

PLAN D
MEĐUNARODNI FESTIVAL DIZAJNA

27/9 - 1/10/17
TEHNIČKI MUZEJ
NIKOLA TESLA
/DISKONT

TEHNOOPTIMIZAM /
TEHNOPEŠIMIZAM

IMPRESUM

Plan D – Međunarodni festival dizajna
Tehnootimizam /
Tehnopesimizam

27/9 – 1/10/2017
Tehnički muzej Nikola Tesla / Diskont

ORGANIZATOR
Hrvatsko dizajnersko društvo
Boškovićeva 18
10 000 Zagreb

LOKACIJA
Tehnički muzej Nikola Tesla
– Diskont, Tratinska 2, 10000 Zagreb

PARTNER
Tehnički muzej Nikola Tesla, Savska
cesta 18, 10000 Zagreb

SPONZORI
Ministarstvo kulture RH / Gradski
ured za obrazovanje, kulturu i sport /
HBOR / Pro Helvetia / Veleposlanstvo
Kraljevine Nizozemske u Republici
Hrvatskoj / Hiperprodukcija / Fakat
d.o.o. – ideja, organizacija, realizacija. /
Elgrad / Div d.o.o. tvornica vijaka

/ Iskon / Igepa group / Stega Tisak,
Kolding, Bureau Hostel

MEDIJSKI PARTNERI
Vizkultura / Journal / Designed.rs

POSEBNE ZAHVALE
HDLU / Oris – Kuća Arhitekture / Muzej
suvremene umjetnosti, Zagreb /
Faculty of Architecture, University of
Zagreb / School of Design, University
of Zagreb / MD Partner d.o.o. / Vedran
Grladinović / Sindikat biciklista /
Organ Vida /

PROGRAMSKA DIREKCIJA
Petra Milički, Karla Paliska

PRODUKCIJA I PR
Morana Matković

**KORDINACIJA STUDENATA
I VOLONTERA**
Luka Borčić

KORDINACIJA IZLOŽBE
– HOW TO DO THINGS
WITH OBJECTS
Dorja Horvatić

**ORGANIZACIJSKA
PODRŠKA**
Maša Milovac, Mirjana Jakušić, Marko
Golub, Ksenija Žakula

VIZUALNI IDENTITET
Mentorica / Lana Grahek
Polaznici radionica / Dora Kasun, Leo
Kirinčić, Filip Latin Krešimir Lončar,
Sara Pavleković Preis, Marin Nižić

POLAZNICI RADIONICA
Tina Blagušević, Dorja Horvatić,
Dora Kasun, Leo Kirinčić, Filip Latin,
Krešimir Lončar, Sara Pavleković Preis,
Marin Nižić, Leona Vertuš, Vita Vrebac,
Brigita Krog, Tomislav Mravičić, Sven
Rastovac, Mislav Zlatar

MENTORI RADIONICA
Emanuele Bonetti, Loredana Bontempi,
Luka Borčić, Dario Dević, Lana Grahek

DIZAJN POSTAVA
Mentori / Tvrtko Bojić, Maša
Milovac, Sven Sorić
Polaznici radionica / Antonia Balić,
Jana Horvat, Gorenak Dora, Ivan
Dijanošić, Ivana Hideg, Marta Badurina,
Karla Kocijan, Maja Jandrić

PRODUKCIJA POSTAVA
Tvrtko Bojić, Sven Sorić

WEB PROGRAMIRANJE
Mario Lončarić - Che

SELEKCIJSKA KOMISIJA
Luka Borčić, Petra Milički, Maša
Milovac, Maša Poljanec, Karla Paliska

INTERNACIONALNI ŽIRI
Loreno Romagnoli, Nikola Bojić,
Nina Paim, Emilia Bergmark, Uroš
Krčadinac

PRIJEVOD
Ivana Ostojčić, Domagoj Živčić

LEKTURA
Morana Matković

FOTOGRAFIJA
Tjaša Kalkan
Bojan Mrdenović

KONTAKT
Hrvatsko dizajnersko društvo,
Boškovićeva 18, 10000 Zagreb,
www.dizajn.hr

Plan D, www.pland.hr, info@pland.hr

PUBLISHER
Hrvatsko dizajnersko društvo

ZA IZDAVAČA
Maša Milovac

UREDнице
Petra Milički, Karla Paliska

SPONZOR PAPIRA
Igepa Plana d.o.o.

PAPIR
Munken Print White 100 g
Magno Volume 135g
Phoenixmotion Xenon 250g

TISAK
Stega-tisak, Heinzlova 60/1, Zagreb

NAKLADA
400

CIP zapis dostupan je u digitalnom
katalogu Nacionalne i sveučilišne
knjižnice u Zagrebu, br. 000973543

ISBN 978-953-6778-27-0



IGEPA group

www.igepa-plana.hr

PAPER KEEPS THE
BEST STORIES!

ORGANIZER

hrvatsko
dizajnersko
društvo
HDD

PARTNER


TEHNIČKI MUZEJ
NIKOLA TESLA

SPONSORS



HBOR

REPUBLIKA HRVATSKA
KULTURNI VEŠTAČKI
SUVET
prohelvetia

fakat.



HIPERPRODUKCIJA

ELGRAD



DIV
TVORNICA VJAKA

IGEPAGroup

iskon.

BUREAU
HOSTEL ZAGREB

mama

Holland.

STERA TISAK

KOLDING

SPECIAL THANKS



MINISTARSTVO
KULTURE
REPUBLIKE HRVATSKA

oris

IZLOŽBA
IZ OBLASTI
KREATIVNE
KULTURE
ZAGREB



Af



MEDIA PARTNERS



Designed.rs



9 **PREDGOVOR**

12 **RASPORED**

16 **INTERVJUI**

30 **DISKURZIVNI PROGRAM**

45 **TEHNOOPTIMIZAM/TEHNOPESIMIZAM
IZLOŽBA**

75 **MEĐUNARODNA IZLOŽBA
MLADIH AUTORA**

95 **IZLOŽBA EKSPERIMENTALNOG
IZDAVAŠTVA**

110 **GOSTUJUĆA IZLOŽBA**

Sretni smo i zadovoljni što smo uspješni realizirati i publici predstaviti 1. izdanje međunarodnog festivala dizajna – Plan D – ovog novog, ali starog festivala sa 7-godišnjom tradicijom, pod novim imenom starog prizvuka i s novim sadržajima u starom formatu.

11

Plan D je zapravo, novo ruho starog festivala Dana D koji se prvi put održao 2010. godine u napuštenom prostoru bivše klaonice, a posljednjih 7 godina bio je mjesto na kojem su studenti dizajna i mladi profesionalci imali priliku prezentirati svoj rad, ali i uključiti se u konceptualizaciju, organizaciju i produkciju samog festivala. Bio je to prostor afirmacije, edukacije i umrežavanja nomadskog karaktera koji je tijekom godina zauzima i oživljavao napuštene i zaboravljene prostore unutar grada, te senzibilizirao javnost za važnost tih arhitektonskih baština.

Programski zaokret festivala Dan D i promjena imena u Plan D rezultat je neizbježnog razvoja i nadogradnje, ali i fleksibilnosti festivala da odgovara na potrebe i transformacije kulturne scene i publike unutar koje se formirao. Danas, 7 godina kasnije, scena unutar koje se Dan D pojavio kao prvi regionalni, a kasnije i međunarodni, festival za mlade autore, je ona prokrvljena novim događanjima, festivalima i izložbama koje otvaraju nove prostore za reprezentaciju i promociju autora iz područja dizajna i srodnih disciplina. S obzirom na novonastali kulturno-dizajnerski krajolik, došlo je vrijeme da preispitamo postojeću ulogu Dana D, te lociramo nove smjerove, sadržaje i niše djelovanja u kojima možemo značajno doprinosti formiranju dizajnerske kulture. Taj autorefleksivni proces i potreba da se festival razvija u novim smjerovima koji će doprinijeti održavanju njegove

12

relevantnosti u produkciji kvalitetnih sadržaja, ali i daljnjoj afirmaciji dizajnerske struke, odvela nas je u smjeru programske nadogradnje festivala koja će dugoročno biti fokusirana na edukaciju, te internacionalizaciju dizajnerskog sadržaja i jače umrežavanje inozemnih i domaćih studenata i profesionalaca. Iako smo napravili programski i strukturni zaokret, i dalje zadržavamo onaj poznati “dandeosvki” karakter obilježen nekonvencionalnim lokacijama događanja i otvorenosti prema novim progresivnim dizajnerskim sadržajima, pri čemu nastavljamo njegovati ulogu koju je Dan D imao u stručnom usavršavanju mladih autora u realizaciji svojih programa.

Ovaj programski zaokret i nadogradnja festivala formirala se kao edukativna platforma za dizajn u sklopu koje će se odvijati cjelogodišnji edukativni program, ali i festival kao njegova kulminacija. Platforma će pružati prostor predavanjima i radionicama raznih formata i sadržaja, rezidencijama, razmjenama, dok će se tematski i sadržajno pozicionirati na sjecištu dizajna i tehnologije, s ciljem gradnje multidimenzionalnog pristupa kroz suradnju dizajnera i drugih struka. Festival pritom i dalje ostaje pozicioniran kao vitalna i centralna točka djelovanja koja će kroz svoj izložbeni, konferencijski i edukativni program obrađivati relevantne tehnološke teme od šireg društvenog interesa, ali iz pozicije dizajnerske struke. Prateći te postavke, tema prvog izdanja festivala je “Tehnooptimizam / Tehopesimizam”. S jedne strane, riječ je o temi koja je kapacitirana da okupi i umreži razne aktere na kulturnoj sceni, kao i stručnu, ali i širu javnost. S druge strane, ona je otvorena kako bi predstavila dugostrajni tematski fokus platforme i festivala koji se nalazi na sjecištu dizajna i tehnologije, odnosno način na koji

13

dizajnerska disciplina i praksa oblikuje tehnologije, koristi tehnologiju, ali i propituje tu istu tehnološki oblikovanu svakodnevicu.

Ovaj kratki uvod završavamo kratkom zahvalom svima koji su nas podržavali u ovom entuzijastičnom pothvatu, te su aktivno sudjelovali u procesu osmišljavanja, kreiranja i realizacije programa. Posebno zahvaljujemo Hrvatskom dizajnerskom društvu koje je prepoznalo i podržalo našu novu strategiju, suradnicima koji su nam brojnim korisnim savjetima pomogli u kreiranju kvalitetnijeg sadržaja, mladom timu grafičkih dizajnera koji su oblikovali progresivni vizualni karakter festivala, timu za dizajn postava koji su ruševni napušteni gradski prostor transformirali u onaj izložbeni, te našim volonterima koji su predano radili s nama da bi vam donijeli prvo, od nadamo se mnogih, odličnih izdanja novog festivala Plana D.

PETRA MILIČKI, KARLA PALISKA,
MORANA MATKOVIĆ, LUKA BORČIĆ

27/09/ **SRIJEDA**

19.00 OTVORENJE FESTIVALA
22.00 PARTY
 Jiggy bar

28/09/ **ČETVRTAK**

10.00–21.00 EXHIBITION
10.00–16.00 WORKSHOP
18.00–18.30 PETAR JANDRIĆ
 **Zašto tehnooptimizam /
 tehnopesimizam? Bilješke o
 odnosima između utopijskog
 razmišljanja, znanstvenog
 istraživanja i tehnološke prakse**
18.30–19.00 TOMISLAV MEDAK
 **Blackboxing politike
 – Kako tehnosolucionizam
 prikriva društveni antagonizam**
19.15–19.45 DARIJA MEDIĆ
 Crna kutija, bijela magija
20.15–21.00 BRUCE STERLING
 Prekarna utopija

29/09/ **PETAK**

10.00–21.00 IZLOŽBA
10.00–16.00 RADIONICA
18.00–18.30 IVICA MITROVIĆ
 **Mediterranski spekulativni
 pristup ili kako promišljati
 drugačije budućnosti u
 ‘stvarnom svijetu’**

18.30–19.15

MARTIN WECKE, JASPER OTTO,
EISENACKER, YURI VEERMAN
Blok kratkih predavanja

19.30–20.00

SILVIO LORUSSO
Što dizajn ne može

20.00–20.30

NINA PAIM, EMILIA BERGMARK
**Zadaci u dizajn edukaciji
– Od Taking a Line for
a Walk do How to do
Things with Objects**

30/09/ **SUBOTA**

10.00–21.00

IZLOŽBA

10.00–16.00

RADIONICA

18.00–18.30

UROŠ KRČADINAC
**Data storytelling
– Od pronalazača do pripovjedača**

18.30–19.00

NIKOLA BOJIĆ
**Pogled unatrag
– Dizajniranje budućnosti**

19.15–19.45

LORENZO ROMAGNOLI
**Automato – Dizajnerske prakse
iz 7 sati u budućnost**

20.15–21.00

SOUND PERFORMANCE
Nothing More Works

22.00

PARTY
Jiggy bar

1/10/ **NEDJELJA**

10.00–21.00

IZLOŽBA

BRUCE STERLING I JASMINA TEŠANOVIĆ

KARLA PALISKA I PETRA MILIČKI

18

S obzirom da je Plan D primarno festival dizajna, željeli bismo se prvo usredotočiti na vas, Bruce. Iako ste uglavnom poznati po svojim SF romanima, zadnjih 25 godina također pišete i držite predavanja o dizajnu. Kako ste se počeli baviti dizajnom?

BRUCE Počeo sam se baviti dizajnom kad su me Japanci pozvali na sastanak međunarodnih dizajnera u Nagoyi 1989. Nemam pojma zašto su japanski organizatori to učinili, ali naravno da sam otišao na konferenciju. Nakon jela i pića s industrijskim dizajnerima te slušanja nekoliko panel-prezentacija, shvatio sam da me mogu mnogo čemu naučiti.

U vašoj knjizi "Shaping Things", vašem manifestu industrijskog dizajna za tehno-društveni svijet, skovali ste izraz dizajnerska fikcija. Ta je ideja postala dizajnerska

metoda koja koristi narative kako bi zamislila nove tehnologije i kontekste njihove upotrebe. Koja je najvažnija ideja ili metoda koju dizajn može naučiti od znanstvene fantastike i obrnuto?

BRUCE Strašno me zanimaju spekulativne tehnologije, ali

većina naprava u znanstveno-fantastičnim pričama loše je dizajnirana. Razlog je što su to dramski rekviziti, a ne predmeti o kojima se trezveno i pomno razmišljalo koristeći znanje industrijskog dizajna. Ispada da malo ozbiljniji spekulativni dizajn može doista zanimati ljude.

U vašoj knjizi "The Epic Struggle of the Internet of Things", definirate Internet stvari kao "svenamjensku elektronsku automatizaciju pomoću digitalnog nadzora putem bežične širokopojasne veze" i opisujete njegov razvoj kao borbeno polje gdje se Velika Petorka (Facebook, Amazon, Google, Microsoft i Apple) bore "za moć, novac i utjecaj". To rezultira novom političkom situacijom koju nazivate digitalnim feudalizmom. Ako nas Velika Petorka, širokopojasni Internet, pohrana, čipovi i senzori vode ravno u suvremenu verziju srednjeg vijeka, postoji li šansa za egalitarnije digitalno društvo bez monopola i kako?

BRUCE Ne volim obeshrabreno govoriti o Velikoj Petorki, ili kako ih ja zovem 'stogovima', ali nisu bezrazložno 'veliki'. To su dominante industrije naše ere. Imali

19

smo priliku za egalitarnije digitalno društvo bez monopola; to je bio Internet. Internet je zamijenila trenutna situacija koja je mnogo većih razmjera i populacije te ima više poslovnih modela. Najjednostavnije rješenje za 'stogove' je da ih se jednostavno istjera van državnih granica, kao što su to učinili Rusi i Kinezi. Ne bih se iznenadio da i Europska Unija na kraju učini isto. Ili bi se Stogovi mogli jednostavno urušiti. Iako su na neki način 'feudalni', zasigurno neće opstati koliko i srednji vijek jer je njihov računalni posao inherentno nestabilan.

Čini se da se naše tehnološke budućnosti uvijek opisuju kao jedan od dva ekstrema – utopijska maštarija ili distopijski horor – što mislite zašto je to tako?

BRUCE Ljudi vole zamišljati ili najgore što bi se moglo dogoditi ili najbolje što bi se moglo dogoditi. To pomaže da dobiju dojam o potencijalnoj situaciji: najbolja varijanta, najgora varijanta. Utopije i distopije su dramatične i lako ih je prodati, romantične su.

Ako pročitate knjigu "Utopija" Thomasa Morea, ili više-manje bilo koju utopiju, vidjet ćete da su svakodnevni životi tih ljudi dosadni. Ne osjećaju zadivljenost, zadovoljni su. Ništa se uzbudljivo ne događa. Stvarni je svijet prerasnolik da bi bio utopijski ili distopijski. Stvarnost se ne može potpuno izraziti riječima.

JASMINA Ja mislim da je stav prema kojem je sve crno-bijelo kulturni problem, a ne znanstveni. Živeći između straha i vjere ljudi izbjegavaju živjeti u istini.

Jasmina, vi ste većinom poznati kao spisateljica, politička i feministička aktivistica – kakva je veza između vaše prakse i vaših interesa za dizajn?

JASMINA Napisala sam aktivističku feminističku knjigu 'Škorpioni – dizajn zločina', koja je izdana i u Hrvatskoj. Bavi se suđenjem Škorpionima, paravojnoj skupini koja je optužena za genocid u Srebrenici. Shvatila sam da je netko morao

Open source je dobar, ali ništa nije potpuno open source.

dizajnirati taj masakr u kojemu je 8000 ljudi pobijeno i zakopano u tri dana. Danas se sve naziva dizajnom. To je popularna i trendovska riječ. To je način razmišljanja, a vrlo važni ljudi koji se bave pravim problemima u sadašnjosti, prošlosti i budućnosti zapravo su dizajneri! Da budem iskrena, nije mi bio prvobitni nagon da budem pomodna

i u trendu. Baš suprotno, ja sam aktivistica i spisateljica za žene. Uvijek sam na tamnoj nevidljivoj strani problema i skupina. Tako sam se uplela u dizajnerske probleme, govoreći sa zaboravljenih strana i stajališta, a dizajneri su me počeli slušati i pozivati da držim govore. No, još uvijek imam sindrom prevaranta kad god se susretnem s važnim dizajnerima kojima ne poričem primat. Smiješno je da oni isto to čine meni, tako da sad samo pokušavam raditi s njima na svojim idejama.

Iako u posljednje vrijeme ima više inženjerki, informatičarki i tehnologinja, još ih se uvijek gura na margine tehnološke industrije. Kako bi se feminizam trebao suočiti s tim problemom – treba li tehnologiju hakirati ili osmisliti ispočetka?

JASMINA Žene su jako velika manjina u području tehnologije, pogotovo kad se radi o moći. No tehnološka industrija danas vrti se oko novca i moći te stoga u njoj dominiraju muškarci. Kad postane polovna, predat će je ženama. Nakon osnivanja Case Jasmine, postala sam potpuno svjesna toga, izrazito izolirana u kući prozvanom domom budućnosti. Sjela sam, razgovarala s nekim ženama i napisala manifest "Internet ženskih stvari". Odonda me i žene i muškarci iz cijeloga svijeta pozivaju da držim govore i vodim programe na izložbama o "Internetu ženskih stvari". Nedavno sam surađivala na još jednom manifestu u Londonu, s mladim djevojkama iz visoke tehnologije. Tek toliko da ušutkam sve koji misle da je feminizam mrtav ili da spada u sedamdesete. Da bar!

BRUCE Feminizam je star nekoliko stoljeća. Ne očekujem da feminizam nestane jer su žene odlučile da je ženski cilj ostvaren. Tehnološka industrija je zanimljiva sporedna stvar u suvremenoj rodnoj politici, ali feminizam će još uvijek postojati kad više ne bude Ubera, Facebooka, Googlea, Applea, Amazona ili Microsofta.

Vas dvoje ste 2015. pokrenuli projekt Casa Jasmina – prvi umreženi open source dom koji ste opisali kao ‘laboratorij za eksperimentiranje s automatizacijom doma i Internetom stvari’. Kako ste se dosjetili tog projekta i ostvarili ga?

JASMINA To je bila moja ideja, da naš dom bude drukčiji od onih koje smo naslijedili. Kako smo i nomadi i ljubitelji tehnologije, visili smo u fablabu, u napuštenoj FIAT-ovoj zgradi u Torinu s odličnim internetom i briljantnim *geekovima* jer smo htjeli utjeloviti promjenu kakvu smo i sami željeli vidjeti. Bio je to skoro pa performans kad smo ondje prvih nekoliko noći proveli u prostoru bez prozora i grijanja, u društvu štakora i goluba i uz malo dobrog vina Barbera. Međutim, Massimo Banzi je smatrao da je to sjajna ideja za sve koji su bili ondje pa se to pretvorilo u pansion, testnu platformu za Internet stvari s mojim imenom!

BRUCE Mi smo iz Austina i Beograda pa nam zajednički život u Torinu potiče našu ekscentričnost. Taj projekt eksperimentalne kuće mnogo nam je pomogao s praktičnim problemima bračne svakodnevice u Italiji, ali i drugdje.

Oboje ste oštro kritizirali Internet stvari i njegove marketinške proizvode poput ‘pametnih domova’. Kako vi zamišljate dom budućnosti? Kako bi vi definirali pojam ‘pametni dom’?

JASMINA Pametni dom je prije svega dom i ja na to gledam sa stajališta trenutnih potreba i mogućnosti. Ja ne vjerujem u budućnost, hahaha... Ne mogu predvidjeti budućnost. Napisala sam i knjigu o tome – “Moj život bez mene”! Na primjer, tko je mogao predvidjeti pad Jugoslavije u krvoproliću? Ovih dana pišem esej o vremenu. No vjerujem u tehnologiju, kreativnost i ljude. Možete ubiti sve, ali

ne i kreativnost i radost. Internet stvari je velika tema, velika stvar, veliko područje mnogo različitih stvari, dobrih i loših, uključujući Veliku Petorku i mnoge druge. Bruce dobro objašnjava sve to. Ja se ne želim odreći ikoje od njih, meni bi to bilo kao da se odričem struje ili lijekova. Ali, ne

Nažalost, stereotipi su još prisutni. Ja sam stara žestoka feministica i ni ja to nisam očekivala, ali tehnologija je novo područje za stare rodne podjele.

želim se odreći kontrole nad sredstvima moći pa da me potom orobe. Dakle, čini se da mi je najbolje biti političko-tehnološka hakerica. *Open source* je dobar, ali ništa nije potpuno *open source*. Stoga, svima savjetujem da nauče bar malo programirati i da se informiraju što je unutar stroja, od iPhonea do ratnih strojeva.

BRUCE Sviđa mi se imati laboratorijski prostor gdje mogu u praksi iskusiti teksturu materijala, ali i kritički proučavati koncepte, trendove i ideje. Misлити i činiti, spekulirati i živjeti: jedno bi trebalo poboljšati drugo, kao što je to slučaj s teorijom i terenskim istraživanjem u znanosti.

Da se nadovežemo na vaš odgovor o kreativnosti, Bruce je mnogo govorio o tome kako je slučaj kad je Velika Petorka poremetila glazbenu industriju samo primjer onoga što će se dogoditi svima drugima u kreativnoj industriji, ali i šire. S jedne strane, kreativne industrije pod konstantnom su prijetnjom Velike Petorke, no s druge strane, taj je sektor najotporniji na automatizaciju – jer nemoguće je automatizirati i reproducirati kreativnost. Dakle, što će budućnost donijeti kreativcima?

JASMINA Kreativci donose budućnost, oni jesu budućnost i ne smiju to nika da zaboraviti. Trebali bi ostati vjerni sebi. Teško je preživjeti kada vam se uruši ekonomski model, ali samo se kreativci mogu preporoditi. Svijet se već mnogo puta srušio i za mnogo ljudi, ali se preporodio. Krize su i prilike. Casa Jasmina je tipičan primjer alternativnog pametnog doma, koji možda i ne bi bio u privatnom vlasništvu.

BRUCE Ja ne izdvajam ‘kreativce’ u trenutnoj situaciji ekstremnih razlika u bogatstvu i moći. Živimo u dobu mogula i oligarha. Doduše, općenito govoreći, ‘što god se dogodi glazbenicima, dogodit će se svima’.

Robot kao ideja i proizvod mašte oduvijek je bio dvosmislen. Iako je bio vrhunac tehnoloških maštarija, i unatoč ogromnom tehnološkom napretku, roboti još nisu postali sveprisutni svakodnevni kućanski proizvodi. Je li to do tehnološke izvedivosti ili manjka njihove kompatibilnosti sa svakodnevicom?

JASMINA Roboti su igračke bogatih koji se vole igrati. Imam primjer 80-godišnje bakice iz Vojvodine, koja živi sama i kad je vidjela Roombu povikala je: “Kako slatko! Samo bih željela da si ga mogu priuštiti pa da se ne moram saginjati ili gnjaviti unuku da mi pospremi kuću!” A moja je kći pak kao dijete vrištala u strahu kad god bi joj moj otac inženjer kupio antropomorfnu pametnu igračku i lutke. Roboti bi trebali biti jednostavno, slatko, praktično, mekano, jeftino društvo onima koji ih doista trebaju. Tek naknadno možemo pustiti dečke da izrađuju svoje igračke na Mjesecu!

BRUCE Robot je maglovit pojam. Tu su riječ izmislili braća dramski pisac i slikar. Braća Čapek nisu bili tehnolozi ili inženjeri. Ako kažete da se pod ‘robotom’ tehnički podrazumijeva ‘više ili manje autonomna naprava za micanje i/ili manipulaciju s tri ili više stupnja slobode’, onda nestaje sva ona uzbuđljiva vrtoglavica o ‘robotima’. Umjesto toga, imate samo klasu strojeva s kojima morate interagirati. Možete i pitati ključna pitanja poput ‘tko ih posjeduje i zašto su uložili u njih’, a to su bolja pitanja nego ‘hoće li dronovi istrijebiti čovječanstvo’. Pravi dronovi već istrebljuju određenu klasu čovječanstva pa ako zbilja želite biti upućeni u robote, trebali biste se pozabaviti nekim detaljima.

Biste li onda rekli da su roboti i kolonizacija svemira vrhunac muške tehnološke maštarije? Spomenuli ste dvije vrste robota – s jedne strane, praktični, ali i slatki i mekani, a s druge, roboti kao igračke koje dječaci stvaraju za Mjesec. Odražava li to postojeće rodne stereotipe o ženstvenosti i muškosti kad razmišljamo o robotima – o njihovoj funkciji i formi?

JASMINA Nažalost, stereotipi su još prisutni. Ja sam stara žestoka feministica i ni ja to nisam očekivala, ali tehnologija je novo područje za stare rodne podjele. Razgovarala sam s Samanthom Cristoforetti, ženom koja je provela najviše vremena u svemiru. Bila je među muškarcima, nikad se nije usudila misliti o sebi kao o ženi, pa ipak, kad govori o svemiru i svome iskustvu, govori sa stajališta žene. Od nje sam dobila sjajan uvid za moj manifest.

BRUCE Ne postoje ‘krajnje’ maštarije. Također, ‘postojeći rodni stereotipi’ su privremeni. Na primjer, u suvremenom industrijskom dizajnu za žene postoji refleks koji traži da sve bude maleno i ružičasto, ali nećete naći male ružičaste predmete u životima žena prije 20. stoljeća.

Rekli ste da bi roboti trebali biti i društvo čovjeku. Dosta se raspravljalo o etičkim i društvenim posljedicama društvenih robota. Trenutno se mnogo istraživanja fokusira na razvoj robotike za skrb o starijima, pogotovo za društvo. Ta je društvena funkcija utemeljena na emocionalnim dobrobitima posjedovanja kućnih ljubimaca.

No, iako robotski prijatelji ne traže brigu kao i ljubimci, koja je vrlo zahtjevna, kaže se da se najviše kroz brigu o drugom biću stvara emocionalna veza. Za neke je ideja društvenih robota način da se nose sa zahtjevima intimnosti i izbjegnu ih, a za druge je to rješenje za sve stariju populaciju, ali paradoksalno i njihovih potreba za intimnošću. Što vi mislite o tome?

J A S M I N A Meni se ne sviđa čak ni ideja da su ljubimci emocionalni nadomjesci. Zapravo, meni je to odbojno i okrutno. Ljudi su ljudi, bili stari ili mladi. To je jadan, otužan i ružan način da se netko nosi s usamljenošću i bespomoćnošću. Ljudi su ljudi, ljubimci su ljubimci, a roboti su roboti. Zabrinula bih se kad bih počela svoju Roombu ili psa voljeti na isti način na koji volim svoje dijete. Zaboga, pa o čemu mi ovdje govorimo?

B R U C E Ja zapravo doista volim slušati robotičarske etičare, ali oni su filozofi i metafizičari. Imamo mi većih etičkih izazova od robotskih tehnologija, poput hidrogenskih bombi i klimatske krize.

Gdje ste vi na ljestvici između tehnološkog optimizma i pesimizma?

J A S M I N A Od jedan do deset, ja stojim na sedmoj stepenici stubišta koje nas vodi u nove svjetove. Da, smatram da se događa velika društvena tehnološka promjena, htjeli mi to ili ne. Zato se moramo o tome brinuti sada.

A vi, Bruce?

B R U C E Ja razmišljam povijesno. Kao da pitate povjesničara je li 'optimist' ili 'pesimist' po pitanju 1837. godine. Ne pomaže nam da nas 1837. oduševljava ili da mislimo da je 1837. godine sve na neki način bilo grozno. Ispravan stav je promatrati i biti angažiran, pokušati sa suosjećanjem shvatiti događaje iz 1837., umjesto da se osobno osjećate bolje ili lošije.

22

SILVIO LORUSSO

PETRA MILIČKI

SILVIO LORUSSO je dizajner i istraživač koji se primarno bavi temama eksperimentalnog izdavaštva i istražuje odnos poduzetništva i prekarijata. Trenutno surađuje s Institute of Network Cultures u Amsterdamu.

23

Dizajner umjetnik, dizajner intelektualac, dizajner istraživač, dizajner aktivist, dizajner programer, dizajner poduzetnik, dizajner dekorater... Što po vašem mišljenju podrazumijeva uloga grafičkog dizajnera danas kad ta struka ima toliko permutacija koje ju, kako vi kažete, razblažuju, integriraju ili erodiraju? Što nam ta hibridizacija govori o samoj struci?

SILVIO Što vrijeme duže teče to se više aktivnost (grafičkog) dizajnera miješa s drugim praksama i područjima znanja. Je li to toliko priželjkivani trijumf multidisciplinarnosti ili pak izraz razblaživanja struke? Meni se čini da je taj poriv da se dizajn hibridizira (katkad očajnički) odgovor na progresivni gubitak njegovog specifičnog sadržaja. Drugim riječima, ako me nitko ne shvaća ozbiljno kao grafičkog dizajnera, više nije niti dovoljno niti strateški povoljno definirati se tako. Pa onda

Dizajner pun kvaliteta zapravo je zrcalna slika dizajnera bez kvaliteta.

postajem poduzetnik, pisac, aktivist, itd. Međutim, stvarna dodana vrijednost koju mi daje moje zanimanje ostaje nejasna. Kao što Thomas Castro prigodno pita u nedavnom govoru: 'Što još uvijek radimo kao dizajneri kad živimo u kulturi predložaka?' Osoba mora biti 'dizajner kao X' jer 'dizajner

kao dizajner' više nije dovoljno. Stoga, bi se sve te permutacije dizajna mogle shvatiti kao permutacije slogana 'nemoj naći posao... stvori posao'. Dizajner pun kvaliteta zapravo je zrcalna slika dizajnera bez kvaliteta. Ja vidim grafički dizajn, kategoriju koja danas zvuči pomalo *passé*, kao suvenir uopćavanja kreativnoga rada, njegove mutacije u kognitivni rad, tj. procesa putem kojeg se struka pretvara u funkciju.

Vezano uz temu festivala, po pitanju čega bi grafički dizajneri trebali biti tehnootimistični/tehnopesimistični u kontekstu budućnosti njihove struke?

SILVIO Pada mi na pamet jedan specifičan događaj koji mi je zanimljiv jer može dovesti i do tehnootimizma i do tehnopesimizma, ovisno o položaju u opskrbnom lancu. Govorim o pojavi dizajnerskih sustava poput DLS-a, kojega upotrebljava AirBnB čiji je cilj stvarati proizvode 'bolje i brže'. Iako ima smisla razvijati dizajnerske sustave tako da se mogu nositi sa složenošću te upravljati njome, oni iz temelja mijenjaju funkciju dizajnera koji se služe njima. Jednostavno rečeno, dizajnerski sustavi podrazumijevaju malobrojnu elitu dizajnera koja određuje pravila te veliku većinu koja ih primjenjuje. Druga skupina očito neće dobiti istu plaću kao i prva jer njihov rad neće zahtijevati posebne vještine. Što je sustav pametniji, to će njegova primjena biti gluplja. Adam Michela, koji je odgovoran za stvaranje

AirBnB-jevog DLS-a, spominje 'industrijalizaciju proizvodnje sučelja'. Što ta industrijalizacija znači po pitanju rada, kompenzacije ili usvajanja vještina još ostaje vidjeti.

Kažete da je grafički dizajn (uključujući web dizajn) već prošao znatan proces automatizacije s uvođenjem digitalne tehnologije koja je dovela do tehnološke demokratizacije. Što su dizajneri naučili iz tog procesa nakon što su ga preživjeli i hoće li im to pomoći da prežive idući veliki krug automatizacije?

SILVIO Dok je kod prvog procesa demokratizacije koji spominjete riječ bila o pristupu alatima, kod trenutnog se radi o pristupu tržištima. Ako platforme poput Fiverra postanu raširene poput npr. Ubera, klijenti će vjerovati algoritmima po pitanju izbora honoraraca, što će pak postati dodatak softveru. I pazite, kao što kaže izreka: 'najbolje mjesto za skrivanje trupla je druga stranica Googlea'. Bez neke vrste jedinstvene specijalizacije ili kulturnog prestiža, grafički dizajneri, tvorci videa, web programeri, prevoditelji i drugi, morat će se natjecati globalno, a istovremeno spuštati svoje cijene lokalno. Kao što se to dogodilo s kineskom proizvodnjom, ovaj proces donijet će kratkoročnu korist gospodarstvima u nastajanju i potrošačima koji će uživati u blagodatima outsourcinga. No, istovremeno će u bogatim društvima proizvesti stav da su strani honorarci neprijatelji koji ne igraju pošteno. Dizajneri, i kreativni radnici općenito, već se bore za preživljavanje, ali ta borba nije niti protiv strojeva niti protiv stranih konkurenata.

S obzirom da nove tehnologije kao što su strojno učenje, big data i umjetna inteligencija postaju sve važnije, je li kulturna uloga dizajnera bitnija kad ih prihvaća ili kritizira?

SILVIO Teško mogu zamisliti kako bi se strojno učenje i tomu slično moglo ne prihvatiti kad i samo rješavanje captche doprinosi obučavanju sustava umjetne inteligencije. Ono što se na prvi pogled čini tehničkim problemom, zapravo je stvar političke ekonomije. Time smo se Sebastian Schmiegi i ja pokušali pozabaviti u našem radu "Five Years of Captured Captchas", seriji od pet leporela koji su ukupno dugi 90 metara, a sadrže baš svaku captchu koju smo riješili kroz pet godina. Kad su knjige bile spremne, napisali smo pismo Googleu – tvrtki za koju smo obavili većinu posla – kako bismo predstavili svoj 'kvinkvenalni izvještaj' i proslavili tako plodnu suradnju. Formulirajući rješavanje captche kao rad, htjeli smo naglasiti izvlačenje vrijednosti u smislu tehničkog poboljšavanja koje se odvija u pozadini tako sitne radnje. Dakle, izgleda da je poanta, kao i obično, da je dobro propitivati predrasude ugrađene u samu tehnologiju, ali i autoritete iza i oko nje.

Mnogo ste istraživali i pisali o onome što vi nazivate podukarijatom, tj. o odnosu između poduzetništva i prekarnosti. Kako se taj fenomen odražava u dizajnerskoj struci?

SILVIO Općenito govoreći, podukarijat je disfonično stanje, vrsta kognitivne disonance kod koje subjekt razvija (prisilno ili ne) poduzetnički poriv, dok se istovremeno nosi s različitim oblicima prekarnosti. Od većine dizajnera traži se da se identificiraju s pompozanim narativima koji im pripisuju mogućnost poboljšanja svijeta, dok su u isto vrijeme na milosti i nemilosti nesigurnosti posla, erozije profesionalnog prestiža i opće neizvjesnosti. Katkad to poduzetničko identificiranje postane način da osoba nađe svoje mjesto u svijetu, pa makar to bilo samo na razini osobnog i poslovnog narativa.

U svojoj umjetničkoj/dizajnerskoj praksi, u radovima poput "The Best Is Yet to Come", "An Attempt to Explore the Medium of Leisure" (u suradnji sa Sebastianom Schmiegom) i "Shouldn't You Be Working?" (ovaj posljednji bit će izložen u sklopu glavne izložbe Plana D), bavite se problemima hiperzaposenosti, proizvodne

tjeskobe i posramljivanja zbog lijenosti te dizajniranim rješenjima (aplikacijama) koje ih potiču. Kako da se borimo protiv tog trenda?

Teško mogu zamisliti kako bi se strojno učenje i tomu slično moglo ne prihvatiti kad i samo rješavanje captche doprinosi obučavanju sustava umjetne inteligencije.

SILVIO Osim što je to tehnički problem, tiranija radne etike je i kulturni problem, moramo biti produktivni jer su i svi drugi, a ako ne budemo, propast ćemo. No, ako pogledamo, na primjer, kontekst umjetnosti i dizajna, brzo ćemo shvatiti da je rad 24 sata na dan i sedam dana u tjednu rijetko kad dobra situacija. Iako mnogi studenti i oni s novopečenim diploma-

ma provode dane i noći radeći na svojim internetskim portfeljima, samo su rijetki pošteno kompenzirani i u financijskom i u društvenom smislu. Većina umjetničkih i dizajnerskih škola je i sama dizajnirana tako da potiče natjecanje među studentima. To je natjecanje poslije još gore, barem ovdje u Nizozemskoj, zbog stipendijske ekonomije. Imajući to na umu, čini se boljim uložiti vrijeme u izgradnju zaštićenih prostora za prijateljsku suradnju, čak i unutar rijetko prijateljskih konteksta, poput visokog obrazovanja. Suradnja bi mogla biti jedan od protuotrova za ono što David Frayne zove 'radna dogma'.

Gdje ste vi na ljestvici između tehnološkog optimizma i pesimizma?

SILVIO Recimo samo da sam optimističan po pitanju korisnosti pesimizma.

24

Većina umjetničkih i dizajnerskih škola je i sama dizajnirana tako da potiče natjecanje među studentima.

25

AUTOMATO.FARM je dizajnerski studio iz Shanghaia koji čine Simone Rebaudengo, Matthieu Cherubini, Saurabh Datta i Lorenzo Romagnoli. U svoje radove, koji se nalaze na sjecištu dizajna produkta i interakcija, uvode svoje poznavanje iz računarstva i elektrotehnike te se bave odnosom etike i dizajna.

26

U redu, za početak, hvala vam puno što ste pristali na ovaj razgovor. Na samom početku vam želim postaviti nekoliko kratkih pitanja kako bismo se ukratko upoznali s razvojem vašeg kolektiva. Dakle, kako je došlo do njegova stvaranja i koji vas motivi pokreću u radu i praksi? Što je to što vas kao kolektiv veže, a što vas razdvaja?

SAURABH DATTA Što se mene tiče, jedan od važnih čimbenika je taj što svi potječemo iz manje-više različitih okolina, pa i stvari kojima se sada bavimo nose obilježja različitih sektora. Simonea sam upoznao u frogu, gdje trenutno radim. I drugi su otprilike u isto vrijeme bili u Šangaju, a budući da smo se našli na istom mjestu i svi smo, kako je Lorenzo spomenuo, štreberi, odlučili smo se na ovaj korak.

SIMONE REBAUDENGO Automato smo pokrenuli prije gotovo dvije godine. Bio nam je to dobar izgovor da počnemo surađivati i dublje istraživati zajedničke interese, a to su posljedice autonomnih sustava budućnosti u svakodnevnom životu. Većina onoga što radimo rezultat je razmišljanja i rasprava o budućnosti, no manje u smislu riječi, a više u smislu predmeta, kodova i elektronike. Veže nas ideja o istraživačkoj praksi koja spaja sadašnjost i budućnost, stvarno i fiktivno. Dolazimo s različitih područja (informatika, robotika, inženjerstvo i industrijski dizajn), no svi nekako naginjemo dizajnu interakcije – ovdje govorimo zajedničkim jezikom i fokusiramo se na isto, no podjela vještina je ono što nam pomaže da pokrijemo čitav spektar – od priče, preko vizije, do komponenata i pcbs-a.

U svojim ste projektima “Etičke stvari” i “Autonomna etička vozila” istraživali i propitivali proces i dizajn programiranja etike u autonomnim sustavima i predmetima. Iako ideja strojne moralne prosudbe nije posve lišena prijepora, ona je tu i bit će ugrađena u sve više sfera svakodnevnog života. Kakav je vaš stav po pitanju moralnog rasuđivanja prepuštenog algoritima? Trebaju li samo ljudi moralno rasuđivati (bez obzira na kontekst)?

MATTHIEU CHERUBINI Ovo je vrlo složeno pitanje. Kada sam počeo istraživati tu problematiku, imao sam dosta predrasuda (o dopuštanju strojevima da moralno rasuđuju), no nakon tri godine istraživanja, više nisam tako siguran. Zanimljivo je da kada propitujete moralno rasuđivanje strojeva, morate propitati i sebe, vlastito moralno rasuđivanje. Mi u Europi skloni smo tom romantičarskom pogledu na čovjeka kao ‘moralno biće’ pa smo nagoni nepovjerljivi prema neživim predmetima (ili živima, ako je, primjerice, riječ o psu) i njihovoj sposobnosti za moralnu prosudbu, budući da svoj moral cijenimo kao jednu od najvećih ljudskih osobina. No, je li zaista tako?

Je li bolje imati ubojitog vojnog robota ili vojnika koji ubija ljudska bića? Je li bolje imati automatsko vozilo ili pijanog vozača koji će usmrtniti pješaka? No, unatoč tome, smatramo da ugrađivanje moralnog rasuđivanja u strojeve dovodi do određene dizajnerske problematike kojoj se treba posvetiti. Jedna od tema koju smo

Mi u Europi skloni smo tom romantičarskom pogledu na čovjeka kao ‘moralno biće’ pa smo nagoni nepovjerljivi prema neživim predmetima.

u ova dva projekta htjeli istražiti je ‘kako dizajnirati nešto tako subjektivno poput etike u predmetu masovne proizvodnje’. Ako BMW dizajnira samovozno vozilo koje dobro funkcionira u njemačkom kontekstu, a taj se auto izveze u Kinu, kako će se njegova etička načela prilagoditi bitno drugačijoj vozačkoj kulturi? Drugo su pitanje moralne dileme koje od sustava zahtijevaju da obradi

određenu vrstu inputa prema određenom svjetonazoru kako bi iznašao rješenje/ *output*. Tko i kako definira te određenosti? Je li ispravno prepustiti nekolicini tehnologa donošenje odluka o etičkoj ispravnosti rada autonomnih proizvoda u ime svih ljudskih korisnika?

27

Da proširimo tu temu – programiranje etike autonomnih sustava – koja još važna pitanja proizlaze iz vašeg istraživanja i dodatno ga pokreću? Također, kada pristupamo ovoj temi iz perspektive dizajna, koji su najveći izazovi?

LORENZO ROMAGNOLI Mislim da kada govorimo o algoritmima, umjetnoj inteligenciji i automatici, uglavnom nitko ne razmišlja o ljudima u sustavu – mi, s druge strane, vraćamo ljude u priču. Kako čovjek svojim odlukama i postupcima utječe na sustav? Trebaju li ljudi kontrolirati stvari? Ili je bolje da im ne ostavljamo previše slobode (pogotovo nekima)?

Mi vizualiziramo budućnosti koje nisu daleko, no o većini ovih tema vrlo je teško razgovarati. Stvarajući predmete, dizajnirajući sučelja i povezujući gumbe imamo mogućnost teleportirati neku temu iz bliske budućnosti u sadašnjost, ili obrnuto, možemo ispratiti nekoga na putovanje u blisku budućnost

SIMONE REBAUDENGO Većina naših novijih projekata dublje zadire u ovu temu tako što dizajnira alternativne sustave i sučelja za autonomne sustave. Primjerice, u sklopu projekta “Etičke stvari”, kreirali smo svjetovni autonomni ventilator koji ipak ne pokušava sam donositi odluke, već pronalazi podršku ljudima preko interneta. Ljudi koji se bave mehaničkim uslugama *turkinga* postali su subjektivna podloga za donošenje manje mjerljivih odluka, dakle u ovom slučaju ne toliko

Danas živimo u svijetu gdje je sve, do neke mjere, dotakla tehnologija. Priznamo li si tu činjenicu, dizajn neće više biti tako neopredijeljen, nego će postati informiraniji.

regulacije koliko kontrole predmeta, oni pronalaze pravi profil osobe (prema spolu, obrazovanju, dobi, vjeroispovijesti) koji bi pomogao ventilatoru. Projekt “Politika moći” krenuo je drugačijim putem – umjesto kontrole uključivanja svjetonazora proizvoda, dizajnirali smo vidno subjektivne predmete. Zamislili smo moguću

budućnost u kojoj bi i najjednostavniji proizvod u sebi nosio određena uvjerenja, no ne bi ih skrivao, već bi uz pomoć njih utjecao na oblik, ponašanje i cjelovit dizajn nekog svakodnevnog uređaja poput utičnice za struju. U tom slučaju odluka bi se donosila već prilikom kupnje proizvoda, korisnik bi kupovao određeni svjetonazor.

U svom radu ističete važnost zalaženja dublje pod površinu crne kutije kako biste istražili, dokučili i ogolili tehnološke procese. Kako to utječe na dizajn i dizajnersku praksu?

SAURABH DATTA Mislim da se već u startu radi o nečem vrlo osnovnom. Danas živimo u svijetu gdje je sve, do neke mjere, dotakla tehnologija. Priznamo li si tu činjenicu, dizajn neće više biti tako neopredijeljen, nego će postati informiraniji. U automatu se bavimo tim momentima, povećavamo ih, predstavljamo ih ljudima i usput se pokušavamo usredotočiti ne samo na tehnologiju, nego i na čimbenike koji na nju utječu.

LORENZO ROMAGNOLI Moramo razumjeti što softver, inteligencija i algoritmi jesu, koja je njihova uloga u društvu, koje su granice i potencijal tehnologije – ovo je veoma važno. Baš kao što moramo znati odakle dolazi meso iz naših mesnih okruglica. Volimo što otvoreniju i transparentniju praksu, koristimo se često *open source* softverom, a kada god možemo, volimo vratiti dug tako što objavljujemo kodove i pišemo kratke *tutoriale*.

SIMONE REBAUDENGO Često u dizajnerskim i tehnološkim krugovima slušam o 'pametnom', 'inteligentnom' i 'učenju' koji će iznjedrati 'najbolje' doživljaje; ovakav pristup je poput slijepe vjere da će nam stvari poboljšati život. Iz perspektive potrošača, dobivamo neispunjena očekivanja i vrlo nejasna sučelja. Iz perspektive dizajnera, dobivamo vrlo lijep proces dizajniranja, jer su 'algoritmi' postali svojevrsno čarobno rješenje za sve probleme koje će riješiti neki tehnolog. Volimo ovo isticati jer mislimo da se radi o koraku koji dizajneri moraju napraviti kako bi krenuli naprijed – kako bi zbiljski shvatili i počeli dizajnirati dublje slojeve stroja, a ne prepuštali ga nadi, odnosno onom nekom tipu koji u vašoj blizini kodira.

Koja su najvažnija pitanja i problemi s kojima se susrećete? Rad u kolektivu samo je jedan dio vaše djelatnosti, istodobno ste zaposleni kao dizajneri na komercijalnim proizvodima. Uspijevate li pomiriti te obaveze i kako?

LORENZO ROMAGNOLI Istraživanje i komercijalni rad u bliskoj su vezi. U automatu imamo priliku istraživati slobodno, razvijati brutalistička sučelja, usredotočiti se na značenje stvari i jednostavno se zabavljati. Na komercijalnijim projektima (koji uglavnom nisu tako zabavni) nemamo tu vrstu slobode, no kada jedna praksa neminovno utječe na drugu. Istraživanje koje se događa u sklopu automata može se primijeniti na neke manje dijelove klijentove narudžbe, i obrnuto.

SAURABH DATTA Primjećujem u posljednje vrijeme kako filozofija automata utječe na moj svakodnevni posao. Citiraju nas i predstavljaju kao primjer u dizajnerskim agencijama. Često čujem da se ljudima sviđa naš rad jer svi mislimo isto, ali u ovakvim okolnostima ne možemo svi to primjenjivati na poslu. Teško je paralelno raditi dvije stvari, no isprobavamo različite modele suradnje, međusobno i s klijentima/institucijama.

SIMONE REBAUDENGO Primjećujemo sve više interesa među određenim komercijalnim klijentima za svoj rad, dijelom za rezultate, no još i više za naš pristup i promišljanje budućnosti, dizajna i tehnologije. Vlada sve veća glad za pristupom dizajnu kao fikciji u dizajnerskoj industriji, želja za odmakom od standardnih i dosadnih dijagrama korištenja iz korporacijskih vizija budućnosti. Sjetite se samo koliko postoji pametnih hladnjaka ili interijera automobila koji izgledaju poput dnevne sobe. Automato rijetko ima klijente koji bi nam postavljali granice, tako da možemo dati mašti na volju i istraživati sve šire sfere budućnosti, što nam

Danas živimo u svijetu gdje je sve, do neke mjere, dotakla tehnologija. Priznamo li si tu činjenicu, dizajn neće više biti tako neopredijeljen, nego će postati informiraniji.

u konačnici bude korisno i u komercijalnom radu. Poput rastezanja mišića, ako se bavite samo komercijalom, teško je biti fleksibilan. Stoga nam automato služi kao vježbe istezanja, prilika da se svinemo u što čudniji položaj, no i da zadržimo opuštenost i ležernost jednostavnijih zadataka.

U projektu "Bijela kutija", ali i u sklopu trojednog tečaja koji ste održali na CIID-u "Pripitomljavanje tehnologije" bavite se idejama 'pametnog' i 'inteligentnog' prilikom dizajniranja funkcija, oblika i interakcije predmeta. Ti su koncepti vrlo neugodni kada se primjene na predmete i ne ispunjavaju uvijek naša očekivanja – je li razlog tome manjkava tehnologija kojoj su jednostavno potrebna unaprijeđenja verzije ili manjkavi dizajn 'pametnog'?

SIMONE REBAUDENGO Problem je definitivno u ograničenom značenju koje danas 'pametnom' pripisuje dizajn i tehnološka industrija. Pametno=učinkovito, a inteligentno=*butler* koji govori. Nije svaka radnja u našem životu problem kojem treba učinkovito rješenje. U mojoj zemlji, kao i mnogim drugima, kuhanje nije problem, već vrlo važan moment u kulturi i društvenom životu. Dakle, ne trebam tehnologiju da mi 'riješ' život, nego da ga istražuje, proširuje, zamišlja, povećava, iznenađuje... Slično vrijedi i za inteligenciju, kao da smo zapeli u toj metafori pričljivih sluga koji nas slušaju kada im naređujemo, no ja bih radije živio u budućnosti gdje stvari u našim domovima manje pričaju, stvari kojima će trebati navođenje, a ne zapovijedanja, stvari koje su, kako kaže BERG, pametne poput psića... Srećom, dosta ljudi slično razmišlja, pa stoga pišu i promoviraju projekte u tom smjeru, poput Jamesa Augera na blogu *CrapFutures* ili *Near Future Laba*. Nadam se da ćemo uskoro neke od tih ideja vidjeti i u komercijalnijim sferama...

I posljednje pitanje – kako biste definirali svoj položaj na ljestvici između tehnološkog optimizma i pesimizma?

LORENZO ROMAGNOLI Općenito sam optimist i volim tehnologiju. Mogao bih reći da sam tehnološki optimist (kao vjerojatno i svi). Problem nije u tehnologiji, problem je većinom u ljudima koji je dizajniraju i koriste.

SAURABH DATTA Kod mene je siva zona. Koliko god volio tehnologiju, ujedno je se i bojim kada vidim kako utječe na mene. Upravo zato odgovornost osobe koja je dizajnira postaje ključna. Rekao bih da sam oprezan i da se ne povodim lako.

MATTHIEU CHERUBINI Bilo bi licemjerno reći da smo pesimisti, svi koristimo tehnologiju i sve više ovisimo o njoj. Pitanje je i vrlo široko – o kakvoj tehnologiji govorimo? Primjerice, optimističan sam kada vidim kako se nova tehnologija primjenjuje u zdravstvu, od 3D printa kojim se zamjenjuju disfunkcionalne kosti, do napredaka u istraživanjima karcinoma, to je čudno. Daleko sam manje optimističan kada vidim sve te nove tvrtke s područja interneta stvari, gdje je sve do krajnjih granica zatupljeno samo kako bi se što više zagrabilo potencijalnih prihoda. Važno je biti kritičan, što nije sinonim za pesimističan, i prema optimistima i prema pesimistima jer kao što je već rečeno – problem vjerojatno nije u tehnologiji, nego u stvarima oko nje, kako je koristimo, kako se reklamira, kako se o njoj educiramo, kako je određena tehnologija dizajnirana.

SIMONE REBAUDENGO Izrazito sam kritičan. Kao što je Matthieu spomenuo, vrlo je važno zadržati određenu razinu kritičnosti u praksi i po pitanju onoga što vidimo u svojoj okolini. Važno je reći 'ne', a ne samo 'da i', ako zaista u nešto vjerujete. Određene stvari ne moraju postojati i u redu je ne složiti se ili raspraviti o nečemu. Problem je to koji proizlazi iz procesa razmatranja dizajna koji se šire po tvrtkama i start-upovima, gdje se kritičnost često karakterizira kao negativna i dugačka i neučinkovita praksa. Dakle, pesimističan sam po pitanju hiperoptimizma i determinističke budućnosti, no izrazito optimističan ako nam pođe za rukom da dizajn opet postane kritička, autorefleksivna i optimistična praksa.

D I S K U R Z I V N I

P R O G R A M

PETAR JANDRIĆ: Zašto tehnoptimizam / tehnopesimizam? Bilješke o odnosima između utopijskog razmišljanja, znanstvenog istraživanja i tehnološke prakse

ČETVRTAK 28/09/2017 18.00–18.30

32

U ovom predavanju razmatra evoluciju znanstvenih pristupa našem razumijevanju tehnologije i predložiti potrebu da ih se proširi doprinosima iz fikcije, fantazije i utopije. Ukratko ocrta neke definicije utopije i utopijskoga razmišljanja. Promatrajući bogat opus istraživanja o utopiji, a pogotovo novija djela koja su nastala povodom prošlogodišnje 500. obljetnice 'Utopije' (1516.) Thomasa Morea, razlaže utopijsko razmišljanje na njegove glavne sastavne dijelove, ne ograničavajući se pritom na dijalog, kritiku, maštu, eshaton, dramu, misaoni eksperiment, društvenu promjenu, nadu i dizajn. Pretvaranjem tih sastavnih dijelova u slabo definiran teorijski okvir analizira dvije utjecajne

utopije – Edutopiju i Cybertopiju – te ih povezuje s tehnoptimizmom i tehnopesimizmom. Prvotne analize ukazuju na to da su utopije sveprisutne, da služe kao prilika za otriježnjenje i da često mogu biti generativne. Smještene između razuma i osjećaja, utopije su mjesta borbe koja sačinjavaju naše pojedinačne i zajedničke puteve prema budućnosti. Iako očito prikazuju ograničene i jednostrane poglede na svijet, tehnoptimizam i tehnopesimizam pružaju važne teorijske i praktične uvide u naše razumijevanje odnosa između utopijskog razmišljanja, znanstvenog istraživanja i tehnološke prakse.



PETAR JANDRIĆ profesor je i voditelj izvanrednog dodiplomskog stručnog studija informatike na Tehničkom veleučilištu u Zagrebu te naslovni docent na Sveučilištu u Zagrebu. Njegovi su interesi na sjecištu tehnologije, pedagogije i društva, a njegovo trenutno istraživanje usmjereno je na kolektivno stvaranje znanja i postdisciplinarnost. Jandrićeva posljednja knjiga je *Learning in the Age of Digital Reason* (2017, Rotterdam, Sense).

TOMISLAV MEDAK *Blackboxing* politike – Kako tehnosolucionizam prikriva društveni antagonizam

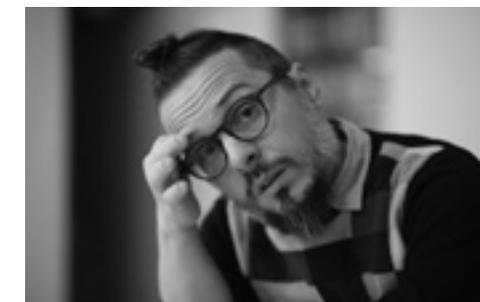
ČETVRTAK 28/09/2017 18.30–19.00

33

Ako svijet ne uspije u koordiniranom naporu da se brzo smanje emisije stakleničkih plinova, bit će na putu prema globalnom zatopljenju osjetno većem od granice od 2°C, što će rezultirati nezapamćenim ekološkim poremećajima. Globalni kapitalizam računa na vebne inovacije koje bi trebale ubrzati protok materijalnih resursa i oporaviti njegove sklerotične stope rasta. Nadolazeća automatizacija izaziva strah jer će ostaviti velik dio populacije bez posla u društvu temeljenom na radu. Tu nastupa četvrta industrijska revolucija. Ona obećava da će riješiti sve: tehnologije negativnih emisija koje će spasiti scenarije radikalne dekarbonizacije, nadljudska sposobnost umjetne inteligencije za optimizaciju koja će prevladati uska grla nenamjerne ekonomske stagnacije, robotski elizej koji će ukloniti potrebu za teškim i naporim radom. No potreba za istodobnim smanjenjem energetske intenziteta

i inteziviranjem rasta temeljenog na eksploataciji materijalnih resursa, kao i potreba za istodobnim tehnološki remećenjem zadanih radnih odnosa i kreiranja univerzalnog socijalnog osiguranje očito su proturječne. U svom predavanju ističem kako tehnološki hajp služi da bi se prikrili pravi antagonizmi socioekonomske strukture i odgodile skupe političke odluke koje se tiču ekonomskih rasta i smjera tehnoloških promjena koje se moraju donijeti odmah kako bismo si oslobodili manevarski prostor u nadolazećim desetljećima. Govorim o tome kako je 'ludističko' remećenje nepropitanog standardnog tijeka tehnološke inovacije ključno za repolitizaciju budućeg društvenog razvoja, a osvrćem se i na ulogu (post)ljudski orijentiranog dizajna u tom remećenju tehnološkog razvoja.

TOMISLAV MEDAK se, u svom istraživanju, bavi strukturnom neujednačenosti tehnološkog razvoja i postkapitalističke tranzicije. Član je teorijske i izdavačke ekipe Multimedijalnog instituta/MAMA, knjižničar u sjeni projekta Sjećanje svijeta te član zagrebačkog kolektiva eksperimentalnog kazališta BADco. Autor je dviju manjih knjiga: *The Hard Matter of Abstraction – A Guidebook to Domination by Abstraction* (Stuttgart, 2016.) i *Shit Tech for A Shitty World* (Ljubljana, 2015.), a kao urednik radio je na nizu zbirki eseja, uključujući *Public Library* (s Marcellom Marsom, Zagreb, 2015.), *The Idea of Radical Media* (s Petrom Milatom, Zagreb, 2014.) i *Time and (In)Completion: Images and Performances of Time in Late Capitalism* (s Goranom Sergejom Pristašom, Zagreb, 2014.).



DARIJA MEDIĆ

Crna kutija, bijela magija

ČETVRTAK 28/09/2017 19.15–19.45



34

Otkad se tehnologija počela razvijati izvan predvidive, kontrolirane okoline, i pozitivistička progresivna utopijska vizija i strah da će ona prerasti ljude postali su podsvjesni duh koji se odonda zadržao, sa svakim novim izumom. Predavanje je usredotočeno na načela magičnog razmišljanja u tehnologiji kroz jezike i dizajnerske paradigme koje ih sačinjavaju.

Koji su integralni elementi koji pomažu izgraditi mit o tehnologiji kao obećavajućem kompenzacijskom stroju (Kluitenberg, 2005), koji nadoknađuje ljudske nedostatke te istovremeno nudi plodno tlo za maštovitu paranoju i teorije zavjere? Otvaranjem crne kutije postavlja se niz pitanja o konceptualizaciji tehnologije – pitanje o njezinoj inherentnoj i apsolutnoj funkcionalnosti, procesu skrivanja unutarnjeg djelovanja te učincima tog procesa.

DARIJA MEDIĆ bavi se digitalnom praksom i istraživanjem, a djeluje na područjima medijske umjetnosti i dizajna, pisanja kritika, kuriranja i produkcije. Od 2012. jedna je od glavnih članica organizacije Interkultivator koja se bavi decentralizacijom kulturne proizvodnje u Srbiji stvaranjem eksperimentalnih obrazovnih platformi, a od 2015. članica je i Napona – instituta fleksibilnih kultura i tehnologija. Njezin rad uglavnom spada u kontekst javnog dobra te njegovog oblikovanja, jezika i njegovih društvenih praksi, medija i njihove arheologije, tehnologije i njezine filozofije. Većina njezinih radova spekulativne su intervencije u nesavršenosti sustava koji prodiru u načela izgradnje društvenog značenja i dinamiku distribucije moći. Diplomirala je na Odsjeku za umrežene medije na Institutu Piet Zwart u Rotterdamu u Nizozemskoj te na Odsjeku za nove medije na Akademiji umjetnosti u Novom Sadu u Srbiji. Izlagala je u Srbiji i inozemstvu, uključujući na projektima poput Device Art (Hrvatska, Češka), Mindware: Technologies of Dialogue (Poljska), Karassuite (Slovačka, Belgija), Make Me Festival (Srbija, Austrija), Hacker Space Festival (Francuska), Unlimited Liability (Njemačka), MEMEFEST/Festival of Radical Communication Viral Communications Conference (Nizozemska).

BRUCE STERLING

Prekarna utopija

ČETVRTAK 28/09/2017 20.00–20.40

35



U sklopu prvog izdanja Plan D festivala pridružit će nam se Bruce Sterling, međunarodno poznati pisac znanstvene fantastike, predvodnik *cyberpunk* žanra, publicist, urednik, teoretičar i futurist. Njegova književna djela, od kojih je najpoznatija zbirka *Mirrorshades* i *The Difference Engine* u koautorstvu s Williamom Gibsonom, seminalna su žanrovska djela čiji se utjecaj odražava u raznim područjima kulture – od glazbe do filma. Od publicistike objavio je niz djela: *The Hacker Crackdown: Law and disorder on the electronic frontier*, *Tomorrow Now*; *Envisioning the next fifty years*, *Shaping things*, *Utopia pirata: I racconti di Bruno Argento* i *Epic Struggle of the Internet of Things* u kojima obrađuje svoj širok raspon interesa – od hakerske kulture, futurološkog dizajna svakodnevnih materijalnih predmeta, do sudbina ljudi u post-svijetu i skrivenih tendencija tehnoloških imperativa.

Objavljivao je, između ostalog, za *Wired*, *Discover*, *Architectural Record* i *The Atlantic*, predavao Nove medije i znanstvenu fantastiku na *European graduate school*, a projektom kojim istražuje mrtve medijske tehnologije – *The New Media Project* – daje značajan doprinos arheologiji medija.

Prvenstveno vizionar, ali i društveni dijagnostičar koji djeluje na sjecištu znanstvene fantastike i svakodnevnog, Bruce Sterling pronicljivo razmatra sadašnjost da bi nas odveo u budućnost. Predavanje je organizirano u suradnji s Multimedijalnim institutom MaMa.

IVICA MITROVIĆ

Mediteranski spekulativni pristup ili kako promišljati drugačije budućnosti u 'stvarnom svijetu'

PETAK 29/09/2017 18.00–18.30

36

Kao što se radikalni dizajn suprotstavljao modernističkoj paradigmi kao dominantnoj ideologiji tadašnjega vremena, nove (spekulativne) dizajnerske prakse također se suprotstavljaju trenutnim društvenim, političkim, ekonomskim i pitanjima okoliša. Međutim, preostaje vidjeti ima li spekulativna praksa potencijala postati nova post-dizajnerska praksa ili će završiti kao još jedna u nizu utopija i povijesnih fusnota. Novi dizajneri propituju tehnologije u nastajanju, društvene i ekonomske kontekste te politiku *statusa quo*, a često ih kritiziraju zbog njihove pozicije izvana takozvanog 'stvarnog svijeta'.

Mediteranski spekulativni pristup bavi se 'velikim' globalnim tehnološkim, ekonomskim, društvenim i političkim pitanjima unutar lokalnog konteksta, onog koji je poznat i unutar kojeg je moguće najbolje djelovati. Praksa na Umjetničkoj akademiji u Splitu bavi se s distopijskim scenarijima u skladu s Mediteranskim pristupom ('s ruba Europe', udaljenim od europskih urbanih i tehnoloških centara) i pristupa im iz humanističke perspektive.



IVICA MITROVIĆ docent je (umjetničko područje, polje dizajna, grana dizajn interakcija) na Odsjeku za dizajn vizualnih komunikacija Umjetničke akademije u Splitu gdje predaje sadržaje vezane uz dizajn interakcija i dizajn u interaktivnim medijima. Doktorirao je 2010. godine na Fakultetu elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje u Splitu radom iz interakcija čovjeka i računala (HCI). Usavršavao se na više međunarodnih institucija. Njegov pedagoški i istraživački rad prepoznat je u domaćoj i međunarodnoj akademskoj zajednici. Pozivan je kao gost predavač, voditelj ili sudionik radionica na uglednim ustanovama u zemlji i inozemstvu. Bio je voditelj, mentor ili komentor brojnih izloženih i nagrađenih studentskih radova.

JASPER OTTO EISENECKER, YURI VEERMAN, MARTIN WECKE

Blok kratkih predavanja

FRIDAY 29/09/2017 18.30–19.15

37



JASPER OTTO EISENECKER (1985. Njemačka) grafički je dizajner iz Leipziga. Njegov se osobni rad temelji na istraživanjima jer svoju profesiju vidi kao mogućnost za promišljanje o događanjima vezanima uz društvo. Procesom upravljeni ishodi slijede određeni interes za virtualne fenomene i njegovu dihotomiju u tiskanim materijalima. Prijašnji projekti bavili su se temama poput digitalizacije, privatnosti i internetske cenzure. Studirao je na ArtEZu u Arnhemu (Nizozemska) i Hochschule Hannover, gdje je diplomirao 2015. Otada se usredotočio na tiskane i tipografske projekte za klijente iz područja kulture. Usto pohađa i Akademiju likovnih umjetnosti u Leipzigu.

YURI VEERMAN (1982. Nizozemska) umjetnik je, dizajner i izvođač čiji se rad bavi kulturnim simbolima. Ako presložite zastavu, ostaju li još tragovi doma u svakoj boji? Ako novčić smrvite u prah, kamo je nestala njegova vrijednost? Ako prevedete nizozemsku himnu na arapski, kome se ona obraća? Rekonstrukcijom tih elemenata, Veermanova djela stvaraju prostor za novi narativ.

MARTIN WECKE (1986. Njemačka) grafički je dizajner i programer iz Berlina. Nakon studija arhitekture i vizualnih komunikacija na Umjetničkom sveučilištu u Berlinu njegova praksa oscilira između eksperimentalnih sučelja, kulturnih i društvenih implikacija digitalnih tehnologija te upotrebe koda kao dizajnerskog alata. Njegovi su radovi, između ostalog, prikazani na Kunstforum International (2016.), Festivalu Dan D 2016 (Zagreb, 2016.) i Kongress der Möglichkeiten (Berlin, 2015.).

SILVIO LORUSSO

Što dizajn ne može

PETAK 30/09/2017 19.30–20.00

38

U ovom predavanju Silvio Lorusso istražuje kako su tehničke i društvene transformacije utjecale na profesionalnu i kulturnu vrijednost grafičkih dizajnera. Razmatrajući učinak automatizacije, vizualnog relativizma i intelektualizacije, usredotočuje se na profesionalno i kulturno razvodnjavanje grafičkog dizajna prema internetskoj prilagodbi i stvaranju memeova.



Lorusso se osvrće i na činjenicu da apstraktna dobroćinska uzvišenost dizajnerskog obrazovanja često prikriva konkretniju financijsku i egzistencijalnu nesigurnost. U suprotnosti s tim, njegov je prijedlog da se dizajnerske škole osmisle kao 'privremene autonomne elite' koje slave marginalnost dizajnera bez kvaliteta te služe kao osnova za emocionalnu kontrakulturu.

SILVIO LORUSSO je umjetnik, dizajner i istraživač koji živi i radi u Rotterdamu. Trenutno se bavi istraživanjem veze između poduzetništva i prekarnosti tj. poduzetnosti. Njegov je rad bio izložen na izložbama i festivalima Re:Publica (NJEM), MaXXI (IT), Transmediale (NJEM), Drugo More (HR), Vögele Kultur Zentrum (ŠVI), NRW-Forum (NJEM), MoneyLab (NIZ), Impakt (NIZ), Sight & Sound (KAN), Adhocracy (GR), Biennale Architettura (IT). Doktorirao je dizajnerske znanosti u Školi za doktorske studije Sveučilišta luav u Veneciji. Pisao je za Immaterial Labour Union, Prismo, Printed Web 3, Metropolis M, Progetto Grafico, Digicult, Diid te Doppiozero. Trenutačno je vanjski istraživač na Institutu za kulture mreža u Amsterdamu, a radi i kao mentor u PublishingLabu Amsterdamskog sveučilišta primijenjenih znanosti. Njegov rad bio je predstavljen, između ostalih, u publikacijama The Guardian, The Financial Times i Wired. Od 2013. upravlja projektom Post-Digital Publishing Archive (p-dpa.net). Predavao je na Kraljevskom umjetničkom koledžu (UK), Institutu Sandberg (NIZ), Kraljevskoj umjetničkoj akademiji (NIZ), Akademiji Willem de Kooning (NIZ), Školi za grafičko istraživanje (BEL), Sveučilištu Coventry (UK).

NINA PAIM I EMILIA BERGMARK

Zadaci u dizajn edukaciji – *Od Taking a Line for a Walk do How to do Things with Objects*

PETAK 29/09/2017 20.00–20.30

39

Izložba iz 2014. *Taking a Line for a Walk*, prikazana na 26. Međunarodnom bijenalu grafičkog dizajna u Brnu u Češkoj, istaknula je nešto što se često zanemaruje – zadatke kao pedagoške alate i verbalne artefakte dizajnerskog obrazovanja. S funkcijom proširenog kataloga izložbe, istoimena knjiga, koju je 2016. izdala kuća Spector Books Leipzig, predstavila je opsežniji pregled pisanih uputa.



Na Planu D 2017. *How to do Things with Objects* promatrat će zadatke iz još jednoga kuta – kao usmene upute. Na ovom predavanju, Nina Paim i Emilia Bergmark predstaviti će svoje prijašnje suradnje i raspravljati o načinima i vrstama zadataka te mnogim oblicima i formatima koje oni mogu poprimiti.

NINA PAIM je brazilska dizajnerica i istraživačica koja živi i radi u Švicarskoj. Nakon skretanja u ekonomiju i filozofiju, Nina je studirala grafički dizajn na Esdi (BR) i Akademiji Gerrit Rietveld (NIZ). Njezin projekt za prvostupničku diplomu bila je *Escola Aberta*, privremena i besplatna škola dizajna, održana u Rio de Janeiru u kolovozu 2012. Paim je 2014. kurirala izložbu *Taking a Line for a Walk* koja se bavila temom zadataka u dizajnerskom obrazovanju i za koju je 2015. dobila nagradu Swiss Design Awards. Paim je 2017. magistrirala istraživanje dizajna na Umjetničkom sveučilištu u Bernu (ŠVI) istražujući povijest i izdavačke strategije izdavačke kuće Arthur Niggli. Nedavno je dobila stipendiju kantona St. Gallen (ŠVI) kako bi svoje istraživanje o Niggliju pretvorila u knjigu. Paim je trenutno također i znanstvena novakinja na Institutu za eksperimentalne medije i dizajnerske kulture na FHNW Basel te koordinira konferenciju Beyond Change koja će se održati u ožujku 2018.

EMILIA BERGMARK je vizualna umjetnica koja živi i radi u Kopenhagenu u Danskoj. U svojoj praksi koristi predmete iz narativa svakodnevice, a u svome radu pretapa fenomenološka zapažanja u poetske vizualne anegdote u obliku tekstova, instalacija, filma ili tiskanih materijala. Bergmark trenutno završava svoj magisterij na Kraljevskoj umjetničkoj akademiji u Kopenhagenu (DAN). Njezino prethodno obrazovanje uključuje studije umjetnosti i grafičkog dizajna na Akademiji Gerrit Rietveld (NIZ), s posebnim naglaskom na umjetnost i istraživanje, kao i godinu studiranja i upravljanja alternativnom obrazovnom inicijativom *School of the Damned* u Londonu.

UROŠ KRČADINAC

Data storytelling

– Od pronalazača do pripovjedača

SUBOTA 30/09/2017 18.00–18.30



40

The current system of power is fundamentally pretty invisible to us. It resides in finance, in all sorts of new kinds of management, and within computers and the media, which involves invisible algorithms that shape and manage what information we get. (...) I think what's waiting to be invented is a new kind of imaginative language that describes the world of power, which is invisible to us, and I think both journalists and art can do this, because the present languages are just so boring and so obscure and so dull that people turn away from them.

– Adam Curtis

Da bismo govorili o novim procesima i novim odnosima moći, potreban nam je novi jezik.

Taj će jezik biti istovremeno i tekstualan i vizualan i programski, interaktivan i bogat izrazom, jezik kojim će se ispisivati i knjige i portali, jezik koji će opisivati osjećaje, baze podataka i algoritme za računalno učenje, koji će koristiti rječnike filma i kartografije, internetskog mema i emotikona, te kojim će komunicirati kako ljudi između sebe, tako i mašine i ljudi. Na tom jeziku pisat ćemo i propagandu i poeziju. Krenimo ga stvarati zajedno.

UROŠ KRČADINAC u svom radu povezuje iskustva iz područja informatike, vizualnih umjetnosti, pripovjedača, animacije i dizajna. Trenutno radi kao predavač na Departmanu za digitalne umjetnosti Fakulteta za medije i komunikacije u Beogradu. Napisao je knjigu o tromjesečnom putovanju kroz Afriku (*Bantustan*), napravio je softver za vizualizaciju emocija (*Synesketch*), obranio doktorat i snimio nekoliko animiranih filmova. Zanimaju ga osobne geografije, neobični jezici, mape i grafikoni, vrtovi i ljuljačke, ničije zemlje, prostori s nejasnim identitetima i općenito, djela koja je teško svrstati u kategorije.

NIKOLA BOJIĆ

Pogled unatrag

– Dizajniranje budućnosti

SUBOTA 28/09/2017 18.30–19.00

41

Čijim instrumentima mislimo i dizajniramo budućnost i unutar čijih društveno-tehnoloških predviđanja živimo? Čija je uopće budućnost koju aktivno stvaramo?

U vremenu kada spekuliranje o budućnosti ponovno postaje polje kolonizacije, važno je napraviti nekoliko radikalnih koraka unatrag i paradigme budućnosti potražiti unutar vlastite povijesti. Uzemljena u konkretnoj povijesti, budućnost više nije samo vremenski, već i prostorni fenomen. Postavljena u prostor, budućnost može biti ponovno osvojena i nanovo koreografirana.



Prateći liniju između proto-kibernetike i post-kibernetike, predavanje će povezati nekoliko vremenskih i prostornih točaka. Kreće od Zagreba šezdesetih godina prošlog stoljeća, seli se na MIT Media Lab u Cambridgeu, krajem prošle godine, a završava u napuštenoj NATO bazi 50 km jugozapadno od Reykjavíka. Predavanje predstavlja veći broj dijagrama, neobjavljenih arhivskih izvora te dizajnerskih projekata nastalih u otvorenom dijalogu između umjetnika, dizajnera, teoretičara, ali i organizama poput bakterija i algi.

NIKOLA BOJIĆ je dizajner i povjesničar umjetnosti fokusiran na odnos politike, prostora i tehnologije. Na Filozofskom fakultetu u Zagrebu diplomirao je povijest umjetnosti i informacijske znanosti, a poslijediplomski studij završio je na Harvard Graduate School of Design. Kao umjetnik i dizajner, izlagao u Muzeju suvremene umjetnosti u Zagrebu i na Milanskom trijenalu, autor je umjetničke knjige *Excavations* te urednik 96 broja časopisa *Život umjetnosti*.

Kao gostujući predavač na sveučilištu MIT, Nikola je na jesen 2016. su-kreirao i vodio kolegij *Advanced Studio in Production of Space* koji se provodio unutar odjela *Art, Culture and Technology*, a bavio se razvojem umjetničkih operacija na znanstvenim i tehnološkim modelima. Trenutno je doktorand i asistent na Institutu za povijest umjetnosti u Zagrebu te pridruženi istraživač na *MIT School of Architecture + Planning*.

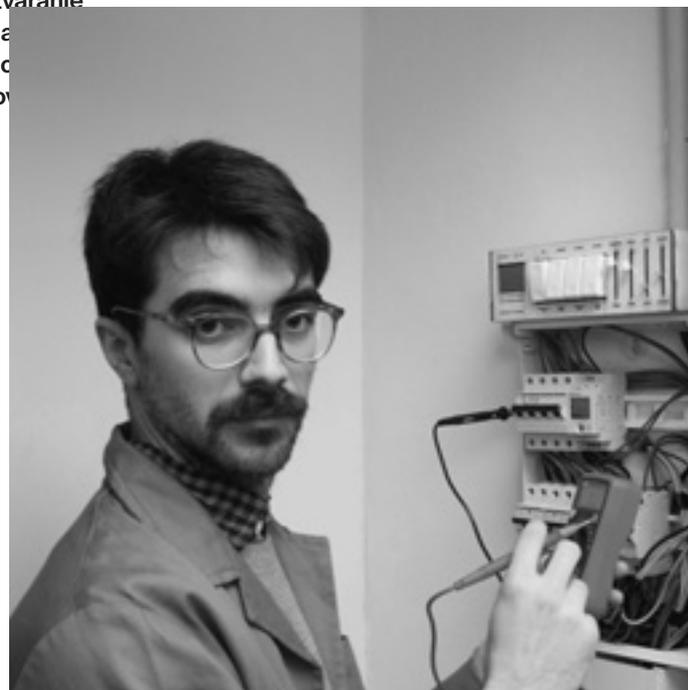
LORENZO ROMAGNOLI

Automato – Dizajnerske prakse iz 7 sati u budućnost

SUBOTA 29/09/2017 19.15–19.45

42

Premošćivanje i kombiniranje fizičkih i digitalnih sučelja, proučavanje algoritama i ponašanja proizvoda, pretvaranje kompleksnih crnih kutija u sučelja korištenje povezivanja i inteligencije novih materijala koje treba oblikovati



LORENZO ROMAGNOLI je dizajner interakcija stručan u digitalnim medijima, fizičkom računarstvu i digitalnoj izradi. Bio je član ekipe koja je 2011. osnovala i vodila prvi fablab u Italiji. Godine 2015. je surađivao s ekipom Arduina koordinirajući projekt Casa Jasmin – istraživački projekt koji se bavi ulogom otvorenog hardvera i softvera u dizajnerskom prostoru povezanog doma. Lorenzo trenutno radi kao savjetnik u Italiji i Kini, dizajnira i stvara prototipove proizvoda i usluga iz bliske budućnosti.

NOTHING MORE WORKS

Rješenja i problemi na području ekstratonalnog skladanja

ZVUČNI PERFORMANS

SUBOTA 30/09/2017 20.15–21.00

43

U vrijeme kada se problemi dizajniraju da budu rješenja, a industrijski otpad vlada našom svakodnevicom, spekulativni skladatelj Niek Hilkmann, općetorijski praktičar JoaK i zvučni pjesnik Michael J. Muik predstavljaju svoje ekstratonalne izvedbe, skladbe i pjesme. Uz pomoć posebno dizajniranih instrumenata, zastarjelih spisateljskih tehnika, posebnih sustava zapisivanja i alternativnih primjena postojećih tehnologija, istražiti će napredne prepreke i potaknuti nove doprinose za debatu o ekstratonalnosti na ekskluzivnoj konferenciji na Planu D.



**TEHNOOPTIMIZAM /
TEHNOPESIMIZAM**

IZLOŽBA

TEHNOOPTIMIZAM / TEHNOPESIMIZAM – IZLOŽBA

47

Tehnologija je oduvijek utjelovljenje antagonizama i ambivalencija. O njima često mislimo kao ili dobrim ili lošim, ili pouzdanim ili nepouzdanim, onima koje nam olakšavaju ili otežavaju, onima koje nas oduševljavaju ili užasavaju, ali rijetko im dajemo neutralni tretman. Razlog tomu je to što tehnologije imaju nezaobilaznu ulogu u našim životima i neraskidivo su ispremežene sa svijetom u kojemu živimo.

Teško je pojednostaviti toliko kompleksan i zapleten odnos tehnologije i društva, upravo zato što tehnologije nisu tek neutralni alati koji nam pomažu u svakodnevnim aktivnostima, već su i metode, tehnike i vještine, odnosno svi oni načini kojima interveniramo, istražujemo i transformiramo svijet oko sebe, te proizvodimo njegova značenja. To je proces s povratnom spregom u kojem se svaki pokušaj transformacije okoline uvijek vraća na svoj izvor gdje nepovratno oblikuje i transformira pojedinca i društvo. Dok je jedan dio tehnologije postao toliko uronjen u našu svakodnevnicu i isprepleten s našim životnim obrascima da o njima rijetko uopće mislimo kao tehnologijama, drugi dio tehnologija čine one nove – invencije i inovacije – koje nas svojom pojavom podsjećaju na inherentnu nestabilnost i neodrživost našeg uspostavljenog tehnološkog okruženja i sa sobom donose manje ili više – radikalne, duboke i sveobuhvatne promjene.

Upravo pojava onih inovativnih tehnologija, koje u svrhu njihove uspješne integracije u svakodnevno zahtijevaju najznačajnije zaokrete i izmještanja u ekonomskom, političkom i infrastrukturnom tkivu, postaju pogon za klaster procesa tehnoloških promjena, a kulminiraju kao tehnološka revolucija. Period tehnološke revolucije u kojem novi set tehnologija zamjenjuje ili transformira stare obilježen je previranjima i turbulencijama, a taj se proces neizbježno reflektira direktno, eksplicitno i vidljivo, ali i suptilno, na čovjeka i njegove ustaljene načine međudjelovanja sa svijetom. Upravo zato, tehnološke su promjene za neke izvor straha i frustracija, a za druge izvor novih prilika koje s oduševljenjem prihvaćaju.

Ove polarizacije i podjele u mišljenju, odnosno formiranje širokog dijapazona društvenih i individualnih reakcija, stavova i argumenata o korisnosti tehnoloških promjena za čovjeka i njegov okoliš, je oduvijek odzvanjalo u diskursu javne i stručne sfere – od tehnootimizma i onih koji u nadolazećim promjenama prepoznaju prilike za rješavanje sveopćih društvenih i ekoloških pitanja, do tehnopesimizma i onih koji opreznije i sa skepsom pristupaju danim obećanjima tehnologija.

Ekstremi reakcija na nove tehnologije nalaze se između potrebe za očuvanjem

postojećih alata, tehnika i metoda kojima činimo stvari i onog naočigled nezaustavljivog procesa razvoja novih i poboljšanja postojećih tehnologija, dok je zajednički nazivnik antagonizma utjelovljen u tehnologijama i njihovim procesima razvoja.

Pitanje tehnoloških učinaka na povećanje kvalitete života, iako oduvijek prisutno, danas je u stručnim i javnim debatama glasnije, frekventnije i zaoštrenije, te ono izaziva intenzivnije podjele i zaoštavanja suprotstavljenih diskursa. To nam može poslužiti kao svojevrsni indikator i vremenski orijentir jer, iako smo danas odmaknuli 40 godina od početka tehnološke revolucije informacijskih i komunikacijskih tehnologija, sada smo u njezinom najturbulentnijem periodu. Ovo nestabilno, turbulentno i hektično razdoblje Carlota Perez, povjesničarka ekonomije, naziva prekretnom točkom – razdobljem supostojanja dvije suprotstavljene ekonomsko – tehnološke paradigme od kojih je jedna na zalasku, a druga tek započinje svoju proliferaciju. Ovu izmjenu paradigmi karakterizira rekonpozicija sustava, odnosno adaptacija društvenog, ekonomskog, pravnog i kulturnog konteksta logikama novih ICT tehnologija u uzletu. Ona je istovremeno popraćena i ekonomskim, političkim i ekološkim krizama koja nas tjeraju da istražimo jesu li i zašto tehnološka rješenja podbacila, te da preispitujemo tehnološki razvoj kao legitiman izvor za artikuliranje rješenja.

48

Iako je s obzirom na složenost teme, u ovom formatu teksta nemoguće ponuditi više od površnog i kratkog pregleda uzroka ovog zamaha utopijskih i distopijskih karakterizacija tehnologija, pitanje učinaka, ciljeva, korisnosti i posljedica tehnologija je ono kojemu se uvijek vraćamo i ono koje se izravno tiče svih. Dok su jedni u žarištu kreiranja ciljeva i tehnoloških politika, drugi se bave stručnim analizama i prognozama njezinih procesa nastanka i učinaka, ali svi skupa te posljedice živimo svaki dan.

Upravo zbog neodgodive važnosti ovog pitanja, na ovu temu i debatu želimo se nadovezati iz pozicije dizajnerske struke i prakse koja je prerijetko postavljena kao točka gledišta tehnoloških promjena i kriza, a njezin kapacitet da objedini struke i javnost u debati previđen.

Razloge tome možemo djelomično pripisati posljedicama javne percepcije dizajna i njegovog širokog polja značenja. Naime, iako riječ dizajn često odzvanja u javnom diskursu/govoru kao svojevrsni sveprisutan termin kojim opisujemo i objašnjavamo razne objekte i situacije, istovremeno nam je njegovo značenje izrazito blisko, ali i maglovito. Dizajn je prvenstveno proces oblikovanja materijalnog svijeta koji nas okružuje, odnosno proces planiranja i oblikovanja proizvoda i sustava koji ljudima služe u izvršavanju ili kolektivnih ili individualnih svrha. Taj proces oblikovanja i planiranja je direktno povezan s tehnologijom jer dok je s jedne strane dizajn način naturaliziranja tehnologije, s druge strane tehnološke mogućnosti postavljaju djelokrug i izazov za dizajnersku aktivnost.

Razvoj tehnologija se kontinuirano reflektira na područja dizajnerske discipline i prakse, pa u zadnjem desetljeću svjedočimo intenzivnom uzletu i prevazi sfere digitalnog dizajna, odnosno dizajna oblikovanja digitalnih proizvoda, sučelja i interaktivnih iskustava. Kao i uvijek, uz bok komercijalnom djelovanju i nišama dizajna, na marginama polako, ali sve razvidnije stasa i njezin kudikamo zanimljiviji kontrapunkt unutar kojeg se razvijaju svojevrsne disidentske dizajnerske prakse i djelovanja. Ovdje dizajn ne djeluje kao alat oblikovanja komercijalnih proizvoda i sustava – bilo onih društveno značajnih i korisnih ili brzopoteznih, fetišističkih tehnoloških rješenja, nego se razvija kao alat i strategija debate koja ne afirmira postojeće procese tehnološkog razvoja, već ih ispituje, propituje, demistificira i analizira. To je dizajn koji samo naočigled isključivo prokazuje defekte

tehnološkog djelovanja. Riječ je o dizajnu koji istovremeno i prokazuje 'sebe' kao normativnu i retoričku praksu koja stoji iza materijalnog svijeta kojeg prihvaćamo i uzimamo zdravo za gotovo i tako rijetko propitujemo. Jer, drugim riječima, izgrađeni materijalni svijet koji nas okružuje i na koji smo navikli je zapravo skup materijalnih, opipljivih i neopipljivih argumenata o tome kako bismo trebali živjeti.

Stoga, umjesto da daje prijedloge i sugestije, dizajn se ovaj put okreće protiv tih sugestija i provocira nas pitanjima, otvara nam prozor u zatvorene tehnološke sustave i prokazuje naličje suvremenih tehnologija i paradigmi. Dok, primjerice, umjetna inteligencija može oplemeniti interakciju čovjeka i stroja, njezino imitiranje života može i devalvirati autentičnost života. Sve dok nas sveprisutno računarstvo može kontinuirano informacijski opskrbljivati i "držati umreženima i u toku", ono istovremeno može vršiti nadzor i kontrolu nad nama.

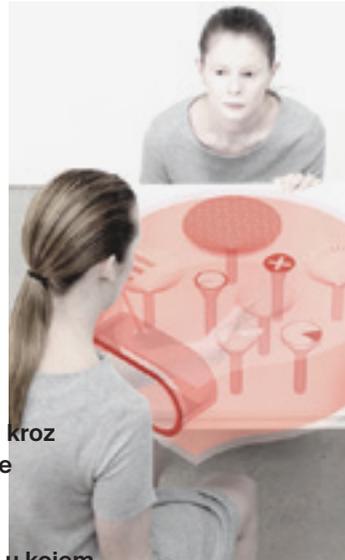
Nije sporno da nam tehnologije mogu na razne načine oplemeniti živote jednako kao i ugroziti ih, ali bilo kakva fetišizacija ili osuda tehnoloških rješenja zamagljuje činjenicu da je naš prst na prekidaču i naš glas u pozadini. Stoga, s odabirom teme ovog festivala ne želimo ostati na tehno opozicijama optimizma i pesimizma, utopije i distopije, gdje je odveć jednostavno diskvalificirati jedne kao kratkovidne tehnologe, a druge kao staromodna štopala napredaka. Želimo objediniti, zbrojiti i suprotstaviti razna promišljanja i stavove o suživotu ljudi i tehnologija iz rakursa dizajnerske struke. Na tragu spomenutoga, prikazat ćemo dizajnerske radove koji kroz kritiku, spekulaciju, scenarij, koncept i komercijalni proizvod, putem različitih medija i praksi izražavaju stavove, sumnju ili vjeru u boljitak obećan novim informacijsko-komunikacijskim tehnologijama i njima povezanim društvenim fenomenima. Ukratko, predstaviti ćemo dizajn koji kroz ove nove prakse formira nove metode i strategije djelovanja kojima upravo nastoji suspendirati nedostatak uvjerenja u mogućnosti promjene svega onoga što nam se nameće kao dominantno i nezaobilazno.

49

PETRA MILIČKI I KARLA PALISKA

NI OVDJE, NI SADA

DUNNE AND RABY
NARUČITELJ: KAREN VERSCHOOREN ZA IZLOŽBU
FUTURE FICTIONS, Z33, HASSELT
2015.



50

Budućnost je fikcija. Kako, dakle, prikazujemo fikciju kroz dizajn i kako uz pomoć dizajna predstavljamo fiktivne stvarnosti?

“Ni ovdje, ni sada” spekulativan je dizajnerski projekt u kojem Dunne & Raby predstavljaju različita sučelja nekog alternativnog svijeta koji nije ni ovdje ni sada. Sam naziv rada ukazuje na funkciju i svrhu tih sučelja u jednom određenom društvu, a kao takva, ona funkcioniraju poput ulaza u spomenuta alternativna društva. Sam se rad ne bavi toliko sučeljima ili radnjama koje pomoću njih izvodimo, koliko društvima u kojima žive, svijetom koji sugeriraju te vrijednostima i normama koje pokreću svijet.

Vizualni jezici reprezentacije pronalaze vrijednosti i ideologije u mogućim alternativnim budućnostima unutar vrlo specifičnih kulturnih okvira koji mogu ograničavati učinkovitost prijedloga u pokušaju da ga se učini poznatim i dostupnim.



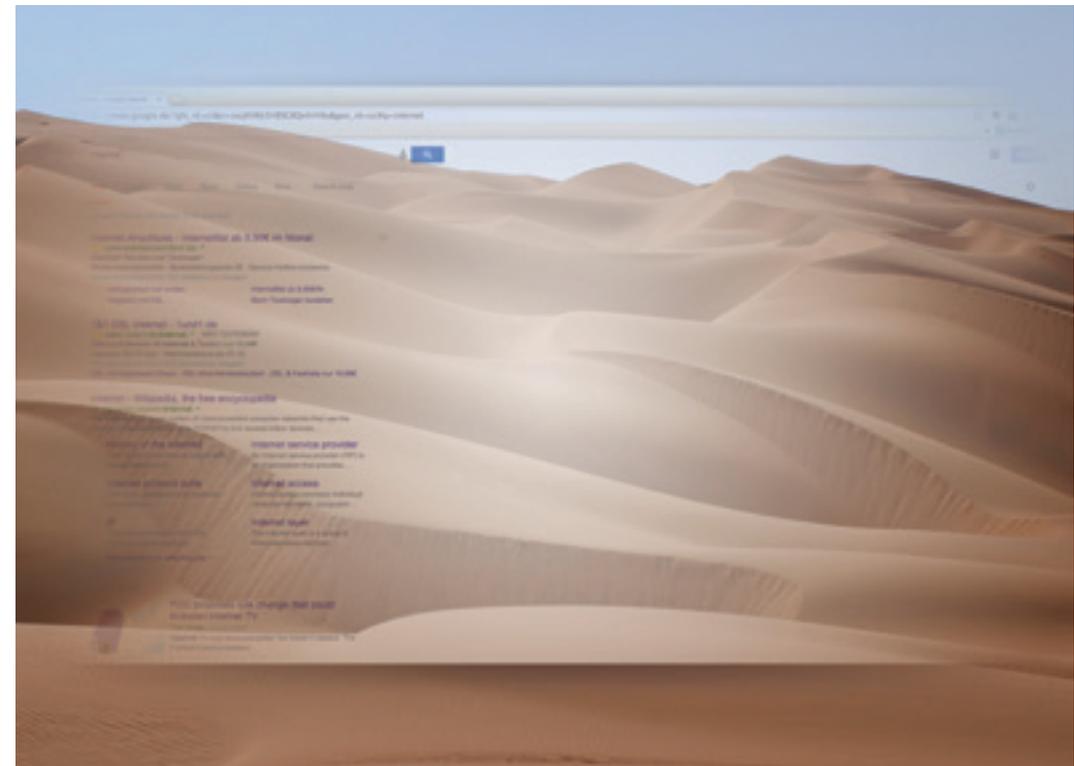
ISTRAŽIVANJE VIRTUALNIH GRANICA

JASPER OTTO EISENACKER
2015.



51

Cenzura na internetu pojavljuje se gotovo uvijek unutar političkih granica, a takva okolnost otjelovljuje virtualnu mrežu. Prevedena u tiskanu tvar, nevidljiva tema postaje opipljiva reprezentacija. Središnji vid cijelog procesa bilo je razmatranje mogućnosti kako prevladati te granice.



MI SMO LJUDSKA BIĆA

SILVIO LORUSSO
2011.

We are human beings!
There is a time when the operation
of the machine becomes so subtle
that you are sick at heart that you
can't take any more; you can't even
passively take part, and you've got to put
your bodies upon the gears
and upon the wheels, upon the
levers, upon all the apparatus,
and you've got to make it stop.
And you've got to indicate to the
people who run it, to the
people who own it, that
unless you're free, the
machine will be prevented
from working at all.

52

Rad "Mi smo ljudska bića" povezuje dva suprotstavljena stava o informacijskoj tehnologiji kao sredstvu kontrole. Sam tekst uzet je iz manifesta Pokreta slobodnog govora, koji je Marco Savio 1964. godine iznio na Berkeleyu. Savio je stroj smatrao dehumaniziranom granom tehnokratskog društva. Računala i bušene kartice (rani uređaji za pohranu podataka) pretvaraju građane u puke brojke, a jedini način da se tome odupremo jest bušenje rupa u karticama u obliku slova koje strojevi ne mogu pročitati.

Gotovo 40 godina kasnije, razvijena je *Captcha*. Općeprihvaćena kao sredstvo razlikovanja ljudi od botova, *Captcha* se sastoji od niza abecednih glifova koje je računalo iskrivilo. Od korisnika se traži da riješi problem koji stroj ne može riješiti i na taj se način sprečavaju prevare.

Na prosvjedu šezdesetih bušene su kartice bile simbol otuđenja, stoga se pretvaranje u sustav znakova koje samo ljudi mogu razumjeti smatra osvetničkim činom. S druge strane, *Captcha* je upravo sredstvo za pristup stroju; stroj je sada taj koji prosuđuje ljudsku prirodu korisnika, dok ga korisnik povezuje s izvođenjem mehaničke radnje. Ova radnja nema ni ideološku ni političku pozadinu, ona služi isključivo kao postupak identifikacije.

ISTRAŽIVANJE I RAZVOJ: NISKOTEHNOLOŠKA MEDIJSKI BOGATA PUBLIKACIJA

ROEL ROSCA ABBING I DENNIS DE BEL
2016.



53

Dijelom izložbeni primjerak, a dijelom knjiga recepata, ova publikacija donosi pregled radova Dennisa de Bela i Roela Roscama Abbinga u formi bloga. Na gotovo 200 stranica ona predstavlja njihove prototipove, pokušaje i dizajne nastale tijekom dvogodišnje suradnje i poziva na promišljanje medijskih i komunikacijskih tehnologija.

Listajući je, pronaći ćete dizajne za pametne telefone vlastite izrade, vodič za kreiranje internetske veze putem walkie-talkieja i eksperimentalnu razmjenu mačjih sadržaja. Osim projektne dokumentacije, ova je knjiga ujedno i uputa kako doslovno razviti i urezati vlastiti elektronički sklop. Budući da volimo zastarjelo i neučinkovito, knjiga je ujedno opremljena i optičkim diskom (*read-only*) i dodatnim materijalima poput izvornog koda, elektroničke sheme i digitalnog izdanja publikacije.



PRIČAJ SA MNOM

JONAS LUND
2017.

54

“Pričaj sa mnom” je konverzijski *chat bot*, koji je programiran prema svim prethodnim umjetnikovim dopisivanjima (Skype, WhatsApp, Facebook Messenger), s ciljem stvaranja inteligentne, mehanički pismene verzije umjetnika koja i automatski razgovara.

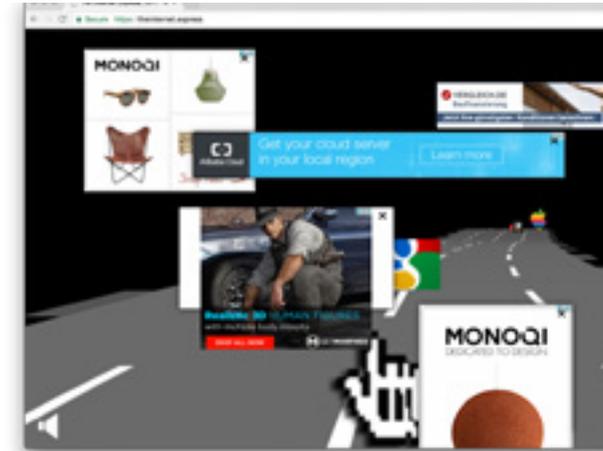
Prilikom konverzacije, *chat bot* odgovara glasom koji je sintetizirana verzija umjetnikova glasa (*text to speech*), nastala snimanjem više od 1000 rečenica. U svrhu eternalizacije, umjetnikov TTS glas dostupan je i za preuzimanje i može se upotrijebiti kao zamjena za Siri ili druge pametne uređaje s govorom.

Pričaj sa mnom predstavljen je na izložbi *Virtual Perception* u Huset For Kunst og Design u danskom Holsterbrou, a u sklopu izložbe moglo se i porazgovarati s umjetnikom, bez njegove prisutnosti.



INTERNET EXPRES

JONAS LUND
2017.



55

Internet. Expres je nova arkadna igrica umjetnika Jonasa Lunda. Na Superautocesti informacija velike korporacije love vaše klikove i izlažu vas svojim oglasima. Ova igra vas testira – možete li izbjeći Veliku petorku koja se utrkuje s vama, ili ćete se s njom sudariti i izložiti još većem broju oglasa?

‘Prošli je tjedan Sakrowski navratio do studija, pa smo počeli tražiti naziv domene koji sadrži riječ internet, a sve su nam najdraže ideje, poput *internet.club*, *internet.surf*, pa čak i *theinternet.club*, već bile zauzete. No nakon nekog vremena pronašli smo *theinternet.express*. Registrirao sam domenu za 3,95 dolara na godinu dana, a iduća će, uvjeren sam, biti puno skuplja. Pretraživanje se često doima poput vožnje u ekspresnom vlaku, dok smo okruženi tvrtkama koje žele naše klikove, prikazuju nam oglase i unovčavaju naše ponašanje, stoga je *theinternet.express* ovdje da vas testira.’

– Jonas Lund



KOPPIE KOPPIE

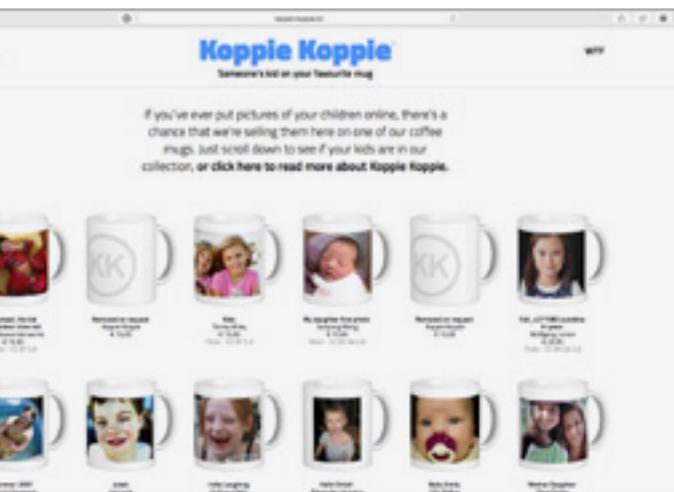
YURI VEERMAN
CLIENT: SETUP UTRECHT
2014.



56

Ako ste ikada stavljali slike svoje djece na internet, velika je šansa da ih Koppie Koppie prodaje na svojim šalicama za kavu. Odabrane slike učitali su fotografi na Flickr-u pod licencom Creative Commons, koja omogućuje njihovo korištenje u komercijalne svrhe. Koppie Koppie, dakle, zarađivanjem od prodaje tih šalica ne krši nijedan zakon.

Koppie Koppie je kampanja širenja ozbiljne poruke o problematiki kontroliranja slika jednom kada su stavljene na internet. Roditelji djece koja se pojavljuju na šalicama mogu od webshopa zatražiti njihovo uklanjanje, a Koppie Koppie će to i učiniti već istog dana.



EUTROPIJA

IVICA MITROVIĆ, OLEG ŠURAN
2014.



57

“Eutropija” je mediteranska država-grad koja već više od trideset godina živi u potpunoj materijalnoj sigurnosti i društvenom blagostanju. U doba globalne recesije u 21. stoljeću gradske su vlasti potpisale ugovor s međunarodnim konzorcijem o trgovini informacijama koje generira grad. Grad je razvio najmoderniju infrastrukturu za prikupljanje podataka koje generiraju njegovi građani (od stanova u privatnom vlasništvu, javnih ustanova, prostora za zabavu i odmor do javnih gradskih prostora). Građani dobrovoljno surađuju kako bi zajamčili stalni protok informacija. Novom ekonomijom temeljenom na podacima, odnosno njihovim izvozom, grad je osigurao neovisnost i blagostanje za sve svoje stanovnike. Ovo je grad u kojem nema nezaposlenih, grad u kojemu rad postaje dokolicom.

U “Eutropiji”, konzumerističkoj oazi blagostanja, privatnost je ideološka zabluda.



POST-PRISM.NET

MARTIN WECKE
2014.



58

post-prism.net bavi se novijim raspravama o internetskom nadzoru i korisničkoj privatnosti uz pomoć niza spekulativnih i eksperimentalnih online alata. Svaki od njih pretvara neku poznatu svakodnevnu radnju u iritaciju i subverziju, te tako dočarava kako bi objavljivanje, proizvodnja i dijeljenje informacija mogli izgledati i kako se doimati.

Odabirom neke vrste pseudoproduktivnih internetskih alata, *prism.net* nam poručuje da promjena našeg i tuđeg stava prema podacima mora započeti s korisnikovim svakodnevnim ponašanjem.



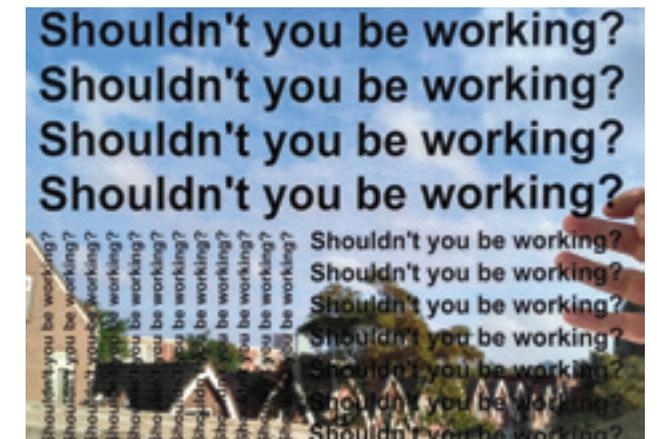
NE BI LI TI TREBAO RADITI?

SILVIO LORUSSO
2016.



59

“Ne bi li ti trebao raditi?” je rečenica koju StayFocused, ekstenzija preglednika koju je instaliralo više od 600.000 korisnika, izbaci kada iscuri vrijeme koje vam je namijenjeno za društvene mreže i druge stranice za prokrastinaciju. No, zašto posramljivati ljude samo putem ekrana? Uz naljepnicu “Ne bi li ti trebao raditi?”, anksioznost vezana za posao će uvijek biti uz vas.



STILSKE VJEŽBE SVAKODNEVICE: POVJERLJIVI DOKUMENTI IZ CIJELOG SVIJETA

DARIJA MEDIĆ
2014.

60

Stilske vježbe svakodnevice predstavljaju umjetničko propitivanje jezika i prevođenja – tumačenja u doba softverski posredovanih informacija, uz pomoć Google Translatea metodom kineskog šapta (kao hommage Raymondu Queneauu i njegovom konceptu Stilskih vježbi). Sadržaj koji se iznova prevodi preuzet je iz isječaka stotina poruka elektroničke pošte tvrtke STRAFTOR koja se bavi povjerljivim podacima.

STRAFTOR je, navodno, istražujući povjerljive informacije korisne na istoku i Bliskom istoku, koristio Google Translate za prevođenje velikih količina podataka, koje je kasnije prodavao klijentima. Budući da se i sam koristi Google Translateom kao uobičajenim prevodilačkim algoritmom, ovaj rad propituje sve češću tehnopozitivističku vjeru u kompjuterizaciju svake ljudske radnje, na primjeru jezika.



NASLIJEPO

DARIJA MEDIĆ
2011.

Exercises in style

GLOBAL INTELLIGENCE FILES

Subject: Arabic Language Skills needed for translation and research

להרגם
גרסה של אתר
החדשות של העיתון
הופיעה מצביוע על
כך שהעיתון הוא לא באר
לא היה מקור שלהמידע
- קיוויחי שאולי היה
טוב יותר במגוון של
דוח זה במחוז נגרים
התעוררו

61

Seriya “Naslijepo” – Model 300 je tehnopsihološki navigacijski eksperiment – uređaj za navigaciju koji uzima u obzir paranoična tumačenja tehnologije i u urbanim prostorima traži rute s nižim elektromagnetskim frekvencijama. Estetika Modela 300 počiva na prezentacijskom stilu tvrtki koje se bave uređajima za zaštitu od zračenja, a posebno LessEMF, na materijalnoj osnovi sugestivnosti današnjeg softvera – golemom komunikacijskom jazu između ljudske percepcije i koda koji sadrži određena kompleksna tehnologija, kao i sve bržem razvoju softvera i uređaja u smjeru intuicije. Što je veći jaz između koda i ljudskog logičkog shvaćanja, to su veće mogućnosti interpretacije. Polazeći od poriva za doslovnim i prenesenim otvaranjem crne kutije zatvorenih sustava, ova tehnološka intervencija propituje prostor između ljudske percepcije i tehnoloških struktura kako bi odluke iza svake ‘neutralne’ tehnologije učinio vidljivima, istražujući plodno tlo retorike sučelja.

PROGRAMIRANJE PREDMETA

LEONARDO AMICO, THIBAUT BREVET,
CORALIE GOURGUECHO, JESSE HOWARD,
JURE MARTINEC, NATAŠA MUŠEVIČ, TILLEN SEPIČ
2014.



62

PROGRAMIRANJE PREDMETA

Kreiranje softvera postalo je fleksibilan, kolaborativan i prilagodljiv proces – projekti se razvijaju, a kod se otvoreno dijeli, revidira, prilagođava i distribuira. Istodobno, kućanski uređaji postaju sve ovisniji o nefleksibilnim standardima proizvodnje koji rezultiraju smanjenom popravljivošću, nižom prilagodljivošću i porastom otpada. Uz povoljne tehnologije za digitalnu proizvodnju i elektroničke platforme, pretvaranje koda u tvar sada postaje dostupno svakome. Programiranje predmeta stoga teži uvesti *open source* softverske prakse i u svijet (hardverskih) kućanskih uređaja. Odmak od vertikalnog pristupa od korporacije do korisnika prema praksi gdje se predmeti dizajniraju, razvijaju i proizvode demokratski u otvorenim zajednicama.

KLONIRANJE PREDMETA

Kako predmet može kontrolirati vlastitu reprodukciju? Informacije o proizvodnji jednog tipičnog proizvoda obično se ljubomorno čuvaju – planove i tehnike štiti patent i intelektualno vlasništvo jedne tvrtke ili proizvođača. Kloniranje predmeta donosi alternativni scenarij u kojem se u svaki proizvod iz čitave zbirke upisuju sve informacije potrebne za reprodukciju. Skeniranje predmeta uz pomoć softverskog sučelja omogućuje korisniku da 'provjeri' komponente predmeta, a pritom otkriva digitalnu 3D-definiciju, dokumente za reprodukciju uz pomoć digitalnih alata, informacije i shematske prikaze elektroničkih komponenti, te izvorni kod za svaki softver kojim se taj predmet može kontrolirati. Širenje tih informacija među predmetima omogućuje im reprodukciju i distribuciju bez formalne strukturirane mreže. Autonomni predmeti i njihove komponente postaju dostupni na pojedinačnoj razini te se mogu slobodno dijeliti, prilagođavati i redistribuirati.



NEPOZVANI GOSTI

SUPERFLUX
2015.

63

“Nepozvani gosti” kratki je Superfluxov film koji propituje razmirice između postarijeg čovjeka i njegova pametnog doma. Sedamdesetogodišnji Thomas živi sam nakon što mu je prije godinu dana umrla supruga. Djeca mu pošalju pametne uređaje za daljinsko praćenje prehrane, zdravlja i sna, no Thomas je oduvijek bio izrazito neovisan i zadovoljan svojim životom u organiziranom kaosu. Teško se nosi s poretkom i pravilima koje mu nameću predmeti koji bi mu trebali olakšati život. U svijetu gdje ‘pametni predmeti’ sve više na daljinu brinu o nama, kako ćemo živjeti s tim nezvanim gostima?



KATALOG U NASTAJANJU

THE NEAR FUTURE LABORATORY
2013.



64

Zamislite distribucijsku mrežu tiskanih sadržaja s uličnim štandovima za prodaju ili printanje povezanu oblakom. Preko noći, stvaraju se algoritmi API-shazam tipa koje ti štandovi mogu printati. Tiskani sadržaji svake se noći ondje gomilaju, uključujući jeftine primjerke lokalnih, regionalno specifičnih kataloga koji prodaju proizvode za normalan, svakodnevni život. To je "Katalog u nastajanju". Nezgrapna pokušaj nezgrapne tvrtke da privuče više pogleda i proda više proizvoda u skorijoj budućnosti, gdje je svijet ekrana postao toliko prezasićen i prenapregnut da su drugi mediji, poput papira i automata za prodaju, prerasli u prirodnu bujicu. Riječ je o tiskanom katalogu koji doslovno svakog jutra uzimate i listate tijekom uglavnom dosadne, svakodnevne, obične vožnje na posao. Možda ćete mu se i obradovati, baš kao što se radujete i besplatnim svakodnevним vijestima za putnike, katalogu Skymalla ili zabavnom *junk* mailu.



PREDMETI ISTRAŽIVANJA: TKO JE PREDMET U INTERNETU STVARI?

IOHANNA NICEBAUM
2015.



65

Internet stvari može duboko utjecati na svaki vid našega života. Zbog njihove spojivosti, od stvari se očekuje da postanu samostalnije – da se prilagođavaju na složene situacije i bez naše intervencije, pa čak i da predviđaju naše potrebe ili djeluju u naše ime. Ako damo predmetima više moći, kakve će biti posljedice? Kakva je nova uloga nas ljudi u tim sustavima? I tko je stvarno predmet u Internetu stvari? Predmet istraživanja propituje scenarij u kojem kućni predmeti ne bi samo prikupljali podatke, već i manipulirali informacijama i istraživali s nama. Uz pomoć izmišljenih uređaja ovaj rad prikazuje koje opasnosti vrebaju ako pretvorimo svoje domove u laboratorije i postanemo objekti u sustavima koje smo kreirali.

A/B TOSTER

Ovaj pametni toster za vas pronalazi savršeni tost pomoću jednostavne metode: testa A/B. Svaki dan daje vam da birate između dvije mogućnosti (A ili B), a vi morate izabrati onu koja vam se više sviđa. Na taj način toster uči iz vaših izbora. Problem je jedino u tome što će, jednom kada pronađe savršeni tost, za njega početi naplaćivati.

UVJETI USLUŽNOG PRINTERA

Ovaj printer automatski tiska uvjete korištenja za svaki uređaj koji se spoji na vašu mrežu. Neprestano prihvaćamo uvjete digitalnih usluga, čak i bez čitanja. Kako bi izgledalo da te usluge postanu fizički prisutne i dio našeg svakodnevnog života? Kakvi bi bili uvjeti korištenja naših domova? Bismo li ih i dalje imali mogućnosti odbiti?



ETIČKE STVARI

AUTOMATO
2015.



66

Kada se povede rasprava o etici strojeva, često se poseže za ekstremnim primjerima koji se dotiču ljudskog života i smrti. No, što je s mnogo svjetovnijim i beznačajnijim predmetima iz naše svakodnevice? Uskoro će 'pametni' predmeti također morati imati moralni kapacitet jer 'previše znaju' o svojem okolišu da bi ostali neutralni. Ako 'pametni' aparat za kavu zna za srčane probleme svog vlasnika, bi li mu trebao napraviti kavu kada ga vlasnik to zatraži?

"Etičke stvari" bave se razmatranjem kako neki predmet, suočen sa svakodnevnim etičkim dvojabama, zadržava dozu ljudskosti prilikom donošenja konačne odluke, a opet ostaje dovoljno fleksibilan da zadovolji raznovrsne etičke stavove.

U svrhu toga, naš se 'etički ventilator' svaki put kada se nađe u etičkoj dilemi spaja na *crowd-sourcing* stranicu. Dizajniran je tako da omogući korisniku da odabere razne osobine (poput vjeroispovijesti, stupnja obrazovanja, spola i dobi) kao kriterije za odabir djelatnika koji će riješiti rečenu dilemu. Na taj način će, barem dijelom, korisnikova kultura i svjetonazor biti usklađeni s djelatnikom ili etičkim agentom.



BIJELA KUTIJA

AUTOMATO
2016.



67

"Bijela kutija" je transparentno sučelje koje prati i ispravlja vaše kućno ponašanje. Dostupna je baš kao što možete kontrolirati glavnu električnu sklopku u svome domu, a sam doživljaj možete prilagođavati uz pomoć jednostavnih klizača.

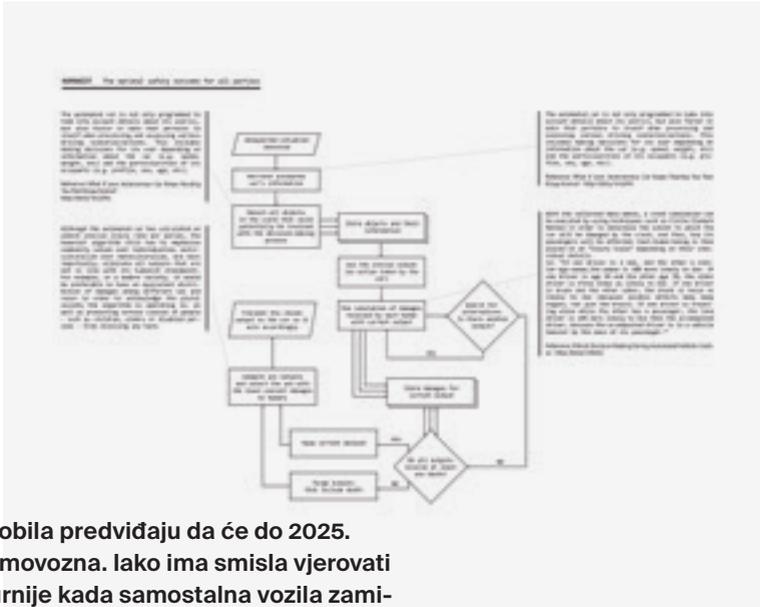
"Bijela kutija" je novi koncept kućnog kontrolnog sustava, 'transparentno pametan' za korisnika, te razvijen u suradnji s prvim open source pametnim domom Casa Jasmina.

"Bijela kutija" korisnika suočava s višim stupnjem inteligencije od običnog kontrolnog sučelja. Riječ je o evoluciji *backend* doma budućnosti, razvodnoj kutiji koja omogućuje korisnicima da uključe, isključe i prilagođavaju sve ulaze i izlaze koje će dom budućnosti imati. Sami odabirete kojim ćete podacima nahraniti kutiju (biometrijski podaci, lokacija, okoliš, tržišni podaci itd.). Klizačem podešavate svoje kućno ponašanje – odabirete koliko će vaš dom pamtit, a koliko zaboravljati, želite li javno izražavati što činite ili želite da to ostane privatno, želite li da vaš dom uči od vas ili da vas uči najboljim praksama, i na kraju, želite li da se vaš dom ponaša sebično ili da samo radi ono što je najbolje za okoliš.



ETIČKA SAMOSTALNA VOZILA

AUTOMATO
2014.



68

Brojni proizvođači automobila predviđaju da će do 2025. većina automobila biti samovozna. Iako ima smisla vjerovati da će naše ceste biti sigurnije kada samostalna vozila zamijene tradicionalne automobile, nepredvidivost svakodnevnih situacija koje uključuju složeno moralno i etičko rasuđivanje zakomplicirat će ovu pretpostavku.

Kako dizajnirati ovakve sustave da uzmu u obzir složenost moralno-etičkog misaonog postupka, pogotovo kada su u pitanju ljudski životi? Poput biranja boje automobila, etika može postati komodificirana osobina samostalnih vozila koja će se moći kupiti, zamijeniti i preprodati, ovisno o osobnom ukusu.

Kreirana su tri različita algoritma, a svaki poštuje specifične postavke prema etičkim načelima ili ponašanju, te su ugrađeni u virtualne samovozne automobile koji se kreću u simuliranom okolišu, gdje će se susretati s raznim etičkim dvojicama.

ASKETSKA ESTETIKA

CHARLIE GEDEON, LEILA BYRON, MONIKA SEYFRIED
I NICOLAS ARMAND NA COPENHAGEN INSTITUTE
OF INTERACTION DESIGN (CIID)
2016.

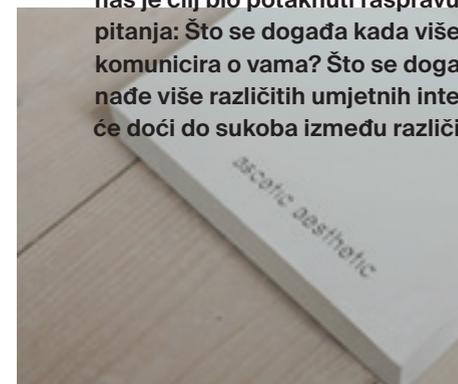


69

Kako budemo primali umjetnu inteligenciju u svoje domove, nećemo je samo morati prilagođavati svom životom stilu, nego će i njihov dizajn mijenjati nas. Predmeti će postajati sve svjesniji nas, a tvrtke će dizajnirati vlasničke ekosustave, sve u ime korisničkog zadovoljstva. Ovakve tehnologije obećavaju bolji život korisnicima, a korisnici ih prihvaćaju, nesvjesni njihovih loših strana i bez razmišljanja treba li im išta od toga. Cilj našeg projekta je ukazati na sve veću prisutnost tehnologije u našim domovima te ispitati do koje namjere kontrolira više no što mi kontroliramo nju. Ovi uređaji imaju motive koje često skrivaju od nas korisnika, a tvrtke koje ih proizvode motivirane su profitom koji nije uvijek u našem interesu.

Poslužili smo se religijom za isticanje onih aspekata umjetne inteligencije koji su nejasni i neprilagodljivi, kako bismo i preneglasili poantu jer se ujedno radi o tvrdom tajanstvenom sklopu pravila koji pojedincu obećava blagostanje bez jasnog sustava nagrađivanja. Kreiranje predmeta koji ne reagiraju na korisnika, već tjeraju korisnika da reagira na njih. Iako nijedan od ovih sedam predmeta nije sam po sebi opasan, no zajedno čine sustav u kojem je korisnik blaženo sretan dok slijedi pravila, no ni ne zapita se zašto mu trebaju.

Radeći na katalogu ovih lijepih, no uznemirujućih predmeta, naš je cilj bio potaknuti raspravu o budućnosti, uz sljedeća pitanja: Što se događa kada više predmeta međusobno komunicira o vama? Što se događa kada se u istom prostoru nađe više različitih umjetnih inteligencija? U kojem trenutku će doći do sukoba između različitih nastalih religija?



USB KILLER

NIKOLA BOJIĆ, DAMIR PRIZMIĆ
2016.



70

Pročitao sam članak o tome kako je neki tip u podzemnoj željeznici nekom drugom tipu iz džepa izvadio USB flash drive. Na USB-u je pisalo 128 . Došao je kući, uključio USB i napola spržio računalo. Na taj isti USB napisao je 129 i sada ga drži u vanjskom džepu svoje torbe.

Nakon što je neko vrijeme kružila internetom, priča o USB flash driveu koji može spržiti hardver računala potaknula je realizaciju jednog od najgorih USB scenarija. Ruski haker Dark Purple dizajnirao je naizgled standardni flash drive koji pri spajanju prži USB kontroler i matičnu ploču računala. Iako izvorni nacrt USB killer-a nije *open source*, priča se ubrzo proširila internetom. Ovaj “USB killer” unaprijeđena je verzija izvornog projekta. Proizašavši iz izložbe “Objekti opasnih namjera”, polazište projekta nije *open source* shema, već polufikcionalni narativ koji se nekontrolirano širi internetom. Nadovezujući se na prirodu urbanih legendi, rad spekulira o bliskoj budućnosti u kojoj *open source* i autorstvo ostaju zaključani unutar rigidnih pravnih regulativa, a umrežena kolektivna fikcija postaje jedini slobodni oblik dizajnerskog stvaranja, bez obzira na opasnosti i moguće ishode.

Rad “USB Killer” nastao je u sklopu izložbe “Objekti opasnih namjera”, producirane i predstavljene u HDD galeriji u siječnju 2016.

Produkcija: Marko Golub / Hrvatsko dizajnersko društvo



OD MITA (-1.00) DO MOĆI (+1.00)

MANETTA BERENDS
2016.

Text mining is
this **impossibly**
ridiculous myth ,
nonsense and a
lie .

71

“Od mitova (-1.00) do moći (+1.00)” je serija plakata i jezično zrcalo koje reflektira temu izvjesnosti *text minning*-a.

Niz izjava proizvod je poetskog prevođenja na temelju skripte koja je uključena u program *text minninga* Pattern (Sveučilište u Antwerpenu), pod nazivom *modality.py*. Ova skripta temeljena na pravilima napisanim kako bi se izračunao stupanj pouzdanosti rečenice, izražen kao vrijednost između -1.00 i +1.00. Koncept izvjesnosti podijeljen je u devet vrijednosti, od kojih he svaka povezana sa skupom riječi. Serija plakata je dio *i-could-have-done-that*, praksi temeljenoj na istraživačkom projektu koji istražuje potencijale tehnike strojnog učenja kao alata za pisanje.

-1.00

Projekt podržava CBK Rotterdam.

Text mining is
power , **of course**
. it has definitely
proven to
absolutely always
verify truth .

+1.00

PROTEZA ZA SPOJ

JASNA DIMITROVSKA
2013.



72

Upoznavanje preko interneta nikada nije bilo preciznije, brže i sveprisutnije. “Proteza za izlaske” pokušaj je pričanja spekulativne priče o budućnosti naših ljubavnih života u kojima nam pomažu mogućnosti novih nadogradnji tijela. Kako možemo popuniti praznine ‘ljubavnog algoritma’ u svojoj potrazi za ljubavlju? Koliko daleko možemo otići u davanju informacija koje bi mogle ‘spriječiti neuspjeh’ i najpreciznije nas spojiti s našim potencijalnim partnerom? Iako je emocionalna strana tih procesa još uvijek vrlo individualna i funkcionira zagonetno, pod velikim je utjecajem društvenog ponašanja i okoline partnera.

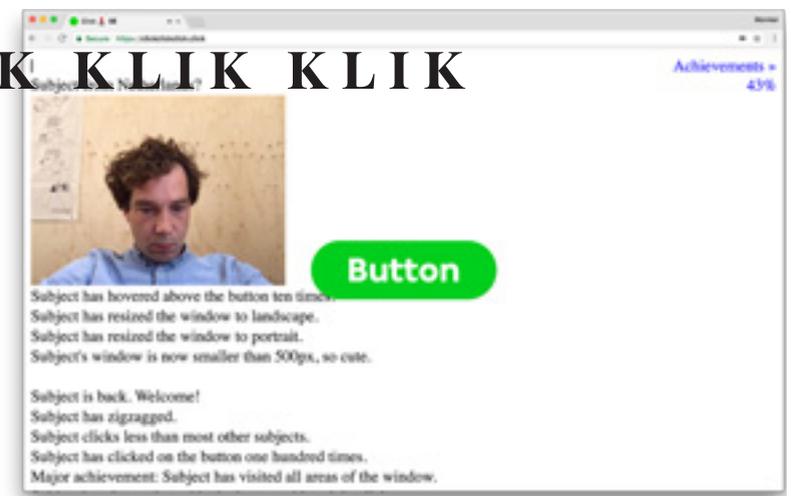
Jedan od većih problema aplikacija za upoznavanje jest to da ne mogu prikupiti mnogo ključnih informacija. S obzirom da prikupljaju podatke od samaca koji se nikada nisu sreli, stranice nikako ne mogu znati kako će se ljudi ponašati kad ih se spoji. Recenzije literature o ovoj temi otkrivaju da su vidovi veza koji se pojavljuju tek nakon što se ljudi sretnu i upoznaju – poput komunikacijskih navika, sklonosti rješavanju problema i seksualna kompatibilnost – ključni za predviđanje uspjeha ili neuspjeha veza. Koristeći mjerljive podatke u kojima ljudi komuniciraju u stvarnom vremenu, ovi predmeti pokušavaju predvidjeti savršeni par.

Fotografije: Evi Oravec / Modeli: Youyou Yang, Kristina Jagodić, Anni Tritscher, Eike Harderv / Kostimi: Kristina Jagodić



KLIK KLIK KLIK

MONIKER
2016.



73

“Klik klik klik” promatra vaše ponašanje na internetu. Naše se ponašanje na mreži neprestano mjeri. Svaki klik ima svoju vrijednost, svaki se pokret miša analizira. No, koliko to daleko ide? Što vaše klikanje govori o vama? Moniker i VPRO Medialab razvili su “Klik klik klik” – ovisnički doživljaj interneta koji promatra vaše ponašanje i komentira ga do u najsitnije detalje.

Na samoj stranici postajete subjekt anonimnog istraživača. Jedino što je na stranici vidljivo je zeleni gumb. Priča počinje kada posjetitelj pomakne miš. Istraživač bilježi, mjeri i zapisuje sve, čak i najmanje pokret mišem i klik. Čujete glas istraživača koji donosi zaključke o vašem karakteru prema tome kako pomičete miš: ‘Agresivni, brzi klikovi. Hm, subjekt je vjerojatno muškarac koji vjerojatno sam sebi pokušava dokazati da je hetero.’ Vaše se ponašanje također uspoređuje s ponašanjem drugih posjetitelja. ‘Osjetno sporiji od prosječnog subjekta – dosadan.’

Na popisu postignuća možete vidjeti koje su vaše karakterne osobine već prikazane, a koje se tek trebaju otkriti. Vrijedi istražiti svaku moguću interakciju. Nećemo otkriti previše – pustolovno klikanje i skrolanje bit će nagrađeno.

**M E Đ U N A R O D N A
I Z L O Ž B A**

**M L A D I H
A U T O R A**

MEĐUNARODNA IZLOŽBA MLADIH AUTORA

PETRA MILIČKI, KARLA PALISKA, LUKA BORČIĆ,
MAŠA MILOVAC, MAŠA POLJANEC

77

Selekcijska komisija Međunarodnog festivala dizajna PLAN D, u sastavu: Petra Milički, Karla Paliska, Luka Borčić, Maša Milovac i Maša Poljanec, od 66 pristiglih radova odabrala je 16 koji su predstavljeni na Međunarodnoj izložbi mladih autora, a čiji su autori mladi dizajneri u dobi do 30 godina, iz 9 zemalja.

Komisija smatra da navedeni radovi zadovoljavaju kriterije propisane natječajem i predstavljaju presjek dizajnerske produkcije mladih autora koja se istaknula kvalitetom, inovativnošću u pristupu, te razini razrade u okviru zadane teme. Odabrani radovi bit će predstavljeni u sklopu Međunarodne izložbe mladih autora koja se tematski nadovezuje na glavnu festivalsku izložbu i pridonosi cjelovitosti izložbenog programa čija je tema “Tehnootimizam / Tehnopesimizam”. Cilj je prezentirati raznolikost dizajnerskih pozicija, pristupa i praksi u tematiziranju ambivaletnog odnosa čovjeka i suvremenih tehnologija. Izložba je zamišljena kao poticaj i usmjerenje studentima i mladim profesionalcima, odnosno kao prilika da svoje ideje predstave međunarodnoj publici.

Pri odabiru radova, komisija se usredotočila na one koji pokazuju kreativni iskorak u tematiziranju odnosa čovjeka i tehnologije, na radove koji propituju smjer tehnološkog razvoja, istražuju i artikuliraju implikacije tehnologija na kvalitetu svakodnevnog života, demonstriraju potencijal dizajnerske struke u oblikovanju održivih tehnoloških rješenja, te na radove koji prenose znanje o tehnologijama korisna za svakodnevni život.

Selekcijska komisija ovim se putem zahvaljuje svim prijavljenim autorima, te čestita odabranima.

Za vrijeme trajanja festivala, Međunarodni žiri Plana D odabrat će i nagraditi najbolji rad/projekt kojemu će biti dodijeljena i novčana nagrada.

PRIJENOSNI BRZI STROJ ZA IZRADU PROTOTIPOVA

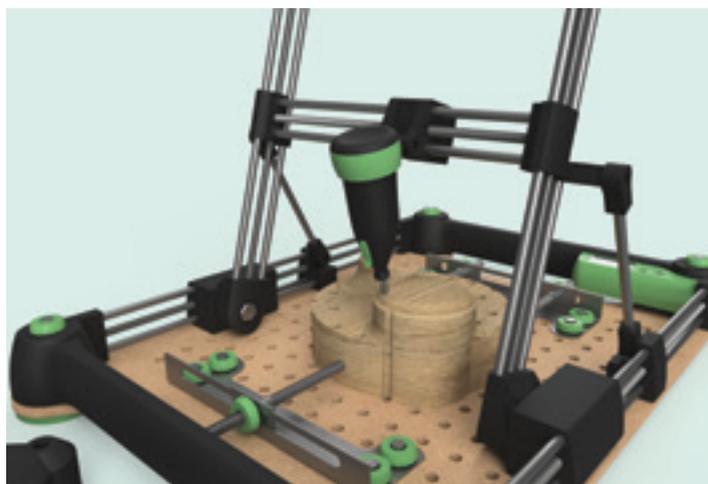
DOMINIK BADEL
MENTORICA: ANDREA HERCOG, STUDIJ DIZAJNA, ZAGREB



78

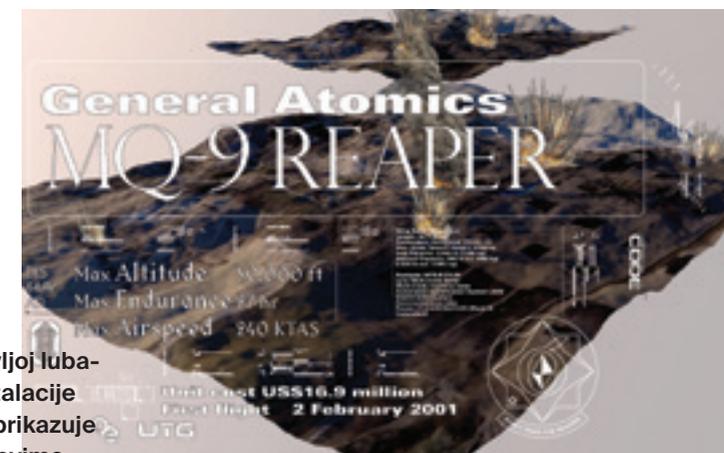
Portable Rapid Prototyping Machine je sustav proizvoda namijenjen brzom razvoju (produkciji) prototipa. Stroj je posebno prilagođen rukovanju početnicima u CAM i CAD modeliranju, omogućuje bežično spajanje na računalo, pametni mobitel ili SD podatkovne kartice i ima kontrolnu konzolu s ekranom i kružnom kontrolnom površinom.

Budući da stroj dolazi sa zamjenjivim alatima, može se koristiti za 3D printanje i obradu raznih materijala (poput lima, drva, plastike...). Koristeći 3D printer čovjeku postaje dostupna mogućnost samostalne produkcije raznih artefakata čime se smanjuje potreba za industrijskim proizvodima, skupim transportom i velikim tvornicama.



DRONOVI SU NAPRAVILI MED U LAVLJOJ LUBANJI

CHEREWATY RYAN & ROTEM-STIBBE NADINE



79

“Dronovi su napravili med u lavljoj lubanji” naziv je audiovizualne instalacije od 4’00” koja se vrti u loopu i prikazuje interpretacije tekstova o dronovima u vojnoj primjeni te video simulacije zračnog bombardiranja dronovima na mjestima gdje ih je Američko vojno zrakoplovstvo upotrijebilo.

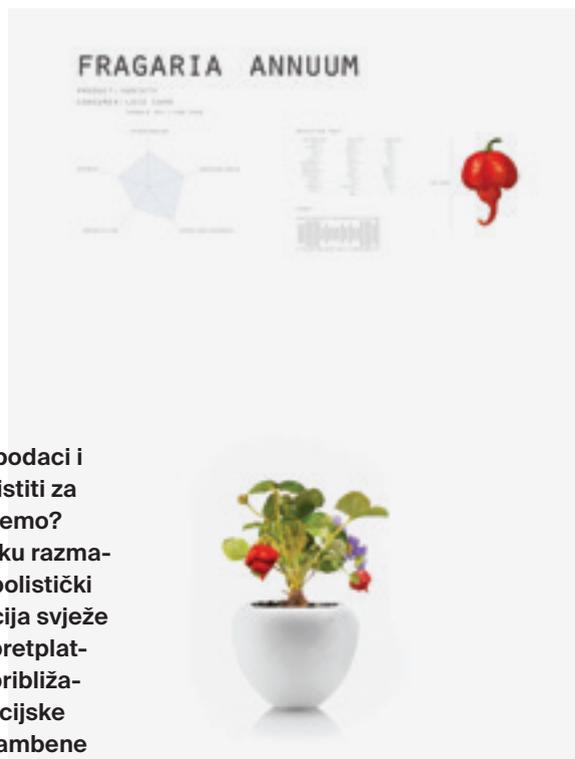


Budući da su tehnološke inovacije smanjile fizičku udaljenost agresora od njihovih postupaka, uloga ljudskih radnji u ratovanju postaje sve neopipljivija, a ta se pojava najviše očituje u uporabi dronova.

Dizajnirano je sučelje koje odvaja korisnika (pilota) od tjelesnosti njegovih radnji – kakav će biti učinak toga na asimetrično ratovanje? I s kojim će ciljem biti dizajniran taj sustav, ako možemo tvrditi da će, ako se slični sustavi optimiziraju uz pomoć umjetne inteligencije, ljudski faktor postati nevažan. Hoće li političke posljedice imati utjecaja na moralnost tih strojeva? Ovim radom želimo propitati kakve bi bile posljedice ovog sučelja i slomiti ga.

SYNS

BASTIEN KERSPERN I ESTELLE HARRY (DESIGN FRICTION)



80

Što bi se dogodilo kada bi se podaci i sintetička biologija počeli koristiti za prilagođavanje hrane koju jedemo? *Syns* istražuje ovu pretpostavku razmatrajući jedan čitav novi monopolistički prehrambeni sustav (distribucija svježe i personalizirane hrane svim pretplatnicima) te propituje moguće približavanje biotehnologije i informacijske tehnologije na primjeru prehrambene industrije.



ALOCASIA CAPSICUM



Usluga prvo analizira zdravlje pojedinca, psihološke informacije i stil života, a zatim kreira optimizirane prehrambene profile za svakog korisnika. Svaki se profil potom pretvara u slijed DNK, temeljem čega se stvaraju modificirane biljke koje proizvode hranu koja savršeno odgovara pojedinčevim prehrambenim potrebama. Ubrana se hrana potom izravno pretvara u zapakirane obroke i dostavlja ljudima na vrata. S jedne strane, ovaj rad propituje sve veću korporacijsku apropijaciju i privatizaciju naših života, što vodi do smanjenja raznolikosti i otpornosti namirnica. S druge strane, *Syns* ističe suvremene i često nevidljive prakse profiliranja podataka u digitalnoj sferi, osobito na internetu, gdje se svaki naš postupak pažljivo prati i analizira kako bi se personalizirao naš doživljaj digitalnog svijeta.

NAŠA ZVUČNA / PROFITABILNA EKONOMIJA / IZLOŽBA

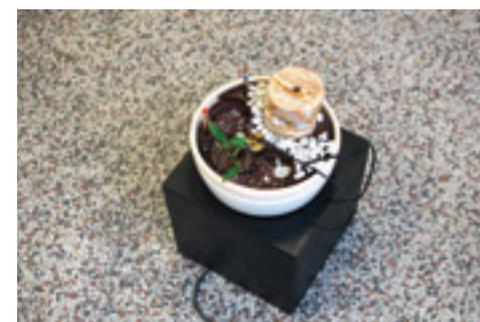
NIEK HILKMANN, JOSEPH KNIERZINGER, MICHAEL J. MUIK

81

Rad "Naša zvučna/profitabilna ekonomija/izložba" pretvara financijske mikrotransakcije u ekstratonske zvukovne strukture.



Projekt se sastoji od nekoliko strojeva koje posjetitelji mogu aktivirati umetanjem kovanice od dvije kune, čime potiču stroj da postane izvođač, da mehanički, električno, pneumatski, kinetički ili imaginarno izvrši određenu zadaću i tako stvori jedinstven zvučni prizor. Kada svi strojevi istovremeno dobiju novac, izvest će zajedničku veličanstvenu skladbu. Na taj način tvore mikroekonomiju kojom pomažu i (praznim) džepovima svojih proizvođača i sebi. Ovaj rad bavi se neobičnim odnosom čovjeka i stroja, s posebnim naglaskom na odnos mehaniziranog rada i kulture – automati su dio mikroekonomije u kojoj strojevi svojim radom zarađuju i omogućuju umjetnicima da održavaju strojeve i stvaraju nova umjetnička djela koja se pokreću ubacivanjem kovanica.



DŽEPNI PRIRUČNIK ZA ZAŠTITU PODATAKA I SKRIVANJE OD NADZORA

LEO KIRINČIĆ, LUKA RODELA, MARKO-LUKA ZUBČIĆ
NARUČITELJ: DRUGO MORE

82

Priručnik je realiziran u sklopu festivala “MOJE, TVOJE, NAŠE: Nadzor” u produkciji neprofitne organizacije Drugo More, te se dijelio u sklopu tematskih predavanja koja su se održavala u srednjim i osnovnim školama. Svrha predavanja i priručnika jest osvještavanje korisnika o mogućnostima zloupotrebe osobnih podataka, približavanje te teme mladima i poticanje na kritičko razmišljanje o tehnologiji (nadzora).



Priručnik informira o načinima kako se podaci mogu zloupotrebljavati, a sustavi koristiti za narušavanje komunikacijskih prava, sigurnosti i privatnosti. Do sada je održano preko 15 predavanja u riječkim srednjim i osnovnim školama.



THE MESSAGE

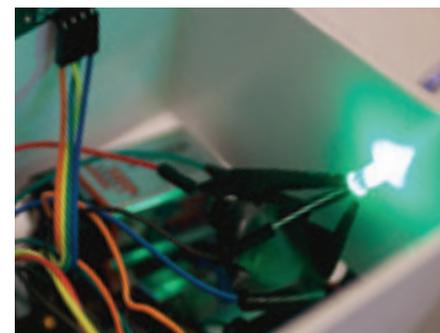
BEDEKOVIĆ VINKA, LAPKOVSKI NIKA, BOROVEČKI IVOR,
KIRINČIĆ LEO, NJEGUŠ JELENA, SEMOLIĆ ANĐELO, ŽAJA MATE
MENTORI: OLEG ŠURAN I MARTIN SKELLY



83

The Message je objekt koji se sastoji od kutije i mikrofona, a svrha mu je da poziva korisnike da iznesu svoje kritike Vladi.

Objekt reagira na svaku zaprimljenu kritiku i “kažnjava korisnika šamarom” – udarcem nastalim uz pomoć letvice i skrivenog elektromotora kojeg pokreće Arduino. Iznenadujuća reakcija objekta ilustrira nemilosrdnost i nezainteresiranost vlasti za građanske potrebe, naglašava paralelu između objekta i prije spomenutog problema, te poziva na diskusiju o važnosti kritičkog promišljanja i djelovanja. Rad je za motiv uzeo sadašnje stanje Društvenog centra Karlo Rojc u Puli koji je ostao bez potrebne financijske podrške od strane lokalne vlasti – Karlo Rojc nije izdvojeni slučaj, već se isti problem ponavlja i s drugim organizacijama.



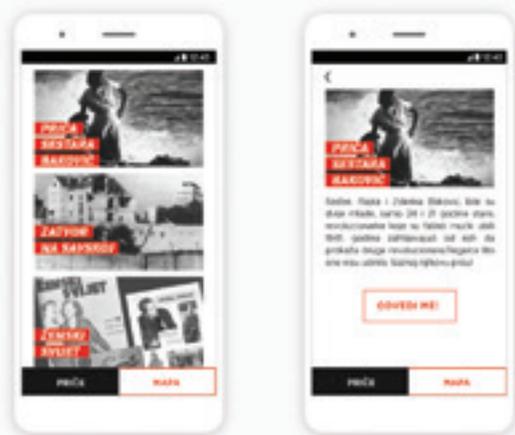
FRAGMENTI – ŽENSKI ANTIFAŠISTIČKI ZAGREB

TEA PAVIĆ

MENTOR: STIPE BRČIĆ, CO-MENTOR: KARLA PALISKA,
SCHOOL OF DESIGN, ZAGREB

84

Cilj projekta bio je vratiti (povijesno marginalizirane) priče antifasističkih borkinja u kolektivnu memoriju grada Zagreba, te ponovno ih uspostaviti kao dio identiteta zajednice koristeći nove tehnologije i interaktivne medije. Rad tematizira marginalizaciju ženskog antifasizma, ali obrađuje i spekulacije na koji način bi se mogli iskoristiti novi 'hibridni' prostori koji nastaju korištenjem tehnologije proširene stvarnosti (AR) – priče antifasistkinja se pričaju kretanjem korisnika po geotegiranim lokacijama i sakupljanjem, odnosno kreiranjem fragmenata sadržaja u tom novom 'hibridnim' prostoru na sjecištu fizičkog i virtualnog.



Umjesto prenamanjene već zauzetog fizičkog prostora (npr. imenovanje ulica), zauzimaju se mjesta važna za priče samih heroína, te se mimo političke vlasti proširuju pripadajućim detaljima iz njihovih života čime se otvara prostor za sudjelovanje, demokraciju i razgovor o prošlosti.

REAL FEEL

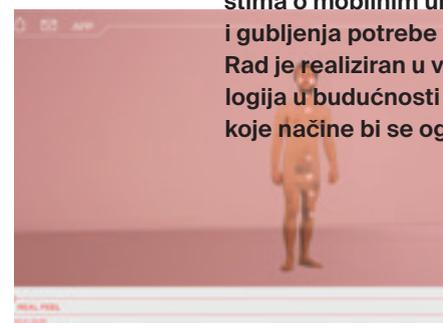
MARIJA POLOVIĆ

MENTORI: DARKO KOKIĆ, IVICA MITROVIĆ, ASISTENT: OLEG ŠURAN,
UMJETNIČKA AKADEMIJA SPLIT

85

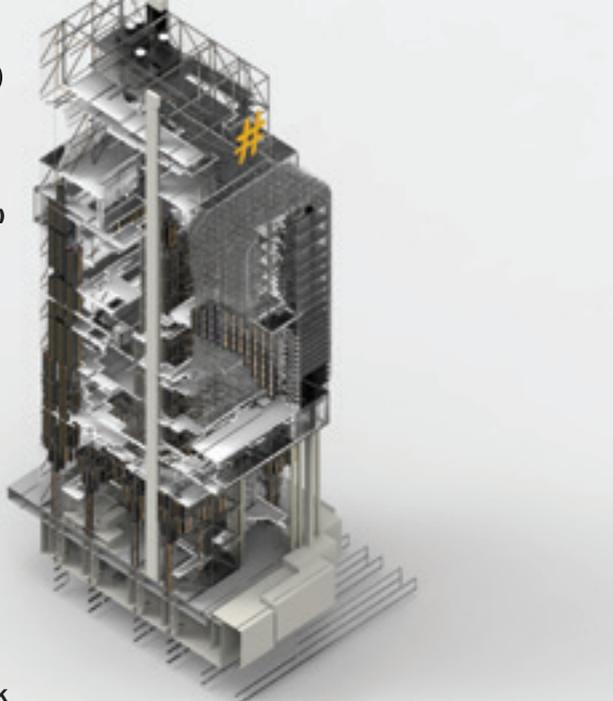
Real Feel je spekulativna kampanja koja se provodi 2030. godine s ciljem informiranja javnosti o važnosti fizičkog kontakta za stvaranje osjećaja dublje povezanosti čovjeka s čovjekom i s okolinom, te boljeg sveukupnog psihičkog zdravlja. U tom svijetu budućnosti, koji nastaje na spoju virtualnog i realnog, sve je manje 'dodira', a pojedinci rijetko ili nikada ne stupaju u intimne odnose.

Čovjek je tako postao hladniji, depresivniji i otuđeniji. *Real Feel* je spekulativan rad koji propitkuje i kritizira današnjicu i suvremenu tehnologiju, te njezine dugoročne posljedice nastale uslijed preplavljenosti društvenim mrežama i ovisnosti o mobilnim uređajima koje dovode do zanemarivanja i gubljenja potrebe za fizičkim kontaktom i komunikacijom. Rad je realiziran u video formatu koji prikazuje kako bi tehnologija u budućnosti mogla biti ugrađena u ljudsko tijelo te na koje načine bi se oglašavalo kroz kampanju.



THE CLOUD INSTITUTE

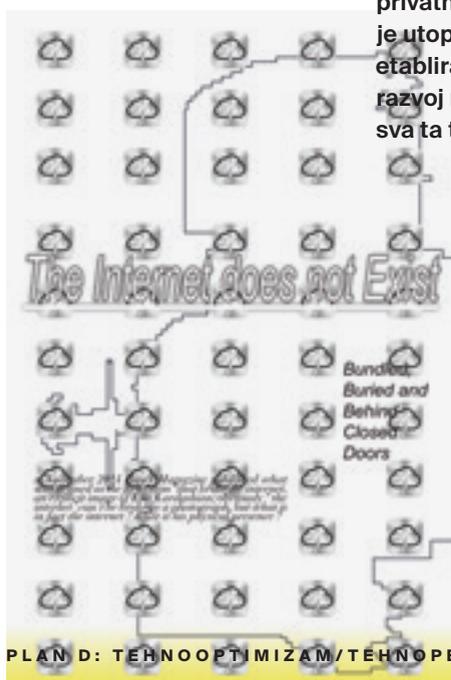
NOEMI POLO (AMORE AGENCY)



86

Prije dvadeset godina Internet je koristio 0% ljudske potrošnje energije, dok danas digitalna ekonomija koristi 10% ukupne svjetske električne energije – istu količinu koja se 1985. koristila za osvjetljavanje čitavog planeta.

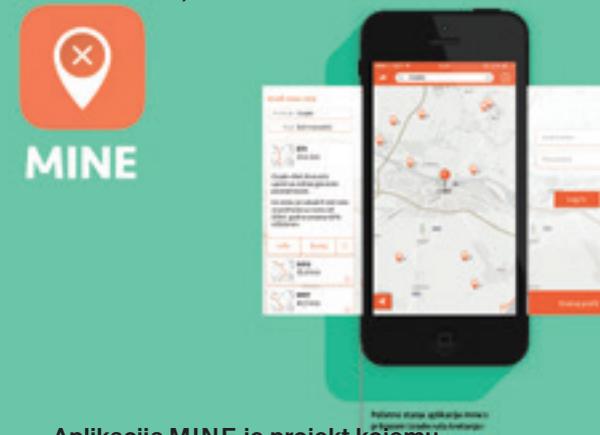
Ovaj istraživački projekt podatkovne centre proglašava 'crkvama' digitalnog društva i predlaže novu vrstu javno dostupnog podatkovnog centra. Otkrivajući te inače nedostupne prostore, dobivamo priliku za fizičku interakciju s temeljnim infrastrukturama koje ti prostori svakodnevno koriste. Na tragu ove arhitektonske ideje, namjera nam je promijeniti percepciju javnosti o internetu kao nečem netjelesnom i potaknuti raspravu o digitalnoj transparentnosti, internetskoj privatnosti i vladinim zakonima o osobnim podacima. Projekt je utopistički smješten u Silikonsku dolinu, s ciljem da se etablira kao sredstvo koje će koristiti start-upovi, kao i za razvoj novih tvrtki i što čvršće povezivanje s mjestom odakle sva ta tehnologija dolazi.



MINE

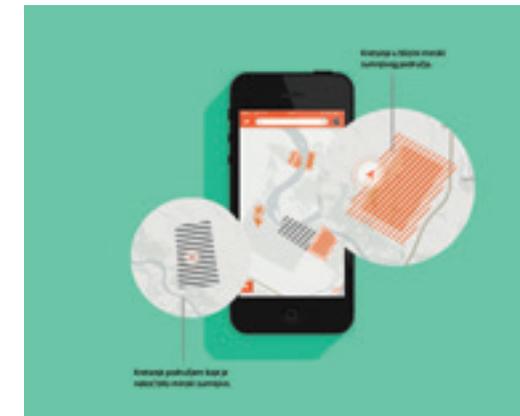
MARTIN PERANOVIĆ

MENTOR: NENAD DOGAN, ASISTENTICA: ROMANA KAJP, STUDIJ DIZAJNA, ZAGREB



87

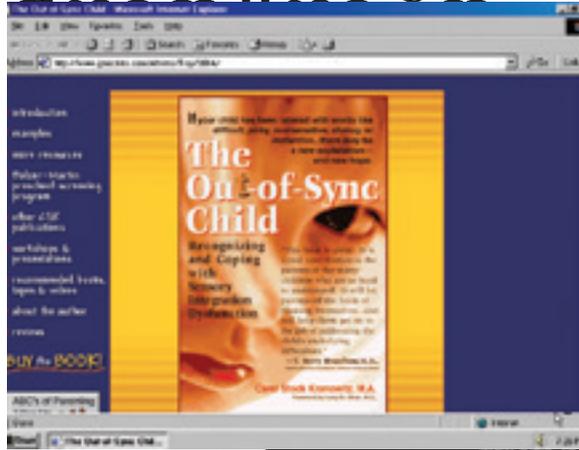
Aplikacija MINE je projekt kojemu je svrha upozoriti na visok stupanj rizičnosti kretanja u blizini minsko sumnjivih područja, informirati putem jasnih i lako dostupnih informacija o minski sumnjivim područjima te omogućiti planiranje kretanja na temelju tih.



Korištenje pametnih uređaja danas je postao određeni standard i velik broj populacije koristi ih između ostalog i u svrhu snalaženja u prostoru koji nam je nepoznat, stoga je aplikacija zamišljena kao karta koje pokazuje slojeve minski sumnjivih područja i područja koja su nekoć bila označena kao takva. Sumnjivi tereni bili bi jasno predočeni i dostupni svima, vidljivi u svakom trenutku u odnosu na područje u kojem se korisnik nalazi te ažurirani ovisno o stanju razminiranosti. Prilikom približavanja označenim terenima aplikacija bi signalizirala upozorenje te bi postojao i plan kretanja uzimajući u obzir minski sumnjiva područja. Projekt je nastao u prvom semestru diplomskog studija Vizualnih komunikacija u Zagrebu 2013. u sklopu zadataka u kojem je bilo potrebno osmisliti društveno koristan samoinicirani projekt.

ON A DEATHWATCH

TIHANA ŠARE



88

Esej *On a Deathwatch* kritički razotkriva manjak brige o arhiviranju digitalnih sadržaja. Na primjeru pokušaja zatiranja stranice GeoCities, promatra kako zatvaranje tvrtki uništava našu noviju kreativnu povijest. Kada se poslovanje razvija sukladno rastu publike, očuvanje korisničkih blogova, postova, fotografija, ilustracija i slično često se zanemaruje, a arhiviranje takvih sadržaja nije samo način da ih se očuva, nego i sredstvo kolektivnog otpora. Ako proširi područje interesa dalje od nadzora ili marketinga, digitalni arhiv može omogućiti kolektivnu akciju i vratiti nam kontrolu nad našim podacima.

'GeoCities, treća najpopularnija stranica u devedesetima, imala je više od 38 milijuna stranica koje su izradili korisnici, a bez truda Archive Teama u potpunosti bi je izbrisao Yahoo! kada je 2009. zatvorio stranicu. Iako je pohrana osobito starijih, lakših datoteka, jeftina, Yahoo! očito nije htio uložiti nekoliko terabajta za spas GeoCitiesa, gdje su živjele mnoge živopisne, šarene i svjetlucave stranice osobnih izričaja. Popraćen slikama i GIF-ovima u loopu, GeoCities je ujedno bio i galerija, stranica za foto-blogove i prije no što je web dizajn uz pomoć obrazaca postao sveprisutna pojava. Škrinja blaga web dizajna devedesetih, iz današnje perspektive svjedoči koliko je bilo uzbudljivo izmiješati sve moguće boje, efekte fontova i pozadine. No možda upravo te osobine objašnjavaju zašto se GeoCities nije očuvao kao krunski dragulj budućih povijesnih artefakata. No oni, nasreću, danas žive novim životom, i to ne samo u privatnim arhivima.'

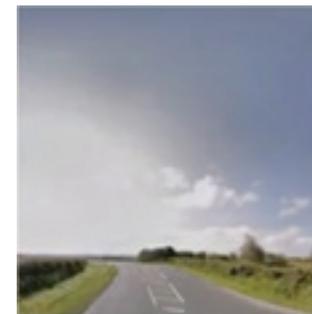
Isječak iz eseja *On a Deathwatch, Meet Me in the Present: Documents and their Afterlives*, knjige o kolektivnoj akciji i pravovremenoj ulozi arhiva. Objavili studenti Kritičkog pisanja u umjetnosti i dizajnu, Royal College of Art (2017).

POST POSTCARD

PAULA ŠOBAT

89

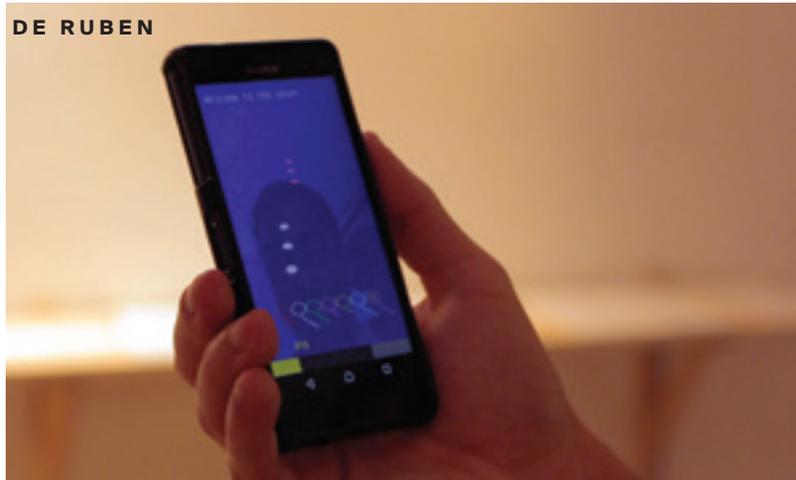
Post postcard preispituje i poigrava se svrhom i simbolikom razglednice kao svojevrsnog podsjetnika na trenutak. Prikazom figurativne rute na Google Street Viewu koju razglednica prolazi od lokacije koju reprezentira na svojoj poledini do lokacije svojeg primatelja, povezuje se i sukobljava manualno i digitalno, monotono i uzbudljivo, estetska promišljenost i low-fi/nereprezentativnost...



Rad zadire i u temu privatnog i javnog, odnosno personaliziranog i generičkog, a danas razglednice i pisma zamijenili su *feed* i *inbox* socijalnih mreža. Stoga se izvodi pitanje mogu li nove tehnologije, koje nemilosrdno gaze one starijeg datuma, asimilirati u potpunosti i njihove uloge ili se sa svakom svojom novom iteracijom, reducirajući sadržaj na lakonske nule i jedinice, smanjuje i njihova mogućnost za posebnost i intimnost? Rad je realiziran u sklopu projekta na diplomskom studiju Central Saint Martins.

JUNAK EMOCIJA

VEN VAN DE RUBEN



90

Što to znači osjetiti 25% iznenađenja i 87% radosti? Softver za prepoznavanje emocija koristi se kao sredstvo za “objektivno” mjerenje i alat za uvježbavanje izraza lica, primjerice prilikom razgovora za posao. Junak emocija doslovan je prijevod paradoksalnog odnosa ovih dviju primjena tehnologije. Inspiriran programom *Guitar Hero*, “Junak emocija” dvodijelno je umjetničko djelo.



S jedne strane, video igra koja se može besplatno preuzeti ako imate Android uređaj (vidi Google Play) – korisnik skuplja bodove ako prati signale, a igra mu daje i detaljne povratne informacije o mehanici lica koja otkriva da lice nije ustvari prozor uma, već površina koja se može kontrolirati. Drugi dio je projekcija koja prikazuje bodove prikupljene u igri. Kako bi potkrijepile svoj diskurs, tvrtke koje se bave mjerenjem izraza lica koriste golemu količinu prikupljenih i obrađenih podataka. Rezultati se prikazuju kao fiksni grafikon koji se prisjeća prijašnjih izmjera čiji je cilj, također zahvaljujući opsežnom mjerenju i obradi, opisati nešto što je konceptualno neopisivo: sjetimo se samo Duchennea de Boulognea, Lombrosa i Charcota. “Junak emocija” poziva nas da otvorimo kutiju analize izraza i otkrijemo što leži u pozadini ove tehnologije.

PUBLIC SPACE PULA

MAJA DIKA, NIKA KRAJNOVIĆ, ROBERTA PALJAR, TEA ZBAŠNIK
MENTORI: OLEG ŠURAN I MARTIN SKELLY

91

Javni prostor često je i mjesto raznih komercijalnih djelatnosti koje zauzimaju površine javnog prostora čineći ga polujavnim. Danas se od suvremenog čovjeka očekuje da dijeli sve više osobnih i privatnih podataka, bez mogućnosti uvida u način njihova korištenja i vrijednosti koje njihova uporaba proizvodi. Projekt ocrtava budućnost u kojoj javni prostor kakvog poznajemo prestaje postojati te se pretvara se u privatni i profitabilan prostor. U toj budućnosti, građani koji žele uživati u tom prostoru plaćaju pristup tim dijeljenjem osobnih podataka koji se prikupljaju pomoću posebnih uređaja na ulazu u određeni javni prostor.



Postoje 4 različita načina plaćanja (krv, dlake, slina, podaci s mobilnog uređaja) od kojih svaki donosi određen postotak pristupa javnom prostoru. Ulaskom na javnu površinu ljudi se odriču prava na korištenje njihovih osobnih podataka. Svrha ovog projekta je jačanje svijesti o korištenju i značenju javnog prostora, kao i promišljanje o mogućnostima korištenja tuđih osobnih podataka u svrhu generiranja profita.

BINARIES

JAMES TAE

92

U nekom času nastupit će trenutak kada će tehnologija moći besprijeorno oponašati prirodu.



Budući da se granica između prirodnog i umjetnog sve više gubi, kako će se razvijati njihov međusoban odnos? Rad *Binaries* predstavlja predmete koji tematiziraju ovaj odnos. U budućnosti, gdje ljudska bića i umjetna inteligencija supostoje, ovi su predmeti dizajnirani za umjetno inteligentno biće. Rad je zamišljen tako da uzima pojave iz svijeta umjetne inteligencije i od njih izrađuje svakodnevne predmete. Predmeti i njihove pripadne pojave pak prirodno teže tehnopesimizmu. Finalni predmeti prikazani su u zrcalu bez osobina, šifriranih novinama, algoritamski stvorenom cvijetu i partiturama frekvencije. Zrcala nam omogućavaju da se vidimo, a novine obično na jasan i izravan način informiraju promatrača o određenim temama. Što se događa ako informacije i nisu tako transparentne? Pružaju li alati sigurnost?

MOBILNOST NA KRAJU LINIJE

TOMICI IOANA

93



“Mobilnost na kraju linije” kritički je dizajnerski projekt koji opisuje ekstremističku fikcionalnu situaciju nadahnutu tehnologijama za masovno praćenje i rudarenje podataka, sve važnijim dijelom naše svakodnevice. Baš poput sustava Sesame Credit u Kini, ovaj projekt predlaže državnu regulaciju i društvene norme kao rezultat stalnog praćenja ponašanja pojedinaca. Uz pomoć vizualnog jezika i Googleovih usluga praćenja lokacija – osobito njegovih podelemenata Google Eartha i Google Mapsa – mobilnost postaje metafora za novi oblik valute i razmjene, u kojem pojedinci imaju na raspolaganju određenu količinu metara koje smiju potrošiti i posebne građanske obaveze koje svakodnevno moraju ispunjavati. Ovakav fikcionalni scenarij počiva na

većem broju medija kao sredstava za nagađanje o potencijalima socio-političke ideologije: softver i hardver zadužuju se za praćenje korisnikove discipline, pisani tekst služi kao pravno obvezujući, kao i uvjeti korištenja ovih tehnologija, a kratki film istražuje kako bi ova tehnologija funkcionirala i kako bi postala nametljiva.

I Z L O Ź B A

**E K S P E R I M N T A L N O G
I Z D A V A Š T V A**

IZLOŽBA EKSPERIMENTALNOG IZDAVAŠTVA

KARLA PALISKA, PETRA MILIČKI

97

‘Eksperimentalno izdavaštvo’ popratna je specijalizirana izložba koja se tematski nadovezuje na glavnu festivalsku izložbu ‘Tehnootimizam / Tehnopesimmizam’, a okuplja radove koji, kroz odnos dizajna i tehnologije, ispituju procese i mogućnosti suvremenog izdavaštva.

Na pitanje ‘što je izdavaštvo’ oduvijek je bilo teško odgovoriti. Od objave na stupu i proglasa na trgu, do posta na Facebooku i tutoriala na YouTubeu, izdavaštvo je polje koje se kontinuirano širi i mijenja. U doba kada proces izdavaštva postaje slojevita permutacija novih medijskih tehnologija, platformi i kanala gdje svatko ima priliku objaviti gotovo bilo što, odgovor na to pitanje postaje još teži, ali i važniji.

Iznimna važnost izdavaštva očituje se u tome što na neposredan način pokazuje što se događa sa procesima produkcije i diseminacije sadržaja kad se suvremeni društveni fenomeni kao što su privatnost, cenzura, autorska prava i copyright izravno susretnu s onima tehničke prirode, kao što su big data, automatizacija, te generativni algoritamski modeli.

Odabrani radovi eksperimentalni su hibridi koji dokidaju granice tradicionalnog i suvremenog, analognog i digitalnog izdavaštva, ali i problematiziraju različite tehnološke, političke i ekonomske postavke različitih izdavačkih sistema. Izložba će prikazati najsuvremenije tehnike, koncepte i probleme (post)digitalnog izdavaštva, ali i prikazati njegove procese kao one koji vrlo jasno reflektiraju skrivene ideološke strukture svijeta u kojem živimo.

Dizajn kao disciplina koja sudjeluje u svim fazama procesa izdavaštva ovdje se pokazuje kao upravo ona koja na ilustrativan način kroz igru, spekulaciju, provokaciju i humor izaziva protokole izdavaštva, kako one naslijeđene, tako i one koji bi se tek mogli razviti, te ukazuje na različita obećanja i strahove koje tehnologija unosi u svijet izdavaštva.

Ovih 12 ‘publikacija’ sigurno neće jednoznačno odgovoriti na postavljeno pitanje, ali će kroz eksperiment na granicama medija i tehnologija koji sudjeluju u procesima suvremenog izdavaštva svakako otvoriti diskusiju o važnosti, ali i ranjivosti ove iznimno dinamične društveno-tehnološke aktivnosti.

U POTRAZI ZA IZGUBLJENIM VREMENOM

JONAS LUND
2011.



98

Roman "U potrazi za izgubljenim vremenom" (1913.-1927. *À la recherche du temps perdu*) Marcela Prousta, 'tvitan' u dijelovima svakih sat vremena. Projekt je započeo krajem listopada 2011., a završit će otprilike u isto vrijeme 2017. "U potrazi za izgubljenim vremenom" jedan je od najduljih romana koji postoje, sastoji se od sedam svezaka i ima otprilike 1,5 milijuna riječi (ovisno o prijevodu), što u engleskom prijevodu znači 77485656 znakova / 140 = 53469 tvitova. Jedan tvit po satu = 2228 dana ili 6,1 godina.

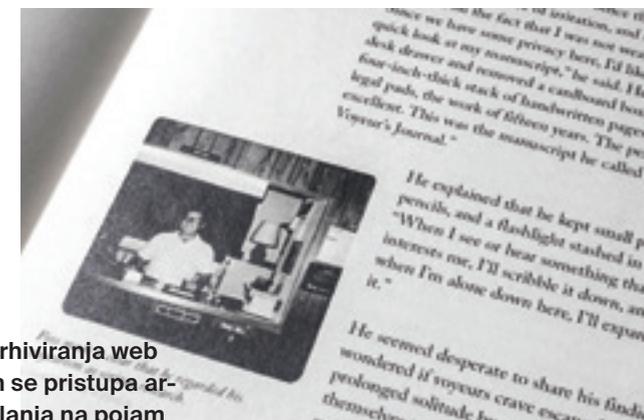
'Već ga dulje vrijeme želim pročitati, no nikako da ga se primim, pa sam došao na ideju da ga uklopim u svakodnevni protok informacija. Jednostavno ću ga čitati u hodu, bez ikakva posebnog napora. Poput statusa mojih prijatelja, i "U potrazi za izgubljenim vremenom" može postati dio mog društvenog grafikona.'

– Jonas Lund



WEB FACSIMILE

LANA GRAHEK
2016.



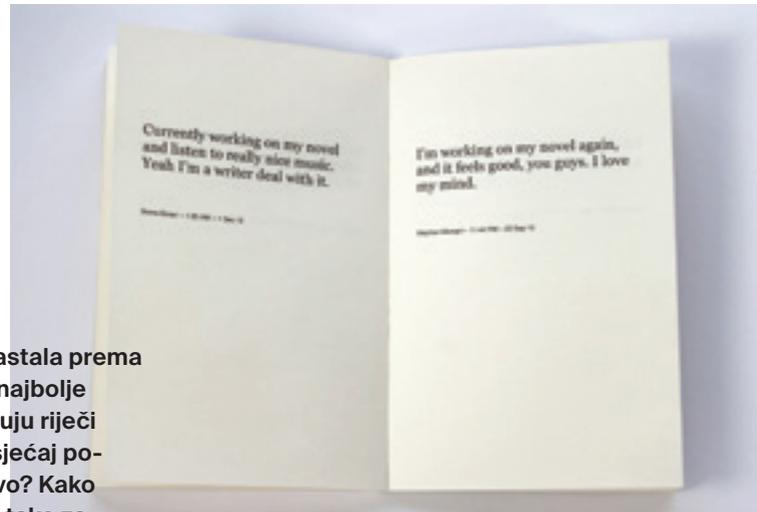
99

Rad adresira problem arhiviranja web sadržaja. Metoda kojom se pristupa arhiviranju izravno se naslanja na pojam faksimila. Faksimil je kopija određene vrste sadržaja koja nastoji biti što sličnija originalu u njegovim materijalnim vrijednostima. Web facsimile sastoji se od browser plugina i pridruženog websitea kojem je cilj prikupljanje web sadržaja, te konzervacija istog u tiskanom mediju – mediju koji je zbog svojih karakteristika još uvijek najpouzdaniji za arhiviranje. Pretvaranje sadržaja u faksimil funkcionira na principu screenshota i responsive je, tj. prilagođava se na zadani format na isti način kao i web stranice.



PIŠEM ROMAN

CORY ARCANGEL
2014.



100 “Pišem roman” je knjiga nastala prema Twitter profilu koji retvita najbolje objave u kojima se pojavljuju riječi ‘pišem roman’. Kakav je osjećaj pokušavati stvoriti nešto novo? Kako pronaći prostora za nešto tako zahtjevno poput pisanja romana u svijetu instant-komunikacije?

“Pišem roman” bavi se stvaralačkim činom i jazom između raznih načina izražavanja. Istražujući ekstreme umjetničkog stvaralaštva, od zadovoljstva, pa čak i euforije, do dana i noći kada ništa ne ide, ovo je priča o tome što to znači biti kreativan i zašto se i dalje trudimo.

Svi ‘tvitovi’ prikupljeni u ovoj knjizi objavljeni su uz dopuštenje autora.



56 RAZBIJENIH EKRA NA KINDLEA

SILVIO LORUSSO, SEBASTIAN SCHMIEG
2012.



101 “56 razbijenih ekrana Kindlea” papirnato je izdanje u mekom uvezu koje se tiska na zahtjev, a sastoji se od nađenih fotografija razbijenih ekrana Kindlea. Kindle je Amazonov uređaj za čitanje e-knjiga, po definiciji povezan s Amazonovom knjižarom. Polazišna točka knjige je neobična estetika razbijenih zaslona E Ink, a služi za ispitivanje materijalnosti ovog e-čitača. Kako se ekran razbije, on postaje dio kolaža različitih stranica, naslovnih ilustracija i elemenata sučelja.



OPTIMIZACIJA MREŽE

SILVIO LORUSSO, SEBASTIAN SCHMIEG
I KORISNICI AMAZONOVOG KINDLEA
2013.

102 ‘Naše ponašanje je funkcija naših odluka, ne naših uvjeta.’
– Sedam navika uspješnih ljudi, str. na ekranu 952

“Optimizacija mreže” je niz od tri *crowd* financirane verzije popularnih knjiga o samopomoći. Svaka knjiga sadrži cjelovit, no nevidljiv tekst, napisan bijelim na bijeloj pozadini. Jedini tekst koji ostaje čitljiv sastoji se od takozvanih ‘popularnih isječaka’ – ulomaka koje su potcrtali brojni korisnici Kindlea – zajedno s brojem pocrtavača. Svaki put kada netko potcrta ulomak, Amazonovi centri za podatke automatski ga pohranjuju.



Među knjigama s najviše popularnih isječaka šokantno je velik broj knjiga o samopomoći, što ukazuje na višeslojnu, algoritamsku optimizaciju: od čitatelja i autora do samog Amazona. Prikupljajući mikro-radnje svojih korisnika, čin čitanja pretvara se u postupak rudarenja podataka. Ova se serija sastoji od knjiga “Sedam navika uspješnih ljudi”, “Pet jezika ljubavi” te “Kako steći prijatelje i utjecati na ljude”.

POST-FORDIZAM I NJEGOVA NEZADOVOLJSTVA

DIZAJNERI: STØTTRUP LARSEN I ŽIGA TESTEN,
UREDNIK: GAL KIRN
2010.

103 Knjiga “Post-fordizam i njegova nezadovoljstva” propituje najnovije razvoje i promjene globalnog kapitalizma u kontekstu njegovih višeslojnih unutarnjih slomova i kontradikcija. Bavi se kompleksnim odnosima kulture i ekonomije te tako analizira podlogu logike kasnog kapitalizma. Knjiga koju je obavila Lulu jedna je od četiri verzije u kojima je izdana, a njezina naslovnica postala je prostor prepoznavanja različitih izdanja, kao i njezine cijene i naklade.



DRAGA LULU

ALEX, ALICE, ANDRE, ANDREAS, ANJA, CHRISTOPH, FRANK, JAMES, JULIANE, MICHAEL, PATRICK, RIMMA, TIM (HOCHSCHULE DARMSTADT, FB GESTALTUNG PRACTISE, LONDON) 2008.



104 “Draga Lulu” testna je knjiga koju su razvili i proizveli studenti grafičkog dizajna na Hochschule Darmstadt u Njemačkoj tijekom intenzivne dvodnevne radionice s londonskim dizajnerom Jamesom Gogginom (Practise). Svrha ove knjige je da postane kalibracijski dokument za testiranje boja, uzoraka, formata, teksture i tipografije. Vježbanje profiliranja boja, veličine točaka, linija, geometrije, boje kože, teksture boje, rezanja i tiska iznjedrile su korisne informacije za druge dizajnere i nakladničke kuće kako bi mogli procijeniti mogućnosti i kvalitetu internetskog tiska na zahtjev – posebno Lulu.com – s ovim izdanjem.



SVEZAK

LUIGI AMATO, ROBERTO ARISTA 2014.



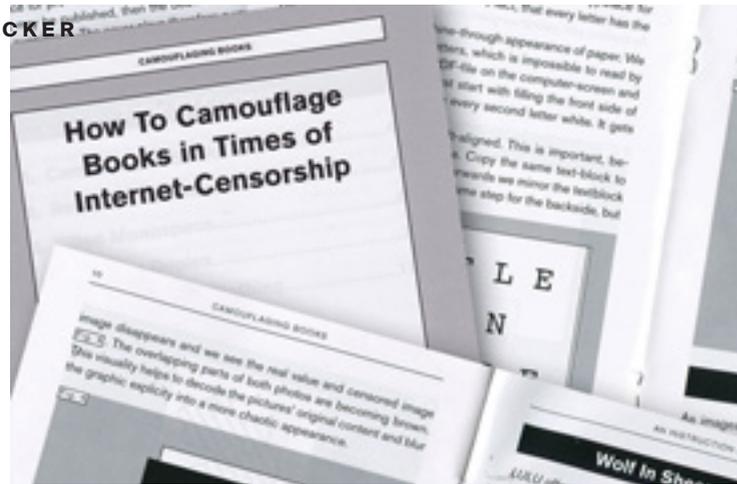
105 ‘Najljepša i najsavršenija knjiga na svijetu je ona koja ima samo prazne stranice.’ – *The New Art of Making Books* (1975.), Ulises Carrión

“Svezak” je prva u nizu eksperimentalnih publikacija koje uključuju fizičku formu knjige kao specifično značenje tijekom proizvodnje. Ovo izdanje gleda na knjigu kao na samostalan i samodostatan medij, predmet u prostoru čiji fizički aspekti (dimenzije, težina, stranice, slijed) i načini otjelovljenja postaju sam sadržaj knjige. Podaci koje “Svezak” otkriva govore o trajnim fizičkim i perceptivnim varijacijama na djelu u knjizi tijekom postupka korištenja.



KAMUFLIRANE KNJIGE

JASPER OTTO EISENECKER
2014.



106 Internetska cenzura još je uvijek goruće pitanje, što vidimo na primjeru Kine ili Turske. Ovaj projekt komentar je na ovakva zbivanja, koji želi pomaknuti granice cenzure uz pomoć Lulu, usluge tiskanja na zahtjev.

Nakon što mu je cenzurirano objavljiva-
nje pretjerano slikovitih sadržaja, autor
je morao sam razviti vizualne strate-
gije kamufliranja sumnjivog sadržaja.
Kamuflirana verzija knjige uspješno
je objavljena, jer Luluini botovi i ljudi
redaktori nisu više uspjeli detektirati
izvorni sadržaj. U želji da podijeli svoje
znanje o strategijama kamufliranja
knjiga, autor je sastavio priručnik s
uputama, koji se može besplatno preu-
zeti s Lulu.com.



C.O.P.Y.

MARTIN WECKET
2013./2017.

107 Tekst *Copyright, Copyleft and the Creative Anti-Commons* objavljen je 2006. godine, a osvrće se na povijest autorskih prava i pripadne odnose moći, te nudi radikalni koncept kulturnih prava i Copyleft.



“C.O.P.Y.” se sastoji od knjige koja je nastala prema ovom tekstu i u kojoj se do ekstrema dovodi ideja otvorenih izvora i glavna načela prava na kopiranje, modifikaciju i distribuciju, uz primjenu u domeni izdavaštva. Ljudskom oku stranice knjige ostaju prazne. Tek fotokopiranje ili skeniranje otkriva tekst, koji sa svakom novom reprodukcijom postaje sve vidljiviji.

NUMEROLOGIJA T9

MORITZ GREINER PETTER



108

T9 (skraćeno od "tekst 9 tipki") prediktivna je tekstualna tehnologija razvijena 1995. godine, dizajnirana u svrhu optimizacije tekstualnih unosa na 3x4 tipkovnicama mobitela koje su se tada koristile. U tim standardnim obrascima od 12 tipki, brojučane tipke od 2 do 9 dodijeljene su skupinama od tri do četiri slova, a korisnik je mogao odabrati među ponuđenim riječima koje su nastale kada bi se unio jedan takav brojučani niz. Slučajno i u skladu s principom rada T9, jedan slijed unosa mogao je rezultirati s nekoliko različitih riječi. Ovaj vodič predstavlja nepotpun i subjektivan odabir tih takozvanih 'tekstonima' u engleskom jeziku. Ujedno donosi i kolateralnu poeziju, slučajne truzime i semantičke duhovitosti koje nesvjesno vrebaju u tehnologijama kodiranja i kompresije kao što je T9.



GOSTUJUĆA

IZLOŽBA

HOW TO DO THINGS WITH OBJECTS: ZADACI IZ DIZAJNERSKOG OBRAZOVANJA

110

Na stolu su dva zelena zrna graška. 'Uzmite dva zrna graška iz iste mahune, pažljivo ih pogledajte. Kako se razlikuju?'¹ – ovo pitanje postavlja američka pedagoginja Corita Kent u svom zadatku 'Ništa nije isto'.² Grašak treba uzeti, rukovati njime i razmišljati o njemu slušajući Kentičine upute koje su dane u obliku govorenog audio-komada. I upravo se ta interakcija, gledanje, slušanje i djelovanje, istražuje u izložbi *How to Do Things with Objects* ("Kako raditi s predmetima").

Izložba predstavlja 15 usmenih zadataka uparenih s 15 predmetnih lekcija postavljenih na stare školske klupe na kojima se vide tragovi mnogih generacija učenika. Pojam predmetne lekcije skovao je krajem 18. stoljeća švicarski pedagog Johann Heinrich Pestalozzi. Smatrao je da podučavanje mora početi sa stvarnim predmetom prije uvođenja apstraktnog koncepta. 'Same riječi ne mogu dati pravo znanje', tvrdio je Pestalozzi.³ Baš kao što Kent potiče svoje studente da uzmu grašak, pomno ga promotre, usporede, osjete težinu i oblik zrna, Pestalozzi bi podučavao svoje učenike koristeći stvarne predmete. Pogledajte ovaj prozor. Razmislite o tom drvetu. Kakvi su na dodir, od čega su sačinjeni? Što nam oni mogu reći?

Dizajnersko obrazovanje primarno se sastoji od učenja kroz praksu. No što pokreće taj proces? Jesu li upute i riječi ono što vas tjera da djelujete? Ili nam predmeti, modeli, materijali, alati i pribor u učionici omogućavaju da naučimo nešto novo? Ili su sati provedeni vježbajući ono što vodi ka savršenstvu?

Veliki je zadatak uspostaviti intimnu komunikaciju između oka i ruke, kako bi ruka zabilježila što oko vidi. Smatram vrlo poželjnim vježbanje direktnog crtanja kako bi se razvilo dobro oko i vještina ruke. I ne smije vas omesti početni neuspjeh jer ta je moć i sposobnost itekako pitanje vježbe.⁴

Zadatak "Obris" preuzet je iz tekstova britanskog umjetnika Waltera Cranea, a naglašava sate pokušaja i pogrešaka koji su potrebni da bi se razvile vještine koje čine dizajnera. Karakteristično je za dizajnersko obrazovanje da se oduvijek temeljilo na praksi. Uobičajeni način na koji se dizajn podučava nije se razvio iz sveučilišnog sustava koji naglasak stavlja na predavanja i seminare, nego je mnogo više izveden iz modela radionica i sustava naukovanja. Iako su se vještine koje se traže od studenta dizajna promijenile u skladu s tehnološkim razvojem – analogno crtanje danas nije više toliko važno za studenta dizajna kao nekad – ustrajnost, marljivost i puki sati potrebni da ih se savlada ekvivalentni su.

111

How to Do Things with Objects treća je suradnja Nine Paim i Emilije Bergmark koja istražuje zadatke u dizajnerskom obrazovanju. Prvi su put istražile tu temu u izložbi *Taking a Line for a Walk* ("Vođenje linije u šetnju"), predstavljenoj na 26. Međunarodnom bijenalu grafičkog dizajna u Brnu u Češkoj 2014. Izložba, koju je osmislila Nina Paim i dizajnirala uz pomoć Emilije Bergmark, i sama je zamišljena kao zadatak te razvijena kroz niz radionica u školama dizajna u Švicarskoj, Portugalu, Estoniji i Češkoj. Izložba je napokon bila postavljena u sedam soba u Moravskoj galeriji, prikazujući selekciju od 80 zadataka prikupljenih diljem svijeta. U suradnji sa spisateljicom Corinne Gisel, Paim i Bergmark su 2016. osmislile istoimenu knjigu koju je također 2016. izdala izdavačka kuća Spector Books iz Leipziga. Knjiga je predstavila opsežniji pregled pisanih uputa. *How to Do Things with Objects* sada će na Planu D promatrati zadatke iz još jednoga kuta: kao usmene upute.

Zadaci se najčešće zadaju kroz govor. Riječi izlete iz učiteljevih ili učenikovih usta i brzo netragom nestanu. Ako se uopće zapišu, zadaci se rijetko smatraju vrijednima čuvanja. Pa ipak, ti verbalni artefakti mogu poprimiti bezbroj oblika, od izravnih uputa do zadataka, pravila, vježbi, aktivnosti, igara, procesa ili čak pitanja. Zajednička im je osobina temeljni performativni jezik tj. jezik koji djeluje na svijet, jezik koji vas potiče na nešto.

*Kako koristimo govor tijela da bismo predstavili rod? Ova bi vježba trebala potaknuti raspravu o tome što se smatra muževnim i ženstvenim. Njezin je cilj otkriti koliko je naše poimanje rodova ujednačeno te kako su iste ideje internalizirane u našim tijelima, utječući na način na koji stvaramo slike. To će dovesti do rasprava o tome što možemo činiti drukčije.*⁵

Na taj način, performativni jezik mogao bi potaknuti promjenu. Zadatak "Predstavljanje roda", švedskih pedagoginja Joanne Rubin Dranger i Johanne Lewengard, želi postići upravo to. A ako se predavanje održi dobro, možda čak ima potencijala promijeniti cijelu priču, kao što britanski i belgijski pedagozi David Blamey i Sara De Bondt predlažu u svom zadatku "Kreativna povijest":

*Razmislite o ovome: kako se konstruira povijest dizajna? Jesmo li preopsjednuti poznatim dizajnerima? Postoji li previše dizajnerskih biografija? Treba li povijest dizajna biti anonimna? Kad pogledamo objavljenu povijest grafičkog dizajna, postaje jasno da su dizajnerice i danas vrlo podzastupljene. Tko ima autoritet potvrditi takve stereotipe i zašto ih trpimo? Tko odlučuje što će postati povijest dizajna? Nije li vrijeme da svi postanemo odgovorni za našu zajedničku prošlost?*⁶

Pozivamo vas da sjednete u klupe, poput generacija učenika prije vas, i gledate, slušate i djelujete.



1) Corita Kent, 'Nothing Is the Same', u: Nina Paim, Emilia Bergmark, Corinne Gisel (eds.), *Taking a Line for a Walk: Assignments in Design Education* (Leipzig: Spector Books, 2016).

2) Prethodno objavljeno u poglavlju 'Looking' u: Corita Kent i Jan Steward, *Learning by Heart: Teachings to Free the Creative Spirit* (New York: Bantham Books, 1992).

3) Henry Holman, *Pestalozzi: An Account of His Life and Work* (London: Longmans, Green and Co., 1908).

4) Walter Crane, *Line and Form* (London: George Bell & Sons, 1908).

5) Joanna Rubin Dranger i Johanne Lewengard, 'Staging Gender', u: *Taking a Line for a Walk*.

6) David Blamey i Sara De Bondt, 'Creative History', u: *Taking a Line for a Walk*.

Opis slike: Stranica iz *Line and Form* Waltera Cranea (London: George Bell & Sons, 1908).

