

Znanstveni prispevek

BARVNO
KOLO IGRE
MAGIC: THE
GATHERING KOT
PRISPODOBA
ZA MAPIRANJE
IN KRITIČNO
VREDNOTENJE
OBLIKOVALSKIH
PRAKS

Tamara Lašič Jurković

Magic: The Gathering, taktična družabna igra s kartami, ki velja za najkompleksnejšo igro na svetu, je v tem članku prisposoda za boljše razumevanje kompleksnih problemov, s katerimi se oblikovalci danes srečujemo pri obravnavi družbeno-okoljskih tematik. Mehanika igre temelji na t. i. barvnem kolesu MTG (*MTG color wheel* ali *color pie*), ki prek jasnega vizualnega kodiranja določa pet osnovnih ideologij s pripadajočimi vrednotami, ki omogočajo, da je igra raznovrstna, uravnotežena in vsebinsko zanimiva. Barvno kolo MTG z orisanimi ideologijami/filozofijami slikovito zrcali ideologije resničnega sveta, zato je odlična prisposoda za lažje razumevanje kompleksnosti družbenih vrednot in gospodarskopoličnih tenzij, ki iz njih izhajajo. Kot tako je barvno kolo MTG v pričujočem prispevku uporabljeno za mapiranje in kritično vrednotenje nabora sodobnih oblikovalskih in umetniških praks.

FIG. 1

Barvno kolo MTG, vir: zephyrepic.com, dostopno na <https://zephyrepic.com/blog/a-beginners-guide-to-magic-the-gathering-part-1-choosing-your-first-color/> (16. 3. 2024).



Uvod: zakaj potrebujemo nove prizme za vrednotenje oblikovalskih praks?

Zametek orodja, ki je predstavljen v tem prispevku, je lahko koristen z več vidikov: za lažje razumevanje kompleksnih problemov, prepoznavanje oblikovalskih in umetniških praks, ki k tem problemom bodisi prispevajo bodisi zanje iščejo rešitve, in ne nazadnje za izpostavljanje oblikovanja kot področja, ki ima velik vpliv na družbeno-okoljske razmere.

Problemi, s katerimi se srečujemo v današnjem svetu, so tako kompleksni, tako medsebojno prepleteni in soodvisni, da so postali neobvladljivi. Oblikovalci in drugi ustvarjalci, ki želijo takšne probleme naslavljati, se pri njihovem raziskovanju zato lahko hitro znajdejo v zagati. Še več, takšna kompleksnost lahko nekoga, ki želi ukrepati, popolnoma ohromi ali celo potisne v obup. Primer zadnjega je denimo pojav ekoanksioznosti, duševne motnje, ki se pri posameznikih kaže kot posledica spoprijemanja z okoljskimi in podnebnimi spremembami (Albrecht 2011). Kadar se denimo študenti oblikovanja želijo poučiti o problemih, se brez okvirne celostne slike težko odločijo, kaj oziroma kje začeti raziskovati.

Orodje, orisano v tem besedilu, lahko v takšnih primerih pomaga razumeti nekatere splošne vrednote in odnose moči v družbi, v katere so vpete aktualne problematike, in s tem olajša začetek poglobljanja vanje.

V današnji družbi, ki jo vodijo politike, ki ne morejo več slediti tempu eksponentnega tehnološkega razvoja, še počasneje pa se spoprijemajo z vzroki in posledicami okoljskih in podnebnih sprememb, je nujno treba iskati načine za ukrepanje tudi onkraj okornih odločevalskih aparatov. Oblikovanje je področje, ki lahko ponudi oprijemljive rešitve tako za učinkovito ukrepanje v nastalih urgentnih situacijah kot tudi za njihovo omejevanje oziroma preprečevanje in še dlje, za ustvarjanje pogojev, ki gojijo drugačno vedenje in s tem preprečujejo, da bi tovrstne urgentne situacije sploh nastale. Pri tem je treba poudariti, da za celovito obravnavo problematik potrebujemo dobre oblikovalske rešitve in strategije v vseh treh opisanih fazah. Tako akterji (oblikovalci) kot tudi odločevalci, ki lahko akterje v tem podprejo, pa morajo dobro razumeti, kako lahko oblikovanje ukrepa v vsaki od orisanih faz. Pri slednjem lahko orodje, ki bo predstavljeno v nadaljevanju, postane priročno, saj s pomočjo enostavnega diagrama pokaže, na katerih področjih in s kakšnimi pristopi se lahko odziva oblikovanje.

Najkompleksnejša igra na svetu kot prisposodba za razumevanje kompleksnih problemov v svetu

Magic: The Gathering (v nadaljevanju MTG) je strateška družabna igra s kartami založnika Wizards of the Coast. Gre za domišljjsko igro, ki jo je leta 1993 ustvaril matematik Richard Garfield (Jahromi 2018), in velja za prvo igro, ki je združila zbiranje in menjavo kart z ustvarjanjem personaliziranih igralnih kompletov ter interaktivno igro (MTG Wiki). Prav MTG je v devetdesetih letih povzročila razmah novega žanra zbirateljskih iger s kartami, v katerega se uvrščata tudi nekaterim bolj znani Yu-Gi-Oh in Pokémon (Jahromi 2018). V igri MTG se igralci za zmago potegujejo v bitki, ki vključuje čarobne uroke, namišljena bitja in magične artefakte, ki so upodobljeni na igralnih kartah (Hasbro). Igralci si za potrebe igranja sestavljajo personalizirane komplete kart (*card decks*), pri čemer lahko trenutno izbirajo med več kot 27.000 različnimi kartami (MTG Wiki). Število razpoložljivih kart se nenehno povečuje, saj vsako leto izide več sto novih kart, v zadnjih letih tudi

po približno 2000 (Karsten 2023). Prav dejstvo, da se igra z novimi kartami nadgrajuje in spreminja, je verjetno eden od razlogov za njeno priljubljenost. Saj, kot pravi Jon Finkel, eden izmed najboljših igralcev MTG na svetu, naj bi to dolgoletnim igralcem omogočalo užitek pri neprestanem odkrivanju novega znotraj igre (Jahromi 2018). Igra do danes šteje že več kot 50 milijonov igralcev po vsem svetu (Hasbro), ki tvorijo zelo povezano, močno skupnost (Jahromi 2018).

Zaradi ogromnega števila raznovrstnih igralnih kart pa je igra MTG tudi izredno kompleksna. V študiji iz leta 2019 je skupina raziskovalcev s pomočjo Turingovega stroja dokazala, da je igra MTG »računsko najkompleksnejša igra iz resničnega sveta, kar jih je poznanih v literaturi« (Churchill et al. 2019, 7). Avtorji študije trdijo, da je potek igre MTG neizračunljiv, ugotovili so namreč, da ima lahko igralec MTG v nekaterih situacijah na voljo neskončno število potez, zato celotna kompleksnost optimalnega poteka igre MTG ostaja uganka.

In prav zaradi slednjega se zdi igra MTG odlična prispodoba današnjega časa, ko je videti, da imamo zaradi vseh razpoložljivih tehnologij nešteto možnosti za ukrepanje, a se hkrati srečujemo s tako kompleksnimi problemi, da je odločanje o tem, kako se z njimi spoprijeti, postalo izredno zahtevno. Pri civilizacijskem razvoju gre namreč za dvorezni meč. Joseph Tainter, avtor knjige *The Collapse of Complex Societies*, v svoji teoriji trdi, da je visoka stopnja kompleksnosti civilizacij glavni razlog za njihov propad. Avtor izpostavlja, da se v družbah za usmerjanje vedno bolj specializiranih vlog, preskrbo z viri in vzdrževanje reda vzpostavljajo izredno kompleksni mehanizmi in strukture, ki so hkrati sami po sebi zahtevni za vzdrževanje, kar povzroča, da so civilizacije vedno manj prilagodljive in vedno bolj ranljive za notranje ali zunanje grožnje, kot so naravne katastrofe, epidemije ali obsežni ljudski upori (Ehrenreich 2020).

Kompleksne izzive, s katerimi se srečujemo v zadnjih desetletjih, sta v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja teoretik na področju oblikovanja Horst W. J. Rittel in profesor urbanizma Melvin M. Webber poimenovala zagonetni problemi [*wicked problems*]. Kot sta definirala avtorja, za takšne probleme med drugim velja, da jih je praktično nemogoče opredeliti v celoti in naenkrat, temveč jih je mogoče spoznavati le postopoma, med procesom njihovega reševanja; da nimajo jasnega konca ali ene same prave rešitve; da število potencialnih rešitev zanje pravzaprav nikoli ni znano; da je vsak tak problem unikatni; da se vselej lahko obravnavajo kot simptom nekega drugega problema in da je mogoče vzroke za njihov nastanek opisati na številne različne načine (Rittel in Webber 1973, 161–166). Tipični zagonetni problemi so na primer podnebne spremembe, terorizem in revščina.

In čeprav se zdi, da bi za tovrstne zagonetne probleme potrebovali nekakšno čarovnijo, da bi jih sploh lahko razrešili, v tem članku igra *Magic: The Gathering* ni predstavljena z namenom učenja magičnih urokov, temveč bomo dejstvo, da MTG po kompleksnosti spominja na zagonetne probleme, izkoristili za boljše razumevanje teh in iskanje možnosti za spopadanje z njimi.

V članku, ki je izšel ob 25. obletnici MTG v tedniku *The New Yorker*, avtor Neima Jahromi izrazi pomislek, da bi lahko pospešeno širjenje MTG z novimi igralnimi kartami, vedno bolj zapletena pravila igre in številni drugi elementi, zaradi katerih je igra tako kompleksna, nekatere igralce odvrnili od igranja. A Jon Finkel mu zagotovi, da je prav nasprotno in je ravno to čar igre, saj igralcem omogoča »užitek le delnega razumevanja in ravnanja v vsakem primeru ter hkratnega postopnega učenja o tem, kako biti naslednjič boljši« (Jahromi 2018). Podobno bi morale veljati pri obravnavanju zagonetnih problemov: zavedanje, da so rešljivi le deloma, postopoma, nam ne sme vzeti upanja za ukrepanje, temveč nam mora dati zagon, da jih začnemo naslavlјati takoj in čim bolj različno, saj se bomo le tako lahko sproti učili, kako jih čim bolj učinkovito reševati v prihodnje.

Pet filozofij barvnega kolesa MTG, ki zrcalijo družbene vrednote resničnega sveta

Barvno kolo MTG je eden od najbolj temeljnih in ikoničnih elementov igre MTG (MTG Wiki). Gre za koncept petih barv – bele, modre, črne, rdeče in zelene – od katerih vsaka predstavlja določene filozofije oziroma ideologije. Kot pove avtor igre Richard Garfield v intervjuju leta 2018, je zametek koncepta razvil že v osemdesetih letih, ko je amatersko snoval različne družabne igre, med drugimi igro, ki jo je poimenoval *Five Magics*. Sistem različnih barv, ki ponazarjajo različne elemente in tipe pokrajin – v primeru MTG rdeča predstavlja gore in ogenj, črna močvirja in smrt, modra otoke in vodo, bela planote in sonce ter zelena rast in gozdove – za tisti čas ni bil nič posebnega, saj je veliko fantazijskih iger temeljilo na podobnih idejah (Jahromi 2018). Kar barvno kolo MTG loči od drugih igralnih barvnih sistemov, sta zelo podrobna razdelava koncepta in daljnosežnost njegove vloge v igri. Poleg tega, da barve omogočajo raznovrstnost igralnih kart, na barvnem kolesu temeljijo tudi zgodba, mehanika igre in igralne strategije. Mark Rosewater, ki je od leta 2003 glavni oblikovalec MTG, je prepričan, da je barvno kolo »srce igre«, saj ustvarja omejitve, definira t. i. okus igre, zagotavlja ravnovesje in igri dodaja osebnost (Rosewater 2003).

Na podlagi tega Rosewater barvno kolo vidi kot enega izmed treh glavnih elementov igre, ki so zaslužni za njen izjemni uspeh.

Diagram barvnega kolesa MTG zavzema obliko kroga, ki je enakomerno razdeljen na pet delov. Barve so v kolesu razvrščene glede na medsebojne odnose – sosednje barve si namreč delijo nekatere vrednote oziroma se lahko v nekaterih ciljih dobro podpirajo, v kolesu najbolj oddaljene barve pa si ideološko nasprotujejo. V kompleksnejših različicah barvnega kolesa MTG so poleg označenih simbolov in barv, ki predstavljajo različne filozofije, zapisane še njihove ključne vrednote in značilnosti, ki vplivajo na slog igre (MTG Wiki). (FIG. 1)

V nadaljevanju bom predstavila karakteristike vsake barve, ki sestavlja barvno kolo MTG, s poudarkom na njihovih filozofijah in vrednotah, ne pa toliko na specifikah, ki neposredno zadevajo strategije igranja MTG, saj slednje v kontekstu tega članka ni bistvenega pomena. Vseh pet opisov je povzetih po Rosewaterjevih zapisih na uradni spletni strani igre MTG iz leta 2015.

Filozofija bele barve temelji na skupnem dobrem, kar zagotavlja z vzpostavljanjem rigidne strukture pravil in zakonov. Močna skupnost je pomembnejša od individualnih želja posameznikov, ključni vrednoti pa sta sodelovanje in dobrotelost. Moč bele barve je v dobri organizaciji in premišljenih strategijah, ki pa lahko uspešno funkcionirajo le, kadar si vsi člani skupnosti prizadevajo za isti cilj (Rosewater 2015a).

Modra barva temelji na ideji, da ima vsak posameznik potencial postati karkoli, če le ima na voljo ustrezno izobrazbo in orodja. Ta barva stremi k nenehnemu izpopolnjevanju in iskanju priložnosti za izobrazbo in je največja zagovornica tehnologije. Za doseganje svojih ciljev uporablja najnaprednejše, najboljše pripomočke in temelji na dobro premišljenih odločitvah, na metodološkem pristopu. Posledično je modra barva počasna, pasivna, saj ji natančen premislek onemogoča hitro odzivanje (Rosewater 2015b).

Glavni motiv črne barve je moč. Ideologija te barve prioritizira posameznikove potrebe in želje, zato vselej stremi k svobodi posameznika. Slednje se izraža v pohlepu, lastninjenju, oportunitizmu, korupciji in manipulaciji. Črna barva ne pozna sočutja in solidarnosti, saj je zavezana prepričanju, da lahko uspejo le močnejši posamezniki, šibkejši pa odpadejo. Črna barva ne postavlja pravil in omejitev, izvaja le ustrahovanje, mučenje in uboj. Zaradi velike stopnje tveganja v svojih strategijah črna barva največjo nevarnost predstavlja sama sebi (Rosewater 2015c).

Glavna značilnost rdeče barve so čustva, spontanost in akcija. Rdeča temelji na negovanju odnosov in strasti, kar jo dela zanesljivo in odzivno.

Hkrati je rdeča barva kaotična, neutrudna, brutalna in nasilna, njena strategija vključuje tudi manipulacijo s čustvi. A hitra odzivnost se lahko prevesi v impulzivnost, to, da ne načrtuje dolgoročno, lahko predstavlja težavo (Rosewater 2015d).

Filozofija zelene barve izhaja iz prepričanja, da naravni red stvari predstavlja optimalno stanje. Zelena zato sveta ne želi spreminjati, temveč naravi prepušča, da dela po svoje, in jo pri tem le podpira, kjer je to potrebno. Zelena temelji na determinističnem nazoru, da je vsakdo vpet v mrežo življenja z določeno vlogo, ki jo mora izpolniti. Strategija zelene barve gradi na soodvisnosti, sposobnosti pomlajevanja in pospeševanju naravnih procesov. Glavne vrednote so življenje, rast, skupnost, spiritualnost, modrost in tradicija. Skrajno zanašanje na instinkt in naravne sisteme lahko predstavlja šibkost zelene barve (Rosewater 2015e).

V igri MTG ima torej vsaka barva določene močne plati in slabosti, prednosti in omejitve. Nekaterim igralcem se slednje zdi pretirano, nepotrebno, vendar Rosewater vztraja, da so ravno omejitve in jasne, raznovrstne specifikke barv ključne za zanimivo strateško igro. Temu doda, da ima vsaka barva »vgrajene šibke točke, ki jih lahko nasprotnik izkoristi. Vendar to ne pomeni, da ni mogoče najti ustvarjalnih rešitev. Pravzaprav je iskanje ustvarjalnih rešitev bistvo igre MTG« (Rosewater 2003). Ravno iskanje teh pa je tudi glavna vrlina oblikovanja, vrlina, ki se nam lahko pomaga učinkovito spopasti z zagonetnimi problemi naše družbe.

Barvno kolo MTG kot pripomoček za mapiranje in vrednotenje oblikovalskih praks

Tako kot v igri MTG raznovrstne karakteristike barv omogočajo zahtevnejšo igro, tako preplet najrazličnejših vplivov, motivov, agend in ideologij v resničnem svetu tvori zagonetne probleme. S tem pa princip raznovrstnosti barv hkrati kaže pot za iskanje rešitev – če pogledamo skozi prizmo barvnega kolesa, namreč postane jasno, da za kompleksne, raznovrstne probleme ne obstajajo enoznačni, univerzalni odgovori. K takšnim zagonetnim problemom je treba pristopati transdisciplinarno in z različnih koncev hkrati.

Preslikajmo torej barvno kolo MTG na problematike resničnega sveta in oblikovalske oziroma ustvarjalne prakse. Tako kot v igri MTG seveda tudi v resničnem svetu nikoli ni prisotna zgolj ena barva. Od nekdaj

obstajajo ideologije, politična gibanja in družbenoekonomski modeli, ki ustrezajo vsem barvam kolesa MTG. Je pa razmerje med njimi zagotovo bolj neuravnoteženo kot pri dobri igri MTG. Podobno, ali še nekoliko bolj očitno, je to neravnovesje pri prisotnosti oblikovalskih praks. Oblikovalski poklic se je namreč profesionaliziral in razmahnil šele v času industrializacije v podporo industrijski proizvodnji. To seveda ne pomeni, da oblikovanje kot aktivnost pred industrijsko revolucijo ni obstajalo in da se ob tem niso razvijala druga oblikovalska področja. Pomeni pa, da je oblikovalska smer, ki služi tržni proizvodnji, dobila veliko prednosti pred drugimi smermi, saj se je vzporedno s tehnološkim razvojem pospešeno razvijala vse do danes.

Začnimo torej z barvo, ki najbolje kaže gospodarsko ureditev današnje družbe, črno. Ideologija črne barve se izrazito ujema z neoliberalizmom, ki temelji na prostem trgu. Takšna gospodarsko-družbena ureditev kot glavni cilj zasleduje gospodarsko rast in v ta namen spodbuja konkurenčnost na trgu ter individualizem v družbi. Vrednota zasledovanja lastnih interesov namreč ustvarja ugodne razmere za potrošniško vedenje, saj omogoča začaran krog povpraševanja in potrošnje (Salecl 2011, 9–14). V službi slednjega je ujeta tudi oblikovanje, ki sodeluje pri proizvodnji takšnih tržnih izdelkov in storitev, ki spodbujajo hitro, prekomerno potrošnjo (Packard 1960, 62–64). Oblikovalske prakse, ki odgovarjajo ideologiji črne barve, so torej vse tiste prakse, ki so osredotočene na razvijanje tržno uspešnih izdelkov in storitev, brez ozira na negativne posledice, ki jih te povzročajo ljudem in okolju. Tovrstno oblikovanje uporablja različne mehanizme za sočasno ustvarjanje in izpolnjevanje trivialnih želja. Med njimi je najizrazitejša metoda načrtne zastarelosti, ki temelji na treh principih, ki jih Vance Packard opiše v knjigi *The waste makers*: funkcionalna zastarelost, materialna zastarelost in zastarelost zaželenosti (Packard 1960, 55). Rezultat teh principov so denimo izdelki za enkratno rabo in nekvalitetni izdelki, ki se hitro uničijo, izdelki, ki so podvrženi hitri menjavi trendov, in nepopravljivi izdelki. Tovrstni izdelki so danes tako vseprisotni v naših življenjih, nanje smo tako navajeni, da jih navadno štejemo za samoumevne in neproblematične. Čeprav so bili nekateri oblikovalci do takšnih pristopov kritični že od samih začetkov industrializacije in masovne proizvodnje,^① se stanje v oblikovanju do danes še ni radikalno spremenilo.

①

Glej na primer avtorje, kot sta John Ruskin in William Morris.

Na tej točki je najbolj smiselno nadaljevati s pogledom skozi prizmo modre barve. V evropskem prostoru so se tej barvi sorodne vrednote razmahnile v 18. stoletju z razsvetljenstvom. Podobno kot pri filozofiji modre barve je razsvetljenje poudarjalo razum, znanost in materializem, kar je, skupaj z že prej omenjeno industrializacijo, tlakovalo pot sodobni družbi. Od konca druge svetovne vojne pa do leta 2000 je potekal eksponenten družbenoekonomski razvoj, poimenovan tudi obdobje velike rasti (Steffen et al. 2011), ki je na eni strani prinesel številne inovacije in tehnološke rešitve, brez katerih si danes preprosto ne znamo več predstavljati življenja, na drugi strani pa to obdobje povezujemo tudi s pospešeno porabo neobnovljivih virov in škodljivimi vplivi na okolje, ki se kažejo v podnebnih spremembah, izgubi biotske raznovrstnosti, krčenju gozdov, zakisanju oceanov in še bi lahko naštevali (*ibid.*). Slednje gre seveda z roko v roki s prej opisano neoliberalno ideologijo, ki ustreza črni barvi, zato ni naključje, da sta barvi znotraj kolesa postavljeni ena zraven druge. Ideologija modre barve je izrazito dvolična, saj znanost in tehnologija hkrati omogočata izjemne izboljšave naših življenj, po drugi strani pa lahko tehnologija, obratno, naša življenja neposredno ali posredno ogrozi. V modro kategorijo tako spadajo oblikovalske in umetniške prakse, ki bodisi uporabljajo nove tehnologije, kot so umetna inteligenca, robotika in digitalna fabrikacija, bodisi temeljijo na širjenju znanja prek ozaveščanja in izobraževalnih aktivnosti.

Če se po ideologiji postavimo nasproti modri barvi in pogledamo skozi perspektivo rdeče, ki pred razumom prioritizira občutke, negovanje odnosov in spontanost, lahko v oblikovanju prav tako kot pri modri najdemo prakse, ki delujejo bodisi v prid kapitala bodisi v smeri trajnosti. V prvem primeru gre za oblikovalske prijeme, ki na podlagi dobrega poznavanja človeške psihe in čustev z namenom pospešene prodaje ustvarjajo izredno privlačne, zasvojljive produkte, v drugem primeru pa gre za oblikovanje izdelkov, ki omogočajo, da se uporabniki nanje čustveno navežejo, kar zagotavlja dolgotrajno, trajnostno uporabo in pristno zadovoljstvo. Slednji pristop po Jonathanu Chapmanu imenujemo čustveno vzdržljivo oblikovanje (*emotionally durable design*) (2005).

Postavimo se še v perspektivo bele barve. Ta, v nasprotju s črno, pred potrebe posameznika postavlja skupno dobro. S stališča družbene ureditve gre torej za logiko, ki so ji z namenom lažjega preživetja sledile tako pračloveške skupnosti kot tudi marsikatera politična ureditev vse od nastanka prvih civilizacij. Seveda se tudi pri tej ideologiji da prepoznati dva obraza: odločanje o skupnem dobrem se lahko pri centraliziranem načinu vodenja države hitro sprevrže v totalitarizem, na drugi strani

pa lahko skupno dobro dosegamo na decentraliziran, participatorjen način odločanja, kar pa se navadno izkaže za zelo kompleksno nalogo. A ravno na tem področju lahko naredi oblikovanje veliko spremembo. Prakse, kot so participatorno oblikovanje, sooblikovanje, vključujoče oblikovanje in oblikovalski principi, kot so *nudge theory*, odprtost, naredi sam in podobni, pomagajo zgraditi vrednote bele barve od spodaj navzgor. Takšni pristopi namreč spodbujajo sodelovanje, skupno odločanje in skrb ter s tem v posameznikih gojijo občutek pripadnosti in smisla.

Če ideologija bele barve skrbi za skupno dobro in se s tem postavlja po robu individualističnim težnjam črne barve, se ideologija zelene zrcali v oblikovalskih in umetniških praksah, ki se proti destruktivnosti kapitalizma borijo v ekologiji in okoljevarstvu. Tovrstne prakse lahko zvrstimo po spektru od manj do bolj vpetih v naravno okolje. Med prvimi najdemo trajnostne pristope, ki se osredotočajo na zmanjšanje porabe virov in energije ter uporabo neškodljivih materialov, bolj vpeti pristopi pa so tisti, ki jih Bill Reed označi kot regenerativne in delujejo na način, da po zgledu narave aktivno, celostno izboljšujejo vitalnost naravnih sistemov in so vanje popolnoma vpeti (Reed 2007).

Odličen primer slednjega je denimo permakulturno načrtovanje, ki na podlagi razumevanja značilnosti lokalnih naravnih pogojev snuje sisteme, ki pomagajo lokalnemu ekosistemu uspevati v vsem svojem potencialu, od česar pa ima koristi tudi vključena človeška skupnost. Najobsežnejši primer takšnega projekta je iniciativa konvencije Združenih narodov o boju proti dezertifikaciji za vzpostavitev Velikega zelenega zidu, katerega cilj je vzpostaviti ekosistem, ki naj bi preprečeval širjenje puščave in izboljšal življenjske razmere za ljudi in druge žive organizme na tem območju. Ta biotsko pestra zasaditev je načrtovana v obliki pasu, ki se bo raztezal po celotni geografski dolžini afriške celine in je trenutno v fazi razvoja (UNCCD). Od začetka projekta v letu 2007 do decembra 2022 je projekt – kot so ocenili na afriški ekonomski konferenci na Mavriciju – dosegel 18 % zadanih ciljev, kar pomeni, da je bilo revitaliziranih že več kot 20 milijonov hektarjev zemlje, ustvarjenih 350.000 služb in 90 milijonov ameriških dolarjev zaslužka s projektnimi aktivnostmi (UNDP 2023).

Opisana iniciativa je eden od dokazov, da človeški interesi in aktivnosti niso nujno v navzkrižju z naravnim okoljem, kot se v današnjih, ideološko črnih časih velikokrat zdi. V zadnjem desetletju se zaradi vedno bolj očitnih posledic destruktivnega delovanja človeštva zavedanje o pomenu naravnih ekosistemov za kvalitetno (so)bivanje na tem planetu končno širi. A ker smo to tako dolgo ignorirali, ker smo tako dolgo živeli na račun narave, smo po poti pozabili, kako delovati vzajemno, kako

z naravo sodelovati. Ravno zato bi se morali danes čim bolj posvetiti pristopom iz zelenega dela barvnega kolesa, da poskusimo znova vzpostaviti porušeno ravnovesje v svetu.

Da ne ostanemo zgolj na enem praktičnem primeru, naj poudarim, da so bile po kriteriju barvnega kolesa MTG izbrane magistrske naloge študentk in študentov Akademije za likovno umetnost in oblikovanje, ki so v obliki člankov predstavljene v naslednjem, četrtem poglavju te publikacije. Projekti predstavljenih magistrskih nalog so bili izbrani tako, da ustrezajo ideologiji modre, rdeče, bele in/ali zelene barve in si prizadevajo za pozitivne spremembe bodisi v družbi bodisi v okolju. Nabor predstavlja dela študentov z različnih študijskih smeri UL ALUO, natančneje iz slikarstva, kiparstva, industrijskega oblikovanja in oblikovanja vizualnih komunikacij, saj, kot je razvidno iz prejšnjega orisa praks, je oblikovanje tu razumljeno v najširšem pomenu besede. Vsi opisani magistrski projekti tudi odločno prehajajo ozko začrtane okvire smeri oziroma strok, iz katerih izhajajo. In ravno v tem se kaže, da avtorice in avtorji teh del dobro razumejo razmere današnjega časa: za pristopanje k zagonetnim problemom potrebujemo kompleksne, transdisciplinarne pristope.

Slednje pa ni naključje, saj, kot izpostavi Richard Buchanan, je oblikovanje disciplina, ki je najprimernejša za obravnavo zagonetnih problemov. Še več, avtor trdi, da so načeloma vsi oblikovalski problemi pravzaprav zagonetni problemi, saj:

- ↪ »oblikovanje nima posebne lastne tematike, razen tega, kar si oblikovalec sam zamisli. Tematika oblikovanja je potencialno po obsegu univerzalna, saj je oblikovalsko mišljenje mogoče uporabiti na kateremkoli področju človeške izkušnje. Toda v procesu izvajanja rešitve mora oblikovalec sam odkriti ali izumiti določeno temo iz težav in vprašanj specifičnih okoliščin. To je v ostrem nasprotju z znanstvenimi disciplinami, ki se ukvarjajo z razumevanjem načel, zakonov, pravil ali struktur, ki so nujno utelešene v obstoječih vsebinah. Takšne tematike so nedoločene ali premalo določene, zato je potrebna nadaljnja preiskava, da bi jih ugotovili. Vendar pa nikoli niso radikalno nedoločene na način, ki bi bil neposredno primerljiv z oblikovanjem.« (1992, 16–17)

Sposobnost obravnave zagonetnih problemov, ki je privzeto vkodirana v oblikovalski proces, skupaj s sposobnostjo ustvarjalnega mišljenja, ki ustvarjalcem omogoča iskati alternativo, ponazarja izjemen potencial oblikovalske in umetniške stroke za naslavljanje kriz, s katerimi

se srečujemo. Oblikovanje in umetnost sta zagotovo področji, ki sta ključni za vzpostavljanje boljše prihodnosti.

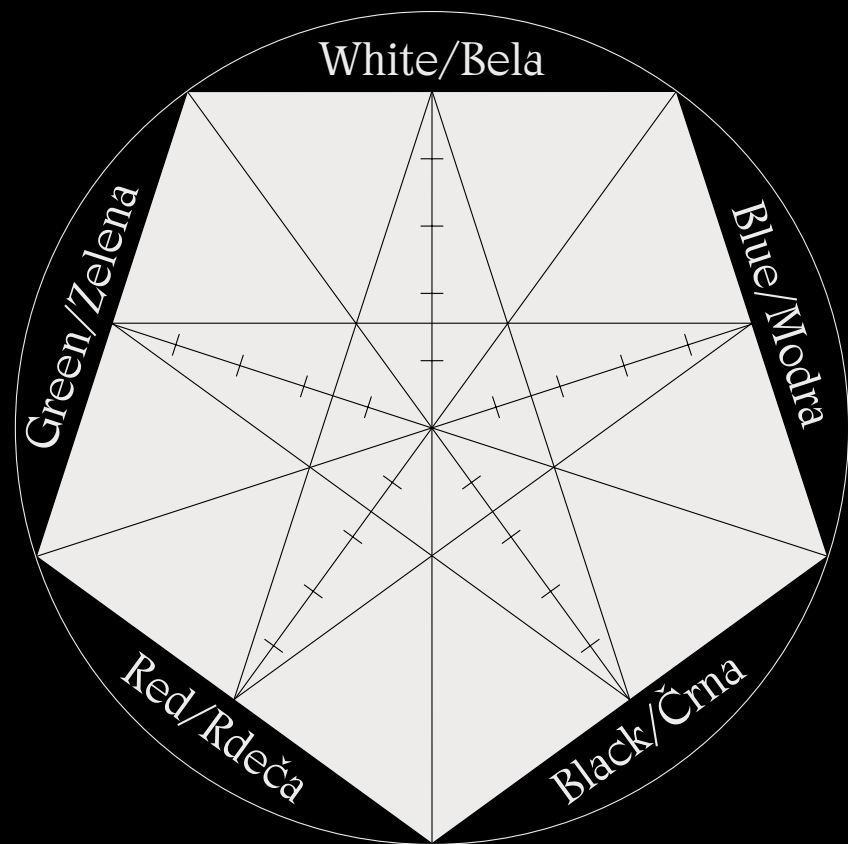
Sklep: novo orodje kot krik, ki sproži odmeve v prihodnosti

Prispevki v naslednjem poglavju so torej praktični primeri praks, ki sem jih poskušala orisati in pozicionirati znotraj barvnega kolesa MTG, in dokazujejo, da na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani že nastajajo alternative konvencionalnim, črnim pristopom. Če katero, je ravno akademsko okolje tisto, ki zaradi neodvisnosti od sil trga omogoča največ svobode pri iskanju novih poti, novih pristopov, ki kljubujejo ustaljenim praksam. Ravno zato trdno stojim za mnenjem, da moramo študente spodbujati pri raziskovanju izven okvirjev ustaljenih gospodarskopoličnih okvirjev in jih, namesto da jih pripravljamo za vzdrževanje statusa quo, raje opremiti s čim več orodji za kritično preizpraševanje sveta in iskanje rešitev na zaznane pereče probleme. Hkrati sem prepričana, da se korenite spremembe lahko začnejo dogajati tako, da začnemo z manjšimi spremembami, ki kažejo zgled in smer, tem pa jih sledi vedno več in vedno večje, kot pri učinku snežne kepe. Naj torej predstavljeno orodje in članki v naslednjem poglavju služijo generacijam, ki prihajajo, da začnejo valiti kepo.

REFERENCE

- Albrecht, Glenn. 2011. »Chronic Environmental Change: Emerging 'Psychoterratic' Syndromes.« *V Climate change and human well-being: Global challenges and opportunities*, uredila Inka Weissbecker, 43–56. New York: Springer.
- Buchanan, Richard. 1992. »Wicked Problems in Design Thinking.« *Design Issues*, Vol. 8, No. 2. https://web.mit.edu/jrankin/www/engin_as_lib_art/Design_thinking.pdf (16. 3. 2024).
- Churchill, Alex, Stella Biderman in Austin Herrick. 2019. »Magic: The Gathering is Turing Complete.« arXiv:1904.09828. <https://arxiv.org/abs/1904.09828> (8. 3. 2024).
- Ehrenreich, Ben. 2020. »How do you know when society is about to fall apart?« *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/11/04/magazine/societal-collapse.html> (13. 3. 2024).
- Hasbro. »Magic: The Gathering.« <https://investor.hasbro.com/magic-gathering> (11. 3. 2024).
- Jahromi, Neima. 2018. »The twenty-five-year journey of Magic: The Gathering.« *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-twenty-five-year-journey-of-magic-the-gathering> (11. 3. 2024).
- Karsten, Frank. 2023. »20 interesting MTG facts and stats from 2023.« <https://www.channelfireball.com/article/20-Interesting-MTG-Facts-and-Stats-from-2023/2499680d-aa2a-4bfd-9e07-feac37485949/> (13. 3. 2024).
- MTG Wiki. »Magic: The Gathering.« https://mtg.fandom.com/wiki/Magic:_The_Gathering (11. 3. 2024).
- MTG Wiki. »Color.« https://mtg.fandom.com/wiki/Color#cite_note-Value_Pie-1 (13. 3. 2024).
- Packard, Vance. 1960. *The waste makers*. New York: David McKay Company.
- Reed, Bill. 2007. »Shifting from 'sustainability' to regeneration.« *Building Research & Information*. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09613210701475753> (21. 10. 2023).
- Rittel, W. J. Horst in Melvin M. Webber. 1973. »Dilemmas in a general theory of planning.« *Policy Sciences* 4. https://urbanpolicy.net/wp-content/uploads/2012/11/Rittel+Webber_1973_PolicySciences4-2.pdf (13. 3. 2024).
- Rosewater, Mark. 2003. »The value of pie.« *Magic: The Gathering*. <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/value-pie-2003-08-18-0> (13. 3. 2024).
- Rosewater, Mark. 2015a. »The great white way revisited.« *Magic: The Gathering*. <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/great-white-way-revisited-2015-07-13> (13. 3. 2024).
- Rosewater, Mark. 2015b. »True blue revisited.« *Magic: The Gathering*. <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/true-blue-revisited-2015-07-20> (13. 3. 2024).
- Rosewater, Mark. 2015c. »In the black revisited.« *Magic: The Gathering*. <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/black-revisited-2015-07-27> (13. 3. 2024).
- Rosewater, Mark. 2015d. »Seeing red revisited.« *Magic: The Gathering*. <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/seeing-red-revisited-2015-08-03> (13. 3. 2024).
- Rosewater, Mark. 2015e. »It's not easy being green revisited.« *Magic: The Gathering*. <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/its-not-easy-being-green-revisited-2015-08-10> (13. 3. 2024).
- Salecl, Renata. 2010. *Izbira*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- UNDP. 2023. »Great Green Wall homegrown solutions to accelerate climate action and development.« <https://www.undp.org/africa/stories/great-green-wall-homegrown-solutions-accelerate-climate-action-and-development> (14. 3. 2024).
- UNCCD. »Great Green Wall Initiative.« <https://www.unccd.int/our-work/ggwi> (14. 3. 2024).

Colour Pie Scheme



Shema barvnega kolesa

Keywords

WHITE

participatory design, co-design,
inclusive design ...

BLUE

novel technologies, awareness
raising, education ...

BLACK

designing to stimulate
consumption, weapons design ...

RED

user-centred design, emotionally
durable design ...

GREEN

sustainable design, biodesign,
regenerative design ...

Ključne besede

BELA

participatorno oblikovanje, sooblikovanje,
vključujoče oblikovanje ...

MODRA

nove tehnologije, ozaveščanje,
izobraževanje ...

ČRNA

oblikovanje za spodbujanje potrošnje,
oblikovanje orožja ...

RDEČA

uporabniško usmerjeno oblikovanje,
čustveno vzdržljivo oblikovanje ...

ZELENA

trajnostno oblikovanje, biodesign,
regenerativno oblikovanje ...