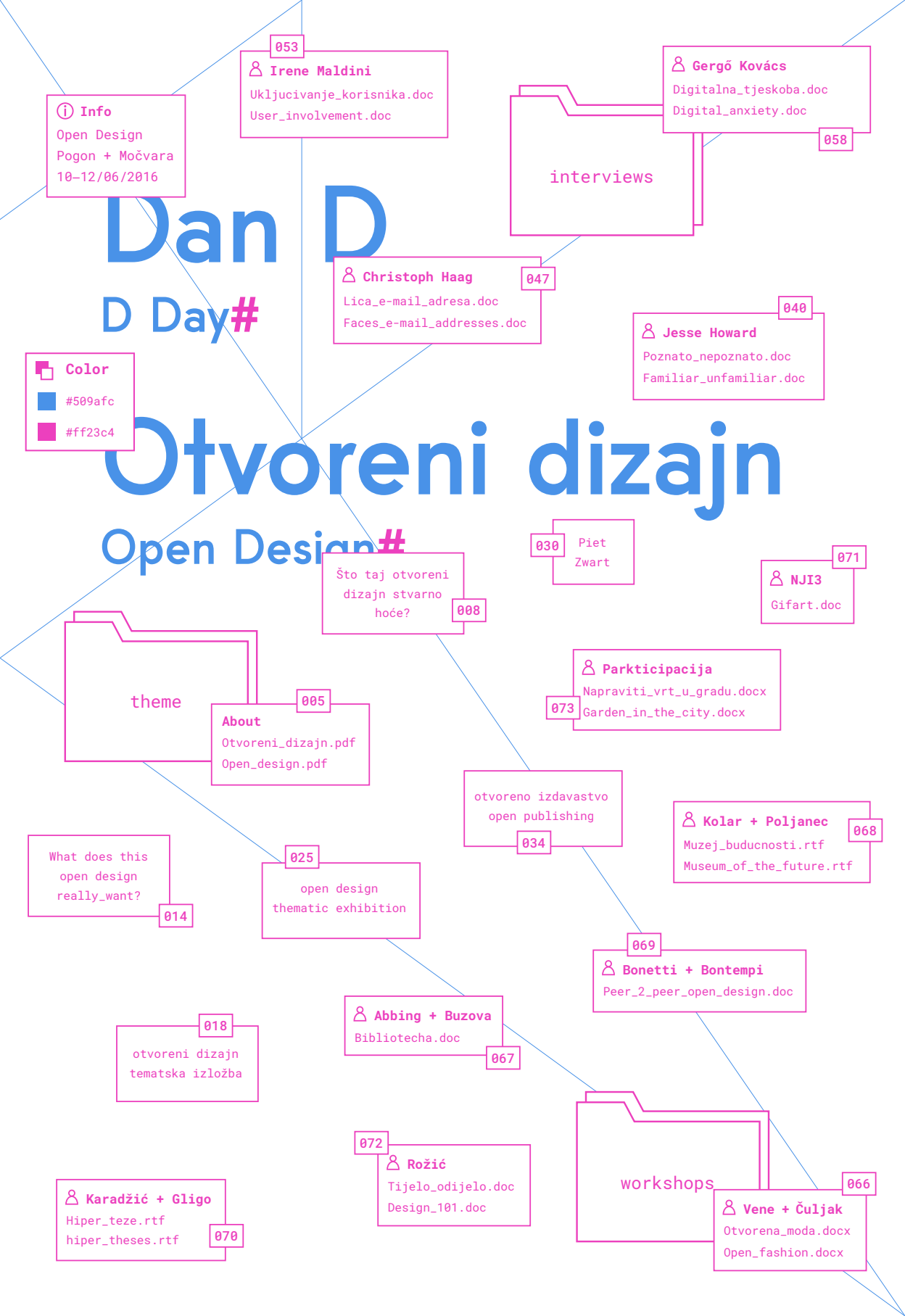






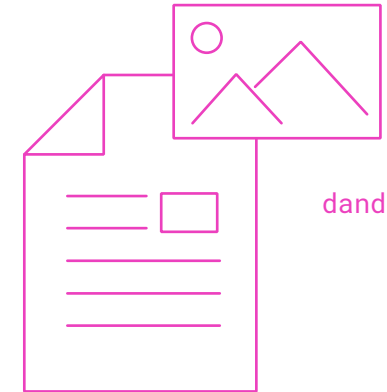
↓ Download

copy_left.info
copy_right.info
COPY_book.pdf



Tema1

Theme#

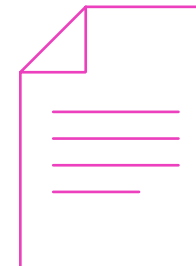


dand_2016.zip

↓ Download

hacking_households.doc
cloning_objects.info

otvoreni_dizajn.zip



unknown.zip

↓ Download

open_publishing.pdf
otvoreno_izdavaštvo.pdf

↓ Download

tematska_izlozba.pdf
thematic_exh.pdf

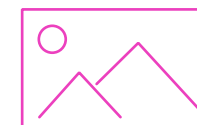
mocvara_tl

↓ Download

piet_zwart.pdf
prettyflyforawifi.info
google-gift.info

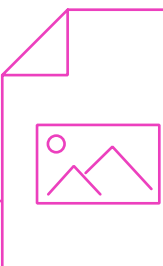


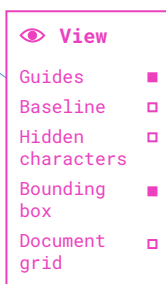
open_design.zip



↓ Download

kovac_medak.pdf
whatdoesitwant.docx
stostvarnohoce.docx



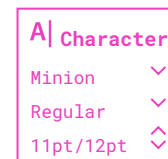


Uvodnik / Otvoreni dizajn

Tematsko polazište ovogodišnjeg Dana D ideja je 'otvorenog dizajna'. Specifično, zaintrigirali su nas potencijali primjene načela i filozofije *open source* kulture i pokreta na različita područja i aspekte dizajnerskog djelovanja. S druge strane, općenito nas zanimaju alternative konvencionalnim pristupima dizajnu i razvoju proizvoda, kao i uobičajenim odnosima i hijerarhijama između autora, korisnika, proizvođača i tržišta. U najosnovnijem smislu, koncept 'otvorenog dizajna' razumijemo kao praksu dizajniranja korištenjem slobodnih, javno dostupnih dizajnerskih resursa, alata i informacija, putem kojih se nadalje stvaraju novi, također javno dostupni resursi, ostavljeni svima na daljnje slobodno korištenje i distribuciju. Zanima nas dizajn koji umjesto ekskluzivnosti vrednuje inkluzivnost, zajednicu umjesto imperativa individualnog autorstva, koji briše granicu između dizajnera i korisnika dizajna te stvara nove vrijednosti, nova javna dobra, nove paradigme, temelje za daljnji razvoj i inovaciju ne samo u području dizajnerske struke nego i društva u cjelini.

Koncept *open source* kulture također je u uskoj vezi s konceptom intelektualnog vlasništva koji se nekritički uzima kao temelj za sve pravne i tehničke mehanizme kojima se priznaje jedinstvenost svakog autorskog rješenja i osigurava od iskorištavanja. Istodobno, ti mehanizmi korisnicima zaklanjaju uvid u unutarnje strukture tih rješenja — alata, procesa i proizvoda koje svakodnevno koriste. Otvoreni dizajn nije nova pojava, već na njoj počivaju povijesni tijekovi inovacije i razvoja. Nov je samo način na koji se takav tip korištenja i diseminacije artikulira i pravno regulira u kontekstu u kojemu je zaštita intelektualnog vlasništva jedna od glavnih pretpostavki suvremenog razvoja.

Ovogodišnji će Dan D otvoreni dizajn postaviti kao polazišnu točku za tematiziranje koncepta otvorenog dizajna u užem kontekstu dizajnerske struke, te unutar šireg društvenog konteksta i procesa 'otvaranja' dizajna. U užem smislu, analizirat ćemo pravne, teorijske i praktične okvire koncepta otvorenog dizajna te njegov odnos s tržišnim okruženjem. U širem smislu, obradit ćemo otvoreni "dizajn kao proces uključivanja korisnika u dizajnerske prakse čime se pomiču granice tehnologija i alata koje koriste, sa širokim



spektrum implikacija koje to povlači sa sobom. Istodobno, zanimaju nas karakteristični kolaborativni procesi i metodologije koje nastaju u okviru dizajna otvorenog pristupa te načini na koje doprinose 'otvaranju' dizajna, odnosno njegovoj široj i intenzivnijoj primjeni u drugim područjima. Na primjeru različitih umjetničkih, inženjerskih i dizajnerskih radova otvorit ćemo niz pitanja i provocirati raspravu iz različitih pozicija i pristupa temi.

Kako otvoreni dizajn doprinosi 'otvaranju' dizajna? U kojim sve svojim aspektima dizajn može biti 'otvoren'? Na koji se način dizajnerska struka transformira kada postaje oslobođena tradicionalne ideje intelektualnog vlasništva? Koje konkretne društvene posljedice otvorenog dizajna pronalazimo u svakodnevnom okruženju? Kako otvoreni dizajn artikulira razvojne tehnološke strategije? Je li korištenje elemenata otvorenog pristupa u tržišno usmjerenom dizajnu nedvosmisleno emancipatorno i progresivno ili se pak radi o preuzimanju pomodnih *buzzwordova* u komercijalne svrhe? Tematska izložba prikazuje radove različitih opsega i ambicija koji koriste načela otvorenog dizajna, a Izložba mladih autora selekciju najboljih prijavljenih radova slobodnih u temi. U diskurzivnom programu poticać ćemo dijalog dizajna s drugim disciplinama, dok ćemo putem radionica lokalne autore upoznati s metodama rada s kakvima se inače mogu susresti tek ponegdje i ponekad.

Introduction / Open Design

The thematic starting point of this year's D Day is the idea of 'open design'. Specifically, we were intrigued by the potentials for applying the principle and philosophy of the open source culture and movement to different areas and aspects of design work. On the other hand, we are generally interested in alternatives to conventional approaches to design and product development, as well as the usual relations and hierarchies between designers, users, manufacturers and the market. In the most basic sense, we understand the concept of 'open design' as the practice of designing by using free, publicly available design resources, tools and information, through which new, also publicly available resources are created and left for everyone to freely use and distribute further. We are interested in design that values inclusivity instead of exclusivity, that values the community instead of the imperative of individual authorship, that erases the border between the designer and the design user and that creates new values, new public goods, new paradigms, and the foundations for further development and innovation, not only in the design profession but also in society as a whole.

The concept of open-source culture is also closely related to the concept of intellectual ownership, which is uncritically taken as the basis for all legal and technical mechanisms that acknowledge the uniqueness of each author's solution and safeguard it from exploitation. At the same time, these mechanisms obstruct the users' view into the inner structures of these solutions – the tools, processes and products that they use daily. Open design is not a new phenomenon but one on which historical courses of innovation and development rest. What is new is only the way in which that type of usage and dissemination is articulated and legally regulated in the context in which the protection of intellectual property is one of the main assumptions of modern development.

This year's D Day will set open design as the starting point for discussing the concept of open design in the narrower context of the design profession, as well as in the broader social context and process of 'opening up' design. In the strict sense, we will analyze the legal, theoretical and practical framework of the concept of open design and its relation to the market environment. In the broad sense, we will discuss open design as a process of including users in design practices, which will move the lines of technologies and tools that they use, with a wide range of implications that this entails. At the same time, we are interested in characteristic collaborative processes and methodologies which are created within the scope of open approach design, as well as the ways in which they contribute to 'opening up' design, i.e. to its broader and more intensive application in other areas. By using different artistic, engineering and designer works as examples, we will raise a series of questions and provoke a discussion from different standpoints and approaches to the subject.

How does open design contribute to 'opening up' design? What are all the aspects in which design can be 'open'? In what way does the design profession transform when it becomes free of the traditional idea of intellectual ownership? What are the specific social consequences of open design that are found in everyday surroundings? How does open design articulate developmental technological strategies? Is using elements of open access in market-oriented design unequivocally emancipatory and progressive or is that just appropriating fashionable buzzwords for commercial purposes? The thematic curated exhibition will display works of different scopes and ambitions that use the principles of open design, while the Young Designers Exhibition will display a selection of the best submitted thematically free works. In the discursive program we will encourage dialog between design and other disciplines, while the workshops will familiarize local designers with work methods that can usually be encountered only occasionally.

A| Character

Bespoke

Regular

8pt/12pt

Columns

Number = 01

Gutter = 00

A| Character

Bespoke

Bold

8pt/12pt

Odluka da zajednički intervjuiramo ova dva sugovornika bila je instiktivna i prirodna, jer spojiti dva različita kuta gledanja u ovom slučaju značilo je samo proširiti horizont sagledavanja teme. Kao stručnjak u polju otvorenog dizajna, Aleksandar Kovač je bio samorazumljiv sugovornik i savjetnik na festivalu od samog početka formiranja tematskog okvira festivala, koji otvara temu iz interne pozicije otvorenog dizajna, izvodeći metodologiju i ulogu dizajnera u razvoju OS softwarea i hardwarea.

Tomislav Medak, kao filozof i zagovornik free software kulture, u razgovor o otvorenom dizajnu možda dolazi kao autsajder, ali samo na prvi pogled. On u raspravu o otvorenom dizajnu uvodi društveni i politički aspekt javno dostupnih informacija, te implikacija na individualnu i društvenu slobodu.

i Info

Aleksandar Kovač je magistar znanosti o dizajnu, istražuje i sudjeluje u razvoju metodologija otvorenog dizajna. Istražuje i dizajnira kulture za privatne i javne organizacije, vodi konzultantsku tvrtku za dizajn — Kovačnica.

Tomislav Medak je filozof zainteresiran za suvremenu političku filozofiju, teoriju medija i estetiku. Koordinator je teorijskog programa i izdavačkih aktivnosti u Multimedijском Institutu/ Mama, te zagovornik free softwarea i slobodne kulture.

1 Ovogodišnju temu festivala 'Otvoreni dizajn' razumijemo kao artikulaciju ideja open source i free software kulture u dizajnu ne samo kroz otvaranje tehničkih informacija o dizajnu proizvoda, odnosno licencu pod kojom se informacija distribui- ra, već i kao otvaranje procesa diza- jna dostupnoga svima za sudjelova- nje. Dakle, otvoreni dizajn kao FOS (free and open source) software i hardware, te proces. Na koje sve načine produkti dizajna i dizajnerski proces mogu biti otvoreni?

Aleksandar Kovač

Aleksandar Kovac
Na jedan način. Potrebno je osigurati otvoren i slobodan pristup informacijama o tim produktima i procesima.

Tomislav Medak

Složio bih se s Aleksandrom da je otvorena dostupnost i slobodna upotreba tehničkih specifikacija, metodologija ili prostornih i plošnih obilježja temeljna pretpostavka. U primjeni to znači da autori koriste zaštite prava intelektualnog vlasništva, bilo da se radi o autorskom pravu, patentima ili zaštiti industrijskog dizajna, ne kako bi isključili druge iz daljnje upotrebe i razrade njihovog kreativnog doprinosa nego upravo suprotno zajamčili da nitko druge ne može isključiti iz njihovog korištenja. Sredstvo za to je pravno — licenca — kao što je slučaj sa GNU Općom javnom licencom (General Public License) koju se koristi za slobodni softver. Autor koristi svoje isključivo pravo upravljanja djelom — u slučaju softvera kodom — kako bi u pravnim terminima rekao da svoje djelo stavlja na raspolaganje svakome pod uvjetom da ne pokušava prisvojiti to djelo i isključiti nekoga trećega iz raspolaganja tim doprinosom. U slučaju GNU GPL postoji i dodatan uvjet da svaki doprinos izgrađen na slobodnom softveru

sam mora postati slobodni softver i time proširiti skup zajedničkih dobara. To dodatno načelo se zove Copyleft i nije nužan preduvjet da bi neki softver bio slobodan, ali je potreban da funkcioniра kako bi stvaralački potencijal te zajednice rastao.

Tehnički preduvjet te slobode u slučaju softvera je otvoreni izvorni kod. Naime, dok binarni izvršni kod koji se sastoji od nula i jedinica mogu čitati samo strojevi, izvorni kod pisan u programskim jezicima mogu čitati i ljudi. Bez otvorenog koda nije moguć kolaborativni proces razvoja slobodnog softvera. U svijetu slobodnog softvera tehničke platforme (tzv. version control system) koje omogućuju i optimiziraju zajednički razvoj otvorenog koda su stoga u praktičnom smislu podjednako bitne koliko i pravno osnovane slobode korištenja.

Dakle, pored dostupnosti u pravnom smislu, bitno pitanje otvorenog dizajna je i pitanje dostupnosti dizajna na lako pronalaziv, informacijski standardiziran i tehnološki iskoristiv način.

2 Koje su razlike u praksama otvorenog dizajna u odnosu na prakse konvencionalnog tržišnog dizajna u kojem postoje jasno razdjeljene uloge dizajnera, korisnika, proizvođača i tržišta?

Podjela na uloge nije isključivo karakteristika tržišnog dizajna, pa će taj dio ignorirati i pokušati (ne)odgovoriti na prvi dio o razlikama u praksama. Praksa dizajna i dizajniranja se ne razlikuje.

Dizajniramo kako dizajniramo. Razlika je kako smo upregnuli tu praksu. S kakvim svrhama?

Tržišna ekonomija radi to uglavnom za profit. Otvoreni dizajn ostavlja načine uprežanja otvorenima (a to može biti i profit).

TM
Ključna razlika leži u mogućnosti kolektivnog sudjelovanja u stvaranju i prisvajanja proizvedenog dizajna.

U praksi otvorenog dizajna imamo mogućnost koristiti prethodne tuđe dizajne i osloniti se na kolaboraciju u procesu proizvodnje vlastitog.

Kolaborativni proces dizajna u suprotnom je moguć samo u kompleksnim industrijskim pogonima koji proizvode u masovnoj serijskoj proizvodnji potrošačkih proizvoda ili skupih proizvodnih instrumenata čiji dizajn moraju štiti kao jamstvo svoje pozicije u tržišnoj utakmici.

Stoga otvoreni dizajn pokazuje svoje vrline u ekonomijama manjih razmjera i procesima mikroprodukcije, u kojemu je lakše prilagoditi proizvod specifičnoj potrebi manje grupe korisnika i kontekstu upotrebe. U tim uvjetima uključivanje korisnika u proces dizajna postaje bitna prednost takve organizacije proizvodnje. Pitanje ukupnog tehnološkog razvoja je međutim mogu li ti i takvi načini proizvodnje biti dovoljno ekonomični u odnosu na proizvodnju u visokim serijama i kojim kriterijima mjerimo tu ekonomičnost.

3 Izradi i dizajnu free/open source softvera doprinosi tisuće korisnika, a kvalitetom često nadilaze komercijalne softverske proizvode. Primjerice oko 70% web servera koristi Apache web free softver, a Google i Amazon pogone svoje servere sa Gnu/Linux FOSS operativnim sustavom. Što možemo naučiti od uspjeha tih i drugih FOSS platformi i peer modela proizvodnje

informacija koji demonstriraju sve potencijale decentraliziranih, kolaborativnih i netržišnih modela produkcije za razliku od vertikalnih modela tipičnih za tržišnu proizvodnju?

AK

Možemo naučiti da su transparentnost, nesebičnost i izvrsnost jaki pokretači društva i ekonomije.

TM

Razvoj slobodnog softvera treba gledati iz perspektive promjene kroz vrijeme. Dok je rani razvoj slobodnog softvera bio masovan i decentraliziran, posljednje desetljeće, ako ne i duže, njime dominiraju korporacije.

Proizvodnja slobodnog softvera van konteksta velikih centraliziranih infrastrukture smještenih u data centrima internetskih giganta i dalje postoji, no situacija nije idilična. Slobodnom softveru dogodilo se preuzimanje. Politički, socijalni i etički razlozi, koji su ishodište slobodnog softvera, dovedeni su u pitanje ili barem gurnuti u drugi plan ekonomskim monopolom i nadzorom elektroničkih komunikacija koje provode i predvode tvrtke poput Googlea ili Amazona koje se oslanjaju na slobodni softver. Istodobno, softver kojim se pruža otpor tim procesima također je slobodni softver. Utoliko, i to je pouka, nije dovoljno pitanje metodologije, presudne su svrhe, koje su pak primarno političke, socijalne i etičke naravi. Problem komodifikacije zajedničkih dobara ozbiljan je problem koji je rano uočen, iako ne nužno i usvojen, i u otvorenom dizajnu. Uočio je to Enzo Mari, pionir otvorenog dizajna, kada je odlučio ne dopustiti komercijalnu proizvodnju svojeg dizajna.

4 U kojem su odnosu *commons-based peer production* — socio-ekonomski kolaborativni modeli proizvodnje informacija i otvoreni dizajn?

AK

Ako ignoriramo detalje oko licenci, rekao bih da Commons model djeluje u području društvenog dijeljenja postojećega, dok 'otvoreni razvoj' dijeli i sam proces nastajanja onoga što nastaje, ali o takvoj tvrdnji bi se dalo raspravljati jer svaki Otvoreni proces tada uključuje i Commons, a dovoljno 'usitnjeni' Commons postaje nerazlučiv od Otvorenog procesa.

TM

Commons-based peer production, tj. praksa kolaborativne proizvodnje temeljena na zajedničkim dobrima, na polju informacija razlikuje se u jednom značajnom aspektu od otvorenog dizajna. Kao što Yochai Benkler, koji je iskovao i pojam *commons-based peer production*, tvrdi, u procesu u kojem je informacija i ulazni i izlazni element proizvodnog procesa, slobodna dostupnost postojećih informacija u velikoj mjeri smanjuje trošak proizvodnje novih informacija. Međutim, u otvorenom dizajnu najčešće je riječ o oblikovanju materijalnih objekata i taj materijalni aspekt donosi probleme testiranja i ulaska u serijsku proizvodnju. Testiranje i primjena softvera zahtijeva uglavnom puno niža početna ulaganja i proizvodna sredstva — računala — široko su dostupna. Stoga otvoreni dizajn iziskuje adekvatnu inovaciju u aspektu proizvodnih sredstava i njihovoj dostupnosti, kako bi testiranje i proizvodnja otvorenog dizajna postala raširenija društvena praksa.

5 Što motivira toliki broj korisnika da se uključi i doprinosi socijalnim, netržišnim modelima informacijske proizvodnje?

AK

Postoje modeli koji objašnjavaju ovakvo ponašanje poređenjem s konvencionalnim

modelima ponašanja u proizvodnji/ekonomiji ili opisuju to idealiziranim društvenom dinamikom. Ti modeli nisu uvjerljivi. Teleologija ovakvog uključivanja je potpuno osobna i zaista, ako pratite otvoreni razvoj, vidjet ćete cijelu skalu razloga. Eksperimentiranje, ideali, egoizam, majstorstvo, bunt, vježbanje, profit, deluzije, samaritanstvo, ... i još puno više. Važno je samo ono što doprinosimo i rezultat uključivanja.

TM

Motivacijska struktura je raznolika. Ključno pitanje je, međutim, koje karakteristike organizacije procesa proizvodnje i dobra koje se proizvodi omogućuju ljudima različitih motivacija da se okupe oko zajedničkog cilja. Recimo, Yochai Benkler u analizi nastajanja dobara poput slobodnog softvera ili Wikipedije izlučuje tri karakteristike: modularnost, granularnost i redundancija doprinosa. Povjerenje u vođenje procesa i model odlučivanja također su presudne za projekte proizvodnje zajedničkih dobara. Neki projekti imaju model u kojem je odlučivanje kolektivni proces (npr. Debian ili Wikipedija), neki projekti u kojem jedna osoba ima odgovornost za cjelinu razvoja (npr. Linux jezgra operativnog sistema).

6 Koji su potencijali kolektivne informacijske proizvodnje, odnosno otvorenog dizajna za demokratizaciju proizvodnih procesa i osnaživanje korisnika?

AK

Demokracija, ekonomija, i društvo razvijat će se pod uvjetom da grupe i pojedinci sudjeluju i doprinose. Ukoliko to zaista želi, korisnik može utjecati i demokratizirati i osnaživati se i u ekonomiji slobodnog tržišta. Mehanizam utjecanja je drugačiji, ali je tu i radi. Poduzetnici se nikada nisu suptostavljali ideji da im tržište postavlja zahtjeve. No, zahtjevnost konzumenata se srozala.

Konzumenti su sve pasivniji, zadovoljniji nezahtjevnijim proizvodima i idejama. To nije isključiva krivnja ekonomskog modela nego svih nas. Otvoreni dizajn ima prednost u tome što je razvoj rezultat doprinosa onih koji osobno osjete potrebu doprinijeti.

Konzumenti su sve pasivniji, zadovoljniji nezahtjevnijim proizvodima i idejama. To nije isključiva krivnja ekonomskog modela nego svih nas. Otvoreni dizajn ima prednost u tome što je razvoj rezultat doprinosa onih koji osobno osjete potrebu doprinijeti. Nažalost, ne daje nam 'silver bullet' za uklanjanje pasivne nezahtjevnosti ljudi.

TM

Nastavljajući se na prethodno pitanje, iz šire perspektive presudan problem motivacije je kako se netržišna proizvodnja uklapa u dominantni kapitalistički način proizvodnje. U tom načinu proizvodnje komodifikacija proizvoda rada je preduvjet da proizvođač uopće može steći nadnicu od koje može kupiti druge komodificirane proizvode koji su mu nužni za egzistenciju. Iz te perspektive, bez temeljne promjene načina proizvodnje i distribucije dobara u društvu model otvorenog dizajna ili FOSS-a ne može postati norma, čak ni u svojoj pojedinačnoj grani proizvodnje. Implikacija po motivacijsku strukturu je da ljudi često proizvode radi motiva koji nisu osiguravanje egzistencije, ali ponekad moraju i osigurati egzistenciju tako da komercijalizacija i poslovni modeli postaju presudno pitanje. Iz šire perspektive, ključno pitanje motivacije je i kako se netržišna proizvodnja uklapa u dominantni kapitalistički način proizvodnje u kojem je komodifikacija proizvoda rada preduvjet da proizvođač može zaraditi nadnicu. Iz te perspektive, bez temeljne promjene načina proizvodnje i distribucije dobara u društvu model

otvorenog dizajna ili FOSS-a ne može postati norma, čak ni u svojoj pojedinačnoj grani proizvodnje. Implikacija po motivacijsku strukturu je da ljudi često proizvode radi motiva koji nisu osiguravanje egzistencije, ali ponekad moraju i osigurati egzistenciju tako da komercijalizacija i poslovni modeli postaju presudno pitanje.

- 7 Koji je odnos tradicionalnih, tržišnih modela proizvodnje i alternativnih, kolaborativnih modela netržišne proizvodnje informacija, odnosno radi li se o ekonomski i politički suprostatavljenim ili komplementarnim tipovima proizvodnje? Da li je strah od sofisticiranog oblika aproprijacije i eksploatacije javnih informacija i besplatnog tipa rada opravdan?

AK Vidi odgovor 5, dio o teleologijama, i dodaj razlog: fobije. Ako razumijemo ekonomiju slobodnog tržišta i licenciranje slobodnih informacija, vidjet ćemo kako nema opasnosti od takvog zloupotrebljavanja.

TM Kolaborativni model bez privatnog prisvajanja proizvoda rada ne predstavlja prepreku aproprijaciji. Različita su promišljanja što ta aproprijacija znači: za jednu stranu ona je pozitivna jer unosi veći ekonomski intenzitet. Giganti poput Googlea danas proizvode puno veći udio otvorenog koda nego što to čine mali projekti ili pojedinci. Neke kompanije, poput Applea, dapače prisvajaju slobodni softver i ništa ne vraćaju u zajednicu. Stoga je za neke teoretičare, poput Michela Bauwensa, pitanje kako pravno postaviti režim korištenja zajedničkih dobara da se takva upotreba naplaćuje i monetarna korist djelomično vraća u zajednicu koja dobro proizvodi. Za drugu stranu ona je negativna jer tim gigantima omogućuje da besplatno dobiju sjajan softver i time lakše postignu monopolnu poziciju iz koje mogu diktirati tehnološki razvoj koji

je vođen svrhama stvaranja profita, a ne upotrebne vrijednosti za korisnike. U cjelini, koliko god je model presudan, presudnija je svrha proizvodnje.

- 8 U kojoj su vezi pravne forme zaštite intelektualnog vlasništva i otvoreni dizajn, odnosno netržišni peer modeli proizvodnje? Smatra li da autorski pravni monopoli reguliranjem i kontroliranjem informacija opstruiraju kreativne i proizvodne procese koji su zapravo sami po sebi izvođenje i rekombiniranje već postojećih informacija?

Yochai Benkler u 'The wealth of networks' izvodi niz argumenata u formi ekonomskih analiza koje ne pokazuju nikakav učinak strožih patentnih odredbi na povećano ulaganje u istraživanje i razvoj, te inovacijske procese. S druge strane, niz drugih studija prikazuju neophodnost patentnog sustava za stabilnost i kontinuitet razvoja.

Stavljajući na stranu raspravu o kontekstu i uzorcima provedenih istraživanja, da li učinkovitost intelektualnog vlasništva trebaju biti prvenstveno dio makroekonomske

AK debate, ili ipak one društvene? Tu je postavljeno nekoliko pitanja.

Odgovoriti ću na zadnje i tako, nadam se, razriješiti i ostala: Nepotrebno je to učiniti dijelom bilo kakve debate. Treba raditi kako misliš da raditi treba. Pravni kontekst omogućuje oba puta.

TM Iz makroekonomske perspektive što-šta ukazuje da je restriktivna zaštita prava intelektualnog vlasništva u mnogim poljima primjene pretvorena iz mehanizma poticanja stvaralaštva i inovacije, o zaštiti socio-ekonomskih interesa stvaralaca i inovatora i da ne govorim, u mehanizam kojim korporacije kontroliraju tržišnu konkurenciju

u cilju stjecanja oligopolne ili monopolne pozicije, dakle kontrole tržišta i cjenovnih mehanizama u cjelini. Time se guši inovacija i stvaralaštvo konkurenata.

No, očigledno pitanje makroekonomske perspektive je čija je perspektiva? Društvene posljedice kontrole nad intelektualnim vlasništvom različite su sagledavamo li iz perspektive tehnološki visokorazvijenih ekonomija, nadasve Sjedinjenih Američkih Država i nekolicine zemalja Europske unije, koje de facto diktiraju smjer i dinamiku tehnološkog razvoja, ili iz perspektive manje razvijenih ekonomija koje nemaju potrebnu proizvodnu bazu i kapital da bi držale korak u globalnoj podjeli rada. Povijesna je lekcija — gleda li se razvoj ekonomija poput ranih Sjedinjenih Američkih Država ili recentnije Kine — da je prisvajanje postojećih tehnologija pravnim zaštitama usprkos katalizator razvoja.

Naposljetku, bez obzira na stupanj razvoja, postavlja se pitanje kakav tehnološki razvoj želimo s obzirom na činjenicu da je tehnologija ključan faktor u eksploataciji prirode i čovjeka koji rezultiraju ekološkom krizom i fantastičnom nejednakošću na globalnoj razini.

- 9 Mogu li se i kako dizajneri, ali i svi ostali bez programerskog znanja uključiti u FOSS projekte, koji primarno percipiramo kao programerske meke? Čime mogu doprinijeti, što mogu naučiti, te koje su najčešće prepreke i teškoće s kojima se mogu susresti?

AK https://www.jstage.jst.go.jp/article/jssdj/60/5/60_5_93/_pdf (vidi: hindering social circumstances i facilitating social circumstances)

TM Živimo u kompleksnim ekonomskim, tehnološkim i kulturnim okruženjima. Od sredine 20. stoljeća naovamo sistemska teorija i kibernetika pokušale su artikulirati problem snalaženja ljudi u procesnim interakcijama s njihovim okruženjem kao ključan problem dizajna sistema i komunikacija.

Kako se snalaziti u moru signala, kako filtrirati poplavu informacija, kako se snaći u postavkama operativnog sistema vlastitog osobnog računala, itd., itd. Društveni uspon uloge dizajnera funkcija je te sve veće društvene kompleksnosti. Isto tako, pisanje softvera nije pisanje tek koda, već analiza i transformacija okruženja u kojem programirani tehnološki sistem omogućuje interakciju pojedinaca, procesa i organizacijskih sistema. Te dvije funkcije stoga su nerazlučivo povezane. Kao što nas iskustvo uči, dizajneri su često prisiljeni biti programeri, programeri su često prisiljeni biti dizajneri. Prema tome, dizajneri mogu u velikoj mjeri pomoći FOSS-u analizom i oblikovanjem procesa interakcije između korisnika i stroja, dizajnom sučelja i njegovih elemenata, komunikacija o FOSS-u i problematici kooperativne proizvodnje.

If we ignore the licensing details, I would say that the Commons model operates in the field of social sharing of that which already exists, whereas 'open development' shares the very process of creating. Of course, this issue could be further discussed considering that every Open process incorporates Commons, and the sufficiently 'fragmented' Commons is becoming inseparable from Open process.

TM

Commons-based peer production, i.e. the practice of collaborative production based on common goods, in the field of information differs in one important aspect from open design. As Yochai Benkler, who coined with the term, claims that in the process where information is both the input and the output of the production process, the free availability of existing information greatly lowers the cost of the production of new information. However, in open design it comes down to designing material objects so this material aspect brings the problems of testing and deployment into the serial production. Testing and deployment of software generally requires lower initial investment and means of production (i.e. computers) are easy accessible. Therefore, open design requires comparable innovations in the aspect of means of production and their availability in order for the testing and production of open design to become a widespread social practice.

- 5 What motivates so many users to join and contribute to the social, models of information production that is not market-oriented?

AK

There are models that explain such behaviour through comparison with the more conventional models of behaviour in production or economy, or try to explain it through some idealized social dynamics. These models are not credible. The teleology of this kind of participation is completely personal and really, if you follow the open development, you will find a broadest range of reasons. Experiment, ideals, egoism, mastery, rebellion, practice, profit, delusions, altruism...and much more. The important thing is what we contribute and the result of our participation.

TM

The motivational structure is diverse. The key issue is, however, which characteristics of the organization of production process and of goods being created allow different types of motivation to gather around a mutual goal. For example, Yochai Benkler in his analysis of the commons such as free software or Wikipedia detects three characteristics: modality, granularity and redundancy of contribution. Trust in the process leadership and the decision model are also crucial for commons-oriented production projects. Some projects have a model in which the decision making is a collective process (eg. Debian or Wikipedia), some projects have one person responsible for the whole development (eg. Linux kernel).

- 6 What are the potentials of the collective production of information, that is, of open design for the democratisation of production processes and user empowerment?

AK

Democracy, economy, society... will develop under the condition that groups and individuals participate and contribute. If really interested in doing so, a user can influence and democratize and get empowered in the economy of free market, too. The mechanism of influence is different, but it is there and it works. Entrepreneurs have certainly never opposed the idea of market setting demands. But, the demand of users has plummeted.

Consumers are increasingly more passive, content with less demanding products and ideas. We should not exclusively fault the economic model, but we should blame ourselves, too. Open design's advantage is the fact that the development is the result of contribution of those who felt the need to contribute.

Unfortunately, it does not give us a silver bullet to erase people's passive undemanding-ness.

TM

Following up on the previous question, from a broader perspective the crucial problem of motivation is how the non-commodified production fits into the dominant capitalist mode of production. In this mode of production, the commodification of the product of labor is a prerequisite for the laborer to earn wage which can be used to buy other commodified products necessary for subsistence. From this perspective, without a fundamental change of the modes of production and distribution of goods in society, the model of open design or FOSS cannot become a norm even in its own limited domain of production.

The implication of the motivational structure is that people often produce motivated by something else than securing subsistence, but sometimes they have to secure subsistence, so commercialization and business models become crucial matters.

- 7 What is the relationship of traditional, market production models and alternative, collaborative information production models, that is, are they

economically and politically conflicting or complementing each other? Is the fear of sophisticated form of appropriation and exploitation of public information and free type of work justified?

AK

See the answer number 5, the part about teleology, and add a reason: phobias. If we understand the free market economy and open information licensing, we will see that there is no danger of such abuse.

TM

The collaborative model without private proprietization of work does not block appropriation. There are different positions on what appropriation means: for one side it is positive because it brings greater economic intensity. Giants such as Google produce the greater amount of open source code than small projects and individuals. Yet, some companies like Apple, appropriate free software without giving anything back to the community. Therefore, for some theorists, like Michael Bauwens, the key issue is how to set up the legal regime for the re-use of commons so that that kind of use is paid and that monetary compensation benefits the community that creates them. For others, it is negative because these giants get excellent software for free and thus can more easily achieve a monopoly position, giving them the opportunity to dictate technological development that is guided by the purposes of profit making, and not creating use values for users. In general, the model matters, but the purpose of production matters even more.

- 8 How are legal forms of protecting intellectual property and open design, that is non-market peer models of production, connected? Do you think that copyright monopolies by regulating and controlling information obstruct the creative and producing processes which are by default carrying out and recombining existing information?

In 'The wealth of networks', Yochai Benkler displays a range of arguments in the form of economy analyses that show no impact of stern patent decrees on increased investment in research and development, and innovation processes.

On the other hand, some other studies show the necessity of the patent system for stability and continuity of development. Putting aside the discussion about context and patterns of these

studies, should effectiveness of intellectual property be a part of macro-economic debate, or rather of a social one?

AK

Here we have several questions raised. I will answer the last one and that way hopefully answers others: It is unnecessary to include it in any kind of debate. One should work the way one thinks it should be done. The legal context enables both paths.

TM

From a macroeconomic perspective, there are many indications the restrictive protection of intellectual property rights in many fields of practice transformed from the mechanism of promoting creativity and innovation (let alone the protection of socio-economic interests of the innovators or creators) to a mechanism used by corporations to control market competition in order to achieve an oligopolistic or monopoly position, and thus to control the market and pricing mechanisms in generals. This stifles innovation and creativity of its competitors.

However, the obvious question of macroeconomic perspective is whose perspective is it? The social consequences of control over intellectual property are different if you look at it from the perspective of technologically developed economies like that of the USA and several countries of the EU, who in fact dictate the direction and pace of technological change, or from a perspective of less developed countries that do not have the necessary production base and capital to keep up in the global division of labour. It is a historical lesson – whether we analyse the development of economies such as the early United States or more recently China - that the appropriation of existing technologies in spite of the legal protections is a catalyst for development

Finally, regardless of the level of development, there is the question what kind of technological development is socially desirable to start with, since technology is a key factor in the exploitation of man and nature that result in ecological crisis and fantastic inequality at large.

- 9 Can and how designers, together with everyone else without programming knowledge get involved in FOSS projects, which are primarily perceived as a programming Mecca? How can they contribute, what can they learn, and which are the most common obstacles and difficulties they may encounter?

AK

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jssdj/60/5/60_5_93/_pdf
(see chapters: 'hindering social circumstances and 'facilitating social circumstances')

TM

We live in complex economic, technological, and cultural environments. From the mid-20th century, system theory and cybernetics have tried to articulate the problem of how people navigate interactions with their environment as the major issue of the design of systems and communication

How to deal with the onslaught of signals, how to filter the flood of information, how to get around the settings panel of the operating system of our own PC, etc., etc. The social rise of the role of a designer is the function of the increasing social complexity. Also, the writing of software is not just writing the code, but the analysis and transformation of environment in which programmed technological system facilitates the interaction between individuals, processes and organizational systems. Therefore, these two functions cannot be separated. As experience teaches us, designers are often forced to be programmers, and vice versa. Thus, designers can be extremely helpful with the FOSS by analysing and designing the processes of interaction between the user and the machine, by designing interfaces and their elements, or by designing communications about FOSS and issues of cooperative production.

Otvoreni dizajn / Tematska izložba

Tematska izložba *Otvoreni dizajn* prezentira prakse otvorenog dizajna, tj. manifestaciju slobodne i *open source* kulture u područje dizajnerske prakse, kao progresivno polje dizajnerskih proizvoda i metodologija. Izložba skromno, ali elaboratno ocrtava višedimenzionalnost praksi otvorenog dizajna, onih koje pretpostavljaju otvoren pristup informacijama o proizvodu i samom procesu, te onima koje na razne načine otvaraju proces dizajna i time podržavaju kolaborativno razvijanje i kreiranje okoline koja nas okružuje. Krucijalna točka razdiobe postaje pitanje otvorenosti ili zatvorenosti informacije, koje čini razliku između pasivnog korisnika i onog koji kreira, djeluje, nadograđuje, predlaže i razvija. Otvorena informacija se ne nameće kao finalna, nepromjenjiva i fiksna točka – *take it or leave it*, ona ostavlja izbor – *take it and modify it*.

Free software i *Open source* pokret nastaje u hakerskoj zajednici koja se okuplja oko kolektivnog kreiranja softvera. Sam čin otvaranja koda i njegova dostupnost nije samo olakotnost koja olakšava prirodno nastajanje kolaborativnih platformi, gdje niz nepovezanih stručnjaka i hobista ima priliku doprinositi, već i ideološki istup koji zagovara pravo na informacije. Ipak, pogrešno bi bilo misliti da su te ideje i sustav vrijednosti nove. Novi su tehnički i ekonomski aspekti tehnoloških platformi koje postaju medijatori takvih težnji. U 70-ima i dizajnerska struka, primjerice VIKTOR PAPANÉK i ENZO MARI, počinje propitivati odnos postojećih ideoloških aspiracija i izgrađenog okoliša te društvenu odgovornost dizajnerske prakse u konstrukciji značenja. Dok je Papanek svojim pristupom želio vratiti ljudskost u serijsku proizvodnju koja dehumanizira čovjeka svodeći ga na 'korisnika' i 'ciljnu skupinu', Enzo Mari propituje odnose dizajniranih predmeta i uloge koje dobivaju kroz svoju svrhu i svakodnevnu primjenu.

To je ideja koja stoji iza Marijevog projekta Auttoprogettazione. Riječ je o knjizi s otvorenim nacrtima i informacijama potrebnim za izradu 19 komada namještaja od jeftinih, lako dostupnih materijala. Uloga instrukcija za izradu drvenog namještaja je krajnje praktična, omogućujući korisniku samostalnu izradu dizajnerskih objekata, ali cilj projekta je edukacija, odnosno kritičko promišljanje korisnika o svakodnevnim predmetima koji ga okružuju. Težnje iza ovog projekta

Text color

Pantone 2727 U



enzo mari



cucula

su one iste, aktualne dizajnerske muke o nedovoljnom vrednovanju i shvaćanju kulturne i društvene uloge dizajna, te nerazumijevanje i nepostojanje jasnih kriterija dobrog dizajna, koja je premostiva ne samo kroz edukaciju već i praktičnu demonstraciju korisnosti i efikasnosti dizajnerskog djelovanja u svakodnevnom životu.

Dobar primjer prakse koja se naslanja na višedimenzionalnost i ekstenzivnost Marijevog programa je platforma Cucula koja otvorene nacрте koristi za rad i edukaciju azilanata u svrhu njihove društvene asimilacije i emancipacije.

Želja za demistifikacijom, transparentnošću objekata i njihovog nastanka postaje usmjerena prema svim masovno proizvedenim, serijskim proizvodima, onima koji su predeterminirani i fiksni u svojim funkcijama i spremnosti da budu zamijenjeni novim, naprednijim modelom. Tako su nastali objekti, koncepti i sustavi koji artikuliraju promišljanje, eksperimentiranje i materijalizaciju novih održivih modela i obrazaca proizvodnje i korištenja. Takvi radovi korisnika ne svode na potrošača, a materijalnu kulturu na konzumerizam, produkciju 'novog radi novog' i kontinuiranu reprodukciju kratkoročnog oduševljenja bez dugoročne strategije i vizije o održivoj tehnološkoj proizvodnji i razvoju. Umjesto toga predlažu modele i proizvode integriranih ideja o održivoj potrošnji, onoj koja umjesto zamjene staroga novim, nudi opcije nadograđivanja starog.

To je i glavna preokupacija kolaborativne platforme Hacking households (JESSE HOWARD, CORALIE GOURGUECHON, JURE MARTINEC, NATAŠA MUŠEVIĆ, TILÉN SEPIĆ, LEONARDO AMICO, THIBAUT BREVET) koja je nastala kao rezultat promišljanja novih tipova proizvoda u kontekstu održivih i fleksibilnih obrazaca korištenja i integriranih mogućnosti prenamjene i recikliranja u sam dizajn proizvoda. Izloženi projekti promišljaju transparentnost i prenamjenski potencijal uporabnih proizvoda na tehničkoj razini otvorenih informacija i uputa za izradu, ali i dizajnerskoj razini. U slučaju Cloning objects (JESSE HOWARD, TILÉN SEPIĆ, LEONARDO AMICO, THIBAUT BREVET), otvoreni tehnički nacrti postaju sastavni dio proizvoda, integrirani u njegov dizajn, a mogućnosti prenamjene i nadograđivanja se potenciraju modularnom strukturom.

Modularnost je osnovna karakteristika prijedloga održivog mobilnog telefona Phonebloks dizajnera DAVEA HAKKENSE. Phonebloks je u osnovi modularni grid koji djeluje kao okvir za kombiniranje

gotovih ili samostalno kreiranih modula različitih funkcija, što ga čini fleksibilnim s obzirom na pojedinačne potrebe korisnika i praćenje tehnoloških promjena. Dave Hakkens, kao i tim okupljen oko projekta *Hacking Households*, istražuje koncept recikliranja kao integralan dio dizajna proizvoda. Takav je i njegov projekt Precious plastic, set OS (open source) strojeva koji omogućuju reciklažu plastičnih boca u plastični materijal, te proizvodnju različitih predmeta od nastalog materijala.

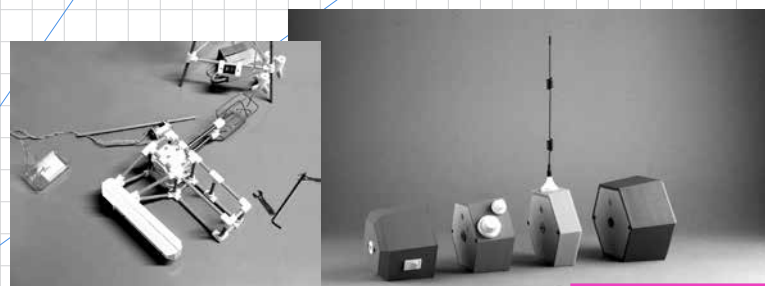
Koncept modula stoji i iza rada Open structures THOMASA LOMMEA, platforme bazirane na gridu modularne konstrukcije putem koje možemo generirati objekte koji se mijenjaju kroz vrijeme, te se na taj način prilagođavaju trenutnim potrebama. Dok je mobilni telefon Phonebloks Davea Hakkensa open-end dizajn na modularnom gridu, Open structures se u potpunosti lišava sugestija proizvoda i umjesto grida za razvoj određenog proizvoda, nudi modularni sustav za razvoj bilo kojeg proizvoda ili komponente. Open structures djeluje na razini zajedničkog jezika sa svrhom neutraliziranja nekompatibilnosti elemenata potrebnih za produkciju najrazličitijih proizvoda, a arhiva komponenti i proizvoda ovisi isključivo o doprinosu dobrovoljaca.

Free universal construction kit (F.A.T. Lab, Sy-Lab) je rad dizajniran sa svrhom da neutralizira nekompatibilnost, odnosno omogući interoperabilnost između 10 različitih tipova dječjih igračaka za gradnju. OS kit se sastoji od 80 različitih spojnika za povezivanje onih igračkih modula za gradnju koji se inače nisu mogli međusobno povezivati. Omogućujući povezivanje različitih sustava i modela modula djeci se omogućilo proširivanje granica kreativnih ishoda. Razvoj otvorenog hardwarea omogućila je pristupačnost tehnoloških komponenti koje su donijele znatne promjene u mehanizmima i procesima proizvodnje svakodnevnih alata. Novi, pristupačni i jeftini materijali i tehnologije produkcije, postali su osnova za eksperimentiranje i traženje alternativa postojećim rješenjima, kao primjerice rad Paper electronic modules CORALIE GOURGUECHON. Radi se open-source sučelju koje se sastoji od arhive modula i obrazaca elektroničkih krugova koji omogućuju kreiranje različitih elektroničkih naprava. Paper electronic modules je u osnovi tehnološki eksperiment

Parts and Components



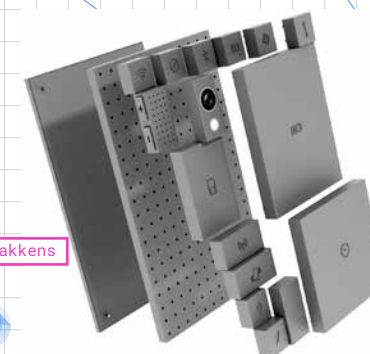
thomas lomme



hacking households



dave hakkens





coralie gourguechon



thomas billas

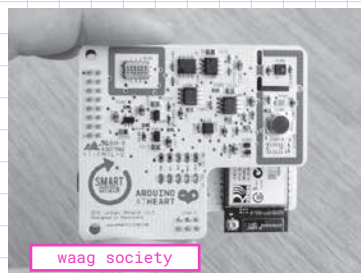


N55

koji propituje granice praktične primjene novih tehnologija, u ovom slučaju elektroprovodljive tinte, u proizvodnji svakodnevnih predmeta.

Rad Inside the Box THOMASA BILLASA je sastoji se od 6 električnih komponenti na kojima se zasniva rad većine kućanskih aparata koje svakodnevno koristimo. Umjesto vanjskog oblikovanja tih proizvoda, autor dizajnira njihov elektronički sustav, svodeći ga na 6 osnovnih električnih modula koji se mogu namjenski kombinirati ovisno o proizvodu. Dok je otvoreni dizajn u navedenim projektima strategija i operativni mehanizam osnaživanja korisnika, za umjetničko-dizajnerski kolektiv N55 to je istovremeno i politički i aktivistički čin. Takva praksa je nedvojbeno politička jer je uperena protiv koncentracije moći i načina na koji ona dominira ljudskom egzistencijom svodeći je na neprekidno natjecanje u svrhu osiguravanja društvene pozicije. Cilj kolektiva je pronalaženje egzistencije sa najmanjom koncentracijom moći, stoga kroz dizajn predlažu alternativne modele življenja, istovremeno se igrajući sa stereotipima i općeprihvaćenim obrascima koje vezujemo uz proizvode. N55, jednako kao *Hacking Households* i Dave Hakkens, dizajniraju proizvode ostavljajući ih otvorenima, ali dok prvi preispituju otvorene dizajnerske alternative postojećih proizvoda, N55 preispituje i destabilizira proizvod i kontekst upotrebe. Otvorenost, transparentnost i održivost su integrirani u proizvodne procese i finalni dizajn, ali istovremeno djeluju i kao materijalizirana kritika i disrupcija svakodnevnih rituala, procedura, odnosa i slično.

Značajan segment njihovog rada čini otvoreni hardver, ali i otvoreni sustavi koji podupiru formiranje novih lokalnih i globalnih zajednica. Na kolaborativnim snagama zajednice i njenog potencijala generiranja društvenih promjena bazira se i projekt WAAG SOCIETYJA, Smart citizen kit. Projekt je započeo kao platforma za



waag society

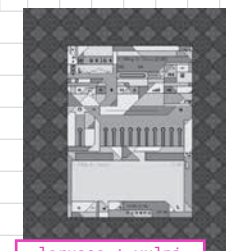
eksperimentiranje i istraživanje metoda i alata koji generiraju participativne procese. Kit se sastoji od OS softvera i senzora koji omogućuju nadziranje, mjerenje i analizu onih segmenata okoliša koje smatraju bitnim za kvalitetu urbanog života. Građani tako dolaze u posjed informacija na temelju kojih mogu poduzimati akcije, kolektivno se udruživati i aktivnije upoznavati sa svojim susjedstvom ili gradom.

Open source ecology (MARCIN JAKUBOWSKI) je projekt usmjeren uspostavi open source ekonomije, koja je bazirana na procesima otvorene inovacije. Osnovu projekta čini FOSS Global Village Construction Set koji se sastoji od 50 nacrti za konstrukciju strojeva potrebnih za funkcioniranje održivih ruralnih (najčešće poljoprivrednih) zajednica.

Rad Winamp Skinparty, autora SILVIJA LORUSSA i ADRIANA VULPIJA je video-mashup korisničkog dizajna skinova za Winamp u periodu od 2002. – 2012. Rad slavi razdoblje kada je korištenje i prilagođavanje sučelja Winampa od strane korisnika bilo na vrhuncu.

Radovima otvorenog dizajna prikazanim na izložbi uglavnom dominira ideja dizajna kao prakse promišljanja i kreiranja materijalnog i virtualnog svijeta u širem smislu, a manje u okvirima uvriježene podjele na grafički i industrijski dizajn. Ako ipak inzistiramo na takvoj podjeli, primjer otvorenog dizajna u vizualnim komunikacijama su radovi CHRISSTOPHA HAAGA, koji opet nije tipičan grafički dizajner. Christoph se bavi rekonfiguracijom, produkcijom i ekstenzijom mogućnosti sučelja, alata i programskih sustava. Njega zanima utjecaj alata na način na koji promišljamo i dizajniramo, a u procesu dizajniranja koristi isključivo OS alate. Osim korištenja OS alata, u procesu dizajniranja na raspolaganju imamo i The League of Moveable Type, prvu OS slovolivnicu. Sva tipografija dostupna preko The Leaguea zaštićena je sa The Open font Licencom. Na taj način nam se omogućava slobodno korištenje tipografije u privatne ili komercijalne svrhe pod uvjetom da je autor potpisan, te da je u slučaju izmjene tipografije novonastala tipografija zaštićena pod istim uvjetima.

Rad Hotglue (Danja Vasiliev, Gottfried Haider) je OS alat za kreiranje weba izravno u pregledniku koji funkcionira po principu kolača i ne zahtjeva nikakvo znanje programskih jezika. OpenStructures i Hotglue su projekti koji se istovremeno nadovezuju na Haagovo promišljanje odnosa alata i finalnog proizvoda, jer iako ne nude finalan dizajn, on je upisan u alate koji se koriste i prenosi se u formu, estetiku, strukturu.



lorusso + vulpi



marcin jakubowski



christoph haag

The Liberator (DEFENSE DISTRIBUTED) je printabilno open source 'jednokratno' ručno oružje koje je postalo javno dostupno na internetu 6. svibnja 2013. godine. Iako je nakon dva dana i 100 000 downloada njegova distribucija zabranjena, ovaj primjer prezentiramo u svrhu poticanju diskusije o FOSS-u i društvenoj odgovornosti, etici, ljudskim slobodama i pravnom sustavu. Rad Kiosk (UNFOLD) pak predstavlja spekulativni scenarij i kritički osvrt na budućnost sveprisutne digitalne fabrikacije, gdje je *fab lab* sveden na model *fast food* lanca koji nam omogućuje brzi popravak ili trenutni isprint bilo kojeg poznatog dizajnerskog predmeta. Unfold se pita koja je budućnost autora, originalnosti i dizajna ako ekonomski i tehnološki aspekti i počnu podržavati imitaciju. Pitanje aktualizirano pojavom Interneta i digitalnih medija Unfold širi u područje *fab laba*, makers spacea i DIY i OS kulture. Iako Unfold u pitanje unosi paušalne prepostavke o revolucionarnoj snazi *fab labova* i open source kulture, te determinističku ideju o inherentnosti imitacije u tehnologiji, rasprava koju ono otvara i dalje je bitna. Ipak, otvoreni dizajn i otvoreni, kolaborativni modeli proizvodnje imaju snagu artikuliranja težnji koje u tradicionalnim, vertikalnim sustavima nisu bili mogući. Tehnologija nam danas omogućuje da kreiramo za svoje potrebe i to znanje dijelimo, jer informacije i znanje, za razliku od materijalnih stvari, dijeljenjem povećava vrijednost za zajednicu. Ako prepoznajete vrijednost otvorenog dizajna i odlučite otvoriti pristup svom radu, posjetite choosealicense.com. Riječ je o praktičnoj web stranici koji će vam pomoći u odabiru odgovarajuće licence obzirom na razinu otvorenosti i slobode koju želite ostaviti korisnicima u raspolaganju vašim radom.



danja vasiliev, gottfried haider



defense distributed



unfold

Open Design / Thematic exhibition

The *Open Design* thematic exhibition presents practices of open design, i.e. the manifestation of free and open source culture in design practice as a progressive field of designer products and methodologies. The exhibition modestly but elaborately outlines the multidimensionality of open design practices, those that presuppose an open approach to information about a product and the process itself, as well as those that open up the design process in various ways and thus support collaborative development and creation of our surroundings. The question of information being open or closed becomes the crucial point of separation and it makes the distinction between a passive user and one that creates, acts, upgrades, suggests and develops. Open information does not assert itself as a final, unchangeable and fixed point – *take it or leave it*, it presents a choice – *take it and modify it*.

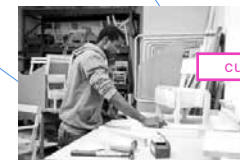
The free software and the open source movement was created in the hacking community formed around collective software creation. The very act of opening up code and its availability are not just a mitigating circumstance that facilitates natural creation of collaborative platforms where a number of unrelated experts and hobbyists have a chance to contribute, but also an ideological action that advocates the right to information. Still, it would be wrong to think that those ideas and value system are new. What is new are the technical and economic aspects of the technological platforms that are becoming the mediators of those aspirations. In the 70's the design profession, for example VIKTOR PAPANÉK and ENZO MARI, also start to question the relationship of existing ideological aspirations and the built environment as well as the social responsibility of the design practice in the construction of meaning. While Papanek wanted his approach to restore humanity to mass production that dehumanizes people by reducing them to 'users' and 'target groups', Enzo Mari questioned the relationships of designed objects and the roles that they are given through their purpose and everyday use.

That is the idea behind Mari's *Autoprogettazione* project. It is a book with open blueprints and information needed to make 19 pieces of furniture from cheap easily available materials. The role of instructions for making wooden furniture is entirely practical, enabling the users to make designer objects themselves, but the goal of the project is education, i.e. the users' critical thinking about everyday items that surround them. This project's aspirations are those same relevant designers' woes about insufficient valuation and comprehension of the cultural and social role of design, as well as not understanding and not having clear criteria for good design, which is surmountable not only through education but also a practical demonstration of usefulness and efficiency of design practice in everyday life.

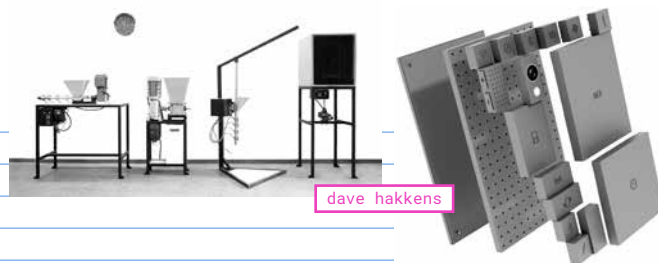
A good example of practice that builds on the multidimensionality and extensiveness of Mari's programme is the Cucula platform which uses open blueprints for the work and education of asylum seekers for the purpose of their social assimilation and emancipation.



enzo mari



cucula



The desire for demystification and transparency of objects and their creation becomes directed at all mass produced, serial products, those that are predetermined and fixed in their functions and readiness to be replaced by the new, more advanced model. That is how objects, concepts and systems that articulate rethinking, experimenting and materializing new sustainable models and patterns of production and use were created. Such works do not reduce users to consumers and the material culture to consumerism, the production of 'the new for its own sake' and the continued reproduction of short-term enthusiasm without a long-term strategy and vision of sustainable technological production and development. Instead, they propose models and products of integrated ideas about sustainable consumption, the one that, instead of replacing the old with the new, offers the option of upgrading the old.

This is the main preoccupation of the Hacking Households platform (JESSE HOWARD, CORALIE GOURGUECHON, JURE MARTINEC, NATASA MUŠEVIČ, TILÉN SEPIČ, LEONARDO AMICO, THIBAUT BREVET) which was created as a result of thinking about new types of products in the context of sustainable and flexible usage patterns and integrated possibilities for new use and recycling in the very design of the product. Exhibited projects consider the transparency and conversion potential of usable products on a technical level of open information and instructions for production, but also on a design level. In the case of Cloning Objects (JESSE HOWARD, TILÉN SEPIČ, LEONARDO AMICO, THIBAUT BREVET), open technical blueprints become an integral part of the product, integrated into its design, and the possibilities of conversion or upgrading are multiplied by the modular structure.

Modularity is the basic characteristic of the proposed sustainable mobile phone Phonebloks by designer DAVE HAKKENS. Phonebloks is basically a modular grid that works as a framework for combining ready-made or independently created modules of differing functions, making it flexible in regards to individual needs of users and keeping up with technological changes. Dave Hakkens, as well as the team behind the project *Hacking Households*, researches the concept of recycling as an integral part of product design. Such is also his Precious Plastic project, a set of OS (open source) machines that enable recycling plastic bottles into plastic material and production of different items from the resulting material.

The module concept is also behind the work Open Structures BY THOMAS LOMME, a platform based on a grid of modular construction that enables us to generate objects that change through time and thus adapt to the needs of the moment. While the mobile phone Phonebloks by Dave Hakkens is an open-end design on a modular grid, *Open Structures* is completely stripped of all product suggestions and instead of a grid for the development of a



certain product offers a modular system for the development of any product or component. *Open Structures* works on the level of a common language with the purpose of neutralizing incompatibilities of elements needed for production of the most varied products, while the archive of components and products depends exclusively on the contributions of volunteers.

Free Universal Construction Kit (F.A.T. LAB, SY-LAB) is a work designed to neutralize incompatibility, that is, facilitate interoperability between ten different types of children's construction toys. The OS kit is composed of over 80 different connectors for connecting construction modules that normally could not be joined. By facilitating the connection of different systems and module types children are able to expand the boundaries of creative outcomes.

Development of open hardware was facilitated by the availability of technological components that have brought significant changes to the mechanisms and processes of production of everyday tools. New, accessible and cheap materials and production technologies have become the basis for experimenting with and searching for alternatives to existing solutions, like the work Paper Electronic Modules by CORALIE GOURGUECHON. It is an open-source interface consisting of a module archive and patterns of electronic circuits that facilitate creation of different electronic devices. *Paper Electronic Modules* is essentially a technological experiment that questions the limits of practical application of new technologies, in this case conductive ink, in production of everyday items.

The work Inside the Box by THOMAS BILLAS is composed of six electric components that are the basis of most house appliances we use every day. Instead of the outer design of those products, the author designs their electronic system, reducing it to six basic electric modules that can be combined depending on the product. While open design in the aforementioned projects is the strategy and operating mechanism for strengthening the user, for the art-design collective N55 it is, at the same time, a political and activist act. Such practice is undoubtedly political because it is aimed against the concentration of power and the way it dominates human existence, reducing it to a constant competition in order to secure a social position. The goal of the collective is finding the existence with the smallest concentration of power. Therefore, through their designs they propose alternative models of living, at the same time playing with stereotypes and generally accepted forms that we associate with products. N55, just like *Hacking Households* and Dave Hakkens, design products leaving them open, but while the latter reassess open design alternatives to existing products, N55 reassesses and destabilizes the product and context of use. Openness, transparency and sustainability are integrated in the production processes and final design, but at the same time act as a materialized criticism and obstruction of everyday rituals, procedures, relations, etc.

Open hardware makes up a significant segment of their work, but also open systems that support forming new local and global communities. The





waag society

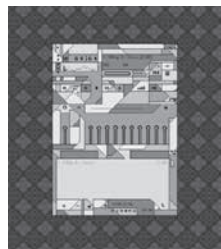
collaborative powers of the community and its potential for generating social change is the basis for the project by WAAG SOCIETY, Smart Citizen Kit. The project started as a platform for experimenting and researching methods and tools that generate participative processes. The kit is composed of OS software and sensors that enable monitoring, measuring and analysis of those segments of the environment that are considered important for the quality of urban life. The citizens thus come into possession of information on the basis of which they can take action, join together and more actively familiarize themselves with their neighbourhood or city.

Open Source Ecology (MARCIN JAKUBOWSKI) is a project aimed at establishing an open-source economy, which is based on the processes of open innovation. The basis of the project is comprised of the FOSS Global Village Construction Set which consists of 50 blueprints for constructing machinery necessary for the functioning of sustainable rural (most often agricultural) communities.

The work Winamp Skinparty, by the authors SILVIO LORUSSO and ADRIANO VULPI is a video-mashup of user designed skins for Winamp from the 2002–2012 period. The work celebrates the period when using and tweaking Winamp's interface by the users was at its peak.

The works about open design shown in the exhibition are mostly dominated by the idea of design as a practice of considering and creating the material and virtual world in a broader sense and less in the framework of the accepted separation into graphic and industrial design. If we still insist on such a separation, an example of open design in visual communications are works by CHRISTOPH HAAG, who again is not a typical graphic designer. Christoph deals with reconfiguration, production and extension of the possibilities of interfaces, tools and programme systems. He is interested in the influence the tools have on the way we think and design, and in the process of designing he uses OS tools exclusively. Apart from using OS tools, in the process of designing we also have at our disposal The League of Moveable Type, the first OS typefoundry. All typography available through The League is protected with the Open Font Licence. In that way, we are allowed to freely use the typography for private or commercial purposes, under the condition that the author is attributed and that in the case of the typography being changed, the new typography is protected under the same conditions. After all, just like THOMAS LOMME, Christoph Haag is a meta-designer – a designer that designs the process of designing a product and not the product itself.

The work Hotglue (DANJA VASILIEV, GOTTFRIED HAIDER) is an open-source tool for creating the web directly inside the browser that functions on the principles of a collage and does not require any knowledge of programming languages. At the same time, OpenStructures and Hotglue are projects that tie into Haag's thoughts on the relationships between tools and the final product, because even though they do not offer a final design, it is written into the tools that are used and transferred into the form, aesthetics and structure.



lorusso + vulpi



marcin jakubowski

The Liberator (DEFENSE DISTRIBUTED) is a printable OS 'single-use' handgun that became publicly available on the Internet on 6th May 2013. Even though its distribution was banned after two days and 100,000 downloads, we present this example to encourage discussion about FOSS and social responsibility, ethics, human liberties and the justice system. The work Kiosk (UNFOLD) presents a speculative scenario and critical overview of a future of omnipresent digital fabrication, where fab labs are reduced to the model of a fast food chain that provides us with a quick fix or an instant printout of any known designer item. Untold wonders what the future is for the author, originality and design if economic and technological aspects begin to support imitation. Unfold expands the question made relevant with the advent of the Internet and the digital media into the area of fab labs, makers space and DIY and OS culture. Although Unfold introduces into the question sweeping assumptions about the revolutionary strength of fab labs and the open source culture as well as a deterministic idea about the inherent nature of imitation in technology, the discussion it opens up is still relevant. Nevertheless, open design and open collaborative models of production have a power to articulate ambitions that were not possible in traditional vertical systems. Technology today enables us to create for our own needs and share that knowledge, because information and knowledge, unlike material things, increase value for the community when shared. If you recognize the value of open design and decide to open the access to your work, visit choosealicense.com. It is a useful web site that will help you choose the right licence with regards to the level of openness and freedom with your work you wish to leave the users.



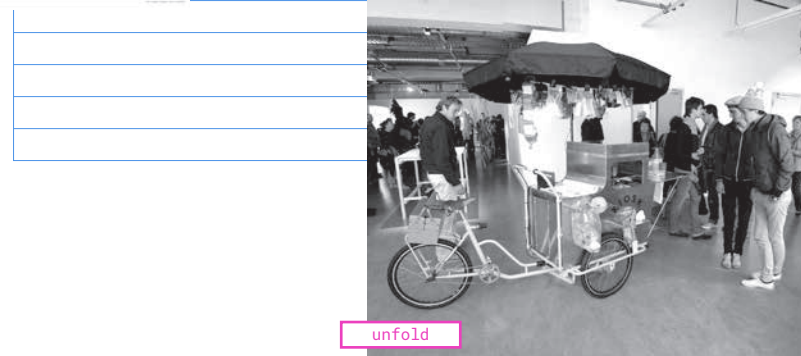
christoph haag



danja vasiliev, gottfried haider



defense distributed



unfold

- View

Guides

Baseline

Hidden characters

Bounding box

Document grid

Primjer s Instituta Piet Zwart

Unutar izložbe *Otvoreni dizajn* predstavljamo i mini-izložbu studentskih radova nastalih u sklopu dvogodišnjeg diplomskog programa Medijskog dizajna i komunikacija na Institutu Piet Zwart u Rotterdamu. Program potiče studente na aktivni doprinos suvremenim raspravama vezanim za *commons*, *copyright* and *open source* metodologije. Otvorenost se u programu očituje i kroz poticanje ‘hakerskog’ pristupa u oblikovanju alata, medija i sistema. Odlučili smo uvrstiti studentsku produkciju PZI-ja u tematsku izložbu jer je riječ o radovima koji kroz različite interpretacije istražuju i propituju ideje otvorenosti, te promišljaju ulogu korisnika kao važnog aktera u proizvodnji i konzumaciji, kako umjetničkog i dizajnerskog rada, tako i velikih proizvodnih sistema i infrastruktura.

Osim toga, u svim se radovima prepoznaje glavna ideja programa Dizajn medija, koji studente potiče da izrade prototipove vlastitih softvera, hardvera, sistema, alata i proizvoda, te da ih ostave otvorenima. Primjer projekta u kojemu studenti izrađuju vlastiti softver je The Focal camera dizajnera MATHIJSA VAN OOSTEHOUDTA. Riječ je o *open-source* setu za izradu modularnih ručnih kamera – uključujući kompleksne SLR, stereo ili panoramske kamere – baziran na korištenju jeftinijih, lako dostupnih tehnoloških komponenti i materijala.

Primjer otvorenog DIY dizajna je Pretty Fly For A Wifi, ROELOFA ROSCAMA ABBINGA. Riječ je o umjetničko-istraživačkom projektu koji prikuplja primjere *uradi-sam wi-fi* antena, nastalih kombinacijom različitih lonaca, tava, tanjura i konzervi, koje su dizajnirali i izradili ljudi iz svih dijelova svijeta kako bi ‘doprinijeli kolektivnom snu stvaranja alternativnog Interneta’. Antene su nastale kao rezultat umjetnikovog testiranja i dokumentiranja različitih pronađenih nacrtā.

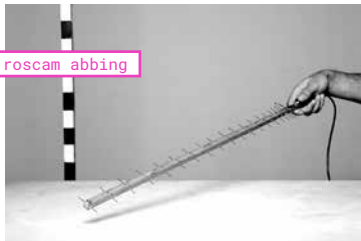
Participativni projekt umjetnice YOANE BUZOVE, *Leave a Message*, je mreža glasovnih OS ‘poštanskih kutija’ postavljenih u javnim prostorima europskih gradova, koje njihovi građani koriste za snimanje i distribuciju audio poruka. Korisnik tako može ostaviti glasovnu poruku i odaslati je u nepoznatom smjeru, ali i primiti jednu takvu poruku iz bilo koje umrežene kutije.

Google Gift dizajnera LASSEA VAN DER BOSCH CHRISTIANSENA bavi se odnosom zajednice i korporacija u razvoju OS



mathijs van oostehoudt

30



roelof roscam abbing

tema / theme



yoana buzova



lasse van der bosch christiansen

online softvera na konkretnom primjeru Googleovog prodaje softvera Google SketchUp, što je dovelo do kolapsa web platforme koju je pogonila isključivo zajednica volonterskih modelara. Nakon što su 6 godina punili virtualni svijet – *Google Earth* – svojim građevinama, zamijenjeni su novom, efikasnijom tehnologijom. Većina volontera nastavila je doprinositi projektu do samog kraja, a neposredno prije nego što je najavio prodaju, Google je poslao darove svojim najuspješnijim i najproduktivnijim volonterima, kojima se obratio kao ‘top modelarima’. Poklon je sadržavao zahvalnicu, šalicu, olovku, *post-it* blokić i dvije naljepnice. Nakon naglog kraha platforme, umjetnik je tražio nekoliko bivših ‘top modelara’ da izraze svoje osjećaje i stavove prema Googleu, čime postavlja jedno kompleksno pitanje: možemo li ovo smatrati slučajem eksploatacije digitalnog rada, ili samo ugovorenim pristankom obiju strana, koji je, kao i mnogi takvi ugovori, jednostavno raskinut?

Projekt P2P Design Strategies je diplomski projekt dizajnera EMANUELEA BONETTIJA, a nastavio se u suradnji s kolegicom LOREDANOM BONTEMPI. Projekt istražuje nove, praktične pristupe grafičkom dizajnu kroz provedbu različitih metoda kolaborativnog rada. Iz istraživačkog projekta proizašle su radionice *P2P Design Workshops* namijenjene grafičkim dizajnerima, a koje se bave otvaranjem ustaljenih sistema rada unutar dizajnerskog tima. Kroz ukidanje klasične hijerarhijske strukture dolazi se do novih vrijednosti i benefita rada u timu, ali i nepredvidivih rezultata.

U umjetničkoj instalaciji *DEL?NO, WAIT!REW* umjetnica MICHAELA LAKOVA pita se je li moguće izbrisati informacije u suvremenom, digitalnom dobu. Bilo da je riječ o našim lokalnim, fizičkim memorijskim pohranama, ili dislociranim *cloudovima*, možemo li ikad biti sigurni da su naši podaci trajno izbrisani? *DEL?No, wait!REW* je automatizirani sustav koji spašava dokumente iz pronađenih memorijskih spremišta za pohranu podataka (*hard disk drive*). Ona su sakupljena bez znanja ili pristanka njihovih bivših vlasnika, koji pretpostavljaju



bontempi + bonetti

31



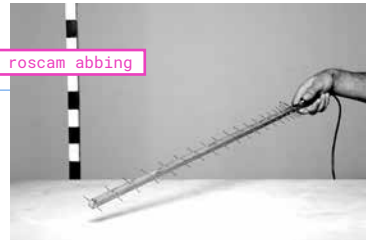
michaela lakova

dan-d_2016_katalog_L4.indd 31

tema / theme



mathijs van oostehoudt



roelof roscam abbing

da su sadržaji u njima zauvijek izbrisani. Kroz jednostavno sučelje pomoću kojeg korisnik odlučuje hoće li obrisati prikazanu spašenu fotografiju ili će je spasiti i objaviti *online*, umjetnica suočava korisnika sa spomenutim pitanjima. Naizgled jednostavan zadatak pokazao se emotivno i etički vrlo kompleksnim. Spašene fotografije poslužile su kao sadržaj za umjetničke knjige.

An Example from the Piet Zwart Institute

As part of the *Open design* exhibition, we present a small exhibition of students' works developed at the Master Media Design and Communication programme, Piet Zwart Institute in Rotterdam. The MMDC programme encourages students to actively contribute to contemporary debates surrounding the commons, copyright and open source methodologies. The open principle of the programme is also present in the 'hacking' approach to design of tools, media and systems. The selected projects use different perspectives to question and explore the ideas of openness by considering the user as an important participant in the production and consumption of both artistic and designer work, as well big production systems and facilities.

Furthermore, these works reflect the main idea of the Master Media Design programme, which is to encourage students to create the prototypes of their own software, hardware, systems, tools and products, and to leave them open for further use. A good example of that practice is The Focal Camera, a project made by designer MATHIJS VAN OOSTEHOUDT. It is an open-source set intended for creating modular handmade cameras – including complex SLRs, stereo or panoramic cameras – based on the use of inexpensive and easily accessible technological components and materials.

An example of an open DIY design is Pretty Fly For A Wifi by ROELOF ROSCAM ABBING. This project includes a number of different self-made WIFI antennae which are made of different pots, pans, plates and tins. They were designed and made by people around the world in order to 'contribute to the collective dream of creating an alternative Internet.' Exhibited Antennae were built as a result of testing and documenting different attempts found online.



yoana buzova

32



lasse van der bosch christiansen

Leave a Message, a participatory project by artist YOANA BUZOVA, is a network of voice mailboxes installed in different public spaces of European cities. The boxes allow members of the public to record and distribute their audio messages. Users can leave and send their message in an unknown direction, but also receive a message from any other networked mailbox.

Designer LASSE VAN DER BOSCH CHRISTIANSEN's project Google Gift deals with the relationship between a community and corporation in the context of the OS software development. Google's sale of the Google SketchUP software, lead to the collapse of a web platform exclusively run by a community of volunteer modelers. After six years of contributing to the virtual globe – Google Earth – with their creations, volunteers have been replaced by a more efficient technology. Just before announcing the sale, Google sent a gift to its most successful and productive volunteers, addressed as 'top modelers.' The gift contained a 'Thank you'-postcard, mug, pencil, Post-it notes, and two stickers. After the sudden crash of the platform, the artist asked several former 'top modelers' to express their feelings and attitudes towards Google, which raises a complex question: Is this a case of exploitation of digital workers, or just an agreement between both sides that was like any other contract terminated?

P2P Design Strategies started as a graduation project by designer EMANUELE BONETTI, and later continued in collaboration with his colleague LOREDANA BONTEMPI. The project explores new, practical approaches to graphic design based on different methods of collaborative work. Based on their research they started a series of P2P Design Workshops addressed to graphic designers, which deal with the opening of the established systems of work within a team of designers. Once the traditional, hierarchical structure is eliminated, new values, benefits of team-work, as well as unpredictable results, occur.

MICHAELA LAKOVA's art installation DEL?No, wait! Rew asks if it's possible to delete information in the contemporary, digital age. Whether we use local, physical storages or dislocated *clouds*, can we ever be sure that our data has been permanently deleted? DEL?No, wait!REW is an automated system that recovers files from hard disk drives. The disks have been collected without the consent or knowledge of the previous owners, who presume that their content has been erased forever. Using a simple interface, users are confronted with a decision whether to delete a recovered file or save it and publish it online. Although it seems easy, this task was proved to be emotionally and ethically complex. The exhibited artist books contain the photographs that have been recovered in this process.

33



michaela lakova

TOP
DOWN
IS
OVER

bontempi + bonetti





Otvoreno izdavaštvo

Treću cjelinu tematske izložbe Otvoreni dizajn čini selekcija radova koji se na različite načine bave temom izdavaštva. Nekoliko predstavljenih radova čine takozvane knjige umjetnika, koje se temom bave na konceptualnoj, kritičkoj razini, provocirajući tako standardne protokole izdavaštva.

Tako ALESSIO CHIERICO piratsku kopiju klasičnog priručnika o povijesti i konceptu intelektualnog vlasništva Intellectual Property – A Reference Handbook prevodi u heksadekadski računalni kod. Nakon što je autorski tekst pretvorio u nešto što više nije tekst, postavlja se pitanje – možemo li uopće još uvijek govoriti o autorskom djelu?

Rad C.O.P.Y., dizajnera MARTINA WECKEA, također je knjiga umjetnika koja ideju *copyrighta* degradira, ističući vrijednost nesmetanog kopiranja i distribucije. C.O.P.Y. je knjiga koja sadrži tekst *Copyright, Copyleft and the Creative Anti-Commons* autora 'Anna Nimus', izdan 2006., a koji govori o povijesti *copyrighta* i odnosima moći koji se ispod njega kriju, te zagovara *cultural commons* i *copyleft*. Print je napravljen na način da je isprva gotovo nevidljiv, ali se kopiranjem ili skeniranjem stranica tekst pojavljuje u sve većem kontrastu i tako svakom reprodukcijom postaje sve vidljiviji. Na ovaj način simbolički se promiče vrijednost otvorene kulture i njenih izvedenica.

Projekt The Death of the Authors, umjetničkog kolektiva CONSTANT (Femke Sneltin, An Mertenis), također tematizira autorsko pravo u sferi izdavaštva, a sastoji se od serije knjiga koje izlaze svakih godinu dana. Publikacije čine računalno generirani narativi proizašli iz književnih djela koja su te godine ušla u javnu domenu. Svake godine 1. Siječnja u javnu domenu ulaze tisuće radova autora preminulih 70 godina ranije. Tako njihov sadržaj postaje javno dobro i oslobađa se svih vlasničkih ograničenja, a Constant ovom serijom želi podsjetiti i potaknuti na njihovu digitalnu distribuciju.



34

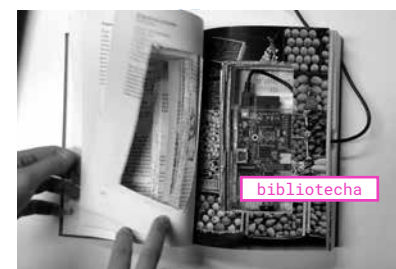
martin wecke



constant



ECAL students



biblioteka



quenton miller

Za razliku od knjiga umjetnika, koje koriste medij publikacije kako bi tematizirale problematiku istih, jedan od radova koristi svakodnevni upotrebn predmet kako bi predočio apsurdne sustava digitalne distribucije. DRM Chair (*Digital Rights Management*) je stolica koja je svoju funkciju podredila ograničenjima kakva nalazimo kod metoda kontrole digitalnih prava. DRM čini skup različitih tehnologija kontrole koji se koriste za ograničavanje korištenja vlasničkih hardvera i softvera zaštićenih *copyrightom*. Tako neki od tih sistema kontroliraju broj kopiranja određenog sadržaja, koji nakon što se iskoristi određeni broj puta postane neupotrebljiv. DRM Chair radi na istom principu – nakon točno 8 korištenja, on pokreće proces samouništa-vanja, te se na koncu i raspadne.

Wikipedia je uspješna, besplatna Internet enciklopedija i, na neki način, ostvarenje snova o otvorenom izdavaštvu. Bazira se na principu po kojem svatko može uređivati sadržaj bilo kojeg članka, čime se sadržaj stvara kolaborativno, stavljajući autorstvo u drugi plan. Roger Ebert, The Collected Wikipedia Edits, publikacija je koja sakuplja Wikipedia unose Rogera Eberta, velikog filmskog kritičara i dobitnika Pulitzerove nagrade. Iako nikad potvrđeno, Ebert je bio veliki fan Wikipedije te je svojim unosima i člancima, pod pseudonimom Rebert, redovito doprinosaio njenom sadržaju. Umjetnik QUENTON MILLER izvrće primarnu logiku Wikipedije, izvlačeći autora Rogera Eberta iz mnoštva (polu)anonimnih autora. Publikacija je napravljena u samo jednoj kopiji, i iako to Wikipedija zakonski dozvoljava – nije na prodaju.

Biblioteka (grupe autora: Michaela Lakova, Lucia Dossin, Yoana Buzova, Roelof Roscam Abbing, André Castro, Lídia Pereira, Ana Luísa Moura, Max Dovey, Lasse van den Bosch Christensen) je rad koji pak djeluje na konkretnoj razini, predlažući alternativni model distribucije digitalnih tekstova koji udrugama, kolektivima ili zajednicama dopušta da stvaraju i dijele vlastite zbirke. Sustav se oslanja na mikroracunalo i *open-source* softver koji poslužuju knjige preko lokalnog *wi-fi hotspota*.

View

- Guides ☐
- Baseline ☐
- Hidden characters ☐
- Bounding box ☐
- Document grid ☐

Open Publishing

The third part of the thematic exhibition *Open Design* consists of a selection of works that tackle the topic of openness in publishing in a variety of ways. Most of the works exhibited use the medium of an artist book to address the topic on a conceptual, critical level, challenging its conventional protocols.

ALLESIO CHIERICO translates a pirate copy of the book *Intellectual Property – A Reference Handbook* into hexadecimal code used by computers. If a copyrighted text is translated into code, can we still talk about the book as intellectual property?

C.O.P.Y. is an artist book by MARTIN WECKE which downgrades the idea of copyright in publishing by pointing out the importance and value of free copying and distribution. C.O.P.Y. is a book designed to host the text *Copyright, Copyleft and the Creative Anti-Commons*, published by Anna Nimus in 2006., which traces back the history of copyright and the underlying power relations, while offering a radical conception of Cultural Commons and Copyleft. The pages of the book are seemingly empty at first, but after xeroxing or scanning the text gains more contrast and becomes more visible with every reproduction.

Each year on the 1st of January, thousands of books, whose authors had passed 70 years ago, enter a public domain. In this way their content becomes free from all the proprietary constraints. The Death of the Authors, a project initiated by FEMKE SNEETING and AN MERTENIS (Constant) is a series of generative books that compile the content of those works and aims to remind the public of the importance of their digitalization and distribution.

While the artists' books use the medium of print publication to illuminate the absurdities of digital distribution systems, one of the other projects does so through a common household item. The DRM Chair (Digital Rights Management), by the group of authors (GIANFRANCO BAECHTOLD, LAURENT BEIRNAERT, PIERRE BOUVIER, THIBAUT BREVET, RAPHAËL CONSTANTIN, LIONEL DALMAZZINI, EDINA DESBOEUF, ARTHUR DESMET, THOMAS GROGAN) sacrifices its own basic function by mimicking the limitations inherent to DRM systems. DRM is a combination of various control technologies used to limit the usage of copyright-protected, but otherwise user-owned hardware and software. One of the many ways it achieves that is by limiting the number of times a piece of content can be duplicated before becoming unusable. The DRM Chair follows the same basic principle — after exactly eight uses it begins to self-destruct and ultimately falls apart.

Wikipedia, a hugely successful online open encyclopaedia, is in many ways an open publishing dream come true. Anyone can edit any article, creating content collaboratively, while reducing the role of individual authorship. Roger Ebert, the *Collected Wikipedia Edits* by the author QUENTON MILLER collates the Wikipedia edits by the great Pulitzer-winning film critic. Even though it was never actually confirmed, Ebert was a big supporter of Wikipedia and had supposedly frequently edited its content. By collating his entries,



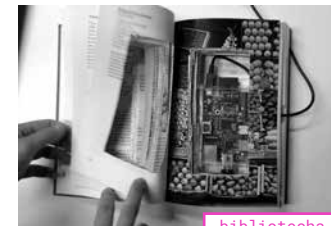
martin wecke



constant

Quenton Miller upends the primary logic of the system by highlighting only one particular author (Ebert) in a vast mass of (semi)anonymous ones. There is only one copy of the publication, and it's not for sale — even though Wikipedia's rules wouldn't forbid it.

On the other hand, Bibliotecha, a project made by a group of authors (MICHAELA LAKOVA, LUCIA DOSSIN, YOANA BUZOVA, ROELOF ROSCAM ABBING, ANDRÉ CASTRO, LÍDIA PEREIRA, ANA LUÍSA MOURA, MAX DOVEY, LASSE VAN DEN BOSCH CHRISTENSEN) is a fully functional alternative model for distribution of digital publications that allows collectives and communities to build and share their own libraries. Using a micro-computer and open-source software, the system serves digital texts through a wifi hotspot.



bibliotecha



quenton miller



alessio chierico

36



ECAL students

37

Spread
H = 240mm
W = 330mm
landscape



Intervjui

Interviews#

jesse_howard

>interview_golub.docx
>img_1934.jpg
>ipadphoto.jpg
>p3_nekizvucnici.jpg

irene_maldini

>irene_biography.rtf
>profile_maldini.jpg
>paliska_razgovor.doc

christoph_haag

>profile_chris.jpg
>bojan_intervju.rtf
>random_plakati.jpg
>dand_conversations.jpg
>dand_liwoli.jpg
>dand_igm2013.jpg
>make_art600dpi.jpg

gergo_kovacs

>dario_bojan_qa.doc
>6-picture-of-me.jpg
>3-blobblob.jpg
>leads-3.txt



JESSE HOWARD

Pokušavam stvarati predmete na granici poznatog i nepoznatog

Marko Golub

Columns

Number = 02

Gutter = 04

Info

Jesse Howard živi i radi u Amsterdamu, a kao dizajner i istraživač usredotočen je na stvaranje predmeta koji dovode u pitanje etablirane odnose između dizajnera, proizvođača i korisnika te spekuliraju o novim sustavima proizvodnje predmeta. Diplomirao je na designLABu u sklopu Gerrit Rietveld Academie u Amsterdamu, a također je i prvostupnik matematike na Colorado Collegeu. U novije vrijeme Jesse je surađivao s Intrastuctures i Kirschner 3D te je realizirao radionice za projekt *Casa Jasmina Thingscon* i Arduina. Uvijek je u potrazi za novim suradnjama.

MG> Gledajući vaš online portfolio zapazio sam da se svi predstavljeni radovi mogu svesti na jednu vrstu snažnog iskaza o samoj prirodi dizajna i proizvodnje. Sve su to, naravno, predmeti, ali oni su prije svega nositelji neke poruke. Dakle, kako se vaša dizajnerska filozofija razvila do ovog gdje je sada?

Veliki dio mog pristupa dizajnu razvio se iz dvije sasvim suprotne fascinacije. Prva je fascinacija tehnologijama digitalne fabrikacije te platformama i zajednicama koje se oko toga formiraju. Nakon što sam se upoznao s konceptom FabLaba i saznao za MIT-jev tečaj *How to make (almost) anything*, počeo sam se zanimati ne toliko za specifične tehnologije prisutne u laboratorijima, koliko

za potencijal koji FabLab može imati kao mjesto za izradu prototipa i produkciju. Druga moja fascinacija su tipični masovno proizvedeni predmeti svakodnevne upotrebe. Specifično, predmeti proizvedeni u tako velikim količinama i prodavani po tako niskoj cijeni da postaju gotovo jednokratni. U njihovom slučaju određene su dizajnerske i proizvođačke odluke rezultirale nečim što su u svojoj biti 'crne kutije' – dizajnirane da budu neotvorive, a samim tim i nepopravljive.

Ove dvije fascinacije inicijalno su se spojile dok sam surađivao s belgijskim dizajnerom Thomasom Lommeom na OS *Waterboileru*. Principi Lommeovog projekta *Open Structures* tada su primijenjeni na tipičan kućanski uređaj: električno kuhalo za vodu. Rezultat je bio uređaj koji se može rastaviti, popraviti, pa i reproducirati i unaprijediti. Od tada sam nastavio istraživati procese koji bi mogli dovesti do novih sustava proizvodnje i primjene.

Kako se tehnologija sve više integrira u svakodnevne predmete, tako se razvija i potreba za otvorenim i transparentnim sustavima.

Trenutno se, kroz kontinuiranu suradnju na projektu *Hacking Households*, specifično fokusiramo na ove tehnološke pomake te istražujemo pogodnosti i potencijale primjene tehnika *open source* razvoja softvera na svakodnevne proizvode.

MG> U kojoj su nas mjeri i na koje načine tekući razvoj tehnologije (primjerice,

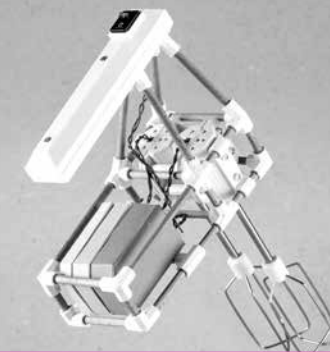
3D printanja itd.) i njena sve veća dostupnost širokoj populaciji prisilile da preispitamo konvencionalne odnose između dizajnera, proizvođača, distribucije i korisnika?

Dostupnost tehnologija digitalne fabrikacije – a posebno zajednice i platforme koje djeluju u tom kontekstu – nude veliki potencijal redefiniranja ovih odnosa koje ste spomenuli. U nekim industrijama se taj pomak u dizajnu, proizvodnji i izradi već sada vidi, kao primjerice u *low-cost* protetici. Istovremeno, važno je ne nasjesti previše na hype koji okružuje tehnologije ili precijeniti njihov trenutni potencijal.

U posljednjih nekoliko godina kućni 3D printeri vrlo su se brzo razvili od 'uradi-sam' strojeva za čije je korištenje trebalo imati specifična znanja, do proizvoda koji se prodaju kao kućni *plug-and-play* uređaji. Ovaj je razvoj čak prestigao stvarnu razinu uporabe samih tih strojeva. Međutim, ostalo je još nekoliko pitanja kojima se moramo pozabaviti prije nego što bismo mogli tvrditi da je došlo do radikalne promjene. Primjerice, očekujemo li da će korisnici postati eksperti za kompleksno 3D modeliranje? Na koji način možemo iskoristiti 3D printere za kreiranje predmeta koji su jednako izdržljivi (ali i privlačni) kao i njihovi industrijski proizvedeni duplikati? Imamo li ova pitanja na umu, vjerujem da će nas daljnje istraživanje ekosustava tehnologija u razvoju – od online platformi do javnih radnih prostora – dovesti do referentne točke iz koje doista možemo redefinirati odnose između korisnika, dizajnera i proizvođača.

MG> Vjerujete li da će open-source pristup dizajnu u nekom trenutku postati dio mainstreama? Ako da, kako zamišljate taj proces, a ako ne – iz kojih razloga?

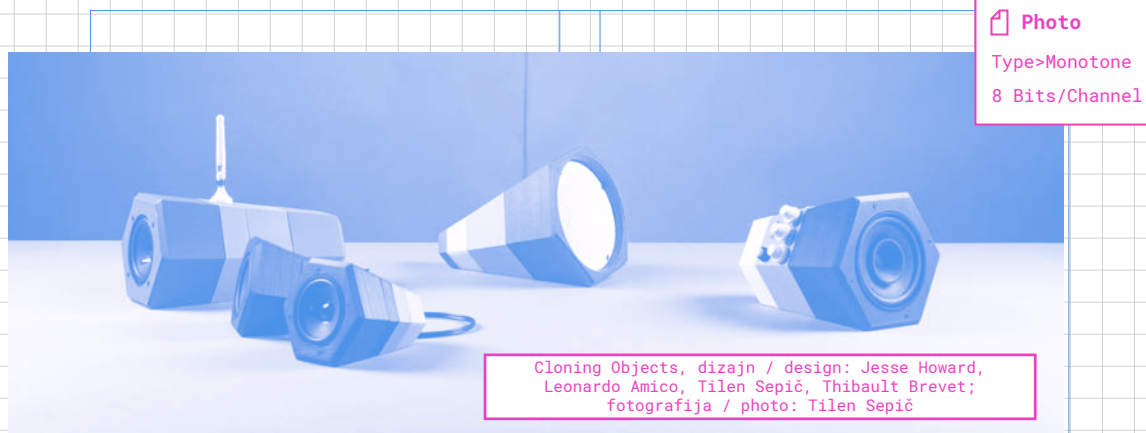
Nekoliko problema našeg vremena vrlo je relevantno u kontekstu širenja ideologija *open sourcea* na područje fizičkih



Hacking Households, dizajn / design: Jesse Howard, Leonardo Amico, Thibault Brevet, Coralie Gourguechon, Jure Martinec, Nataša Mušević, Tilen Sepić; fotografija / photo: Tilen Sepić; Realizirano za BIO50, Ljubljana / Created for BIO50, Ljubljana

proizvoda. Primjerice, svijest o nakupljanju ogromnih količina elektroničkog otpada, ili potreba za većom prisutnošću lokalno proizvedenih dobara. Uspjeh projekata kao što je Dave Hakkensov *PhoneBlocks* ukazuju na javnu potrebu korisnika za prilagodljivijim, a samim tim i trajnijim proizvodima. Potencijal redefiniranja mjesta i mjerila proizvodnje dobro je pak demonstriran kroz platforme poput *OpenDeska*. Motivacije iza ovih projekata zapravo sve više i više pripadaju području *mainstreama*. U tom smislu, i dalje ima puno prepreka koje treba nadići kako bi sami procesi doista ušli u široku upotrebu. Zasad takvi pristupi još uvijek nisu razvijeni do mjere u kojoj bismo mogli reći da predstavljaju važeću alternativu tradicionalnim pristupima. Još uvijek je veliki raskorak između cijene narudžbe nekog stola sa *OpenDeska* i cijene stola kupljenog u Ikea.

Prije nego što nam postanu dostupni proizvodi istinski bazirani na open sourceu morat će se dogoditi preokret same ideologije unutar dizajna, na način da koncepti poput prilagodljivosti i evolucije proizvoda, u smislu u kojem ih omogućavaju 'otvoreni' procesi, budu više upotrebljavani i vrednovani.



MG> Kako vidite odnos suvremenog dizajna i 'makerske kulture', specifično kroz ono što radite vi i drugi slično misleći dizajneri?

Svih ovih godina nisam se osjećao izravno povezanim s nekim određenim 'makerskim' pokretom.: Osim toga, činilo mi se da je na puno načina taj takozvani pokret podbacio u tome da uključiva drugu publiku osim one koja je zainteresirana od samog početka. To se sada mijenja. Projekti kao što je Casa Jasmina – povezani open source stan kojeg razvijaju Arduino i FabLab Torino – bave se odnosom doma i tehnologije na način koji je relevantan za suvremeno društvo. Dodatno, procesi s dugom tradicijom razvoja unutar makerske sfere – poput robotskih ruku ili strojeva za aditivnu izradu – danas više nisu izvan fokusa rasprava o suvremenom dizajnu. Između ovih dviju sfera sada se događa razmjena ideja i znanja, a granice između onog što je smatrano makerskom kulturom i onog što je smatrano dizajnom se zamućuju.

MG> Sami objekti koje dizajnirate pomalo me podsjećaju na strukture od Lego kockica, koje su, naravno, vrlo korporativna stvar. Vidite li opasnost u činjenici da mnoge progresivne ideje s vremenom postanu komodificirane?

Ne vidim nužno opasnost u tome da procesi ili ishodi otvorenog dizajna postanu komodificirani – naprotiv, mnoge ideje će možda i morati biti komodificirane na ovaj ili onaj način kako bi ih se moglo razvijati, održavati i dovesti pred široku publiku.

Međutim, postoji rizik da će proces komodifikacije i, specifično, monetizacije, potkopati samu svrhu, smisao i namjere istinskog 'otvorenog' pristupa. Iz ideje održivosti proizašao je *greenwashing* – proizvodi koji koriste estetiku održivosti, ali bez stvarnog uvažavanja ekologije. Slično se može dogoditi i u ovom slučaju – *Openwashing* – proizvodi koji naizgled daju korisniku osjećaj kontrole ili koriste određene tehnologije digitalne fabrikacije, ali zapravo ni na koji način nisu profitirali od alternativnog procesa proizvodnje, nimalo ne doprinose širenju znanja, ni ostaju dostupni za buduće prilagodbe i poboljšanja.

MG> Vidim da su neki od projekata izrasli iz vašeg sudjelovanja na posljednjem izdanju BIO-a u Ljubljani (primjerice Hacking Households). Možete li mi nešto reći o svom iskustvu s BIO-a i svim tim dalekosežnim,

otvorenim, inovativnim idejama koje su u kontekstu ovog događanja promovirane?

BIO50 bio je osmišljen kako bi se inicirale suradnje oko nekih specifičnih tema koje se tiču svakodnevnog života. Tijekom šest mjeseci koji su prethodili samoj izložbi radili smo u grupama kako bismo razvili proizvode koji adresiraju teme u rasponu od urbanih šetnji do svemirskih istraživanja. Ja sam surađivao s dizajnerima, programerima i inženjerima Leonardom Amicom, Thibaultom Brevetom, Coralie Gourguechon, Jurom Martincem, Natašom Mušević i Tilenom Sepičem baveći se temom 'hakiranja kućanstava'. Nakon jasno strukturiranog uvodnog događanja zapravo su oblik i procesi suradnje bili prepušteni samim grupama. Naša je grupa odlučila raditi prvenstveno u radioničkim formatima, tako da smo se povremeno sastajali u kreativnom centru Poligon u Ljubljani. Materijalni troškovi su nam bili niski, tako da se projektni budžet uglavnom koristio za organizaciju naših sastanaka. Kroz kontinuiranu diskusiju, razradu koncepta i izradu prototipova na kraju smo došli do 'objekta-skica' koji predstavljaju scenarije u kojima se alati i procesi open source softvera primjenjuju na stvaranje svakodnevnih kućanskih predmeta. Nakon izložbe BIO50, grupa je nastavila raditi zajedno na razvoju projekata i predmeta koji još dublje spekuliraju o potencijalima novih vrsta 'otvorenih objekata' za budućnost.

MG> Koju ulogu estetika igra u vašem radu? Objekti su prezentirani kao vrlo ogoljene, prozirne, 'očigledne' stvari (u skladu s idejama koje stoje iza njih), ali također su i jako lijepi.

Što se tiče predmeta koje stvaram, nastojim pronaći ravnotežu između dostupnosti, razumljivosti i dizajna. Uđete li u bilo koji FabLab ili makerspace vjerojatno ćete se odmah susresti s vrlo specifičnom estetikom koja izravno proizlazi iz alata koji su vam dostupni, npr. laserski izrezanim kutijama ili CNC-om graviranim pločicama. Iako mogu razumjeti tu vrstu neposrednosti, teško mi je zamisliti takve predmete u tipičnom kućnom ambijentu. Integrirajući neke tradicionalnije aspekte produkt dizajna poput jezika forme i uvažavanja materijala, nastojim stvarati predmete na granici poznatog i nepoznatog, i predstaviti zamislive alternativne scenarije našeg odnosa sa svakodnevnim predmetima koji nas okružuju.



Cloning Objects, dizajn / design: Jesse Howard, Leonardo Amico, Tilen Sepič, Thibault Brevet; fotografija / photo: Tilen Sepič

JESSE HOWARD

I Try to Create Objects Which Straddle the Familiar and Unfamiliar

Marko Golub

Info

Jesse Howard is an Amsterdam-based designer / researcher focusing on creating objects that question the established relationship between designers, producers, and users, and as a result speculate on new systems of making. He graduated from the designLAB at the Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam and holds a bachelors degree in mathematics from Colorado College. Recently, Jesse has worked together with Infrastructures and Kirschner 3D, and presented workshops for Thingscon and Arduino's Casa Jasmina. He is always on the look-out for new collaborations.

MG> By looking at your online portfolio it's come to my attention that all of your works presented there come down to a very strong statement about the nature of design and manufacturing. They are all objects of course, but it's more about what you wanted to say. So, how did your design philosophy evolve to where it is at the moment?

Much of my approach to design has evolved mainly through two opposing fascinations. The first is with digital fabrication technologies and the platforms and communities building up around them. After being introduced to the concept of the FABLAB, and learning of the companion MIT course *How to make (almost) anything*, I became interested not-so-much in the specific technologies within the labs, but more the potential the FABLAB could offer as place for prototyping and production. The second is with typical mass-produced everyday products. Specifically products that are produced at such a large scale, and sold for such a low cost, that they become almost disposable. With these products, design and manufacturing decisions have lead to products that are essentially black-boxes: often designed to be un-openable, and therefore non-repairable.

These two fascinations initially came together while working in collaboration with Belgian designer Thomas Lommeé on the OS

Waterboiler. Here, the principles of Lommeé's *Open Structures* project were applied to a typical home appliance: the electric kettle. The result was a device that is disassemblable, repairable, and reproducible in a scalable manner. Since then, I've further investigated the processes that could begin lead to new systems of production and use.

As technology is increasingly integrated with everyday things, there is an increased need for open and transparent systems.

Currently, through the ongoing collaboration *Hacking Households*, we are focusing specifically on this technological shift by investigating the benefits and potential of applying Open Source software development techniques to everyday products.

MG> To what extent and in which ways did the current development of technology (such as 3D printing etc.) and its ever wider availability to the general public, in a way forced us to rethink the conventional relations between designers, manufacturers, distributors and users?

The availability of digital fabrication technologies – and especially the communities and platforms surrounding them – offers great potential for redefining these relationships. We've already seen a few industries and situations in which a shift in design, production, and manufacturing have already begun to take form (low-cost prosthetics, for example). At the same time, it is important not to buy-in to the hype surrounding the technologies and oversell their current potential.

In the last few years, home scale 3D-printers evolved rapidly from being DIY self-built machines which needed some specific knowledge for use to being sold as household *plug-and-play* devices. This development has outpaced the actual use of the machines themselves. There are still quite a few questions that we need to address before an actual shift in production can occur: Do we expect users to become experts of complex 3D-modeling software? How can we use home 3D printers to create objects as durable (and desirable) as their industrially produced counterparts? With these questions in mind, I believe looking further into the ecosystem surrounding these developing technologies – from online platforms to public workspaces – will provide the point-of-reference for creating new objects

and processes that can actually begin to redefine the relationship between the user, designer, and manufacturer.

MG> Do you believe that this open-source approach to design will at some point become mainstream? If yes, how do you imagine this process, and if not – for what reasons?

A few contemporary concerns are very relevant to the spread of Open Source ideologies toward physical products: for example awareness to the overwhelming amount of e-waste being generated, or desire for more locally-produced goods. The success of projects like Dave Hakkens' *PhoneBlocks* seem to indicate a public desire for users to have more adaptable, and therefore long-lasting products. The potential of redefining production location and scale is being exemplified through platforms such as *OpenDesk*. The motivations these projects are built upon are becoming, in a way, very mainstream concerns. That said, there are still major hurdles that need to be overcome before such open processes can themselves become mainstream: so far, these approaches haven't quite been realized as viable alternatives to their traditional counterparts. There is still a significant divide between the cost of order a table from *OpenDesk* and, for instance, buying a table from IKEA.

Perhaps before true open-source objects become widely available to the public, we need a shift in ideology within design and development wherein concepts such as adaptability and evolution, which are facilitated by open processes, are more widely used and valued.

MG> How do you see the relation between contemporary design and the 'maker culture', specifically through what you and other like-minded designers are trying to do with your work?

Over the past years, I have never felt directly connected to a specific 'maker movement' and in many ways, felt that this so-called movement was failing to engage the public beyond an already-interested group. This is starting to change. Projects like *Casa Jasmina*, an Open Source connected apartment being developed by Arduino and FabLab Torino, address issues around the home and technology that are very relevant to contemporary

society. Additionally, processes with a long tradition of development within the maker-sphere – controlling robotic arms, or creating additive manufacturing machines – are now not-at-all out of place in contemporary design discussions. With this, an exchange of ideas and knowledge is occurring between these spheres – and boundaries of what is considered maker culture, and what is considered design culture can blur.

MG> The objects themselves somehow remind me of Lego structures, which are of course a very corporate thing. Do you see a danger in the fact that many progressive ideas at some point get commodified?

I don't necessarily see a danger in open-design processes or outcomes becoming commodified – in fact many of these ideas may depend on become commodified in some manner in order to be developed, maintained, and brought to wider public.

The risk I see is that this process of commodification, particularly in monetization, could undermine the purpose and intention a truly open approach. From a drive toward sustainability came 'greenwashing' – products that used the language or aesthetics of sustainability without valid ecological consideration. There is a similar risk of 'openwashing' – products which seem to give a user greater control, or use specific digital fabrication technologies, but do not actually benefit from an alternative production process, contribute to a sharing of knowledge, or remain accessible for future adaptation or evolution.

MG> I see that some of the projects evolved from your involvement in the last BIO Ljubljana (*Hacking Households* project).



OS Waterboiler, dizajn / design: Jesse Howard u suradnji sa Thomasom Lommeéom / Jesse Howard in collaboration with Thomas Lommeé; fotografija / photo: Thomas Lommeé

Can you tell me about your experience there and all the wide-reaching, open-minded, innovative ideas that were promoted by that event?

BIO50 was organized around initiating collaboration around specific themes relating to everyday life. In the six months leading to the exhibition, groups worked independently to develop projects which responded to themes ranging from urban-walking to space-exploration. I collaborated with designers, programmers, and engineers Leonardo Amico, Thibault Brevet, Coralie Gourguechon, Jure Martinec, Nataša Mušević and Tilen Sepič around the theme 'Hacking Households'. After a structured kick-off event, the form and process of collaboration was left to the individual groups – We chose to work primarily through workshop formats, periodically gathering together at the makerspace of Poligon in Ljubljana. Our material cost was, but definition, low the project budget went primarily into organizing these meetings together. Through on-going discussion, conceptual development, and physical prototyping, we chose to present 'sketch objects' to present a scenario in which the tools and processes of open source software development are applied to creating everyday home products. Since the BIO50 exhibition, the group as continued to work together in developing projects and objects that further define or speculate about future potential for new classes of Open Objects.

MG> What role does aesthetics play in your work? The objects are demonstrated as quite bare, transparent, obvious things (which is in line with the ideas behind) but they are also quite beautiful.

Within the objects I create, I look to create a balance between accessibility, understandability, and design. Step into basically any FabLab or makerspace and you will most likely be confronted with a very specific aesthetic which results directly from the available tools – joined laser cut boxes or CNC'd nameplates. While I can appreciate the immediacy with which these things are made, it is difficult to imagine them a typical domestic space. By integrating more traditional aspects of product design such as form language and material consideration, I try to create objects which straddle the familiar and unfamiliar, and present imaginable alternative scenarios of how we relate to the everyday objects that surround us.

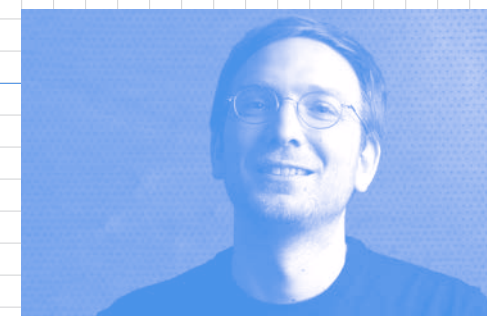
Transparent Tools, dizajn / design: Jesse Howard



CHRISTOPH HAAG

Pridružimo lica e-mail adresama

Bojan Kristofić



Info

Christoph Haag je dizajner vizualnih komunikacija, pisac koda i entuzijastični korisnik te zagovornik slobodnog softvera. Studirao je dizajn na Akademiji medijskih umjetnosti u Kölnu pri Odsjeku za hibridni prostor. Godine 2001. s kolegom Benjaminom Stephanom započeo je kontinuirani projekt LAFKON Publishing, posvetivši se istraživačkom i eksperimentalnom, ali i tržišnom dizajnu. Njihovo uvjerenje da se dizajnerski proces ne mora pokoravati površinskom uljepšavanju proizvoda i usluga dovelo ih je do uzbudljivog spajanja dizajna s promatranjem tehnologije iznutra.

Ne bih za sebe rekao da sam računalni programer, barem ne u uobičajenom smislu tih riječi. Više se radi o bavljenju dizajnom i učenju programiranja softvera kao sastavnog dijela takve prakse. Vizualna komunikacija danas možda više nego ikad nastaje pod specifičnim tehnološkim okolnostima. Dakle, ako stvarate vizualnu komunikaciju, mislim da je važno ne ignorirati te okolnosti. Stalno se nadam da je dizajn nešto više od kozmetičkih korekcija, pa mi je važno uzeti u obzir formu komunikacije, ne samo u smislu toga kako se stvari doimaju te izgledaju, već i kako se događaju.

Jamči li upotreba određenog softvera neku vrstu emancipacije? Prije će biti riječ o mogućnosti odabira različitih vrsta ovisnosti.

BK> Po vama, implicira li korištenje open-source softvera nužno političke konotacije?

Mislim da mnogi različiti ljudi koriste free / libre / open-source softver zbog puno različitih razloga. Za mene upotreba F / L / OS softvera ima političke konotacije jer mi se čini teškim donositi apolitične odluke, ali ne bih rekao da među korisnicima principijelno postoji homogena agenda. Stoga se upravo pitam: podrazumijeva li upotreba Creative Clouda također političke konotacije?

BK> Istodobno radite kao dizajner i računalni programer. Povlačite li uopće granicu između toga u vašoj svakodnevnoj praksi?

BK> Možete li nam reći više o knjizi Razgovori? Na čemu se temelji koncept i zašto je knjiga reprezentativna za vaš rad u cjelini? Što ste vi i vaši kolege željeli postići?

Zapravo, podugačak naslov knjige glasi: *Mislim da su razgovori nešto najbolje i najveće što slobodni softver može ponuditi svojim korisnicima*. Izjava je izvučena iz intervjua s Asheesh Laroia i upućuje na razliku koju F / L / OS softver može činiti kad poziva svoje korisnike ne samo da raspravljaju o njegovim tehničkim detaljima (te na njih utječu), već i o njegovom konceptu i povijesti. Knjiga prikuplja razgovore o digitalnim alatima i praksama u polju tipografije, prijeloma



i obrade fotografije, snimljene na marginama događanja poput godišnjih *Libre Graphics Meeting* i *Libre Graphics Research Unit* ili pak dokumentirajući radni proces briselškog dizajn tima OSP. Htjeli smo projektirati sustav za knjigu koji će funkcionirati drugačije od radnih metoda na koje smo navikli, što znači različito od standardnog uređivačkog procesa, gdje posao grafičkih dizajnera počinje tek kad je sve ostalo gotovo. Sadržaj *Razgovora* zajednički smo uređivali online, pišući ga proizvoljnim i lako čitljivim jezikom oznaka. Sadržaj smo provukli kroz lokalno softversko sučelje koje je generiralo PDF datoteke spremne za ispis. Sučelje se može instalirati na svakom uobičajenom GNU/Linux računalu, a funkcioniralo je čak i u Mac-ovom operativnom sustavu.

Sudjelovati u uređivanju bilo je lako kao pokrenuti web-stranicu, ali se i instalacija softvera pokazala praktičnom. Sučelje je korisnicima dopuštalo upliv kroz mnogo različitih slojeva i

razina kompleksnosti, od lekture do kopiranja kompletne infrastrukture. Zaista nas je inspiriralo vidjeti kako se mogu brisati granice između pisanja sadržaja i koda te dizajna.

BK> Kad govorimo o zarađivanju za život dizajniranjem, biste li rekli da dolazi do sukoba između korištenja slobodnog softvera i očekivanja tržišta? Drugim riječima, ima li npr. zajednica korisnika sučelja Libre Graphic ikakvog utjecaja na prevladavajuće tržišne trendove?

Mislim da je 'tržištu' jako stalo do uravnoteženja omjera cijene i izvedbe usluga, ali u vlastitu korist. Nažalost, u svakodnevnoj praksi to najčešće znači posezanje za najjeftinijim i najbržim rješenjima. Dakle, češće dolazi do sukoba između 'tržišta' i mojih očekivanja spram dobrog dizajna. Moj izbor softvera jeste povezan s tim očekivanjima, ali ne isključivo. Čini se da su monokulture postale provjerena poslovna metoda za održavanje niskih troškova proizvodnje i/ili usluge. No, mislim da je 'mono-kulturalizacija' problematična sama po sebi, pogotovo dugoročno. 'Tržište' to ignorira u korist kratkoročnih profita, što uopće nije karakteristično samo za digitalne medije.

Dok u drugim područjima možemo prepoznati trendove usmjerene ka održivosti, nju se više-manje potpuno ignorira u digitalnoj sferi dizajna.

Ako koristite 'krivi' softver, to vas diskvalificira za mnoge poslove. Također, ni to se ne odnosi isključivo na dihotomiju između F / L / OS i privatnog softvera. Pokušajte izaći iz kruga permanentnih *updateova* i iznenadili biste se koliko ćete brzo postati 'nekompatibilni' sa svojim kolegama. *Libre Graphic* je legitimna opcija za bijeg od *horror updateova*, od održavanja starog

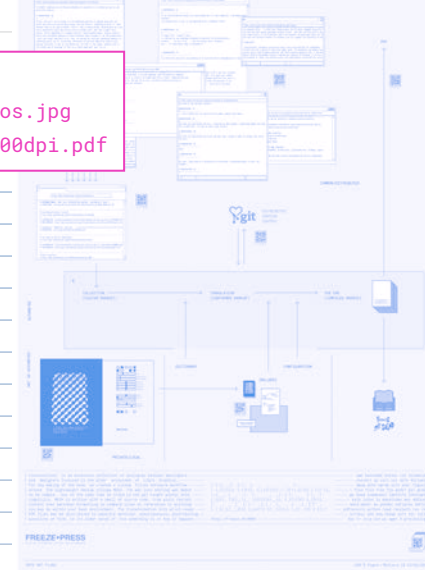
softvera živim do držanja zastarjele verzije softvera koju ste zavoljeli. Ipak, sve to može biti veoma zahtjevno ako niste na otoku.

BK> Govoreći o zajednici, na koje se načine korisnici Libre Graphica okupljaju i povezuju? Recite nam više o vašim skupovima i laboratorijima. Kakav sadržaj tamo proizvodite?

Postoje inicijative koje se itekako trude podržavati alternativne prakse, od unapređenja tehničke infrastrukture do organizacije komunalnih zbivanja poput festivala, okupljanja i konferencija. Imao sam sreće raditi s nekim od tih grupa, kao što su *Servus* iz Linza, *Constant* iz Bruxellesa i *GOTO10* iz Poitiersa. U njihovim se aktivnostima preklapaju svjetovi umjetnosti i softvera, no u principu većina vodećih softverskih projekata podrazumijeva i neku vrstu okupljanja. Ona koja sam posjetio, poput Linuxove audio konferencije ili Libre Graphics mitinga, uglavnom su mješavina prezentacija i radionica s vrlo raznovrsnim licima i temama, od računalnih znanosti do umjetničkih projekata. U sferi računalnog programiranja ljudi uglavnom surađuju putem interneta, katkad i godinama. Jedna od važnih uloga takvih događanja je stvaranje prostora za 'žive' susrete među suradnicima. Postoji izreka koja to prilično točno opisuje, a tiče se pridruživanja lica e-mail adresama. Nisam siguran koliko je fokus događanja na proizvodnji konkretnog sadržaja. Koliko ja vidim, radi se prvenstveno o davanju i primanju reakcija na rad te prilici za susrete i druženje 'uživo'.

BK> Naposljetku, biste li rekli da izbor digitalnih alata, bilo koje vrste, diktira određenu estetiku? Na tom tragu, kakve mogućnosti sustav Libre Graphic nudi svojim korisnicima, te kakva ograničenja postavlja? Ne bih rekao da određeni softver nužno vodi do specifične estetike.

Links
dand_convos.jpg
makeart_600dpi.pdf



Ipak, proizvođači softvera mogu odlučiti neke stvari učiniti lakšima od drugih. Uvijek možete odlučiti činiti suprotno od njihove ponude, opredijeliti se za manje utaban put. No budimo iskreni, postoje situacije kad je doista teško ne ići linijom manjeg otpora. Što se funkcionalnosti tiče, digitalni alati često pate od viška determiniranosti, tj. određenih ideja o njihovoj korisnosti — konvencija o tome kako bi se nešto trebalo raditi. Zbog toga je važno da praktičari imaju udjela u njihovoj konstrukciji, uključujući mogućnost da mijenjaju elemente softvera na vrlo fundamentalnom nivou. Usudio bih se reći da ne brinem previše o vizualnoj homogenizaciji. Mnogo sam skeptičniji prema ujednačavanju sučelja i načina njihovog korištenja, što se ne odvija na bilo kakav brutalan način, nego upravo suprotno — predlaganjem vrlo prikladnih rješenja. Stoga držim da je vrijednost F / L / OS softvera (a ne problem) upravo u tome što često 'na-prosto ne radi'. Definitivno ima trenutaka kad to može biti iscrpljujuće. Istodobno sam jako sretan što sam dobio priliku pobjeći od sterilnog iskustva konzumerističkih sučelja, što je moguće koristeći F / L / OS softver. Ili, kako bi to rekao Doug Gwyn: 'Softver dizajniran da vas spriječi činiti gluposti vas također može zaustaviti u činjenju pametnih stvari.'

CHRISTOPH HAAG Putting Faces On e-mail Addresses

Bojan Krištofić

Info

Christoph Haag is a visual communications designer, code writer and enthusiastic free software user and promoter. He studied design at the Academy of Media Arts' (Cologne, Italy) Department of Hybrid Space. In the year 2001 he founded LAFKON Publishing project with a colleague Benjamin Stephan, focusing on exploring and experimentation in design, as well as commercial work. Their belief that design process doesn't have to reduce itself to the styling of surfaces has led them to exciting connections between design and looking at technology from within.

Does making software guarantee some sort of emancipation? I see it more as an option to choose different dependencies.

BK> Could you tell us more about Conversations book? What does the concept stand for and why is it representative for your work in general? What were you and your colleagues trying to achieve?

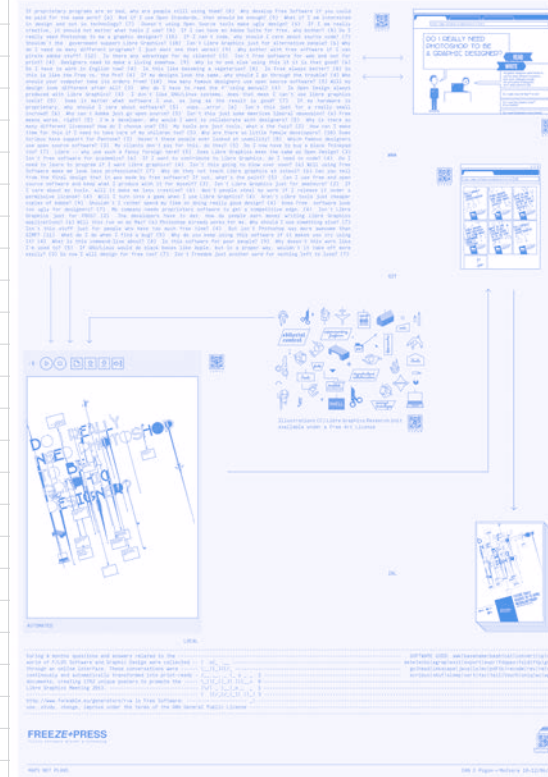
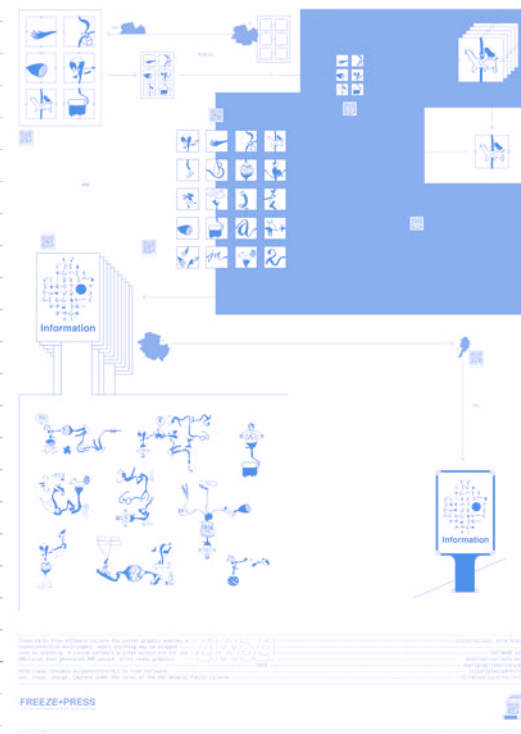
Actually, the lengthy title is: *I think that conversations are the best, biggest thing that Free Software has to offer its user.* It is taken from an interview with Asheesh Laroia and points at the difference that free / libre / open source software can make when users are invited to consider, interrogate and discuss not only the technical details of software, but its concepts and histories as well. The book collects discussions about tools and practices for typography, layout and image processing, recorded in the margins of events such as the yearly Libre Graphics Meeting, the Libre Graphics Research Unit or as part of documenting the work process of the Brussel's design team OSP. We had the ambition to create a setup for the book that would work different from the workflows we became used to. This means different from a standard editorial process, were the graphic designer's work starts after everything else is

BK> According to you, does the use of open-source software inevitably imply political connotations?

I think a lot of different people are using free / libre / open source software for a lot of different reasons. Personally, the use of F / L / OS software has political connotations, as it seems hard to make apolitical decisions. But I would not say there is something like a homogenous agenda as a matter of principle. And I'm asking myself right now: does the use of the *Creative Cloud* inevitably imply political connotations?

BK> You're both a designer and software developer. Do you draw the line between the two in your everyday practice?

I would not describe myself as software developer, at least not in a common sense. It's more doing design and understanding how to make software as a part of this practice. Nowadays, maybe more than ever, visual communications happens under specific technological conditions. So if you create visual communications, I think it is important not to ignore these conditions. I always had the hope for design to be more than cosmetic corrections. So, for me it's important to take form into account, not only as the way things look and feel, but also how they happen.



finished. For *Conversations* the content is edited collaboratively online, written as a custom, lightweight markup language. Content is pulled into a local software setup where a pdf file (ready to print) is generated. The local setup can be installed on any standard GNU/Linux computer (even OSX worked). Contributing to the editing was as easy as opening a website, but also the installation of the software proved to be practical. The setup allowed contributions through a lot of different layers and complexities, from proof-reading to replicating the whole infrastructure. It was inspiring to see how the borders between writing content, design and code can blur.

BK> In terms of being a designer for a living, could you say there is a clash between using open-source software and the expectations of the market? In other words, does a community of, say, Libre Graphic users have a certain influence on prevailing market trends?

I think 'the market' (per definition?) is very interested in optimizing the cost-performance ratio. Unfortunately, in everyday practice this very often means to go for cheapest and quickest solution. So, the clash happens more between my expectations towards good

design and 'the market'. My choice of software is connected to these expectations, but not exclusively. Monocultures seem to be an established business method to hold down costs. But I think mono-culturalization has and produces serious problems, especially in a longer run. This seems to be ignored by 'the market' in favor of short term profits and that's not at all exclusive to the digital.

While we can see a certain trend towards an idea of sustainability in different areas, this is more or less completely ignored for the digital part of design.

Using the 'wrong' software may just disqualify you for a lot of business. This is not at all exclusive to F / L / OS vs. proprietary software. Try to step out of the permanent update cycle and you will realize how quick you'll become 'incompatible' with your peers. Libre Graphics is a valid option to escape the update horror, from keeping old hardware alive to sticking to an outdated version of software you loved. But it can be really difficult if you're not an island.

BK> Speaking of a community, in which ways do the Libre Graphic users gather and connect? Tell us more about your meetings and labs. What kind of content do you produce there?

There are initiatives that put a lot of effort into providing support for alternative practices, from maintaining technical infrastructure to setting up community events like festivals, meetings and conferences. I've been lucky enough to work with some of these groups like servus from Linz, Constant from Brussels or GOTO10 from Poitiers. These groups are active at the intersection of art and software, but actually most major free software projects set up some kind of meet-up. The meetings I've been to, like the Linux Audio Conference or the Libre Graphics Meeting, are mostly a mix of presentations and workshops with very different personalities and topics, from computer science to artistic projects. When it comes to software development people normally collaborate through the internet, sometimes for years. I think it is an important part of these events to provide space to meet your collaborators in real life. There is a saying that might describe quite well what is happening: 'putting faces on e-mail addresses'. I'm not sure how far the focus is on the production of actual content.

As far as I can see, it's more about getting and giving feedback and the opportunity to meet and talk in person.

BK> Finally, would you say that a choice of digital tools, regardless of their kind, directs a designer towards a certain aesthetic? In that sense, which possibilities Libre Graphic systems offer and which limitations do they impose?

I don't think that specific software necessarily leads to a certain aesthetic. But makers of software can decide to make certain things easier than others. You could always choose to work against this offers, choose not to take the well paved path. But to be honest, there are occasions, when it is quite hard to decide *not* to choose the path of least resistance. Digital tools often suffer from overdetermined functionality, certain ideas of usability and they are full of conventions about the way things *ought* to be done.

Therefore it is important that practitioners take part in their construction, including the option to redefine a piece of software on a very fundamental level. I dare to say that I'm not really worried about visual homogenization. What I'm more sceptic about is the homogenization of interfaces and practices. And this does not happen in any brutal way, but just the other way round, by offering very convenient solutions. Therefore I regard it not as a problem but as a feature of F / L / OS software that often it does 'just not work'. There are definitely moments when this can be exhausting. At the same time I'm very happy to have the opportunity to escape the seamless experiences of consumerist interfaces. And that's possible through F / L / OS software. Or as Doug Gwyn put it: 'Software that is designed to prevent you from doing stupid things, may also stop you from doing clever things.'

¶ Paragraph

≡ ≡ ≡ ≡
≡ 09 pt ◇
≡ -09 pt ◇



IRENE MALDINI

Uključivanje korisnika u proces dizajna

Karla Paliska



i Info

Irene Maldini radi kao znanstvenica za CREATE-IT, odnosno AMFI na Sveučilištu primijenjenih znanosti u Amsterdamu te je doktorska kandidatkinja na Sveučilištu Vrije u Amsterdamu. Studirala je industrijski dizajn (EUCD, FADU, Urugvaj) te kulture dizajna na Veleučilištu Vrije, a radila je u poljima dizajna, edukacije i istraživanja u Urugvaju, Brazilu i Nizozemskoj.

KP> Iz vašeg iskustva industrijske dizajnerice koja je radila u Urugvaju, Brazilu i Amsterdamu, u kolikoj mjeri različiti društveni i kulturološki konteksti utječu na vaš rad i promišljanje dizajna?

Utječu u velikoj mjeri zato što svako društvo ima svoje interese i probleme u pogledu dizajna. Pogotovo kada govorimo o predmetima kao dobrima, odnosno o pridruženim sistemima proizvodnje, posredovanja i potrošnje – to je nešto što je od posebnog interesa za mene.

Primjerice, u kontekstu Urugvaja važnost uključenosti korisnika u dizajn odvija se na razini stvaranja predmeta za specifične (lokalne) potrebe koji se nalaze izvan okvira proizvoda dostupnih na međunarodnom tržištu, ili su oni preskupi i tako nedostupni. Ukratko, predmeti kao alati razvoja. S druge strane, rasprava u Nizozemskoj kreće

u potpuno drugom smjeru: dobra je jednostavno steći, a korisnik se ne veže za materijalne predmete koje posjeduje; sve postaje jednokratno i odbacivo. U tom kontekstu, uključenost korisnika u dizajn može biti način ponovnog povezivanja s materijalnim svijetom.

KP> Prije nego što ste se profesionalno uključili u praksu otvorenog dizajna u sferi edukacije i istraživanja u Amsterdamu, dizajnirali ste u polju brzo rastuće industrije na jugu Brazila. Što je izazvalo vaš interes prema DIY-u, otvorenom dizajnu i drugim alternativnim načinima proizvodnje i potrošnje predmeta?

Zapravo sam paralelno radila u dizajnu kada sam se angažirala u edukaciji i to tijekom svog boravka u južnoj Americi, a u istraživanje sam krenula nešto kasnije. Ono što je pokrenulo moj interes oko uključenja korisnika u dizajn i proizvodnju predmeta bila je mogućnost uvođenja nekih alternativnih tokova tih procesa. Vjerovala sam (ili sam se nadala) kako na taj način možemo promicati raznolikiju materijalnu kulturu po mjeri čovjeka, koja bi odgovarala našim specifičnim individualnim potrebama, ili pak potrebama zajednice, te doprinijeti stvarnom napretku u kvaliteti života. Bila je to reakcija na moju ulogu dizajnerice za industriju gdje je postojao snažan fokus na stvaranju 'primamljivih' proizvoda. Nisam htjela doprinositi svijetu punom stvari koje ne donose više od kratkotrajnog osjećaja zadovoljstva neposredno nakon kupnje.

KP> U procesu stvaranja tematskog okvira festivala, naišli smo na pregršt raznih definicija i polazišta kada se govori o otvorenom dizajnu. Složili smo se oko definicije koja podrazumijeva otvorenost informacije o dizajniranom proizvodu i procesu koji je uključivao njegov dizajn. Kao stručnjakinja koja se već dugo bavi otvorenim dizajnom, kako biste ga vi definirali, odnosno što otvoreni dizajn je, a što nije?	Vaš doktorat završava u 2018., no u kojoj fazi istraživanja pronalazite odgovor na ova pitanja? Možete li nam dati primjer kada digitalna konstrukcija, fleksibilna proizvodnja i korisnička participacija mogu dovesti otežavajuće okolnosti?
Nisam vidjela vašu definiciju, ali važnost otvorenog dizajna jest činjenica da on omogućuje nove načine inovacije. Umjesto zaposlenja u raznim istraživačkim institutima ili odjelima za istraživanje i razvoj u tvrtkama, proces inovacije u otvorenom dizajnu je organski i zajednički.	Prvo, hvala vam na čitanju manifestata na mom blogu, mora da ste jedni od rijetkih. Moje doktorsko istraživanje zaista se bavi participacijom korisnika u dizajnu, ali ne i otvorenim dizajnom. Istraživanje govori o novim sistemima proizvodnje odjeće na zahtjev u svrhu personalizacije, što je slično strategiji masovnog prilagođavanja potrošaču.
Vjerujem kako je otvoreni dizajn način rada koji omogućuje načine inovacije bazirane na novim ulogama, jednu novu kulturu dijeljenja, nove pravne okvire, te virtualne, ali i stvarne prostore kolektivnog rada i razmjene.	Ne znam za Hrvatsku, ali trenutno u zapadnoj Europi javni planovi inovacija podupiru inicijative poput <i>Smart Industry</i> te tzv. četvrte industrijske revolucije. U praksi, npr. unutar modne industrije, ti se koncepti pojavljuju u formi proizvodnje na zahtjev u svrhu personalizacije. Iako je povratak proizvodnje u Europu motiviran s ciljem povećanja ekonomskog rasta u tom području, zagovaranje takve proizvodnje je također bazirano na njihovim (navodnim) prednostima, kao naprimjer: lokalna proizvodnja je bolja, personalizirana odjeća više se cijeni i izdržljivija je, industrija bazirana na proizvodnji na zahtjev proizvodi manje otpada, itd. Međutim, to se ne preispituje u uvjetima kada imamo rastuću 'smart' industriju u Europi. Na primjer, što ako ovakav tip industrije stvori dodatno tržište uz ono koje podrazumijeva masovno proizvedenu odjeću umjesto da ga zamijeni? Tada te 'prednosti' više ne doprinose okolišu.
Ono što otvoreni dizajn ne uključuje su tajnovitost, strah od gubitka kontrole, shvaćanje dizajnera kao <i>celebrityja</i> , kao i mnoge druge stvari koje nemamo ni vremena nabrojati.	Nažalost, još uvijek nemam odgovor na to pitanje, a neću ga ni imati... samo će vrijeme pokazati, ali u svakom slučaju, vrijedno je razmišljanja o tome. Kao što i možete vidjeti, vjerujem da aktivno uključenje korisnika u dizajn donosi mnogo lijepih stvari, ali mi ne bismo trebali vjerovati da će to nam riješiti sve probleme.
KP> U svom manifestu istraživanja postavili ste agendu istraživanja i cilj vašeg doktorata kao definiciju povezanosti nastajućih modela fleksibilne proizvodnje i personaliziranog proizvoda s pozitivnim utjecajem na održivost bez pretpostavljanja da su svojstveni tehnologiji. Propitujete nekritičku dematerijalizaciju, slobodu izbora i uključanja, i istražujete vodi li to boljoj stvarnosti za čovječanstvo i planet jer to zasigurno nije uvijek tako.	

KP> Također ste mnogo pisali o uključanju korisnika u proces dizajna, odnosno o efektu osnaživanja koji ima na korisnike. Koje bi dizajnerske strategije bile efektne za ostvarenje demokratizacije dizajna te koji je uopće ideal demokratizacije dizajna?	IRENE MALDINI User Involvement in Design Process Karla Paliska
Mislim kako je glavni osnažujući aspekt uključanja korisnika u dizajn činjenica da ljudi mogu stvarati (barem u određenoj mjeri) proizvode koje koriste, umjesto odabiranja s polica. Postoji veći prostor odlučivanja. Naravno, nisu svi potrošači zainteresirani za takvu vrstu 'moći', čak bi rekla da su u manjini. Za sve koji vole razmišljati o dizajnu, ovo je jedno izrazito zanimljivo područje.	
KP> Naizgled moguća demokratizacija dizajna podrazumijeva nastanak alternativnih strategija proizvodnje i potrošnje. Znači li to također da dizajn ima moć stvaranja i utjecanja na dublje društvene i političke promjene, ili je to tek utopijska misao te većina promjena djeluje kao kozmetička korekcija?	KP> As an industrial designer who has worked and practiced design in Uruguay, Brazil and Amsterdam, how do different cultural and social contexts influence the way you practice and think about design? They influence very much, because every society has its own interests and struggles in terms of design. Especially when we talk about objects as goods, and about the systems of production, mediation and consumption in which they are embedded, a topic that is of particular interest for me. Just to give one example, in the context of Uruguay the significance of user involvement in design is to create objects for particular (local) needs that are not covered by products in the international market or that are too expensive for people to have access to them. In short, objects as tools for development. In the Netherlands, the most relevant discussion is the opposite one: goods are too easy to get so we don't engage with our material possessions any more; everything becomes disposable. In this context, user involvement in design may be a way to re-engage with our material world.
Rekla bih da dizajn u širem smislu ima mnogo mogućnosti ako želi potaknuti dublje društvene i političke promjene. Međutim, ne govorim o profesionalnom dizajnu. Govorim o dizajnu kao činu zamišljanja i ostvarenja željene budućnosti. Svi smo mi uključeni u taj proces.	
U ovom trenutku, naši pokreti u svijetu su toliko važni da znanstvenici govore kako živimo u 'Antropocenu,' epohi kada ljudi imaju ključne efekte na zemaljski ekosistem. Kada granice između artificijelnog i prirodnog postaju nejasne, sve je moguće dizajnirati.	
U tom smislu naša je uloga dizajnirati svijet koji želimo, a to može uključivati i dublje društvene i političke promjene.	KP> Before professionally getting involved in the open design practice in the field of education and research in Amsterdam, you were designing for the rapidly developing industry in the south of Brazil. What was the main trigger for your interest in DIY, open design and other alternative paths of production and consumption of items?

Info

Irene Maldini is a researcher at CRE-ATE-IT/AMFI, Amsterdam University of Applied Sciences (HvA) and a PhD candidate at VU University Amsterdam. She studied industrial design (EUCD, FADU, Uruguay) and design cultures (VU Amsterdam), and has worked in design practice, education and research in Uruguay, Brazil and the Netherlands.



I actually started working in education in parallel to design practice, while living in South America; but went into research later, indeed. What triggered me about user involvement in design and manufacture of products was the possibility to enable alternative circuits. I believed (or hoped) that in this way we could promote a more varied, human scale material culture, responding to our specific needs as individuals or communities and contributing to actually improve our quality of life. It was a reaction to my role as a designer for the industry, where there was a strong focus in developing 'tempting' products. I did not want to contribute to a world full of stuff that are not necessarily meaningful beyond the short-term feeling of satisfaction that people get when they buy something new.	assuming that they are inherent to technology. You question the uncritical de-materialization, freedom of choice and involvement, and ask when does this lead to a better reality for humanity and the planet, because it is certainly not always. Your PhD ends in 2018, but where are you at this point in your research in finding the answer? Can you give an example when digital fabrication, flexible production and user participation can present rather aggravating circumstances?
KP> In the process of setting up the thematic frame of the festival we encountered a lot of different definitions and positions toward open design. We set the definition of open design in terms of openness of technical information about the design product and the design process involved in it. As an expert and long-time researcher in open design, how do you define open design and what open design is and is not?	First of all, thank you for reading the research manifesto in my blog, you must be one of the few. My PhD research is indeed about user involvement in design, but it is not about open design. It is about emerging systems of production of clothing on demand for personalization such as the ones in mass customization. I don't know about Croatia, but in Western Europe at the moment public innovation agendas are supporting initiatives to bring 'production back to Europe' based on industrial formats such as the Smart Industry or the Industry 4.0. In practice, within the fashion industry, these concepts tend to take the shape of production facilities working on-demand for personalization. Although bringing production back to Europe responds to a motivation of increasing economic growth in the area, the promotion of this format is also based on its (supposed) environmental advantages such as: local production is better, personalized garments are more appreciated and last longer, an industry based on production on-demand produces less waste, etc. However, no one questions if this would be actually the case when we have a flourishing 'smart industry' in Europe. For example, what if this sort of industry creates a complementary market to the one of mass-produced clothing, instead of replacing it? Then all the 'advantages' are not really beneficial for the environment.
I haven't seen your definition, but for me the significance of open design is that it enables new paths of innovation. Instead of taking place in research institutes and R&D departments of companies, the process of innovation in open design is organic and shared.	Unfortunately, I still don't have an answer about that, and I will not have it anyway... only time will tell, but in any case it worth thinking about it. As you can see, I do believe that active user involvement in design brings many beautiful things, but also that we shouldn't fall into the belief that it can solve all our problems.
In my view, open design is a way of work that enables these paths of innovation based on new roles assigned to the actors involved, a culture of sharing, new legal frameworks and virtual and concrete spaces of collective work and exchange.	
What open design is not is secrecy, fear of loosing control, the designer as celebrity, and many other things that would be too long to list here.	
KP> In your research manifesto you set the research agenda and goal for your PhD as defining the connection between emerging models of flexible production and personalized products and the positive impact on sustainability without	KP> You also wrote a lot about user involvement in the design process and the empowering effect that it has on users. What would be the effective design strategies for achieving the

democratisation of design, and what is the ideal of the democratization of design in the first place?	
Well, I think the main empowering aspect of user involvement in design is that people can create (at least at some extent) the objects they use, instead of just choosing them from a store shelf. There is a wider space for decision. Of course, not all consumers are interested in having this 'power', I would say they are a minority. But it is a very interesting area of reflection for design thinkers.	
KP> The seemingly possible democratisation of design implicates the emergence of alternative strategies for production and consumption. Does this mean that design also has the power to create and affect deep social and political change, or is that a utopian statement and most of the changes are still just cosmetic improvements on the surface?	
I would say design in the broader sense has a lot of possibilities to enable deep social and political change. But I'm not taking about the design professional here. I am talking about design as the act of envisioning and enabling desired futures. We are all involved in this process.	
At this point, our actions in the world are so significant that scientists are saying we live in the 'Anthropocene', an epoch when humans are having fundamental effects in earth's ecosystem. When the limits between the artificial and the natural start blurring, everything is designable.	
In that sense our role as humans is that of designing the world we want to live in, and that may include deep social and political change, of course.	

Page

H = 240mm

W = 165mm

☒ portrait

View

Guides ☒

Baseline ☒

Hidden characters ☐

Bounding box ☒

Document grid ☐



GERGŐ KOVÁCS

Digitalna tjeskoba

Dario Dević & Bojan Krištofić

i Info

Gergő Kovács, dvadesetjednogodišnji umjetnik i ilustrator iz Budimpešte, dio je novog naraštaja mladih umjetnika čiji je rad posvećen učincima Interneta na kulturu, društvo i umjetnost. Riječ je o multimedijским djelima koja se kreću između opipljivog (velika otisnuta platna, fizički objekti, projekcije na elemente galerijskog prostora) i neopipljivog (video-loopovi, 3D ilustracija, *photobashing*), a taj pristup se i tematski odražava u njegovim radovima koji istražuju suodnos stvarnog života i onog kojeg živimo na društvenim mrežama. Radi se o novom, trenutno vrlo aktualnom valu 'post-Internet' odnosno *Internet-aware* umjetnosti s naglašenom *Internet kid* estetikom kakvu na domaćem terenu zasad ne vidamo često, a postaje sve cjenjenija diljem svijeta — Kovácsu su radovi tako već izlagani u Pekingu, Frankfurtu, Los Angelesu, New Yorku i Londonu. Osim predstavljanja postojećih djela, Gergő će uz pomoć Iskon Interneta na Danu D predstaviti i novi rad pod nazivom *Lava Flows Through Vocaloid Paradise*.

DD> Mladi si umjetnik čiji su radovi već izlagani diljem svijeta i veseli nas što ćemo na Danu D tvoj rad pokazati i hrvatskoj publici. Da ubrzamo stvari, kako bi nam se najbolje predstavio?

Haha, zbilja ne znam. Stvari koje radim najčešće su virtualne. Uglavnom su o osjećajima. I pretvaranju suza u 3D mape.

DD> Neke od fraza kojima opisuješ svoja djela su 'fragmenti misli', 'depresivna stanja', 'prezasićenost poticajima' i 'prisjećanje na uspomene'. Koliko se univerzalan trudiš biti kad se baviš takvim osjećajima? Koliko toga je tvoja osobna interpretacija nekog općenitog stanja današnje mladeži?

Teme kojima se bavim (virtualnost, teorija Interneta i tako dalje) katkad je teško prikazati na pristupačan način. Dijelom stoga što još ne znamo kamo svrstati umjetnost nastalu nakon što je Internet postao dijelom svakodnevice, dijelom jer smo i dalje vrlo neiskusni u razumijevanju svoje interakcije s novim tehnologijama, a dijelom i zbog akademske i kunsthistoričarske terminologije koja je uglavnom vrlo isključiva i nedokučiva, te umjetnost ne približuje široj publici. U ovom slučaju to nije najsretnija situacija, jer su učinci tehnologije na naše živote stvarni i opipljivi, prezasićenost poticajima i vapnja za stalnim pritokom novih podražaja naš skoro sve zahvaća. Kao 'suvremeni umjetnik', nalazim se u privilegiranom položaju, i kad bih kao takav pokušao biti glasom velikog broja ljudi, moglo bi se lako dogoditi da ih krivo predstavim. Baš zato se najčešće svojim vizualima ne trudim prenositi poruke. Ipak, zbog moje dobi,

radovi koje proizvodim zasigurno bolje rezoniraju s generacijama koje suvremenu tehnologiju doživljavaju kao nešto s čim su rođeni,

jer su to ljudi koji tu tehnologiju razumiju na puno intimnijoj, intuitivnijoj razini.

DD> Tvoja interpretacija suvremene komunikacije, posebice društvenih medija, osjetno je zloslutna: katkad kaotična i agresivna, katkad melankolična i talasasta. Je li riječ o načinu na koji



percipiraš naš odnos s tehnologijom ili pak više estetski izbor?

Na mjestima gdje je tehnologija zabave najraširenija i najnaprednija, elektronski uređaji su skoro pa vanjski organi tijela svojih potrošača, postaju integralni dio načina na koji ljudi funkcioniraju. To se odražava na sve aspekte života. U skladu s time, smatram da je vrlo bitno osvijestiti da tehnologija nije samo poboljšanje, već i duboka promjena naših ekonomija, kultura, društvenih interakcija, svega. Fantastična je i štošta nam olakšava, ali predstavlja i prijetnju, opasnost. Moramo uspostaviti konverziju o njenim posljedicama: primjerice, u 2016. možemo bez problema reći da je ideja privatnosti postala iluzorna.

DD> U svom radu kombiniraš digitalnu umjetnost i fizičke objekte — primjerice, repetitivni video-loopovi često prate velike plohe otisnutog

platna. Što te najviše intrigira i uzbuđuje u istraživanju te neopipljive granice nestvarnog i opipljivog?

Moguće je da ih kombiniram iz čiste potrebe, dok pokušavam preživjeti na razmeđu dizajna i galerijske umjetnosti.

Ili me pak stvaranje posredstvom Interneta naučilo da slobodnije razmišljam o skakanju iz medija u medij — umjesto da se svrstam u jasnu kategoriju 'slikara' ili 'grafičkog dizajnera'. Postoji određena tjeskoba kod umjetnika koji se bave samo digitalnom umjetnošću. Osjećaju se... manje vrijedno, jer njihov rad nije opipljiv? Nije se lako odreći tradicije. Ipak, zanimljivo je razmišljati o tome kako bi digitalna umjetnost mogla postati svoja zasebna 'stvar', jednako cijenjena kao i fizički objekti, i to je nešto čemu se najviše radujem.

DD> Jedna od tehnika koje rabiš je *photo-bashing*, digitalna verzija fotokolažiranja. Kako je, ako ikako, suvremena umjetnost inspirirana Internetom povezana s klasičnim pop-artom, gdje su slične metode kao izvore koristile tada prevladavajuće masovne medije poput televizije i magazinskog tiska?

Photo-bashing je metoda korištenja postojećih slika i *stock* materijala i stvaranja novih vizuala kroz njihovo preslikavanje, retuširanje i izmjenu. Korijene djelomično vuče iz kolaža i tradicionalnog slikarstva, no po meni nije riječ o tehnici koja se temelji na granama tradicionalne visoke umjetnosti poput pop-arta. Riječ je načinu rada dizajnera i ilustratora koncepta u industriji kompjuterski generirane animacije, gdje je fokus što je brže moguće hiperrealistično skicirati ideje redatelja, scenarista ili pak proizvođača video-igara. U pop-artu su elementi *mainstream* kulture korišteni kao motivi koje bi publika mogla brzo prepoznati i

s njima se poistovjetiti — u tom pogledu je vjerojatno sličniji post-Internetskoj umjetnosti nego s tehničke strane. Reference na pop-kulturu odasvud! Tu je i problem koji obje umjetničke grane dijele — pitanje autorskih prava.

BK> Jesi li ikad razmišljao o tome da svoje ideje i vještine upregneš u duže, narativno djelo? Možemo li u budućnosti od tebe očekivati kakav animirani film i što bi te moglo inspirirati na njegovu izradu?

U početku sam sanjao o karijeri u animaciji, no ta me glomazna industrija vrlo brzo razočarala. Shvatio sam da nemam baš najbolju vizualnu imaginaciju, a to je ključno za crtanje pokreta i sličnog. Ipak, u zadnje vrijeme sam se počeo vraćati 3D animaciji — upravo sam dovršio spot za kanadski sastav Jade Statues i s radom *Aquamorph* sudjelovao na nekoliko izložbi video-umjetnosti. Sve mi je lakše zamisliti se u ulozi umjetničkog direktora na kakvom projektu u animaciji.

BK> Jesi li upoznat sa širom istočnoeuropskom animacijskom scenom? Postoje li, po tebi, neke karakteristike koje tu scenu jasno diferenciraju od zapadnjačke?

Nisam baš najbolja osoba koju biste to mogli pitati. Moji interesi i pristup tom polju razlikuje se od ljudi koji se aktivno bave animacijom. Uvijek mi je pomalo teško govoriti o razlikama 'istok-zapad', no katkad zamijetim da,

iako suvremena istočnjačka animacija u mnogočemu nalikuje zapadnjačkoj, često zna biti retrospektivnija, nostalgичnija, i u konceptualnom i u estetskom smislu.

Post-socijalističke vibre, boje gradova koje poznajem poput Budimpešte ili Beograda...

GERGŐ KOVÁCS Digital Anxiety

Dario Dević & Bojan Kristofić

Info

Gergő Kovács is a twenty-one year old illustrator and artist based in Budapest. A part of the new generation of young artists who observe the internet's effects on aesthetics, culture and society, Kovács creates multimedia works that include both physical objects such as large swaths of printed canvas, and digital art including video-loops, 3D illustration and 'photobashed' collage art. This approach reflects the themes of Kovács' work as well, aiming directly at the correlation of our real lives and the ones we lead online. This new wave of very current 'post-Internet'/'Internet aware' art with a pronounced 'Internet kid' aesthetic is rarely seen in Croatian galleries, while growing rapidly in popularity abroad Kovács' work has already been shown in Beijing, Frankfurt, Los Angeles, New York and London. Along with a presentation of already produced art, Gergő will present a brand new piece entitled *Lava Flows Through Vocaloid Paradise* at our festival, with great support of our sponsor, Iskon Internet.

DD> As a young artist, you've already exhibited your work all around the world — so we're quite excited to introduce your art to a Croatian audience. To speed things up, how would you introduce yourself and your art to us?

Haha, I don't really know. I create things, usually very virtual. Mostly about feelings. And turning tears into 3D maps.

DD> Some of the phrases you use to describe your work are 'fragments of thought', 'depressing sensations', 'stimulus overloads' and 'memory recollections'. When exploring these feelings, how universal do you try to be, if at all? Or to put it another way — how much of it is your own idea of what any young person feels today?

It's definitely hard to make the kind of topics I work with (virtuality, internet theory, and such) accessible. Partly because we don't yet know how to call art that takes place after the internet's already become part of our daily lives, partly that we are very unexperienced in understanding our interactions with these new technologies, and partly because of the nature of the terminology used by academia and art theory, which usually makes most people feel excluded, and that's not directly helpful in making art reach wider audiences. It shouldn't be like this, since the effects of technology on our lives are very real, the overload of impulses, the demand for constant stimulation affects almost everyone. As a 'contemporary artist', I fill in a privileged role, and as such I think if I would try to be the voice of a large group of people, that might not be reflective of them, so I very rarely try to communicate messages with my visual work.

My age definitely helps to make what I create resonate with generations who experience modern technology as a birthright,

they might have a more intimate understanding on the pros and cons of living with technology.

DD> You interpret modern communication, especially social media, with a noticeable ominous overtone: sometimes chaotic and aggressive, at other times melancholic and undulating. Is this the way you perceive our relationship with technology or more of an aesthetic choice?

In countries where entertainment technology is the most advanced, electronic devices act almost as external organs, they become integral parts of how people function. The effects of this spread out to all areas of the world. Accordingly, I think it should be very important to be aware that technology like social media is not only enhancing, but also act as an incredibly strong force that changes our economies, culture, social interactions, everything. It is amazing

and makes lots of things easier, but it also represents threat and danger. We have to talk about it's consequences: for example, we can safely say that, in 2016, privacy is definitely an illusion.

DD> Your techniques mesh digital video with physical objects in interesting ways. For example, repeating video loops are often accompanied by large swaths of printed canvas. What excites and intrigues you about this intangible borderline between digital and physical?

Maybe I mix the two out of necessity, trying to survive on the borders of design and gallery-based art.

Or learning to create via the internet taught me to think freely between mediums — instead of specific roles and professions, like 'graphic designer' or 'painter'. There is often a certain anxiety associated with producing digital-only work. Feeling... less, because it's not physical? It's not easy to cut connections with traditions. I think it's very interesting to think about how digital-based art could become its own separate 'thing', as meaningful as physical objects, and that's definitely something I look forward to the most.



DD> One of the techniques you use is 'photo-bashing', a digital spin on photo-collage. How is contemporary internet-inspired art connected to classic pop-art, where similar techniques made use of the then prevalent and rapidly evolving media of television and print magazines?

Photo-bashing is the method of using already existing images and stock materials to create something new via repainting, retouching, editing. While it partly has roots in collaging, and maybe more in traditional painting, in my opinion it's not a practice based in aesthetic-oriented ('fine') fields such as pop-art. Instead, it's a widespread technique among designers and concept artists working in the CGI industry — where the focus is creating hyperrealistic sketches as quickly as possible, based on the ideas of directors, scriptwriters, game developers. Pop-art used 'mainstream' cultural elements as motifs, what were instantly recognizable and relatable by the audience — I think internet-inspired art has a lot in common with it in this regard. Media references everywhere. And there is also the common problem of copyright.

BK> Have you ever thought of applying your illustration and animation ideas and skills into a longer, dramatic narrative? In other words, can we expect at least an animation short from you and what could inspire you to work in that form?

I originally dreamed about becoming an animator, but I've become very disillusioned with the big industry and realised that my visual imagination, essential for drawing movement and such, was not really the best. However, I've kind of started finding my way back recently with 3D animation — I just created a music video for the Canadian musician Jade Statues, and participated in several video events in the last year with my piece Aquamorph. I could very easily imagine myself in an art director role on another project like those.

BK> Are you familiar with a broader Eastern European illustration and animation scene? According to you, what are its distinctive virtues when compared to the Western world?

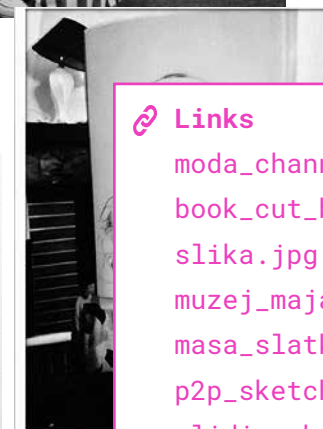
I'm not very knowledgeable in this, to be honest. My interests and approach to these fields is very different from those who actively participate in these scenes. I feel a bit uneasy about making a comparison between 'west' and 'east', but usually what I perceive that

while contemporary Eastern European illustration and animation shares lots of visual features with western works, it tends to be more retrospective, nostalgic, both conceptually and aesthetically.

Influential vibes of post-socialism, color palettes which remind me of the cities I'm familiar with — Budapest, Belgrade, and so on.

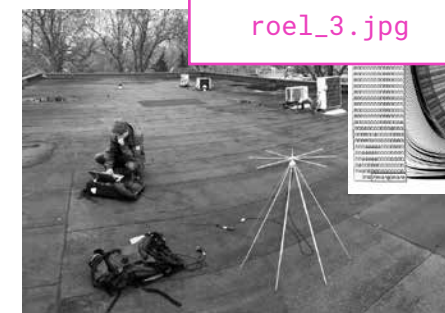
Radionice

Workshops#



Links

moda_channel.jpg
book_cut_biblio.jpg
slika.jpg
muzej_maja.jpg
masa_slatka.jpg
p2p_sketch.jpg
glidina_hackeri.jpg
slika_nji3_gif.jpg
body_101_rozic.jpg
otvoreni_grad.jpg
roel_3.jpg



Uvodnik

Otvoreni dizajn aktualna je dizajnerska tema koja je u inozemstvu naširoko istraživana, a unutar naših granica manje poznata čak i stručnoj javnosti. Edukativni se program Dana D stoga ove godine nametnuo kao ključan dio festivalskog formata kroz koji će posjetitelji sve što vide na izložbama i rasprave u diskurzivnom programu moći bolje osvijestiti kroz praktičan rad. Radionice, kojih je ove godine ponovno više no na ijednom dosadašnjem festivalu, otvoreni dizajn sagledavaju iz različitih kuteva i primjenjuju na različite momente u dizajnerskom procesu. Naši gosti iz Italije Loredana Bontempi i Emanuele Bonetti tako će nam pokazati kako otvaranjem načina rada unutar dizajnerskog tima, kroz ukidanje klasične hijerarhijske piramide i uvođenjem lateralnog sustava u kojem svaki član ima jednako vrijedan *input* možemo dobiti nove i neočekivane rezultate. Otvaranjem međuljudskih odnosa bave se i Maja Kolar i Maša Poljanec, koje će na Danu D nastaviti projekt *Muzej budućnosti — Dizajn scenariji* započet u sklopu međunarodnog projekta *Translocal: Museum as Toolbox*, kroz koji proučavaju dizajniranje odnosa prostora, posjetitelja i umjetnosti u muzejskom kontekstu. Tehničkim aspektima otvorenog dizajna bave se *hacklabovci* Dina Karadžić i Vedran Gli-go, te nizozemski dizajneri Yoana Buzova i Roel Roscam Abbing — prvi kroz korištenje *open-source* alata proučavaju dizajnersku metodologiju, a potonji će polaznike naučiti kako sami stvoriti jednostavne *open-source*, *open-hardware* module s vrlo specifičnom praktičnom namjerom. Posebno valja istaknuti radionicu otvorene mode i odijevanja — budući se o principima otvorenog dizajna najmanje govori i radi u kontekstu mode, tu smo radionicu odlučili održati ranije u svibnju, tako da na samom festivalu možemo predstaviti rezultate i teorijske zaključke do kojih su voditeljice došle u suradnji s polaznicima. Modom se bavi i Dizajnerska početnica Andreje Rožić, koja će najmanjim polaznicima pokazati osnove kostimografije, ali i odnosa ljudskog tijela i odjevnih predmeta, a zagrebačka dizajnerska trojka NJI3 srednjoškolce će naučiti da GIFovi s interneta nisu tu samo da bi se kopirali i *reblogirali* već da ih mogu i sami izraditi, dotičući se tako danas gorućih tema poput vernakularnog grafičkog oblikovanja i memetike u dizajnu. Jasno je — edukativni program kroz posljednjih je nekoliko godina od popratnog programa stasao u ključan dio festivala koji polaznicima nudi znanja i iskustva koja se u Hrvatskoj teško ili nikako ne mogu naći igdje drugdje.

Introduction

Open design is a topical design subject that has been widely researched abroad, while inside our borders it is less known even to the experts. Therefore, the educational programme of this year's D-Day has emerged as the key part of the festival format through which the visitors will be better able to grasp everything they see in the exhibitions and hear in the discussions in the discursive programme by doing practical work. Workshops, whose number is again greater this year than at any other previous festival, look at open design from different angles and apply it to different moments in the design process. Our guests from Italy, Loredana Bontempi and Emanuele Bonetti, will show us how we can get new and unexpected results by opening up the way we work in a design team, through abolishing the classic hierarchical pyramid and introducing a lateral system in which every member has an equally valuable input. Maja Kolar and Maša Poljanec are also involved in opening up interpersonal relationships. They will continue their project *Museum of the Future – Design Scenarios* that was started as part of the international project *Translocal: Museum as Toolbox*, through which they study designing relationships between spaces, visitors and art in the museum context. Technical aspects of open design are a topic of interest for Dina Karadžić and Vedran Gli-go from Hacklab, as well as the Dutch designers Yoana Buzova and Roel Roscam Abbing – the former study design methodology through using open-source tools, while the latter will teach participants how to create simple open-source, open-hardware

modules by themselves with a very specific practical purpose. Of special note is the open fashion workshop led by Ivana Čuljak and Lea Vene from the Centre for Fashion and Clothing Research – since the principles of open design are least discussed and applied in the context of fashion, we had decided to hold that workshop earlier, in May, so that at the festival we could present the results and theoretical conclusions reached by the workshop hosts in collaboration with the participants. Fashion is also the focus of the Design Primer by Andreja Rožić who will show the youngest participants the basics of costume design, but also the relationship of the human body and articles of clothing. The NJI3 designer trio from Zagreb will teach high schoolers that GIFs on the Internet are not there just to be copied and reblogged but that they can also make them themselves, thus touching on today's hot topics like vernacular graphic design and memetics in design. It is clear – the educational programme has grown in the last several years from a secondary programme into a key part of the festival that offers participants knowledge and experiences that are hard or impossible to find elsewhere in Croatia.



Otvorena moda

LEA VENE & IVANA ČULJAK

28 – 29/05/2016

Pogon, Kneza Mislava 11



Koncept otvorene mode razmatramo u kontekstu jačanja *ready-to-wear* industrije, univerzalnog sistema masovne produkcije estetiziranih odjevnih predmeta, koja kulminira 60-ih godina 20. stoljeća. Kolaboracija modnih dizajnera koje etablira institucionalni modni sistem s brendovima koji proizvode odjeću za masovno tržište po pristupačnim cijenama (kao što su primjerice, H&M ili Uniqlo) primjeri su otvaranja mode na samom tržištu. S druge strane, koncept otvorene mode može se iščitati u modnim medijima preko kojih modna poruka može biti slobodno plasirana i distribuirana (modni i lifestyle magazini, stručni magazini poput *Burde* ili razni DIY tutoriali). Uzimajući u obzir sistem mode i njegovu neodvojivu vezu s tržištem te pojedinačnim i/ili grupnim habitusom propitivat ćemo koncept otvorene mode, hijerarhiju sustava, kulturne i socijalne aspekte koji određuju otvorenost modnog sistema samog.

LEA VENE je povjesničarka umjetnosti, kulturna antropologinja i teoretičarka mode. Radi kao kustosica u galeriji Miroslav Kraljević, suradnica je na ETNO film festivalu u Rovinju, istraživačica u Centru za istraživanje mode i odijevanja — CIMO i vanjska suradnica na Tekstilno-tehnološkom fakultetu.

IVANA ČULJAK završila je modni dizajn te teoriju i kulturu mode na Tekstilno-tehnološkom fakultetu, program *Kustoske platforme* te godišnji edukativni program Centra za ženske studije. Kao dizajnerica Ivana je sudjelovala na projektima inkluzivnog dizajna u organizaciji HDD-a, organizatorica je *artOmata* — sajma nekonvencionalni umjetničkih predmeta, istraživačica u Centru za istraživanje mode i odijevanja — CIMO, te je na stručnom osposobljavanju kao kustosica u Muzeju Grada Zagreba.

Lea Vene is an art historian, cultural anthropologist and fashion theoretician. She works as a curator at the Miroslav Kraljević Gallery, an associate at the ETNO Film Festival in Rovinj, a researcher at the Center for Fashion and Clothing Research (CIMO), and as a teaching assistant at the Faculty of Textile Technology in Zagreb.

Ivana Čuljak is a graduate of Fashion Design at the Faculty of Textile Technology in Zagreb, as well as the Curatorial Platform program at the Center for Women's Studies. As a designer, Ivana has participated in inclusive design projects organized by the Croatian Designers Association. She is an organizer of the *artOmat* fair of unconventional artistic objects, a researcher at the Center for Fashion and Clothing Research (CIMO), and is currently undergoing professional training at the Zagreb City Museum.

Open Fashion

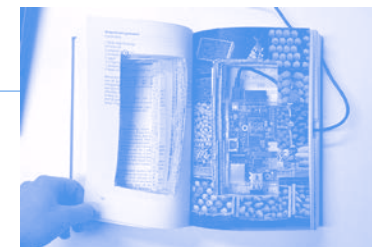
We are examining the concept of 'open fashion' in the context of the growing ready-to-wear industry, the universal system of mass-produced and aestheticized clothing that peaked in the 1960s. Collaborations by fashion designers championed by the institutionalized fashion system with brands that mass-produce clothing at affordable prices (e.g. H&M or Uniqlo) can be viewed as opening up fashion to the market. On the other hand, the concept of open fashion can also be found in fashion media which allow a fashion concept to be distributed freely (fashion and lifestyle magazines, professional magazines such as *Burda*, or various DIY tutorials). Taking into account the fashion system and its inseparability from the market and the group and/or personal habitus, we will question the concept of open fashion, the hierarchy of the system, the cultural and social aspects which define the openness of the fashion system itself.



Bibliotecha

ROEL ROSCAM ABBING | YOANA BUZOVA

petak/friday
10/06/2016



Bibliotecha je alternativni model distribucije digitalnih tekstova koji udrugama, kolektivima ili zajednicama dopušta da stvaraju i dijele vlastite zbirke. Sustav se oslanja na mikroracunalo i *open-source* softver koji poslužuju knjige preko lokalnog wi-fi hotspota. Tijekom radionice, polaznici će korak po korak proći uvod u uspostavljanje sustava *Bibliotecha*. Polaznici svih razina znanja su dobrodošli. Samo trebate ponijeti laptop.

ROEL ROSCAM ABBING umjetnik je i istraživač koji se bavi problemima i kulturama vezanima uz mrežno računalstvo. Također se bavi temama poput mrežnih infrastruktura, politike tehnologije te uradi sam pristupa. Magistrirao je umrežene medije na Institutu Piet Zwart u Rotterdamu, a prvostupničku diplomu dobio je na Akademiji Willem De Kooning. Trenutno predaje na Odjelu za digitalne vještine na Akademiji Willem de Kooning.

YOANA BUZOVA je interdisciplinarna umjetnica kojoj je jako stalo do javnog prostora te zanemarenih trenutaka i objekata. Koristi se niskotehnološkim, uradi-sam metodama, nađenim i prenamijenjenim materijalima, kako bi stvorila poetične trenutke. Joana je opsjednuta kutijama. Nedavno je magistrirala na Institutu Piet Zwart u Rotterdamu u Nizozemskoj, a prije toga je prvostupničku diplomu iz fotografije dobila na Nacionalnoj akademiji za kazališnu i filmsku umjetnost u Sofiji. Predavačica je i instruktorka u Interaction Station na Akademiji Willem De Kooning u Rotterdamu te je članica Filmwerkplaats.

Bibliotecha

Bibliotecha proposes an alternative model of distribution of digital texts that allows specific communities to form and share their own collections. It relies on a microcomputer running open-source software to serve books over a local wifi hotspot. During the workshop participants will get a step by step introduction in setting up the Bibliotecha system. At the end of the workshop each (group of) participant(s) will make a Bibliotecha node, ready to distribute electronic books. Participants with all levels of knowledge are welcomed. You just need to bring a laptop. More about the workshop: <http://bibliotecha.info/workshop/>

Roel Roscam Abbing (1990, NL) is an artist and researcher whose work engages with the issues and cultures surrounding networked computation. He engages with themes such as network infrastructures, the politics of technology and do-it-yourself approaches. He holds an MA Networked Media from the Piet Zwart Institute in Rotterdam and a Fine Arts BA (Hon) from the Willem De Kooning Academy. Currently he teaches at the Digital Craft department of the Willem de Kooning Academy.

Yoana Buzova (Йоана Бузова) is an interdisciplinary artist, passionate about public space and neglected moments and objects. She employs low-tech, DIY methods, found and repurposed material to create poetic moments. Yoana has an obsession with boxes. Recently completed the Master's Program at the Piet Zwart Institute in Rotterdam, the Netherlands and has a previous BA degree in Photography at The National Academy for Theatre and Film Arts, Sofia. She is a teacher and instructor in the Interaction Station in the Willem de Kooning Academy, Rotterdam and is a member of the Filmwerkplaats.



Muzej budućnosti — Dizajn scenariji

MAJA KOLAR I MAŠA POLJANEC



petak/friday
10/06/2016

Radionica *Muzej budućnosti — Dizajn scenariji* bavi se preispitivanjem funkcioniranja i uloge muzeja, te idejom što bi on mogao predstavljati u budućnosti. Muzeji se transformiraju i postaju nove institucije i sustavi, platforme za komunikaciju, povezivanje, razmjenu i nove vrste susretanja. Na temelju prethodno provedenog istraživanja skicirat će se više spekulativnih dizajn scenarija o muzeju budućnosti — odnosno različitim mogućnostima komunikacije između ljudi, objekata i prostora (posjetitelj–objekt, kustos–muzej,...). Scenariji će kroz propitivanje uspostavljenih sustava i uloga ponuditi nekoliko utopističkih prijedloga u vidu dizajna hipotetskih društvenih situacija, budućih usluga, predmeta, novih profesija, narativa, iskustava, alternativnih mogućnosti i sl. u muzeju budućnosti.

MAJA KOLAR I MAŠA POLJANEC nezavisne su dizajnerice i strastvene sakupljačice informacija. Njihovu je praksu najbolje opisati kao tematska istraživanja bazirana na dizajnerskom radu. Taj je pristup vidljiv u većini njihova rada unutar kulturnog sektora, kao i na polju društvenog dizajna. Njihovo je sjedište umjetničko-dizajnerski kolektiv

Oaza, kojeg su i suosnovala u Zagrebu 2013. godine. Oaza je prvotno formirana nakon niza međusobnih dizajnerskih suradnji šest članica. Kroz javna predavanja, radionice i prezentacije pokušavaju na nove načine doprinijeti dizajnerskoj praksi i edukaciji. Više o voditeljicama: www.o-a-z-a.com

Museum of the Future — Design Scenarios

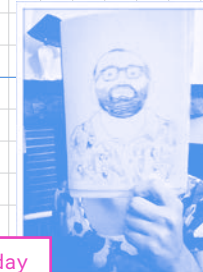
The Museum of the Future — Design Scenarios workshop questions the functioning and role of museums and the idea of what they might represent in the future. Museums are transformed and become new institutions and systems, platforms for communication, interconnectedness, exchange and new ways of meeting. Based on previously conducted research, several speculative design scenarios about the museum of the future will be outlined — i.e. different possibilities for communication between people, objects and space (visitor–object, curator–museum...). Through questioning established systems and roles, the scenarios will offer several utopian proposals in the form of design of hypothetical social situations, future services, items, new professions, narratives, experiences, alternative options, etc. in the museum of the future.

Maja Kolar and Maša Poljanec are independent design professionals and passionate information gatherers. Their practice is best characterized as thematic investigation, with a common interest in design-led research work, an approach applied to most of their production within the cultural sector, as well as in the field of social design practice. They are based in an art and design collective Oaza, which they co-founded in 2013 in

Zagreb. The collective was initially formed after a number of mutual cross-sector collaborations between the six co-founding members working in the field of design. Through public lectures, workshops and presentations they are trying to contribute to the production and presentations of design practice, as well as design education, in new ways. More about Maja & Maša: www.o-a-z-a.com

Peer-to-peer Open Design Workshop

EMANUELE BONETTI I LOREDANA BONTEMPI



subota/saturday
11/06/2016

Peer-to-peer Open Design Workshops niz su radionica namijenjenih grafičkim dizajnerima. Na njima, polaznici moraju dovršiti dizajnerski zadatak u kratkom roku koristeći nove *peer-to-peer* metode suradnje. Polaznici će proći kroz sve najvažnije aspekte dizajnerskog procesa, od istraživačke i konceptualne faze, do ostvarenja dizajnerskog prijedloga, i to kroz alternativni dizajnerski proces koji svim dizajnerima u grupnom projektu daje jednaka prava i odgovornosti, te se svaka odluka donosi bez klasične hijerarhije ili središnje kontrole. Na dizajnerski *brief* polaznici moraju reagirati koristeći tehnike savladane u sklopu projekta *P2P design strategies* kako bi pokazali da *peer-to-peer* okruženje može biti — u najmanju ruku — učinkovito koliko i ono hijerarhijsko. Izvorno osmišljen 2009. u sklopu magistarskoga rada, *peer-to-peer* dizajnerske radionice održane su nekoliko puta na raznim festivalima dizajna, te u mnogim školama i institucijama.

Više o radionicama: <http://p2pdesignstrategies.parcodiyellowstone.it/>

Peer-to-peer Open Design Workshop

Peer-to-peer Open Design Workshops are a series of workshops aimed at graphic designers. The participants are asked to complete a design commission in a short time period, using new *peer-to-peer* collaboration methods. At the workshop, participants are asked to respond to a design brief using the techniques developed within the 'P2P design strategies' project, in order to demonstrate that a *peer-to-peer* environment can be — at least — as effective as a hierarchical one. Participants will be taken through all the most important aspects in the design process, from the research and concept phase, to the implementation of the design proposal. This alternative design process gives all the designers in a group project the same rights and responsibilities and every decision is made without a classical hierarchy or centres of control. Originally developed in 2009 as part of a MA graduation project, *peer-to-peer* design workshops have been held several times at various design festivals, schools and institutions. Learn more: <http://p2pdesignstrategies.parcodiyellowstone.it/>

PARCODIYELLOWSTONE je studio komunikacijskog dizajna usredotočen na web dizajn i brendovski identitet sa sjedištem u Milanu. Svaki projekt smatraju prilikom za stvaranje jedinstvenih i suvremenih rješenja s ciljem komunikacije vrijednosti naših klijenata. Vjeruju u podučavanje i dijeljenje. Više o voditeljima: <http://www.parcodiyellowstone.it/>

Parcodiyellowstone is a communication design studio focused on web design and brand identity based in Milan. We face every project as an opportunity to create unique and contemporary solutions with the aim of communicating our clients' values. We believe in teaching and sharing. Learn more: <http://www.parcodiyellowstone.it/>

Radionica *Peer-to-peer Open Design* omogućena je u suradnji s Talijanskim institutom za kulturu u Zagrebu. *Peer-to-peer Open Design Workshops* is organized with support of The Italian Institute for Culture in Zagreb.



Hiperlizeze – Data mining i analiza teksta

DINA KARADŽIĆ I VEDRAN GLIGO

subota/saturday
11/06/2016

Jednodnevna praktična radionica *Hiperlizeze* temelji se na slobodnom pristupu interdisciplinarnim principima prikupljanja i računalne analize tekstualnog sadržaja. Epicentar radionice je *open-source* softver *RapidMiner Studio* koji se koristi za ekstrakciju i obradu temeljnih jezičnih semantičkih jedinica — riječi. Prikupljene semantičke podatke, izvučene iz njihovog prirodnog/funkcionalnog okruženja, možemo upotrijebiti za čitav niz vizualnih izričaja, od utilitarnih/pragmatičnih (korisnih u polju podatkovne znanosti), do potpuno apstraktnih i iznenađujuće likovnih/asemičkih. Rezultat radionice bit će autorska djela s izvorom u pronađenim, tuđim podacima, te ishodom u obliku upečatljivih, vlastitih autorskih vizualizacija.

VEDRAN GLIGO — voditelj projekta hacklab01 [hacklab01.org] u AKC Attack [attack.hr], GNU / Linux entuzijast, freelance content manager i web developer. Suradnik na raznim umjetničkim projektima kao što su Pivilion.net i /'fu:bar/ [fubar.space]. Ima poster Richarda Stallmana u sobi i misli da bi sve trebalo biti pod GPLom. Više o Vedranu: v3d.space

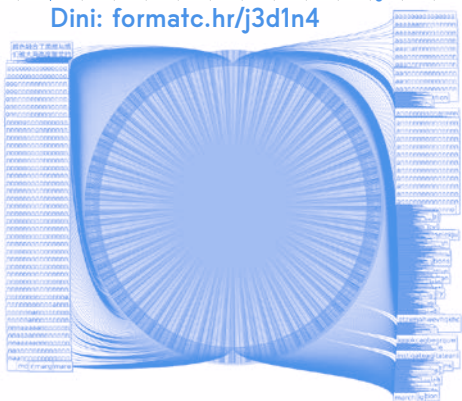
DINA KARADŽIĆ — BFA+MFA na ALU Zg 2012; od 2014. suosnivačica i umjetnička voditeljica umjetničke organizacije Format C [www.formatc.hr], organizacije s fokusom na suvremenom umjetničkom istraživanju i suradničkom stvaralaštvu. Aktivno (su) djeluje u području suvremenih transdisciplinarnih i edukativnih praksi; eksperimentira u području vizualne i digitalne i internetske umjetnosti; radila u poljima stop-animacije i autorskog oblikovanja likova, te freelance ilustracije. Više o Dini: formatc.hr/j3d1n4

HIPERITHESES
(DATA MINING AND TEXT ANALYSIS)

Hiperltheses is a one-day practical workshop is based on a free approach to interdisciplinary principles of collection and computer analysis of textual content. The epicenter of the workshop is the open-source software *RapidMiner Studio* which we use to extract and analyze basic semantic units of language — words. We can use the collected semantic data, extracted from its natural/functional surroundings, for a number of visual expressions, from the utilitarian/pragmatic (useful in the field of data science), to the completely abstract and surprisingly artistic/asemic. The result of the workshop will be original works created from somebody else's found data in the form of striking original visualizations.

VEDRAN GLIGO — hacklab01 project manager at AKC Attack, GNU / Linux enthusiast, freelance content manager and web developer. Collaborator on many art projects, such as Pivilion and /'fu:bar/. Has a poster of Richard Stallman in his room and thinks everything should be under GPL. More about Vedran: v3d.space

DINA KARADŽIĆ — received a BFA and an MFA at the Academy of Fine Arts in Zagreb in 2012. Since 2014 she has been the co-founder and artistic director of the arts organization Format C [www.formatc.hr], an organization focused on contemporary art research and collaborative creation. She is actively involved in the field of modern transdisciplinary and educational practices; experimenting in the field of visual | digital | Internet art; has worked in the fields of stop-motion animation and original character design, and freelance illustration. More about Dina: formatc.hr/j3d1n4



Dizajnerska početnica

GlFart

NJI3 / Tessa Bachrach Krištofić, Dina Milovčić i Franka Tretinjak

Gifovi — grafiti interneta — oblik su komunikacije dostupan svima. Mladi ih često koriste u međusobnoj komunikaciji na društvenim mrežama, a najčešće u gotovom obliku u kojem su ih na internetu već pronašli. No uz malo truda, gifovi mogu postati jak komunikacijski alat! Cilj radionice je naučiti mlade kako stvarati animirane gifove i koristiti ih kao komunikacijski alat kroz animirani crtež, dizajn ili fotografiju!

NJI3 dizajnerski je kolektiv koji čine Tessa Bachrach Krištofić, Dina Milovčić i Franka Tretinjak, članice HDD-a. Izlagale su na brojnim izložbama, sudjelovale na radionicama i vodile ih. Nagrađivane su dizajnerice koje se bave dizajnom u tiskanim i virtualnim oblicima.

nedjelja/sunday
12/06/2016



Design 101: GlFart

GIFs — the graffiti of the Internet — are a form of communication available to everyone. Young people often use them when communicating on social networks and most often in the form already available on the Internet. But with a little effort gifs can become a powerful communication tool! The goal of the workshop is to teach young people how to create animated gifs and use them as a communication tool through animated drawings, design or photographs!

NJI3 is a design collective composed of Tessa Bachrach Krištofić, Dina Milovčić and Franka Tretinjak, members of the Croatian Designers' Association. They have exhibited in numerous exhibitions, as well as participated in and ran workshops. They are award-winning designers who practice design in both printed and virtual forms.

Our Design 101 program is powered by Iskon

Tijelo i odijelo

ANDREJA ROŽIĆ

nedjelja/sunday
12/06/2016

Odjenuti se (ili razodjenuti) prirodna je ljudska potreba, način na koji ljudsko tijelo i osoba osiguravaju protezanje u prostor i vrijeme, a time i prvu komunikaciju s drugima. Ova radionica govori o razvoju odjevnih predmeta te njihovom odnosu prema ljudskom tijelu i njegovim pokretima. Kroz izradu kostima od papira i filca klamanjem i lijepljenjem, naučit ćemo o razlici između zapadnjačke i ne-zapadnjačke odjeće, te odnosu prema tijelu (naglašavanjem spola/neutraliziranjem spola; olakšavanjem kretanja; stvaranjem novih gesti zbog odjeće i modnih dodataka).

ANDREJA ROŽIĆ, mag. ing. des., završila je Školu za primijenjenu umjetnost i dizajn te Tekstilno-tehnološki fakultet u Zagrebu. Karijeru je započela kao pravnik modnog dizajnera, a trenutno radi kao dizajnerica interijera u vlastitoj tvrtki. Uže polje interesa joj je istraživanje funkcionalnosti stvari i prostora, te njihov odnos prema ljudskom tijelu.



Design 101: Clothing the Body

Dressing (or undressing) is a natural human need with which the human body and the person facilitate their expansion into space and time, and consequently their first communication with others. This workshop discusses the development of articles of clothing and their relation to the human body and its movements. Through making of costumes out of paper and felt by stapling and gluing we will learn about the difference between the Western and non-Western clothing as well as about the relationship towards the body (emphasizing the gender/neutralizing the gender; easing movements; creating new gestures because of clothing and fashion accessories).

Andreja Rožić, M.S. in Textile Design, graduated from the School of Applied Arts and Design and the Faculty of Textile Technology in Zagreb. She started her career as an intern with a fashion designer and she currently works as an interior designer in her own firm. Her special field of interest is researching functionality of objects and space, as well as their relationship towards the human body. Our Design 101 program is powered by Iskon



Kako napraviti vrt u gradu

KAMPANJA ZA INTERKULTURNI DRUŠTVENI CENTAR

subota i nedjelja/
sunday and sunday
11 & 12/06/2016

Kampanja Zagreb: otvoreni grad? koja se zalaže za Interkulturni društveni centar priključuje se Danu D radionicom uspostave vrta kraj Pogona – Zagrebačkog centra za nezavisnu kulturu i mlade. Održivi razvoj i uzgoj biljaka u gradu važan su dio budućeg Centra pa je ideja radionice naučiti kako izraditi osnovni namještaj potreban za urbani vrt kao i osnove sadnje i uzgoja biljaka u urbanom kontekstu. U tome će nam pomoći Cvijeta Bišćević i Gordana Dragičević iz udruge Parktipicacija i dizajnerica Dorotea Kutleša. Radionica se sastoji od dva dijela: prvi je ograđivanje i rasporedi gredica i osmišljavanje i izrada osnovnog vrtnog namještaja, dok je drugi dio posvećen uspostavi vrta.

Izrada vrtnog mobilijara omogućuje uzgoj povrća na lokacijama koje inače nisu pogodno za vrtlarenje, a povišeni elementi za uzgoj omogućuju uključivanje i olakšani pristup osobama s invaliditetom ili starijim osobama. Također, izrada vrtnog mobilijara motivira sudionike da sami recikliraju ili izrade inovativne elemente za vrtlarenje za raznolike specifične uvjete (npr. pokretni elementi za uzgoj na terasama, krovovima ili betonskim površinama).

Za uspostavu vrta primijenit će se permakulturne tehnike uzgoja hrane poput: malčiranja, sadnje polukulturnih gredica, odnosno, kombiniranje trajnih jestivih kultura s jednogodišnjim i dvogodišnjim kulturama, korištenje biljaka koje međusobno pospješuju rast i smanjuju opasnosti od oboljenja, te uzgoj na visokim samokompostirajućim i samo-navodnjavajućim gredicama i sl.

How to Create a Garden in the City

The Zagreb: otvoreni grad? (Zagreb: Open City?) campaign that advocates opening an Interculture Social Centre joins D-Day with a workshop for setting up a garden next to Pogon – Zagreb Centre for Independent Culture and Youth. Sustainable development and plant cultivation in the city are an important part of the future Centre so the idea of the workshop is to teach people how to make the basic fittings necessary for an urban garden, as well as the basics of planting and cultivating plants in an urban context. Cvijeta Bišćević and Gordana Dragičević from the Parktipicacija association and designer Dorotea Kutleša will help us with that. The workshop consists of two parts: the first one is fencing in and arranging garden beds, and designing and making basic garden fittings, while the second one is focused on establishing a garden.

Making garden fittings enables growing vegetables in locations that are normally not suitable for gardening while elevated growing elements enable inclusion and ease of access for people who are disabled or

elderly. Also, making garden fittings motivates the participants to recycle or make innovative gardening elements for diverse specific conditions (i.e. movable elements for growing on terraces, roofs or concrete surfaces).

Establishing a garden will require the use of permaculture techniques of growing food, like: mulching, planting semiculture beds, i.e. combining perennial edible cultures with annual and biennial cultures, using plants that mutually improve growth and decrease the risk of diseases, as well as growing in tall self-composting and self-watering beds, etc.



 Document colors

-  Pantone 2727 U
-  Pantone 807 U
-  [Black]



Diskurzivni program

Discursive program



!!! Warning !!!
modified link



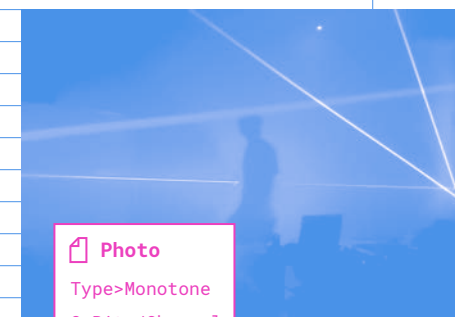
 Links

maldini.jpg
medak.jpg
aleks.jpg
silvio.jpg
haag.jpg
jesse.jpg
zemva.jpg
radiona.jpg
arhitektura.jpg



 Photo

Type>Monotone
8 Bits/Channel



IRENE MALDINI

Što je drugačije u otvorenom dizajnu?

Irene Maldini radi kao znanstvenica za CREATE-IT, odnosno AMFI na Sveučilištu u Amsterdamu (HvA), te trenutno piše doktorat na Sveučilištu Vrije (VU) u Amsterdamu. Studirala je industrijski dizajn (EUCD, FADU, Urugvaj) te kulture dizajna na Sveučilištu Vrije, a njezina su polja interesa dizajn, edukacija i istraživanje. Radila je i u Urugvaju i Brazilu.

U ovom razgovoru smjestit ću 'otvoreni dizajn' u povijesni kontekst i predstaviti ga kao jednu od najznačajnijih posljedica popularizacije digitalnih tehnologija u dizajnu. Govorit ću o tome kako otvoreni dizajn kao alternativni, distribuirani model inovacije može biti različit od tradicionalnih načina dizajna i proizvodnje predmeta. Naposljetku, ukratko ću se osvrnuti na njegove društvene, pravne i političke implikacije te posljedice za dizajnersku praksu i materijalne rezultate.

Irene Maldini is a researcher at CREATE-IT/AMFI, Amsterdam University of Applied Sciences (HvA) and a PhD candidate at VU University Amsterdam. She studied industrial design (EUCD, FADU, Uruguay) and design cultures (VU Amsterdam), and has worked in design practice, education and research in Uruguay, Brazil and the Netherlands.

What is Different in Open Design?

In this talk I will introduce 'open design' in historical context, presenting it as one of the most significant consequences of the popularization of digital technologies in design. I will discuss how open design as an alternative, distributed model of innovation may be different from traditional ways of design and manufacture of objects. Finally, I will briefly consider its social, legal and political implications and its repercussions for design practice and material results.

petak/friday 10/06/2016
17.45 – 18.30 > Močvara



TOMISLAV MEDAK

Tehnološki sustavi i društvena emancipacija — jesu li otvorene arhitekture bitne?

subota/saturday 11/06/2016
15.00 – 15.45 > Močvara

Tomislav Medak je filozof s interesom za suvremenu političku filozofiju, teoriju medija i estetiku. Zajedno sa svojim kolegama vodi teorijski program i izdavačku djelatnost Multimedijalnog instituta/MAMA u Zagrebu. Zagovornik je slobodnog softvera i slobodne kulture, a radi na projektu Memory of the World/Public Library. Autor je unutar zagrebačkog kazališnog kolektiva BADco u kojem i nastupa.

Tijekom posljednjeg desetljeća, besplatni i open-source softver izgubio je dobar dio svoje emancipatorne privlačnosti. Prije dva desetljeća pozdravljan je u radikalnim krugovima kao embrionalni oblik drugačijeg, ravnopravnijeg načina proizvodnje pri kojem proizvođači posjeduju svoja sredstva proizvodnje, no odonda mu je sreća okrenula leđa. Internetski su divovi prigrlili i prenamijenili besplatni softver kako bi dominirali na tržištima internetske komunikacije koja se većinom temelje na nadzoru korisnika te oglašavanju. Čini se da je došao pravi trenutak da se preispita emancipatorna privlačnost FLOSS-a u ključnim pojmovima te preispita kako možemo promišljati tehnopolitiku otvorenih sustava sa stajališta prijelaza na ravnopravniji i održiviji društveni metabolizam. U svojoj prezentaciji podijelit ću neke misli i primjere o tome treba li se to i kako učiniti.

Tomislav Medak is a philosopher with interests in contemporary political philosophy, media theory and aesthetics. Together with his colleagues, he's running the theory program and publishing activities of the Multimedia Institute/MAMA (Zagreb). He's a free software and free culture advocate, and one of the people working on various facets of Memory of the World/Public Library project. He is author and performer with the Zagreb based theatre collective BADco.

Technological Systems and Social Emancipation – Do Open Architectures Matter?

Over the last decade free and open-source software has lost much of its emancipatory appeal. Two decades ago widely hailed in radical circles as an embryonic form of a different, more equitable mode of production, where producers owned their means of production, it has since seen its fortunes

change. The internet giants have embraced and recuperated free software to establish their domination in internet communication markets based mostly on user surveillance and advertising. It seems the moment is ripe to re-assess the emancipatory appeal of FLOSS in critical terms and re-assess how we can think technopolitics of open systems from the point of view of a transition to a more equitable and more sustainable social metabolism. In my presentation I'll try to provide some thoughts and examples of if and how this is to be done.



subota/saturday 11/06/2016
15.45 – 16.30 > Močvara

ALEKSANDAR KOVAČ

O dizajnerima i open sourceu



Open source paradigma obećavajući je kontekst – kako za dizajnersku praksu, tako i za teoriju. Međutim, taj kontekst ne pruža organizacijske postavke potrebne konvencionalnim dizajnerskim praksama što rezultira neuspjehom konvencionalnih dizajnerskih metodologija. Ovim će se predavanjem naglasiti neke potrebne prilagodbe u dizajnerskom razmišljanju i praksi, kako bi se prijelaz prema *open source* dizajnu učinio uspješnijim.

Aleksandar Kovač rođen je 1977. u Vukovaru. Pohađao je osnovnu školu u Vukovaru i gimnaziju u Zagrebu. Nakon napuštanja ideje da postane akademski slikar, pronalazi se u dizajnu i napokon završava Studij dizajna pri Arhitektonskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Za vrijeme završnih godina dodiplomskog studija i nekoliko godina nakon, radi kao grafički dizajner i kao savjetnik za dizajn, ali odlučuje još malo učiti o dizajnu. Stoga, odlazi na postdiplomski studij u Kyoto zahvaljujući stipendiji Vlade Japana. U Japanu boravi 7 godina, prvo kao znanstveni istraživač, a potom magistrira na cijenjenom Institutu za tehnologiju u Kyotu (KIT) na kojemu i trenutno završava doktorat s temom metodologije *open-source* dizajna. Pod mentorstvom profesora Katsuhiko Kushija, uključuje se u opsežne suradničke projekte s japanskim tvrtkama na razvoju novih proizvoda i usluga. Dva projekta dobivaju japansku Good Design Award. Interesi su mu u oblikovanju i vođenju stvaralačkih projekata sa i u zajednicama, društvima i kulturama. Istražuje i primjenjuje dizajnerska znanja i vještine u otvorenim informacijskim kontekstima on-line i off-line. Član je Japanskog društva za znanost o dizajnu (JSSD).

On Designers and Open source
The open source paradigm is a promising context for both design practice and theory. However, this context is not providing organizational arrangements necessary for conventional design practices, causing conventional design methodologies to fail. This lecture will emphasize some necessary adaptations to design thinking and practice in order to make the transition towards open source design more successful.

Aleksandar Kovač was born in Vukovar in 1977. He attended elementary school in Vukovar and Gymnasium in Zagreb. After giving up on the idea to study fine arts, he found himself in design and finally graduated from the School of Design at the University of Zagreb. During the closing years of his undergraduate studies, and for a couple of years after that, he worked as graphic designer and design consultant. Nevertheless, he set his mind on studying design some more. Therefore, he left Croatia to

pursue post-graduate studies in Kyoto, thanks to the scholarship awarded by the government of Japan. Living in Japan for 7 years, initially as a researcher, he graduated with a Master's degree at recognized Kyoto Institute of Technology (KIT), where he is currently finishing his PhD (Methodology of open source design). Under the mentorship of professor Katsuhiko Kushi, Aleksandar took part in extensive collaborative projects designing goods and services for businesses and companies in Japan. Two such projects succeeded in receiving a Good Design Award. His interests lay in designing and directing creative projects with and within communities, societies and cultures. He researches and applies design knowledge and skills in open-source contexts, both online and offline. He is a member of the Japanese Society for the Science of Design (JSSD).

SILVIO LORUSSO

Digitalno objavljivanje — U obranu siromašne slike



subota/saturday 11/06/2016
16.30 – 17.15 > Močvara

Silvio Lorusso je talijanski umjetnik, dizajner i istraživač s interesom za kompleksnu povezanost tehnologije i društva. Doktorirao je 2016. na Studiju dizajna na Sveučilištu luav u Veneciji. Redovito surađuje s Institutom za mrežne kulture u Amsterdamu. Sudjelovao je na izložbama i manifestacijama poput Transmediale (Berlin, Njemačka), Impakt (Utrecht, Nizozemska), Off the Press (Rotterdam, Nizozemska), Adhocracy (Atena, Grčka). Njegovi su tekstovi objavljeni u časopisima Prismo, Printed Web 3, Metropolis M, Progetto Grafico, Digicult, Diid i Doppiozero. O njegovim se radovima pisalo, između ostalih, i za The Guardian, The Financial Times i Wired. Od 2013 upravlja arhivom naziva Post-Digital Publishing Archive (p-dpa.net).

Ovim predavanjem odaje počast eseu 'U obranu siromašne slike' njemačke umjetnice i teoretičarke Hito Steyerl koja govori o određenom 'naboju' koje siromašne slike – slike koje su 'objavljene, preuzimane, dijeljene, reformatirane i obrađivane' – steknu tijekom cirkulacije mrežama. Silvio Lorusso tvrdi kako su siromašni mediji, u području digitalnog objavljivanja, sposobni 'transformirati kvalitetu u pristupačnost,' kao što to rade siromašne slike. Siromašni mediji potvrđuju potencijal knjige za dupliciranjem i širenjem. Suprotno, bogati mediji produkt su jedne komercijalne doktrine bazirane na prividnom razumijevanju digitalne tehnologije, holivudskoj retorici uključivanja i reakcionarnom konceptu procesa objavljivanja.

Silvio Lorusso is an Italian artist, designer, and researcher interested in the complicated relationship between technology and society. In 2016, he earned a Ph.D. in Design Sciences from the School of Doctorate Studies – luav University of Venice. He regularly collaborates with the Institute of Network Cultures in Amsterdam. He took part in exhibitions and events such as Transmediale (Berlin, Germany), Impakt (Utrecht, Netherlands), Off the Press (Rotterdam, Netherlands), Adhocracy (Athens, Greece). His writing has appeared in Prismo, Printed Web 3, Metropolis M, Progetto Grafico, Digicult, Diid, and Doppiozero. His work has been featured in, among others, The Guardian, The Financial Times, and Wired. Since 2013, he manages the Post-Digital Publishing Archive (p-dpa.net).

This talk pays homage to 'In Defense of the Poor Image', an essay in which German artist and writer Hito Steyerl speaks of the kind of 'charge' that the poor image – an image that 'has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited' – acquires while circulating through networks. Silvio Lorusso argues that, in the field of digital publishing, poor media are able to 'transform quality into accessibility,' like the poor image does. Poor media substantiate the book's potential for duplication and dissemination. Conversely, rich media are the product of a commercial doctrine based on an ornamental understanding of digital technology, a Hollywoodian rhetoric of engagement, and a reactionary conception of the publishing process.

CHRISTOPH HAAG

Prema *situated* softverima

subota/saturday 11/06/2016
17.15 – 18.00 > Močvara

Christoph Haag istražuje i stvara poveznice između dizajna i softverskih praksi. Kao korisnik i tvorac raznih sučelja, pokazuje snažan interes prema *free/libre/open source* tehnologiji. Trenutno je fokusiran na korištenje izdavaštva kao oblika kreativnog izričaja. Živi i radi u Augsburgu, u Njemačkoj.

‘Nakon vrhunca umrežene kulture, trenutno doživljavamo homogenizaciju i centralizaciju u svim područjima našeg digitalnog okruženja. Dok *free/libre/open source* softver omogućuje alternativu iznad brušenog metala i kreativnih oblaka, on ipak nije jednostavan odgovor na kompleksno pitanje. Nakon višegodišnjeg iskustva u grafičkom dizajnu unutar ekosistema *free/libre/open source* kulture, vrijeme je da rezimiramo i podijelimo iskustva.’

Predavanje obuhvaća niz projekata i pokušaja da se oni prenesu u praksi, gdje bi *f/i/os* kultura omogućila sredstva za radikalnu lokalizaciju, osnažujući parcijalne perspektive i raširene odgovornosti.

Christoph Haag explores and creates relationships throughout design and software practises. As a user and maker of interfaces he has a strong interest in *free/libre/open source* technology. Currently his focus is on making things public as a creative endeavour. Lives and works in Augsburg, Germany.

Towards Situated Softwares

After heydays of networked culture we're currently experiencing homogenisation and centralisation across all areas of our digital environments. While *free/libre/open source* software offers an alternative beyond brushed metal and creative clouds it is not the easy answer to complex questions. After doing graphic design from within the ecosystem of *free/libre/open source* culture for some years, it's time again to recapitulate and share experiences.

The lecture revisits various projects and tries to situate them towards a practise, where *f/i/os* might provide the means for radical localisation, empowering partial perspectives and distributed responsibilities.



JESSE HOWARD

Proces otvorenog dizajna s Hacking Households

subota/saturday 11.06.2016. / 18.00 – 18.45 / Močvara

Jesse Howard je dizajner i istraživač koji živi i radi u Amsterdamu, a fokusiran je na stvaranje predmeta koji propituju postojeće veze između dizajnera, proizvođača i korisnika čiji konačni produkt predstavlja novi sistem stvaranja. Inicirao je nezavisnu praksu 2012. nakon što je diplomirao u designLab-u na Akademiji Gerrit Rietveld u Amsterdamu. S korijenima u DIY zajednicama poput FabLabs i Makerspaces, svojim radom istražuje kako novi pristupi stvaranja mogu utjecati na našu svakodnevnicu. Tijekom 2015. i 2016. radio je kao gost-predavač na Dizajn akademiji u Eindhovenu u odjelu Društvenog dizajna. Trenutno se bavi istraživanjem alternativnih pristupa kućanskim uređajima kroz suradnju s platformom Hacking Households.

Kreiranje softvarea je postao fleksibilan, kolaborativan i prilagodljiv proces: projekti razvijani u kodu su otvoreni za dijeljenje, reviziju, prilagodbu i distribuciju. Istovremeno, kućanski aparati su sve više ovisni o nefleksibilnim standardima produkcije koji smanjuju mogućnosti popravka, prilagodbu i proizvode više otpada. Što kada bi se otvoreni proces razvoja softvarea primjenio na proizvodnju svakodnevnih predmeta?

Jesse Howard će predstaviti svoje prošle projekte koji sugeriraju moguće scenarije alternativne proizvodnje. Zajedno, ti projekti prezentiraju polazišnu počku za Hacking Households - kolaborativnu istraživačku platformu koja istražuje otvorene prakse i kućanstvo (dom).

subota/saturday 11/06/2016
18.00 – 18.45 > Močvara

Jesse is an Amsterdam-based designer / researcher focusing on creating objects that question the established relationship between designers, producers, and users, and as a result speculate on new systems of making. Jesse initiated an independent practice in 2012 after graduating from the designLAB at the Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam. With roots in the DIY communities of FabLabs and makerspaces, his work explores how new approaches to making can influence everyday life. In 2015 and 2016, he has assisted as a visiting tutor at the Design Academy Eindhoven in the department of Social Design. Currently, he is investigating alternative approaches to home appliances through an ongoing collaborative platform Hacking Households.

Creating software has become a flexible, collaborative, and adaptable process: projects develop as code is openly shared, reviewed, adapted, and distributed. Simultaneously, home appliances are increasingly dependent on inflexible standards of production leading to a lack of reparability, less adaptability, and more waste. What if the open processes of software development were applied to producing these everyday things?

Jesse Howard will introduce several past projects which propose possible scenarios for alternative manufacturing. Together, these projects represent the starting point for Hacking Households: an ongoing collaborative research platform investigating open source practices and the home.

Nataša Mušević will join in conversation, giving insight into the process of developing the original Hacking Households project in the context of BIO50, the 2014 Biennial of Design, Ljubljana.





Dina Korper Žemva je osnivačica i direktorica odvjetničkog društva KORPER & Partneri te specijalistica za intelektualno vlasništvo te predavačica i nositeljica kolegija Osnove intelektualnog vlasništva na Studiju dizajna Arhitektonskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu te na specijalističkom studiju Projektnog menadžmenta Veleučilište Baltazar Krčelić. Objavila nekoliko desetaka stručnih članaka te održala znatan broj prezentacija na domaćim i inozemnim stručnim skupovima o različitim aspektima intelektualnog vlasništva, koautorica je udžbenika Pravno okružje poslovanja, autor poglavlja Intelektualno vlasništvo.

Iz pozicije odvjetnice i stručnjakinje za područje autorskih prava, predavanje će se fokusirati na pregled uloge autora, priznavanje prava, te opseg i ograničavanje autorskih prava.

Ovdje se daje prikaz odnosa između autora, autora i djela, te interakciju autora i različitih medija, a kroz to i odnos autora i okoline, s osvrtom na povijesni razvoj različitih sustava autorskih prava. Zakonodavci često iznenađeni razvojem tehnologije teško, ili nikako ne drže korak s novim saznanjima i zahtjevima koji pred njih postavlja vrijeme. Iako centralna pozicija pripada autoru koji sa svojim pravima može raspolagati prema vlastitom nahođenju, razmatra se postavljanje ili uklanjanje granica, naročito u kontekstu distribuiranja djela i diseminacije znanja. Nasuprot tome još u doba starog vijeka, prije Kristove ere ne samo da je postojala, već se i poticala spoznaja o moralnim pravima umjetnika kojima je nerjetko osim određenih počasti pripala i materijalna pomoć (Gaj Mecena).

subota/saturday 11/06/2016
14.15 – 15.00 > Močvara

An overview of the relationship between authors, the author and his work, and the interaction between the authors and various media is hereby given, through the relation between the author and his surroundings, with an exposition of the evolution of various copyright systems throughout history. Legislators are often surprised by the development of technology and hardly keep up, if at all, with the new knowledge and requests posed by current time. Although the author is a key figure, since he can dispose of his rights as he sees fit, setting of or removal of limitations is considered, especially in the context of the distribution of works and the dissemination of knowledge. The cognition on the existence of the author's moral rights was not only realized in antiquity, before the time of Christ, but it was even encouraged by awarding certain honors to the authors, as well as financial aid (Gaius Maecenas).

Udruga za razvoj 'uradi sam' kulture

petak/friday 10/06/2016
18.30 – 19.00 > Močvara

Radiona.org predstavlja kroz prošlost, sadašnjost i budućnost svoje aktivnosti, djelovanje, neformalnu filozofiju, strategiju, domaće i međunarodne projekte i lemne tehnike publici Dana D.

Radiona / Makerspace – Udruga za razvoj 'uradi-sam' kulture osnovana sa svrhom jačanja vidljivosti open source kulture i samoodržive produkcije, kao i s ciljem povezivanja područja umjetnosti, znanosti i tehnologije. Cilj udruge je stvaranje novih realiteta umreženih i suradničkih intermedijskih i novomedijskih praksi u skladu sa svjetskim trendovima kao što su DIY (uradi-sam) i DIWO (uradi-s-drugima). Radiona.org fokusira svoje aktivnosti na edukaciju, istraživačke procese, umjetničke projekte, kustoske prakse, međunarodne i domaće intersektorske suradnje, samoobnovljive sisteme i socijalno osviještena pitanja...

Radiona / Makerspace – Association for Development of 'do-it-yourself' Culture has been founded in order to enhance the visibility of makers' open source culture and self sustainable production, as well as with an aim of connecting all possible fields of art, science and technology. The objective here is to create new realities of networked and collaborative intermedia and new media practices in line with world trends such as DIY (do-it-yourself) and DIWO (do-it-with-others). Radiona.org focuses its activities on education, research processes, artistic projects, curatorial practices, international and domestic inter-sector collaborations, renewable systems and social awareness related issues...



Udruživanje u Arhitekturi

TRIBINA / DISCUSSION

petak/friday 10/06/2016
19.00 – 19.45 > Močvara

Kakva je uloga arhitekata u proizvodnji prostora, a kakva u radnim odnosima? Završili smo arhitektonski fakultet, spremili diplomu na policu između 'Neuferta' i 'Jansona' i proveli nekoliko godina radeći u privatnim praksama manje ili više poznatih arhitekata. Puno se radi, ali se slabo naplaćuje; ima lijepih projekata, češće na papiru nego u realizaciji, ali se prehranjujemo legalizacijama. Priče nam se razlikuju samo u nijansama. Kriza je ponovo stavila u prvi plan ono što je odavno zanemareno – za što i koga rade arhitekti, za što nas se točno školuje? Podređivanje logici tržišta i profita primorava nas na ideju da je arhitektura biznis u kojem smo jedni drugima tek konkurencija, a gradnja zadovoljavanje odnosa između famoznog investitora i njegovog arhitekta.

Na tribini 'Udruživanje u arhitekturi' razgovarat ćemo o drugačijim oblicima udruživanja arhitekata, o odnosu prema radu u arhitekturi i solidarnosti među radnicima u arhitekturi, udruživanju sa ostalim akterima u gradnji te primjerima udruživanja krajnjih korisnika i kako je takvim udruživanjima moguće utjecati na dostupnost i kvalitetu arhitekture.

Kroz razgovor sa sudionicima tribine predstaviti ćemo ideju osnivanja arhitektonskih zadruga kao i Zadruga za etično financiranje i građevinske sekcije unutar nje. Na tribini sudjeluju:

Iva Marčetić – Pravo na Grad i Zadruga Otvorena arhitektura

Matija Pajić – student AF u Zagrebu, suvlasnik firme Membrain projektiranje d.o.o.

Ivan Vadanjel – Zadruga Otvorena arhitektura, Zadruga za etično financiranje

Joining Together in Architecture

What is the role of an architect in creating space, and what in work relations? We have graduated from architecture school, placed the degree on the shelf between the 'Neufert' and 'Janson' and spent few years working in some more or less known private practices. We work a lot, but get paid almost nothing; there are nice projects, more often on paper rather in real life, but we make a living working on legalization projects. Our stories are only slightly different. The crisis has once again put to the fore what has been for long time neglected – for what and for whom do architects work, what exactly are we being educated for? Submission to the logic of market and profit has forced us to think of architecture as business in which we are competing against each other, and constructing is just balancing between the immense investor and architect.

At the discussion titled 'Joining together in architecture' we will talk about different ways of architects joining and working together, attitude towards work in architecture and solidarity between workers in architecture, joining together with other agents in construction and examples of collaboration of end users and how can we use these collaborations to influence availability and quality of architecture.

Along with the discussion, we will present the idea of establishing cooperatives, as well as the Cooperative for ethical financing and its construction sections.

Participating:

Iva Marčetić: Right to the City and Cooperative Open architecture

Matija Pajić, student at the Faculty of Architecture in Zagreb, co-owner of company Membrain projektiranje d.o.o.

Ivan Vadanjel, Cooperative Open architecture, Cooperative for ethical financing

Izložba mladih • autora

Young • designers • exhibition#

Links

aleksic.jpg
bartolic.jpg
cotic.jpg
studio_plejs.jpg
djukic.jpg
kaspar.jpg
kirincic.jpg
kradu.jpg
lvdvik.jpg
miklosic.jpg
morovic.jpg
nizic.jpg
petrov.jpg
preis.jpg
arhitektura.jpg
sd.jpg
saban.jpg
sostarec.jpg
vasic.jpg
vertus.jpg
gala-marija.jpg
vujosevic.jpg

Color
#509afc
#ff23c4

Page
H = 240px
W = 165px
☑ portrait

Photo
Type>Monotone
8 Bits/Channel

Jelena Aleksić

Zagreb, Hrvatska / Croatia

JELENA ALEKSIĆ (1986.) diplomirala je 2012. na Tekstilno-tehnološkom fakultetu, smjer Modni dizajn. Tijekom studija osvojila je 1. nagradu za najbolju mladu modnu dizajnericu ženskom *capsule* kolekcijom na Zagreb Fashion Weeku. S diplomskom muškom kolekcijom *The Bluepanther* osvojila je i 1. nagradu za najbolju mladu modnu dizajnericu na Portanova Fashion Incubatoru.

Ženska kratka haljina s dva šala, JA/MW-8 The Light Blue Way SS 2016. Lokacija: Krk; ženski model: Jasna Z.; fotografija: Dragana Jelčić, Mirella Malaguti.



Jelena Aleksić
Zagreb, Croatia

Jelena Aleksić (1986) graduated in Fashion Design in 2012 at the Faculty of Textile Technology. During her studies she won first prize for Best Young Fashion Designer with the women's *capsule* collection at the Zagreb Fashion Week. With her graduation work's men's collection *The Bluepanther* she won first prize for Best Young Fashion Designer at the Portanova Fashion Incubator.

Women's short dress with two scarves, JA/MW-8 The Light Blue Way SS 2016. Location: Krk; female model: Jasna Z.; photography: Dragana Jelčić, Mirella Malaguti.

Dina Bartolić

Zagreb, Hrvatska / Croatia

DINA BARTOLIĆ (1993.) rođena je u Rijeci, a odrasla u Labinu. Trenutno je na prvoj godini diplomskog studija na Studiju dizajna u Zagrebu, smjer Industrijski dizajn.

Podna i stolna lampa bazirane su na igri 'otvorenog' i 'zatvorenog', plošnog i trodimenzionalnog rasvjetnog tijela, na način da korisnik sam regulira jačinu svjetla otvaranjem i zatvaranjem sjenila. Takav princip proizlazi iz asocijacije lampe sa čitanjem, tako da se sjenilo zapravo ponaša i izgleda kao knjiga, a realizirano je u tehnici origamija.

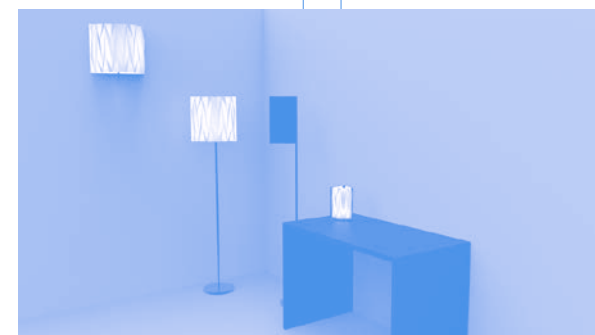
Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
mentor: Mladen Orešić

Dina Bartolić
Zagreb, Croatia

Dina Bartolić (1993) was born in Rijeka and grew up in Labin. She is currently a first-year graduate student of Industrial Design at the School of Design in Zagreb.

The floor and table lamps are based on a game of an 'open' and 'closed', flat and three-dimensional light fixture, in a way that the users regulate the amount of light by opening and closing the shade themselves. This principle arises from the association of the lamp with reading by making the shade act and look like a book and is realised in the origami technique.

School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
mentor: Mladen Orešić



Karla Čotić

Split, Hrvatska / Croatia

KARLA ČOTIĆ (1991.) studentica je 3. preddiplomske godine Studija dizajna u Zagrebu, smjer Vizualne komunikacije. Izlagala je na Da festivalu, Danu D 2015., u Galeriji Studija dizajna te na festivalu Kradu za koji je, unutar tima, pobijedila na natječaju za vizualni identitet.

Tri vrste pakiranja sladoleda (tuba, čašica; kutija, štapić; vrećica). Budući da su ciljna skupina uglavnom djeca i mladi, za izražajno sredstvo ambalaže odabrana je ilustracija, a definirano je i da dizajn komunicira užitek, radost i igru. Svakom okusu sladoleda pridodana je ilustracija s motivom životinje (pingvin – jagoda, los – voćni mix, morž – vanilija i čokolada).



Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb

Mentor: Ivan Doroghy; asistent / assistant mentor: Tomislav Vlanić

Karla Čotić
Split, Croatia

Karla Čotić (1991) is a third-year undergraduate student of Visual Communications at the School of Design in Zagreb. She has exhibited at the Da Festival, D-Day 2015, School of Design Gallery and the Kradu Festival where she was part of the team that won the tender for the visual identity.

Three types of ice cream packaging (tube, cup; box, stick; bag). Considering the target group are mostly children and adolescents, an illustration was chosen as the expressive medium of the packaging, while the design was also made to communicate pleasure, joy and playfulness. Every flavour of ice cream was paired with an illustration that has an animal motif (penguin – strawberry, moose – fruit mix, walrus – vanilla and chocolate).

School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
Mentor: Ivan Doroghy; assistant mentor: Tomislav Vlanić

Dizajn studio Plejs

(Ena Jurov, Nikola Lakić, Paško Gaćina)
Zadar, Hrvatska / Croatia

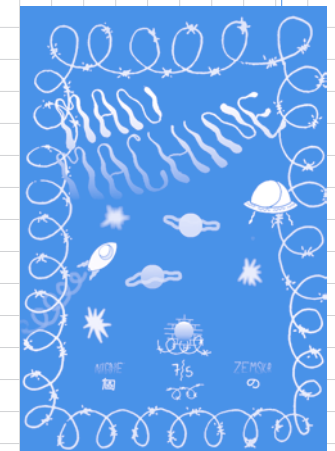
DIZAJN STUDIO PLEJS je otvorena skupina koja od proljeća 2015. djeluje unutar autonomnog društvenog centra Nigdjezemska – civilne inicijative okupljene oko prostora bivše kotlovnice u vojnom kompleksu Stjepan Radić u Zadru. Cilj inicijative je okupljanje autonomne društveno – kulturne scene koja djeluje i surađuje na horizontalnim 'uradi sam' principima kooperacije i solidarnosti, težeći samoodrživosti.

Dizajn studio Plejs izlaže presjek zajedničkog rada kroz proteklu godinu koji uključuje vizualni identitet Nigdjezemske, plakate za koncerte i radionice, brošure koje pozivaju građane da se uključe u rad centra, naljepnice, zastave i intervencije u prostoru, kao i gifove koje dijele putem društvenih mreža. U sklopu ovog predstavljanja prikazane su i suradnje koje su se događale među autorima.

Design Studio Plejs (Ena Jurov, Nikola Lakić, Paško Gaćina)
Zadar, Croatia

The Plejs Design Studio is an open group that has been operating since spring of 2015 inside the autonomous community centre Nigdjezemska – a civil initiative brought together by the space of the former boiler room in the military complex Stjepan Radić in Zadar. The goal of the initiative is to bring together the autonomous socio-cultural scene that works and collaborates on horizontal DIY principles of cooperation and solidarity, striving for self-sufficiency.

The Plejs Design Studio is exhibiting a cross-section of joint work from the last year that includes the visual identity of Nigdjezemska, concert posters and workshops, brochures that invite citizens to get involved in the centre's work, stickers, flags, and interventions in space, as well as gifts that they share on social networks. As part of this exhibit, collaborations that occurred between authors are also shown.





Andrej Đukić

Zagreb, Hrvatska / Croatia

ANDREJ ĐUKIĆ (1991.) rođen je u Rijeci, a odrastao u Dubrovniku. Završio je preddiplomski studij na Studiju dizajna u Zagrebu, smjer Industrijski dizajn.

Stolica je nastala kao rezultat istraživanja metode *kerfinga*, odnosno savijanja pločastog drva uz pomoć uskih zarezova okomitih na smjer savijanja. Tom metodom oblikovana je stolica koja posjeduje karakterističnu ergonomiju i estetiku stolica od savijene šperploče, ali se za razliku od njih može transportirati u *flat pack* oblik te lagano složiti jednostavnim iskorištavanjem klasičnih *flat pack* principa prodora i lastinog repa. Nacrt plašta bit će objavljen na webu zajedno s uputama za rezanje.

Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
mentori / mentors: Mladen Orešić, Andrea Hercog

Andrej Đukić
Zagreb, Croatia

Andrej Đukić (1991) was born in Rijeka and grew up in Dubrovnik. He finished the Industrial Design undergraduate programme at the School of Design in Zagreb.

The chair was created as a result of researching the method of *kerfing*, i.e. bending wooden planks with the help of narrow notches perpendicular to the direction of bending. This method helped to shape a chair with

the characteristic ergonomics and aesthetics of bent plywood chairs, but that can conversely be transformed into a flat pack form and easily folded by simply using the classic flat pack principles of dovetailing. The blueprint will be published on the web along with the instructions for cutting.

School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
mentors: Mladen Orešić, Andrea Hercog

Kaspar Hauser

(Davide Giorgetta, Valerio Nicoletti)
Urbino, Italija / Italy

KASPAR HAUSER je dizajnerski kolektiv osnovan 2015. u Italiji. Njihovi su radovi i istraživanja fokusirani na dizajn tiskanog materijala za umjetničke i kulturne sfere, kao i za samoinicirane projekte i umjetnička istraživanja s naglaskom na izdavaštvu. Više: www.ksprhsr.eu

Kaspar Hauser
Urbino, Italy

Amateur je diplomski rad kojeg su osmislili Davide Giorgetta i Valerio Nicoletti (Kaspar Hauser). Rad je fokusiran na koncept amaterskog knjižničarstva, digitalnog arhiviranja knjiga, *liquid publications*, uz naglašavanje veze između arhiva i izdavačkog sistema. Istraživanje predstavlja projekte, platforme i ljude koji trenutačno rade na redefiniranju tih koncepata. Ovo izdanje uključuje disertaciju, razgovore s ključnim osobama (umjetnicima, arhivarima, kustosima, pravicima), tablice, dijagrame i pojmovnik. Publikacija je dosad izlagana zajedno s plakatom (70 x 100 cm) koji prikazuje strukturu i proces istraživanja.

Kaspar Hauser is a design collective based in Italy and founded in 2015. Our research and work are focused on editorial design for artistic and cultural environments. Kaspar Hauser is also involved in artistic research and self-initiated projects, with a focus on the publishing ecosystem. More: www.ksprhsr.eu

Istituto Superiore Industrie Artistiche (ISIA), Urbino
MA Course in Design for Publishing, 2015
mentor / supervisor: Marco Tortoioli Ricci; ko-mentor / Co-supervisor: Silvio Lorusso

Amateur is a thesis research developed by Davide Giorgetta and Valerio Nicoletti (Kaspar Hauser). The thesis focuses on the concepts of amateurish librarianship, digital archiving of books, liquid publications, stressing out the relationship between the archive and the publishing ecosystem. The research presents projects, platforms and people, who are currently involved in re-defining this scenario. This volume features the dissertation, along with conversations with key figures (artists, archivists, curators, advocates), tables, diagrams and a glossary. The publication has previously been exhibited together with a 70 x 100 cm poster map showing the structure and the process of the research.



Leo Kirinčić

Rijeka, Hrvatska / Croatia

LEO KIRINČIĆ (1988.) rođen je u Rijeci gdje je završio Prirodoslovnu i grafičku školu nakon čega ostatak svog dizajnerskog obrazovanja nastavlja samostalno. Tipografijom i izradom vizualnih identiteta intenzivno se bavi zadnjih nekoliko godina te uspostavlja suradnju s hrvatskim i stranim dizajnerskim studijima, agencijama i kreativnim kolektivima (Kombinat, Studio Cuculić, Brigada i dr). Također je i aktivni član Maker Spacea Rijeka.

IZIOŽBA LICA ULICA nastala je kroz program kolegija Muzejsko-galerijska praksa Odsjeka za povijest umjetnosti Sveučilišta u Rijeci. Tema koju su studenti druge godine diplomskog studija izabrali za zajednički seminarski rad obrađuje riječku arhitektonsku baštinu i njezinu obnovu. Cilj je bio ukazati na vrijedne primjere obnove gradskih pročelja, te ponuditi odgovore na pitanja zašto, kako i kojim sredstvima obnoviti pročelje stambene zgrade, odnosno za kojim alternativnim rješenjima posegnuti kad ne postoje uvjeti za klasičnu obnovu. Izložba sadrži primjere devastiranih zgrada, no uključuje i primjere dobre prakse. Fotografije za izložbu nastale su u suradnji s Fotoklubom Rijeka.



Leo Kirinčić
Rijeka, Croatia

Leo Kirinčić (1988) was born in Rijeka where he graduated from the Science and Graphics High School after which he continued his design education independently. He has been intensely involved in typography and designing visual identities for the last several years and has been establishing collaborations with Croatian and foreign design studios, agencies and creative collectives (Kombinat, Studio Cuculić, Brigada and others). He is also an active member of Maker Space Rijeka.

The exhibition *Lica ulica* (*Faces of Streets*) came about through the programme of the Museum and Gallery Practice class at the Department of Art History, University of Rijeka. The theme that the second-year graduate students picked for their joint seminar work deals with Rijeka's architectural heritage and its restoration. The goal was to point out good examples of city facade restorations and to offer answers as to why, how and with what funds to restore the facade of a residential building, i.e. what are the alternative solutions when there are no conditions for a classic restoration. The exhibit contains examples of devastated buildings, but also includes examples of good practice. The exhibit photographs were made in collaboration with Fotoklub Rijeka.



Kradljivice

(Karla Čotić, Dorja Horvatić, Karla Novak)
Zagreb, Hrvatska / Croatia

KRADLJIVICE su grupa studentica 3. preddiplomske godine na Studiju dizajna u Zagrebu, smjer vizualne komunikacije. Njihova je suradnja započela s osvajanjem natječaja za izradu vizualnog identiteta Kazališne revije Akademije dramske umjetnosti (KRADU).

Projekt je nastao je kao rezultat suradnje dvaju fakulteta – Studija dizajna i Akademije dramske umjetnosti – povodom desete obljetnice Kazališne revije Akademije dramske umjetnosti (KRADU). Osmišljeni vizualni identitet usmjeren je na publiku koja inače ne posjećuje kazalište, a cilj je bio privući pažnju i potaknuti ljude na interakciju s plakatom, time i kazalištem. Dizajnirani interaktivni plakati sadržavaju natpis VEĆ 10. GODINA KRADU, a sastavljeni su od ulaznica na kojima piše – ukradi ulaznicu. Logo i slogani aplicirani su i na ostale materijale – ljepljive trake, ruksake, brošuru, mini plakate i *stickere*.

Studij dizajna Zagreb / School of Design Zagreb
mentori: Nenad Dogan; asistenti: Tomislav Vlaineć, Romana Kajp

Kradljivice / The Stealers
(Karla Čotić, Dorja Horvatić, Karla Novak)
Zagreb, Croatia

The Stealers are a group of third-year undergraduate students of Visual Communications at the School of Design in Zagreb. Their collaboration started with winning the tender for the creation of the visual identity for the Theatre Revue of the Academy of Dramatic Art (KRADU).

The project came about as a result of a collaboration between two faculties – the School of Design and the Academy of Dramatic Art – on the tenth anniversary

of the Theatre Revue of the Academy of Dramatic Art (KRADU). The resulting visual identity is directed at the audience that normally does not go to the theatre and the goal was to draw attention and entice people to interact with the poster and thus with the theatre as well. The interactive posters contain the caption VEĆ 10 GODINA KRADU (THEY HAVE BEEN STEALING FOR 10 YEARS ALREADY) and are composed of tickets that say – steal the ticket. The logo

and slogans were applied to other materials as well – adhesive tapes, backpacks, the brochure, mini-posters and stickers.

School of Design, Zagreb
mentors: Nenad Dogan;
assistants: Tomislav Vlaineć, Romana Kajp



LVDVIK

(Lea Jelenko, Matjaž Komel)
Ljubljana, Slovenija / Slovenia

MATJAŽ KOMEL I LEA JELENKO rođeni su u Sloveniji. Matjaž Komel završio je studij vizualnih komunikacija na Akademiji likovnih umjetnosti (ALUO) u Ljubljani, a Lea Jelenko preddiplomski studij na Odsjeku za tekstil i grafiku na Fakultetu prirodnih znanosti i strojarstva (NTF) u Ljubljani. Izuzev fotografijom, bave se videom, grafikom i modnim dizajnom. Trenutno rade na razvijanju multidisciplinarnog projekta LEALUDVIK i DIY modnog branda LVDVIK.

Na izloženoj modnoj kolekciji naziva ZLATOROG naglasak je stavljen na tiskane grafike. Projekt u potpunosti primjenjuje DIY način rada, od izrade uzoraka do tiskanja i šivanja, kojeg potpisuje LVDVIK. Koncept projekta je nastao nakon detaljnijeg uvida u porijeklo i povijest narodne priče o Zlatorogu koja je potom poslužila kao inspiracija za motive korištene u tisku.



LVDVIK (Lea Jelenko, Matjaž Komel)
Ljubljana, Slovenia

Matjaž Komel and Lea Jelenko were born in Slovenia. Matjaž Komel graduated in Visual Communications at the Academy of Fine Arts and Design (ALUO) in Ljubljana, while Lea Jelenko finished the undergraduate degree at the Department for Textile and Graphics at the Faculty of Natural Sciences and Engineering (NTF) in Ljubljana. Apart from photography, they are also involved in video, graphics and fashion design. They are currently developing the multidisciplinary project LEALUDVIK and the DIY fashion brand LVDVIK.

In the exhibited fashion collection entitled ZLATOROG (GOLDHORN) the emphasis is put on printed graphics. The project fully applies the DIY principles, from making the patterns to printing and sewing, which is done by LVDVIK. The project's concept was created after a more detailed insight into the origin and history of the folk tale of Zlatorog (Goldhorn) that then served as the inspiration for the motifs used in printing.

Mihael Miklošić

Varaždin, Hrvatska / Croatia

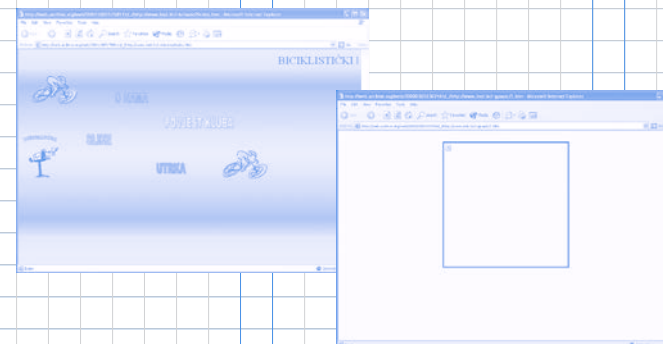
MIHAEL MIKLOŠIĆ (1994.) rođen je u Varaždinu. Završio je Medijski dizajn na Sveučilištu Sjever u Koprivnici. Djeluje kao *freelancer* na sjecištu digitalnih i tiskovnih medija. Od 2012., zajedno s Matijom Županićem, vodi blog o vizualnim komunikacijama Dizajn svaki dan.

Stari_HR_web je projekt koji istražuje hrvatski amaterski web dizajn kasnih 90-ih i ranih 2000-tih godina. Internetske stranice uključene u projekt kućne su izrade i postavljene su na besplatne *web hosting* servise koje su korisnici dobivali od telekom operatera, a danas im je moguće pristupiti putem servisa *Wayback Machine*. Primjeri unutar projekta obrađuju niz različitih tema, no povezuje ih specifična estetika uvjetovana tehnološkim ograničenjima, ali i duhom vremena.

Mihael Miklošić
Varaždin, Croatia

Mihael Miklošić (1994) was born in Varaždin. He graduated in Media Design at the University North in Koprivnica. He works as a freelancer at the intersection of digital and print media. Since 2012, together with Matija Županić, he has been running a visual communications blog called Design Every Day.

Stari_HR_web is a project that researches Croatian amateur web design of the late 90's and early 2000's. The websites included in the project are home-made and are hosted on free web hosting services that users got from their telecom service providers and that can be accessed today using the service Wayback Machine. The examples included in the project deal with many different subjects but all share a specific aesthetic influenced by technological limits, but also the spirit of the times.



Oleg Morović

Fažana, Hrvatska / Croatia

OLEG MOROVIĆ rođen je u Puli gdje je završio Školu primijenjenih umjetnosti i dizajna. Živi i radi u Fažani.

Ame je nezavisni projekt realiziran u formi ciklusa izložbi unutar kojeg mladi i neafirmirani umjetnici imaju priliku predstaviti svoje radove iz područja audio i vizualne umjetnosti. Serija plakata za svaki Ame nastaje eksperimentiranjem s crtačkim, slikarskim i tiskarskim tehnikama istražujući granice slike ilustracije i dizajna.



Oleg Morović
Fažana, Croatia

Oleg Morović was born in Pula where he finished the School of Applied Arts and Design. He lives and works in Fažana.

Ame is an independent project realized in the form of a cycle of exhibitions where young and unestablished artists have a chance to present their works in the field of audio and visual arts. The series of posters for each Ame is created by experimenting with drawing, painting and printing techniques, exploring the boundaries of paintings, illustrations and design.

Marin Nižić

Rijeka, Hrvatska / Croatia

MARIN NIŽIĆ rođen je u Rijeci i trenutačno je maturant grafičkog dizajna u Prirodoslovnoj i grafičkoj školi u Rijeci.



Rijeknik, odnosno rječnik riječkih riječi, osmišljen je u formi enciklopedijskog rječnika / pojmovnika koji obrađuje geografske, povijesne i kulturne pojmove vezane uz grad Rijeku. Tiskana knjižica, koja je ujedno i maturalni rad autora, sadrži 88 pojmova specifičnih za Rijeku i njezino okolno područje. Odabrani pojmovi obrađeni su i stilizirani kako bi sugerirali klasičan izgled pravih rječnika, no pojmovima su dodani ili kolaži ili ilustracije s kojima cijela knjižica dobiva i vizualno zanimljiv naglasak.

Prirodoslovna i grafička škola	Rijeka, Hrvatska / Croatia
Mentorica: Borka Širola	

Marin Nižić
Rijeka, Croatia

Marin Nižić was born in Rijeka and is currently a senior studying graphic design in the Science and Graphics High School in Rijeka.		
---	--	--



Rijeknik, or the dictionary of Rijeka-specific words, was conceived in the form of an encyclopaedic dictionary/glossary that includes geographical, historical and cultural terms related to the city of Rijeka. The printed booklet, that is also the author's graduation thesis, contains 88 terms specific to Rijeka and its surrounding area. The terms selected were arranged and stylized to suggest the classic look of real dictionaries but the terms were complemented with either collages or illustrations that gave the whole booklet a visually interesting emphasis.

Science and Graphics High School, Croatia			
Mentor: Borka Široša			

Sara Pavleković Preis Zagreb, Hrvatska		
SARA PAVLEKOVIĆ PREIS (1993.) studentica je prve godine diplomskog Studija dizajna u Zagrebu, smjer Vizualne komunikacije. Najviše je zanima konceptualni dizajn, fotografija, tipografija, te dizajn interakcija. U slobodno vrijeme bavi se glazbom.		
<i>Triola</i> je edukacijska igra za djecu nižih razreda osnovne glazbene škole koja služi kao pomoć u razvijanju muzičkih potencijala kod djece. Projekt adresira nedostatke učenja samo kroz jednu metodu rada, u kojoj se motorički, vizualni i auditivni kanali primanja informacija međusobno ne prožimaju i ne osvještavaju. Cilj igre je učenje putem povezanog auditivnog-vizualnog-motoričkog iskustva. Igra je bazirana na kreativnom načinu rješavanja zadataka iz <i>solfeggia</i> , na način da sadrži kartice sa zadacima iz određenih područja, ploču koja determinira osjetilni kanal rješavanja, te primjere putem kojih se zadaci rješavaju na nekonvencionalan način.		
Studij dizajna Zagreb / School of Design Zagreb Mentor: Stipe Brčić; asistentica / assistant mentor: Karla Paliska		
	Sara Pavleković Preis Zagreb, Croatia	
	Sara Pavleković Preis (1993) is a first-year graduate student of Visual Communications at the School of Design in Zagreb. She is most interested in conceptual design, photography, typography and interaction design. In her free time she plays music.	another. The aim of the game is learning through an interconnected auditory, visual and motor experience. The game is based on a creative way of solving solfeggio problems. It contains cards with problems from certain fields, a board that determines the sensory channel for solving the problem and examples through which the problems are solved in an unconventional way.
	Triola is an educational game for children in the lower grades of elementary music school that helps develop the musical potentials in children. The project addresses the deficiencies of learning through only one method in which the motor, visual and auditory channels of receiving information do not mutually pervade and inform one	School of Design Zagreb Mentor: Stipe Brčić; assistant mentor: Karla Paliska



	Grgo Petrov Zagreb, Hrvatska / Croatia	
	GRGO PETROV (1993.) student je završne godine preddiplomskog studija Studija dizajna u Zagrebu, smjer Dizajn vizualnih komunikacija. Trenutno je na praksi u Austriji. Ostali interesi i aktivnosti uključuju putopise, glazbeno obrazovanje, lingvistiku te edukaciju mladih u osnovnoj i srednjoj školi.	
	Moj prvi abecedarij ilustrirana je knjižica kajkavske abecede dizajnirana ponajprije za najmlađe, ali i za one koji žele naučiti nešto više o kajkavskom govoru s ciljem podizanja zanimanja djece za to narječje. Svako je slovo popraćeno riječima iz raznih govora sjeverne Hrvatske i ilustracijama temeljenim na jednostavnosti, personifikaciji i asocijativnosti koje dijete lako može prepoznati.	
Grgo Petrov Zagreb, Croatia	Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb Mentor: Nenad Dogan; komentor / co-mentor: Željka Bujan	
Grgo Petrov (1993) is a final-year undergraduate student of Visual Communications Design at the School of Design in Zagreb. Currently he is doing on-the-job training in Austria. His other interests and activities include travelogues, musical education, linguistics, as well as elementary and high school education.		
Moj prvi abecedarij (My First Abecedarium) is an illustrated booklet of the Kajkavian alphabet designed primarily for the youngest, but also for those who wish to learn more about the Kajkavian speech, with the goal of raising interest for this dialect with children. Each letter is accompanied by words from different speeches of northern Croatia and illustrations based on simplicity, personification and associativity that a child can easily recognize.		
School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb Mentor: Nenad Dogan; co-mentor: Željka Bujan		





RE: ponovno / iznova / natrag

(Marija Čelar, Matija Veleglavac, Ana Brebrić, Mislav Martić, Katarina Malić, Anselmo Nižić)
Zagreb, Hrvatska / Croatia

Projekti odabrani za izlaganje na Danu D rezultat su Radionice arhitektonskih konstrukcija i održivog građenja pod nazivom *RE: ponovno / iznova / natrag* (*Reuse, Reduce, Recycle*), održane u okviru zadnjeg semestra diplomskog studija arhitekture. Radionica je funkcionirala kao istraživačko-eksperimentalni dizajnerski studio na konkretnoj lokaciji kompleksa stare vojne bolnice u Vlaškoj ulici u Zagrebu.

Četiri projekta artikuliraju različite mogućnosti minimalnih intervencija na napuštenim objektima, koristeći kao polazišta četiri kazališna termina: *glumac*, *rekvizit*, *kulisa* i *gesta*. *Glumac* podrazumijeva akupunkturu prostora uslužnim sadržajima kojima se napušteni objekt pretvara u živopisnu ulicu i priziva se proširenje javnog prostora. *Rekvizit* je prostorni DIY objekt koji određuje moguće aktivnosti po principu sobe u sobi upotrebom low - tech elemenata. Ideja *Kulise* odnosi se na mijenjanje karaktera samog prostora oslanjajući se na postojeće stanje, dok *Gesta* postojeću strukturu koristi kao građevne elemente, brišući granice unutaršnjeg i vanjskog prostora.

Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / University of Zagreb, Faculty of Architecture
mentori / mentors: Mateo Biluš, Saša Begović, Vedran Duplančić, Zorana Protić



RE: ponovno / iznova / natrag (Marija Čelar, Matija Veleglavac, Ana Brebrić, Mislav Martić, Katarina Malić, Anselmo Nižić)
Zagreb, Croatia

The projects selected for exhibiting at D-Day are the result of the Architectural Constructions and Sustainable Building workshop entitled *RE: ponovno / iznova / natrag* (*Reuse, Reduce, Recycle*), held as part of the last semester of the architecture graduate programme. The workshop functioned as a research-experimental design studio at the site of the old military hospital complex in Vlaška Street in Zagreb.

Four projects articulate different possibilities of minimal interventions on abandoned buildings, using four theatre terms as starting points: *actor*, *prop*, *backdrop* and *gesture*. The *Actor* stands for an acupuncture of the space by various service contents by which the abandoned facility is transformed into a picturesque alley calling for an extension of public space. The *Prop* is a spatial DIY object which defines the possible activities based on a 'room in room' principle and built using low-tech components. The idea of the *Backdrop* refers to the change of character of the space itself relying on its existing state, while the *Gesture* uses the existing structure as building components, effectively negating the border between the inner and outer space.

Faculty of Architecture, University of Zagreb
mentors: Mateo Biluš, Saša Begović, Vedran Duplančić, Zorana Protić

SD 1516

(Karla Čotić, Anja Nikolić, Dorja Horvatić, Ena Begčević, Viša Vrebać, Mirjam Milas)
Zagreb, Hrvatska / Croatia

Serijski plakati nastali su kao rezultat zadatka na Studiju dizajna. Svaki od studenata odabrao je kazalište i tri predstave iz njegova repertoara za koje će osmisliti plakat. Koncepti i pristup oblikovanju su vrlo različiti, a njihova specifičnost očituje se u izboru tehnike (digitalna obrada, ilustracija, linorez itd.), kao i u polazištima interpretacija koje sežu od osobnog utiska o predstavi do čitanja kritika ili samih dramskih tekstova.

Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb

mentori / mentors: Stipe Brčić, Nenad Dogan, Ivan Doroghy; asistenti / assistant mentors: Romana Kajp, Tomislav Vlanić

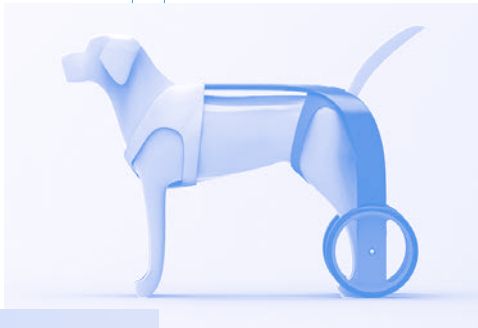


SD 1516 (Karla Čotić, Anja Nikolić, Dorja Horvatić, Ena Begčević, Viša Vrebać, Mirjam Milas)
Zagreb, Croatia

The series of posters was created for an assignment at the School of Design. Each student picked a theatre and three plays from its repertoire for which they would design a poster. The concepts and approaches to the designs are very different and their specificity is manifested in the choice of technique (digital processing, illustration, linocut, etc.), as well as in the starting points of the interpretations that range from personal impressions about the play to reading critiques or the dramatic texts themselves.

School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
mentors: Stipe Brčić, Nenad Dogan, Ivan Doroghy; assistant mentors: Romana Kajp, Tomislav Vlanić



Ivan Šaban Zagreb, Croatia Ivan Šaban (1991) is a first-year graduate student of Industrial Design at the School of Design in Zagreb. He interned for six months in the product development company Evolve and has participated in group exhibitions as part of the Da Festival, Design Week, D-Day and faculty exhibitions. (1) <i>The Dog Walker</i> was designed in such a way as to enable rehabilitation and active movement of dogs both indoors and outdoors. At the same time, it moves away from the usual aesthetics of medical aids that do not have the option of personalization and are often not even fully functional in all situations. Current aids, for example, do not cover some of the more important movements, such as getting up or urinating and defecating, and they also do not suit the owners visually. The design also takes into account the big differences in the ways of moving and dirtying a part of the product outdoors and indoors and is therefore adapted to both indoor and outdoor spaces. There is also a concept for a web platform, where a product could be ordered according to the breed and the type of rehabilitation or injury, with the option of personalizing certain parts. School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb mentor: Zlatko Kapetanović; assistant mentor: Sanja Bencetić	Ivan Šaban Zagreb, Hrvatska / Croatia IVAN ŠABAN (1991.) student je prve godine diplomskog studija na Studiju dizajna u Zagrebu, smjer Industrijski dizajn. Stažirao je šest mjeseci u tvrtki za razvoj proizvoda Evolve te je sudjelovao na grupnim izložbama u sklopu Da festivala, Tjedna dizajna, Dana D i izložbama fakulteta. (1) <i>Hodalica za pse</i> dizajnirana je na način da omogućuje rehabilitaciju i aktivno kretanje psa u interijeru i eksterijeru. Pritom se odmiče od uobičajene estetike medicinskih pomagala koja nemaju mogućnost personalizacije, a često nisu ni potpuno funkcionalna u svim situacijama. Trenutna pomagala, primjerice, ne pokrivaju neke od važnijih kretnji poput ustajanja ili obavljanja nužde, a ni vizualno ne pristaju vlasnicima. Dizajn uvažava i velike razlike u načinima kretanja i prljanja dijela proizvoda u eksterijeru i interijeru te je stoga prilagođen unutrašnjem, odnosno vanjskom prostoru. Zamišljena je i web platforma preko koje bi se proizvod naručio prema pasmini, vrsti rehabilitacije ili ozljede, s mogućnošću personalizacije pojedinih dijelova. Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb mentor: Zlatko Kapetanović; asistent / assistant mentor: Sanja Bencetić  
---	---



(2) <i>Myscka</i> is a project resulting from the testing of possible technological solutions for detecting ticks, which is a problem that plagues all dog and cat owners. <i>Myscka</i> is a bracelet that is worn during a walk and that non-invasively records and searches the fur with every interaction, like rubbing and petting the animal. An integrated mobile application then recognizes the parasite and alerts the owner. After testing different types of sonars and thermal scanners, the best solution turned out to be a camera with a macro lens and software that recognizes predefined shapes and irregularities. The project was created as part of an internship in the company Evolve.	(2) <i>Myscka</i> je projekt proizašao iz testiranja mogućih tehnoloških rješenja detekcije krpelja, a riječ je o problemu koji muči sve vlasnike pasa i mački. <i>Myscka</i> je narukvica koja se nosi za vrijeme šetnje i koja, kod svake interakcije poput češkanja i draganja ljubimca, neinvazivno snima i pretražuje dlaku. Integrirana mobilna aplikacija zatim raspoznaje nametnika i alarmira vlasnika. Nakon testiranja različitih vrsta sonara i termalnih skenera, kao najbolje rješenje pokazalo se korištenje kamere s makro objektivom i softvera koji prepoznaje zadane oblike i nepravilnosti. Projekt je nastao u sklopu stažiranja u tvrtki Evolve.  
--	--



Marina Šoštarec

Bijela Gorica, Hrvatska / Croatia

MARINA ŠOŠTAREC (1990.) završila je Školu primijenjene umjetnosti i dizajna u Zagrebu, smjer Dizajn keramike, te preddiplomski studij na Tekstilno-tehnološkom fakultetu u Zagrebu, smjer Modni dizajn. Trenutno studira na diplomskom studiju Tekstilno-tehnološkog fakulteta, smjer Dizajn tekstila.

Izložena modna kreacija nastala je na ideji dekonstrukcije oklopa samuraja. U osebujnoj filozofiji kulture samuraja kao jedan od najčešćih motiva pojavljuje se smrt, stoga je upravo samurajski oklop preuzet kao osnova za kreiranje odjevnog predmeta kojim bi se ukazalo na odnos života i smrti. Vizualno rastavljanje elemenata odjeće u geometrijske oblike, naglašeno simetrijom, te djelomično negiranje tijela preklapanjem ploha materijala stiliziran je prikaz ritualnog omaćanja tijela tkaninom – kožnim remenjem u svrhu zaštite.

Tekstilno – tehnološki fakultet Zagreb



Marina Šoštarec
Bijela Gorica, Croatia

Marina Šoštarec (1990) graduated in Ceramic Design at the School of Applied Arts and Design in Zagreb and then received a bachelor's degree in Fashion Design at the Faculty of Textile Technology in Zagreb. She is currently a graduate student of Textile Design at the Faculty of Textile Technology.

The exhibited fashion creation came out of an idea of deconstructing a samurai armour. In the distinctive philosophy of samurai culture, one of the most frequent motifs is death, which is exactly why a samurai armour was taken as the basis for creating an article of clothing that would point to the relationship between life and death. Visual dismantling of clothing elements into geometric shapes, emphasized by symmetry, and partial negating of the body by overlapping surfaces of material is a stylized depiction of the ritual wrapping of the body with fabric and leather belts for the purpose of protection.

Faculty of Textile Technology, Zagreb

Vladimir Vasić

Beograd, Srbija

VLADIMIR VASIĆ (1986.) rođen je u Beogradu. Završio je grafički dizajn na Visokoj školi likovnih i primenjenih umetnosti u Beogradu. Bavi se grafičkim dizajnom i vizualnom umetnošću, a 2012. osnovao je dizajn studio SNOW. Živi i radi u Beogradu.

Voda je element osjetljiv i na najsuptilnije oblike energije ili vibracija koje mogu utjecati na njezinu kvalitetu i na oblike kristala vode. Ukoliko je izložena pozitivnim vibracijama koje tijela stvaraju, voda stvara kristale koji ukazuju upravo na te pozitivne emocije. Uzevši vodu i njezine neobične efekte kao osnovne element svoga rad, te koristeći bocu kao objekt prezentacije, na konkretn način ukazuju se na snagu ljudskog uma.

Water is sensitive to a subtle form of energy, or vibration. This form of energy affects the water quality and the shape of water crystals. Everything that exists has a vibration. They can be positive or negative, and easy to transport. When exposed to positive vibrations, water forms crystals that reflect positive vibrations. Unusual effects of water in a concrete way prove the true power of the human mind.

Vladimir Vasić
Beograd, Serbia

Vladimir Vasić (1986) was born in Belgrade. He graduated in Graphic Design at the School for Fine and Applied Arts in Belgrade. He works in graphic design and visual arts, and in 2012 he founded the design studio SNOW. He lives and works in Belgrade.

Water is an element sensitive to the subtlest forms of energy or vibrations that can influence its quality and the shapes of water crystals. If it is subjected to positive vibrations created by bodies, water creates crystals that point exactly to those positive emotions. By taking water and its unusual effects as the basic elements of my work, and by using a bottle as the presentation object, the power of the human mind is emphasized in a concrete way.

Water is sensitive to a subtle form of energy or vibration. This form of energy affects the water quality and the shape of water crystals. Everything that exists has a vibration. It can be positive or negative and is easy to transfer. When exposed to positive vibrations, water forms crystals that reflect positive vibrations. Unusual effects of water prove the true power of the human mind in a concrete way.



Leona Vertuš

Hrvatska / Croatia

LEONA VERTUŠ (1993.) rođena je u Varaždinu, a pred-diplomski studij završila je na Sveučilištu Sjever, smjer Medijski dizajn u Koprivnici. Trenutno je studentica diplomskog studija na Studiju dizajna u Zagrebu, smjer Vizualne komunikacije.

Knjiga tipografski prikazuje komunikaciju profesora Igora Kuduza sa studentima tijekom i nakon studija. Njezin su sadržaj e-mailovi tematski vezani uz završni rad, te formalne i neformalne izjave Igora Kuduza nastale od trenutka upoznavanja do završetka preddiplomskog studija. Tijekom 'razgovora' unutar knjige prekida crni knjiški blok kojim je označen jedini autorski tekst. Korištena pisma su *Garud* (nastao pod Kuduzovim mentorstvom) i *IK* (*unicase* pismo kojim se vizualizira komunikaciju između studenta i profesora u kojem je slovo *t* jedini kurent koji ima svoj verzal te se koristi samo prilikom direktnog obraćanja studentima). Rad je povezan s dva knjiška grid – Brighurst (knjiga) i Villardov dijagram (slovni znak *K* od *IK* pisma koji je i vizual djelo).

Studij dizajna Zagreb / School of Design Zagreb
mentor: Nikola Đurek

Leona Vertuš
Croatia

Leona Vertuš (1993) was born in Varaždin and she received a bachelor's degree in Media Design at the University North in Koprivnica. She is currently a graduate student of Visual Communications at the School of Design in Zagreb.

The book typographically shows the communication between Professor Igor Kuduz and his students during and after the studies. Its contents are e-mails related to the subject of the graduation thesis, as well as formal and informal statements made by Igor Kuduz since the moment of the first meeting until the end of the undergraduate programme. The course of the 'conversation' inside the book is interrupted by a black book block which marks the only original text. Typefaces used are *Garud* (created under Kuduz's mentorship) and *IK* (a *unicase* typeface that serves to visualise the communication between students and the professor in which the letter *t* is the only lowercase that has its uppercase version and is used only when directly speaking to students). The work is related to two book grids – Brighurst (book) and the Villard diagram (the letter *K* from the *IK* typeface is also the visual of the work).

School of Design, Zagreb
mentor: Nikola Đurek



Gala Marija Vrbanić

Čakovec, Hrvatska / Croatia

GALA MARIJA VRBANIĆ (1994.) trenutno je na prvoj diplomskoj godini na Studiju dizajna u Zagrebu, smjer Dizajn vizualnih komunikacija. Tijekom studija sudjelovala je na više izložbi i natječajima vezanih za grafički i modni dizajn, uključujući Dan D 2015, Fashion.hr te Modni ormar 2015, gdje je osvojila 1. nagradu novinarskog žirija te 2. nagradu stručnog žirija.

Krop je višedijelni sustav uz pomoć kojeg je moguće kreirati majicu kratkih rukava, kao i različite uzorke koji se na nju otiskuju. Sam *kroj* kombinira se od više elemenata iz kojih je moguće sastaviti preko 300 varijacija jedne majice. *Kroj* nudi četiri varijable koje se mogu mijenjati, a korisnik bira širinu, dužinu, izrez te rukave za svoju majicu. Nakon odabira tkanine, odabrana šablona kroja stavlja se na istu te se iscrtava njezin oblik koji se tada izrezuje i spaja te se dobiva majica. Drveni oblici sa svake strane imaju različite uzorke pa ih prema vlastitom odabiru korisnik može otisnuti na nastalu majicu te kreirati unikatni odjevni predmet.

Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu / School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
Mentori / Mentors: Ivan Doroghy, Tomislav Vlanić



Gala Marija Vrbanić
Čakovec, Croatia

Gala Marija Vrbanić (1994) is currently a first-year graduate student of Visual Communications Design at the School of Design in Zagreb. During her studies, she participated in several exhibitions and competitions related to graphic and fashion design, including D-Day 2015, Fashion.hr and Fashion Wardrobe 2015 where she won first prize from the journalist jury and second prize from the expert jury.

Krop is a multipart system that enables the user to create a T-shirt, as well as different patterns that are printed on it. The cut is combined from a number of elements that provide over 300 variations of one shirt. The cut offers four variables that can be changed and the users choose the width, length, neckline and sleeves for their shirt. After choosing the fabric, the selected cut template is applied to the fabric and the shape of the template is then cut and joined together to produce a shirt. Wooden shapes on each side have different patterns so that users can print their choice onto the new shirt and thus create a unique article of clothing.

School of Design, Faculty of Architecture, University of Zagreb
Mentors: Ivan Doroghy, Tomislav Vlanić



Ivana Vujošević

Podgorica, Crna Gora / Montenegro

IVANA VUJOŠEVIĆ (1992.) je ilustratorica i grafička dizajnerica iz Podgorice. Apsolventica je na Fakultetu likovnih umjetnosti na Cetinju, odsjek Grafički dizajn, smjer Ilustracija, u klasi Suzane Pajović.

Ilustracije rađene za knjigu *Čudesni svijet puha Đorđa* autora Žarka Vučinića, u izdanju izdavačke kuće Gligorije Dijak (2016.)



Ivana Vujošević
Podgorica, Montenegro

Ivana Vujošević (1992) is an illustrator and graphic designer from Podgorica. She is a senior student in Suzana Pajović's class of Illustration at the Department for Graphic Design at the Faculty of Fine Arts in Cetinje.

Illustrations created for the book *Čudesni svijet puha Đorđa* (The Wondrous World of Dormouse Đorđ) by Žarko Vučinić, published by Gligorije Dijak (2016).

nova kolekcija design papira



Europapier Adria d.o.o.
Slavonska avenija 65, 10360 Sesvete
T (+385 1) 2050 333 | F (+385 1) 2050 350
office@europapier.hr | www.europapier.hr

FIRST
OF ALL | EURO PAPIER



Raspored·Timetable#

10.6.2016. PETAK FRIDAY

➡ POPRATNI PROGRAM + TEMATSKI PROGRAM SIDE PROGRAM + THEMATIC PROGRAM ➡ Močvara

13:00 – 13:15 Otvorenje festivala – kratki uvod o predavanjima i prezentacijama fakulteta koja slijede Opening – short introduction of the program that follows

13:15 – 16:40 Predstavljanja fakulteta i škola School and Faculty presentations

13:15 DVK – Umjetnička Akademija, Split (HR) DVK – Academy of Fine Arts, Split (HR)

13:30 Odjel za medijski dizajn – Sjever, Koprivnica (HR) Media design department – University North, Koprivnica (HR)

13:45 Odsjek za Grafički dizajn – Akademija likovnih umjetnosti, Sarajevo (BIH) Graphic Design Department – Academy of Fine Arts, Sarajevo (BIH)

14:00 Fakultet likovnih umjetnosti – Cetinje (CG) Faculty of Fine Arts – Cetinje (CG)

14:15 Fakultet za medije i komunikacije – Univerzitet Singidunum, Beograd (SRB) Faculty for media and communications – University Singidunum, Beograd (SRB)

14:30 Studij dizajna – Arhitektonski fakultet, Zagreb (HR) School of Design – Faculty of Architecture, Zagreb (HR)

14:45 Modni dizajn – Tekstilno-tehnološki fakultet, Zagreb (HR) Fashion design – Faculty of Textile Technology, Zagreb (HR)

15:00 Akademija za likovnu umjetnost i oblikovanje, Ljubljana (SLO) Academy of Fine Arts, Ljubljana (SLO)

15:15 Design 4 Utopia – Akademija za likovnu umjetnost i oblikovanje, Ljubljana (SLO) Design 4 Utopia – Academy of Fine Arts, Ljubljana (SLO)

15:30 Škola primijenjene umjetnosti i dizajna, Zagreb (HR) School of Applied Art and Design, Zagreb (HR)

15:45 UBU-Udruga bivših učenika Škole primijenjene umjetnosti i dizajna The Association of Former Students of ŠPUD Zagreb, UBU (HR)

16:00 Piet Zwart Institute (Roelof, Yoana, Mathijs), Rotterdam (NL) Piet Zwart Institute (Roelof, Yoana, Mathijs), Rotterdam (NL)

16:45 – 17:30 Kreativni laboratorij – interdisciplinarni kolegij na Sveučilištu u Zagrebu koji organiziraju Studij dizajna, Fakultet Elektrotehnike i računarstva, Ekonomski fakultet, Akademija likovne umjetnosti, Muzička akademija Creative laboratory – interdisciplinary course at the University of Zagreb organized by the School of Design, Faculty of Electrical Engineering and Computing, Faculty of Economics and business, Academy of Fine Arts, Music Academy in Zagreb

17:30 – 17:45 Otvorenje tematskog dijela programa Opening of the thematic program

17:45 – 18:30 Irene Maldini – Open Design as Creative Practice and User Involvement *predavanje na engleskom jeziku lecture in English

18:30 – 19:00 Radiona – Udruga za razvoj 'uradi sam' kulture Makerspace – Association for Development of 'do-it-yourself' Culture

19:00 – 19:45 Udruživanje u Arhitekturi – tribina Joining Together in Architecture – public discussion

➡ RASPORED RADIONICA WORKSHOP SCHEDULE ➡ Pogon 1. kat Pogon 1st floor

10:00 Biblioteka – Roel Roscam Abbing, Yoana Buzova

10:00 Muzej budućnosti, dizajn scenariji Museum of the Future – Design Scenarios – Maja Kolar, Maša Poljanec

😊 GLAZBENI PROGRAM MUSIC LINEUP

Dvorište Močvara Močvara yard

15:00 Zvučni zid DJ set

20:00 Miro Župa DJ set

Spunk

23:00 ManMachine, Ikonal, Zarkoff, Le Chocolat Noir, Tajga & Tundra

11.6.2016. SUBOTA SATURDAY

➡ TEMATSKI PROGRAM THEMATIC PROGRAM ➡ Močvara

14:00 – 14:15 Uvod u program i predavanja Short introduction

14:15 – 15:00 Dina Korper Žemva – Autor *predavanje na hrvatskom jeziku lecture in Croatian

15:00 – 15:45 Tomislav Medak – Technological Systems and Social Emancipation – Do Open Architectures Matter

*predavanje na engleskom jeziku lecture in English

15:45 – 16:30 Aleksandar Kovač – On Designers and Open source

*predavanje na engleskom jeziku lecture in English

16:30 – 17:15 Silvio Lorusso – Digital Publishing – In Defense of Poor Media

*predavanje na engleskom jeziku lecture in English

17:15 – 18:00 Christoph Haag – Towards Situated Softwares

*predavanje na engleskom jeziku lecture in English

18:00 – 18:45 Jesse Howard (+ Nataša Mušević) – Open Design Process with Hacking Households

*predavanje na engleskom jeziku lecture in English

20:00 Proglašenje pobjednika Izložbe mladih autora by Colinda Evangelista (House of Flamingo) Young Designers Exhibition award ceremony by Colinda Evangelista (House of Flamingo)

➡ RASPORED RADIONICA WORKSHOP SCHEDULE ➡ Pogon 1. kat Pogon 1st floor

10:00 Peer-to-peer Open Design Workshop – Emanuele Bonetti i Loredana Bontempi

13:00 Hiperlize (Data mining i analiza teksta) Hiperlize (Data mining & text analysis) – Dina Karadžić i Vedran Gligo

😊 GLAZBENI PROGRAM MUSIC LINEUP

Dvorište Močvara Močvara yard

15:00 Buzdovan DJ set

21:00 Vvhile

Močvara

22:00 Pride Participacija: Queens of the Stone Age by House of Flamingo

12.6.2016. NEDJELJA SUNDAY

➡ POPRATNI PROGRAM SIDE PROGRAM ➡ Močvara

14:00 – 14:30 British Council – Dizajn za inkluziju – dizajn koji čini razliku / Inclusive Design – Design that Makes a Difference

14:30 – 15:15 Platforma Upgrade – Kampanja za interkulturalni društveni centar / Upgrade Platform – Campaign for an Intercultural Community Centre

15:15 – 16:00 Artist Talk: Gergő Kovács (Powered by Iskon)

17:00 Zatvaranje festivala Festival closing ceremony

😊 GLAZBENI PROGRAM MUSIC LINEUP

Dvorište Močvara Močvara yard

15:00 Kornel DJ set

Swanky

19:00 Prezentacija radionica Workshop presentation + CFSN Sundays after party



DAN D 2016: OTVORENI DIZAJN
D DAY 2016: OPEN DESIGN
Pogon Jedinstvo i klub Močvara,
10–12. 6. 2016.

IZDAVAČ / PUBLISHER
HDD – Hrvatsko dizajnersko društvo

ZA IZDAVAČA
/ ON BEHALF OF THE PUBLISHER
Ivana Borovnjak

UREDNIK / EDITOR
Marko Golub

TEKSTOVI / TEXTS
Dario Dević, Marko Golub, Bojan Krištofić,
Petra Milički, Karla Paliska

PRIJEVOD / TRANSLATION
Domagoj Živčić; dodatni prijevodi / additional
translation: Dario Dević, Marko Golub,
Bojan Krištofić, Jurica Mlinarec

LEKTURA / PROOFREADING
Morana Matković, Marko Golub,
Mirjana Jakušić

SPONZOR PAPIRA
Europapier Adria d.o.o.
Papir: Mondi IQ Print 100g/300g

TISAK
Stega tisak d.o.o.

NAKLADA / CIRCULATION
700

ISBN 978-953-6778-17-1

CIP zapis dostupan je u računalnome
katalogu Nacionalne i sveučilišne knjižnice
u Zagrebu pod brojem 000935642

ORGANIZACIJA / ORGANIZATION
HDD — Hrvatsko dizajnersko društvo

PROGRAMSKA DIREKCIJA (izložbeni,
diskurzivni i edukativni program)
/ PROGRAM DIRECTION (exhibition,
discursive and educational program)
Dario Dević, Petra Milički, Karla Paliska

FESTIVALSKA KOORDINACIJA
/ FESTIVAL COORDINATION
Morana Matković

PROGRAMSKA KOORDINACIJA
FAKULTETA I STUDENATA
/ PROGRAM COORDINATION
Luka Borčić

SURADNICI / ASSOCIATES
Marko Golub, Aleksandar Kovač,
Bojan Krištofić, Damir Prizmić, Lea Vene

GRAFIČKI DIZAJN / GRAPHIC DESIGN
Lana Grahek (mentorica/mentor),
Anta Bučević, Alma Šavar

DIZAJN POSTAVA / EXHIBITION
DESIGN
Sven Sorić (dizajn/design),
Hrvoje Spudić (izvedba)

KOORDINACIJA GLAZBENOG
PROGRAMA / MUSIC LINE-UP
COORDINATION
Lana Grahek, Sven Sorić

WEB DEVELOPMENT
Ivan Kunjašić, Dominik Markušić

PR
Morana Matković

ORGANIZACIJSKA PODRŠKA
/ ORGANIZATION SUPPORT
Mirjana Jakušić, Ivana Borovnjak

DAN D PODRŽALI SU
/ D DAY IS SUPPORTED BY
Ministarstvo kulture RH, program Creative
Europe, Gradski ured za kulturu, obrazovanje
i sport Grada Zagreba, Iskon, Turistička
zajednica Grada Zagreba, Talijanski institut
za kulturu u Zagrebu, Veleposlanstvo
Kraljevine Nizozemske, Arskopija

MEDIJSKI PARTNERI / MEDIA PARTNERS
VIZKULTURA, Journal, Designed.rs,
Hype and Hyper

PARTNERI FESTIVALA
/ FESTIVAL PARTNERS
Pogon – Zagrebački centar za nezavisnu
kulturu i mlade, Klub Močvara, Zagreb:
otvoreni grad? – Kampanja za Interkulturni
društveni centar, Hostel Bureau, Swanky
Monkey Garden, Hrvatski klaster
konkurentnosti kreativnih i kulturnih industrija

Organizator#

hrvatsko
dizajnersko
društvo

HDD

Pod-pokroviteljstvom#



Partneri#



Medijski partneri#







