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U ņ U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U
U U U ņ U U U U U U U U U U U U U
U U U U U U U U U U U U U U U U U

Pronađi tri slovouljeza!



Rješenje križaljke upiši u naslov.



OVA zabavna društvena igra rješavanja misterija službeno je namijenjena

djeci od 10+ godina, a posebno će se svidjeti ljubiteljima *Clueda* i *Dixita*. Igra se sastoji od figurica, karata i ploče te dolazi s glazbenom podlogom koja poboljšava mističnu atmosferu Noći vještica u kojoj se odvija igra. Moguće uloge u igri čine vidovnjaci (max 6 uloga) i jedan duh. Zadatak vidovnjaka je riješiti slučaj ubojstva na način da otkriju počinitelja, mjesto ubojstva i predmet kojim je ubijen duh kako bi oslobodili njegovu dušu. Duh tijekom igre ne može razgovarati s vidovnjacima već komunicira s njima pomoću vizija – ilustriranih kartica i gestama kuckanja kojima potvrđuje kada su vidovnjaci na pravom putu. Posebnost ove igre jest da je suradnička, što znači da u njoj svi zajedno ili pobjeđuju ili gube.

- 1 Druga riječ za mozak
- 2 „Ti“ na engleskom
- 3 Osjećaj kada se nečega bojiš
- 4 Moć gledanja u budućnost
- 5 Crne ptice koje simboliziraju smrt
- 6 Kad igraš *Uno*, igraš...
- 7 Osoba za koju se nagađa da je počinila zločin
- 8 Casper
- 9 Viteško oružje

JE ZAKON!

Dijelovi igre (sadržaj kutije):

Za vidovnjake:

- oznake intuicije
- košuljice za kartice
- oznake razine proricanja
- stolni sat
- ploče napretka lika, lokacije, objekta i epiloga
- vidovnjačke karte likova, lokacije i objekta
- pješčani sat
- traka proricanja

Za duha:

- duhovne karte likova, lokacije i objekta
- oznake krivca
- oznake vrane
- duhovne oznake
- karte vizija
- igraća pregrada

Što možeš naučiti igrajući igru?

- apstraktno razmišljati
- uočavati detalje
- pomagati drugima
- razvijati vještine timskoga rada
- zblížiti se sa suigračima
- razvijati vještine povezivanja različitih informacija

Za koga je igra?

Službeno: 10+ godina

... Ali prema našem mišljenju mogu je igrati i djeca od 8 i 9 godina. Pravila su komplicirana i zato mislimo da ih djeca mlađa od osam godina ne bi mogla pratiti.

Što sve možeš s igrom?

Kada ti dosadi klasično igranje možeš izvući nasumične kartice i smišljati svoju jedinstvenu priču: tko je, gdje je i čime ubio duha ili ulogu duha dodijeliti dvjema osobama čime će igra za duhove i vidovnjake postati brža.

NE KVARI OČI TV KRIMIĆIMA, DRUŽI SE S KOMPIĆIMA!

PREDNOSTI & NEDOSTATCI

Jezive ilustracije.	Jako puno pravila.
Izvrсна uvodna priča.	Nejasne upute na hrvatskom jeziku.
Mogućnost korištenja pozadinske glazbe.	Neujednačene boje oznaka intuicije s pojedinim dijelovima igre.
Zanimljivi profili likova.	Puno sitnih dijelova igre.
Mistična atmosfera, likovi i glazba.	Pojedine kartice vizija su preapstraktne.
Mogućnost odabira različite razine težine igre.	Premalo mogućih igrača.
Timski rad igrača.	
Prilika za zblížavanje sa suigračima.	

Igralo igru i o njoj pisalo Malo uredništvo Brickzinea u Vijeću mladih Benčić: Srna Ilić, Ema Juriša, Anika Juriša, Dunja Savarin, Lara Richter, Eleonora Chersi i Lucijan Sobol.

Skok

Putnici u gradskom autobusu bez klime, kad je vani plus trideset pet, mogu naglo promijeniti ćud. Tako se gospođa ispred mene, naoko dobrodušna bakica, pretvorila u luđakinju koja je počela mahati sklopljenim kišobranom, zapravo suncobranom, pokušavajući me dohvatiti posred čela.

- Ali, što sam vam skrivio? – upitao sam je, izmičući se.
- Ništa, sinko, ništa! – vikala je ona. – Samo želim nekog izbatinati, a ti si mi pri ruci! Ostali putnici su je svladali i izveli van na sljedećoj stanici. Nadam se da su pozvali Hitnu. Ja sam nastavio do gradskog bazena, oronulog građevinskog monstruma u kojemu se nekad igrao vaterpolo, a koji je sada služio samo za ljetno rashlađivanje u vodi što je vonjala po otpadnim tvarima iz obližnje kožare. Unatoč tome, bazen je bio krcat jer vrućina je bila nesnosna. Svukao sam se u kupaće i sjeo na popucani kameni rub, umočivši noge do koljena. Djeca u vodi su galamila, a odrasli su glasno čavrljali na terasi slastičarnice, odakle je treštala i glazba iz prastarih zvučnika. Bilo je ugodno izgubiti se u tom raznolikom šumu. U glasnoj tišini.
- Nemoj dugo – rekla mi je mama kad sam odlazio.
- Ostani koliko želiš – rekao je

tata, samo da se inati mami. Za razliku od one bakice u autobusu, oni nisu pomahnitali zbog vrućine. Izgubili su razum još zimus, kad je mama otkrila da tata ima novu tajnicu koju joj nije spomenuo. Ta je tajnica, moram reći, stvarno vrlo zgodna, ali siguran sam da tata nema nikakvih ambicija naspram nje. On je pristojan čovjek koji se nikad ne okreće za ženama na cesti pa kako bi onda zavodio tajnicu? No mama mu ne vjeruje. Čak i meni govori da je tata podlac koji nju zapostavlja, a oko se razmeće kavalirštinom i darovima. Pritom se uvijek trudi da tata čuje njene kritike, na što se on krene agresivno braniti, tvrdeći da je mama alkoholičarka koja potajice, dok on i ja spavamo, ispija zalihe dedine rakije. To također nije točno. Jedne sam večeri uhvatio tatu kako rakiju izljuje u zahodsku školjku, samo da može iznositi svoju sumanutu optužbu. Mama mu prijete rastavom, a on kaže da se tome ionako nada još otkad se potpisao u maticu vjenčanih. Mama ga je jednom čak i ošamarila i pritom ga ogrebala svojim dugačkim noktima. Krv je kapala s njegova obraza kao znoj koji se sada cijedi s mene.

MLADEN KOPJAR.

PRAVI ZANATLIJA KRATKE PRIČE.

Kap. Kap. Kap... Mrzim njihove svade. Slušam, šutim i mrzim.

- A ti si ovdje nekakva umjetnička instalacija? – prenuo me ženski glas. – Betonski fikus? Marijeta mi je bila doplivala do nogu i zagledala se u mene.
- Puštam suncu da me malo sprži – rekoh. – Već si dugo ovdje?
- Dovoljno dugo da skužim da si u bedari. Što je? Volio sam Marijetu. Jesam. I ona je mene voljela. Kao prijatelja, kao brata, kao čupavo štene. A htio sam da me voli kao Brucea Waynea dok gnječi Jokera, kao Brucea Leeja dok rukom lomi beton, kao Brucea Willisa dok spašava svijet.
- Sve je u redu – rekao sam. – Gle sad ovo.

Kad je vani plus trideset pet, i sunce vam udara ravno u čelo, zapravo se vrlo lako pretvoriti u nekog drugog, pogrešnog sebe. Svjestan njenog pogleda, krenuo sam prema skakaonici, usamljenom čudovišnom





kraku koji se zlokobno nadvijao nad bazenom. Čuo sam je kako viče za mnom, ali nisam je razumio. Činilo mi se da govori nekim drugim, razlomljenim jezikom, kao da su joj usta puna vode. A voda puna kupača s vrha desetmetarske skakaonice sličila je na golemu juhu s čudnovatim noklicama. Još se pušila, sve je izgledalo maglovito, nestvarno i vrlo opasno, i naravno da je najbolje bilo odustati. Ali uto sam u vodi, u plitkom dijelu bazena, ugledao Marijetu. Dlanom je zaklonila oči da bi me bolje vidjela. Mene, neustrašivog skakača u ljetnu juhu od kože. Osim nje, bilo je još podosta kupača koji su piljili u mene. Ha! Napeo sam mišiće i bacio se. Na televiziji je izgledalo jednostavno. Trebalo je skočiti što okomitije, s minimalnim otporom, no ja sam se u vodu strovalio vodoravno, na lice i trbuh, kao posječeno stablo. Nije boljelo, baš nimalo, ali negdje u meni snažno je odjeknulo piskutanje. Bio je to, spazio sam ih krajičkom oka, zbor opernih miševa. Svi su bili odjeveni u vrlo cifrastu, ali mokru odjeću. A onda sam shvatio da je juha s čudnovatim noklicama ispod površine posve crna. Kad sam došao k sebi, ležao sam na rubu bazena, sav crven od udarca. Oko mene se uzdizao živi bedem radoznalaca koji su se, čim su procijenili da mi nije ništa, vratili kupanju i sladoledima. Uz mene su ostali klečati mišićavi spasilac

depiliranih prsa i Marijeta. On je kolutao očima, a njoj su niz lice klizile kapi klorirane vode.

- Filmski skok, prijatelju – rekao je spasilac. – Kako jetra i drugi unutarnji organi?

- Tupane – rekla je Marijeta. – Što ti je to trebalo? Šutke sam piljio u njih. Bilo mi je jasno da bih depiliranom trebao zahvaliti što mi je vjerojatno spasio život, a Marijeti što me miluje po čelu, ali nisam mogao pokrenuti jezik. Nije bio drven, nego mi se činilo da ga uopće nemam, da su mi usta prazna duplja u kojoj nešto gnjili. Ponos, prije svega. Polako sam ustao i popio malo soka koji mi je žurno donijela Marijeta, ali kad sam joj htio zahvaliti, samo sam ispustio nekakav grleni graktaj, kao umiruća ptica.

- Isuse, pa ti si u stanju šoka – rekla je.

To stanje zapravo se zove stresni poremećaj. Može imati svakojake simptome, a ja sam zbog traumatskog događaja izgubio moć govora. Doduše, nisam se ni prije znao ne znam kako izražavati, ali bilo bi lijepo prozboriti koju s Marijetom.

Otpratila me do zgrade, šuteći poput mene. Mahnuo sam joj i, klimatajući prema ulazu, napisao joj poruku na WhatsApp: Opet bih napravio isto, samo da mi staviš ruku na čelo.

- Tebi na čelo treba staviti hladan oblog! – viknula je za mnom.

Starci su



valjda mislili da šutnjom protestiram zbog njihova lošeg odnosa, i nisu shvatili da mi jezik više nije funkcionalan. Štoviše, tata me pohvalio jer sam malo izašao iz kuće. Mama je, pak, rekla da se jako crvenim i da nisam smio tako dugo biti na suncu. On je na televiziji gledao nekakav western iz zlatnih godina crno-bijelog filma, a ona je na tabletu glasno puštala Black Sabbath, premda su joj slušalice bile nadohvat ruke. Onda je on pojačao ton na telki, baš za vrijeme revolveraškog okršaja i jedan me metak pogodio posred prsa. Od fatalnog krvarenja spasila me poruka na WhatsAppu: Dođi na balkon.

Marijeta je živjela u zgradi preko puta. Kad smo bili klinci, ogleđalcima smo hvatali sunčeve zrake i jedno drugom slali svjetlosne poruke. Kasnije smo prešli na mobitele, što nije bilo tako zabavno jer bljeskove sam mogao tumačiti kako sam želio. Bila je na svom balkonu. Odmah mi je mahнула i nazvala me.

- Bok, htjela sam vidjeti kako si. Je l' ti se vrti? Nemoćno sam graknuo, a poruku joj nisam želio slati. Previše je toga bilo što sam joj želio reći. Odložio sam mobitel i prstima joj oblikovao srce, pomalo drhtavo, pa je bilo dobro što je bila daleko. Ona je zabacila glavu i zagledala se u crveno nebo. Na prozoru pokraj njenog balkona bljesnulo je sunce, no ovoga me puta svjetlo nije zavaralo. Dohvatio sam mobitel. WhatsApp linija je krckala, ali dobro sam čuo sve što je izbacila iz sebe:

- Čuj, u vezi tog srca, onog sumanutog skoka, ruke na čelu i svega ostaloga... Htjela bih ti nešto reći, a ti me dobro slušaj jer nema šanse da ti to ponavljam... Neke stvari ne možeš siliti. Neke stvari nisu, kako bih rekla, suđene, razumiješ? Koliko god da se trudiš, ne mogu se ostvariti. Ja te volim, ali nikad nećemo biti skupa. Nikad... Dobro?... Je l' dobro? Nekako sam uspio kimnuti, ali zapravo sam se cijeli zgrčio. Osjećao sam kako mi se dižu dlake na krznu. U ustima mi je umjesto jezika izrasla gumena kost.

- Ajde, bit ćeš ti okej – rekla je. – Čujemo se. Gledao sam je kako odlazi s balkona. Mobitel



mi je ispao iz ruke, a nevidljiva voda zapljusnula je zidove balkona. Onaj skok će ipak biti tragičan. Utapao sam se u crnilu i gubio dah.

- Hej – začuo sam iza sebe mamin glas. U pozadini, shvatio sam, više nije bilo pucnjave s Divljeg zapada ni Ozzyjevih vriskova. Polako sam izronio. Stajali su na balkonskim vratima, oboje, i promatrali me kao da sam se upravo sada rodio, ovakav, s četrnaest godina, i kao da se s mene cijedi krv i sluz.

- Malo smo prislušivali, oprost – rekao je tata. – Nisi nam izgledao dobro.

- I samo da znaš, ti si predobar za nju – lagala je mama.

- Da, definitivno – dodao je tata. Oprezno su mi prišli. Tata me bocnuo kažiprstom u rame, kao da želi provjeriti jesam li stvaran, a mama me pomilovala po kosi.

- Daj, dušo, reci nešto.

I dalje nisam bio u stanju govoriti. Gumena kost zapela mi je u grlu. Morat će me voditi liječniku. Psihijatru. Možda i logopedu. Ili bioenergetičaru. Nije važno. Ići ćemo zajedno.



Iza sedam brda, sedam gora, bila jednom jedna paradigma...

Nastavljamo uzbudljivo putovanje kroz čari novije filozofije. U Brickzineu II. upoznali smo Bečki krug i njihove radikalne ideje "ukidanja filozofije", a sada idemo na druženje s paradigmom i Thomasom Kuhnom, jednim od najvećih teoretičara napretka znanosti u povijesti.

ma jedna vrlo čudna riječ. Govore je najveći frajeri ili oni koji to žele postati. Paradigma. "Pa gledajte, mi živimo paradigmu života u kojoj sve prolazi...", "Prema toj paradigmi to nije točno...", govore likovi s debelim naočalama na TV-u (dobro, ok, danas ti toliko izbruse ta stakla da se dioptrijska jedva vidi). U učionici je neki profesor na prirodi i društvu ili povijesti sigurno spomenuo paradigmu, bar slučajno. Studenti Filozofskog fakulteta posebno, a i tebe možda čeka takva budućnost, stalno spominju

paradigme.
Ti malo stani,
udahni, pokušaj si objasniti što
tebi znači paradigma. Prvo važna napomena
- da razbijemo jednu iluziju - paradigma
nema veze s parama, odnosno s novcem.

Paradigma je u novijoj filozofiji jako važna, posebno onom dijelu koji zovemo filozofija znanosti. "Krivac" za to je Thomas Kuhn, fizičar iz SAD-a kojega je zanimalo vrlo važno pitanje - kako znanosti zapravo napreduju? Zašto je, recimo, današnja znanost potpuno drugačija od one antičkih Grka ili pak drevnih indijskih tumačenja svijeta koja su se također smatrala znanstvenima? Što se zapravo dogodi kada kažemo da je znanost napredovala?

Neupitne istine

Kuhn je shvatio da postoji paradigma - glavni teorijski sklop ili niz pretpostavki koje su baza svake znanosti. Paradigma je nešto kao "nadteorija". Ona pruža osnovni model stvarnosti unutar pojedine znanstvene discipline. Ona također utječe na način mišljenja i teoretiziranja znanstvenika te na interpretaciju eksperimentalnih opažanja. To konkretnije znači da



postoje specifične riječi, pojmovi, izrazi, načini njihovog oblikovanja i korištenja koji su karakteristični baš za taj pristup svijetu. Jednom prihvaćene paradigme rijetko se dovode u pitanje i postaju gotovo neupitne istine. Pokušajmo približiti primjerom.

Poznato je da je znanstvena zajednica (ne samo svećenici kako se često prenosi) do XVI. stoljeća svemir tumačila kroz sliku nepokretne Zemlje u središtu dok sva ostala nebeska tijela, pa i Sunce, kruže oko nje. Neki su mislili da je Zemlja okrugla, drugi da je ravna, ali u svakom slučaju bila je nepokretna i u središtu. To je paradigma kroz koju se objašnjavalo sve druge pojave - kretanje drugih planeta, zvijezda i sl.

Frajer Popper

Paradigma je bila neupitna. Ipak, kada su znanstvenici poput Galilea, Kopernika i Newtona pružili dokaze da to nije tako nego da među planetima postoji složena "igra" gravitacijskih sila, sve se srušilo te se uspostavila nova paradigma kroz koju objašnjavamo svemir i pojave u njemu. Pokušaj sada čitati Aristotelovu *Fiziku*, koja se svojevremeno činila jako pametnom, i sve će ti se

učiniti besmislenim. Kada se mijenjaju paradigme sve je kao neko naglo padanje sa stolice, a onda ti netko tu stolicu odnese i sakrije. Kuhn je o svemu tome napisao i odličnu knjigu, još 1962. godine, imena *Struktura znanstvenih revolucija*. Danas je smatramo klasikom filozofije znanosti, a iako ti nikada neće biti lektira u školi, jednog dana je potraži na policama.

A kada govorimo o napretku znanosti, uz Kuhna spomenimo još jednog filozofskog frajera koji je isto puno pomogao da shvatimo kako znanosti napreduju. Popper je bio jedan od najvećih mislioca prošloga stoljeća, a shvatio je da za dobre znanstvene teorije nije važno samo da su točne već da postoji mogućnost i da budu pogrešne! To se zove falsifikacionizam. Pogreška je znanosti zato također jako važna. Ipak, to je priča za neke druge avanture. Već smo i spomenom paradigme totalno zabrijali, ali upamti ju jer ako si filozof "pare" te možda neće, ali paradigma sigurno hoće, pratiti cijeli život.

— KRISTIAN BENIĆ.

PARADIGMATSKI PRIMJER PISKARALA.

Što vidimo kada se pogledamo u ogledalo?

Brickzine je...

... medijska platforma Dječje kuće, jedinstvene "ciglene" zgrade u kojoj će se, kada nastane u ljeto 2020. godine, spojiti kreativnost, čitanje, učenje, igra i eksperimentiranje.

Čitati nas možeš...

... u raznim oblicima - u mnogim knjižnicama u Primorsko-goranskoj županiji (tiskano izdanje), svaki dan na adresi brickzine.hr, posljednjeg petka u mjesecu u *Novom listu*, na raznim društvenim mrežama (Facebook, Instagram, Twitter...)

"Znaju što govore"...

...je glavna karakteristika svih tekstova jer pišu ih ljudi koji se upravo tim područjima bave. O dizajnu pišu dizajneri, vrtlarstvu vrtlari, programiranju programeri, knjigama knjižničari...

Malo uredništvo...

...je ekipica od nekih jedanaest godina koja se brine da pišemo upravo o temama koje su trenutačno najzanimljivije, a temelj je budućih edukativnih aktivnosti u Dječjoj kući iz područja medija, novinarstva, dizajna, komunikacije, kreativnog pisanja.

Ljepota...

...je za *Brickzine* sve pa su svaki crtež, ilustracija, crtica nastali originalno upravo za ove stranice, a stvarali su ih neki od najpoznatijih hrvatskih kreativaca te po prvi put i suradnica koja ima samo 14 godina! Bravo Gabriella.

C BRICKZINE

Brickzine grade

IZDAVAČ: Gradska knjižnica Rijeka

SUIZDAVAČ: RIJEKA 2020 d.o.o.

ZA IZDAVAČA: Niko Cvjetković

GLAVNI UREDNIK: Kristian Benić

UREDNIČKI SAVJET: Niko Cvjetković (Gradska knjižnica Rijeka), Slobodanka Mišković (Art-kino), Magdalena Lupi Alvir (Gradsko kazalište lutaka Rijeka), Lela Vujanić (RIJEKA 2020 d.o.o.), Ivo Matulić (Muzej moderne i suvremene umjetnosti), Ivana Golob Mihčić (Vijeće mladih Benčić), Alen Kapidžić (Grad Rijeka)

UREDNIŠTVO: Natali Bosić, Ivana Lučić, Vedrana Balen Spinčić, Barbara Zupičić, Jelena Pervan, Anda Bukvić Pažin, Jelena Milić, Zoran Krušvar

MALO UREDNIŠTVO: Srna Ilić, Ema Juriša, Anika Juriša, Dunja Savarin, Lara Richter, Eleonora Chersi, Lucijan Sobol

GRAFIČKI UREDNIK: Dragan Kordić, krokodil

OBLIKOVANJE I PRIJELOM: Nina Delanović, mikser

NASLOVNICA: Dragan Kordić i Ivan Vranjić

ILUSTRACIJE: Dragan Kordić, Ivan Vranjić, Anja Sušanj, Tea Jurišić, Hana Tintor, Vanda Čižmek, Gabriella Grabušić, Goran Radošević, Klara Rusan, Nina Delanović, Ana Kovačić

LEKTURA I KOREKTURA: Hajdi Matijević

TISAK: Tiskara Zambelli

ISSN 2623-6222

BRICKZINE

magazin za djecu o
stvaranju kulture

BROJ 3, GODINA II - 2019.

U RIJECI, SVIBANJ 2019.

SLJEDEĆI BROJ IZLAZI

U SIJEČNJU 2020. GODINE

PISMA, MIŠLJENJA I RADOVE SLATI NA ADRESU:

Gradska knjižnica Rijeka, Matije Gupca 23, 51 000 Rijeka
(uz napomenu: za *Brickzine*)

E-POŠTA: brickzine@brickzine.hr

Prati *web* portal brickzine.hr, Facebook stranicu *Brickzine*
i Instagram [brickzine2020!](https://www.instagram.com/brickzine2020/)

PODRŽAVAJU: Grad Rijeka, Ministarstvo kulture Republike Hrvatske,
Ministarstvo turizma Republike Hrvatske

OVAJ BRICKZINE JE PUN GREŠAKA.

Šalimo se. Ali 5 ih je eksplodiralo jer smo ih iz našeg aviona imena Avantura pobacali šumom zvanom Rizik. Pronađi ih, napiši prijedlog točnijeg rješenja i pošalji "flaster" na mail brickzine@brickzine.hr.

