



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana

Neubergerjeva ul. 25
SI - 1000 Ljubljana

aksioma@aksioma.org
www.aksioma.org

Ljubljana, 11. april 2014

MEDIJSKO OBVESTILO

Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana, v sodelovanju z FH Joanneum, Gradec, predstavlja:

Golan Levin

F.U.C.K. & QR kode za digitalne nomade (F.U.C.K. & QR Codes for Digital Nomads)

Novomedijska razstava

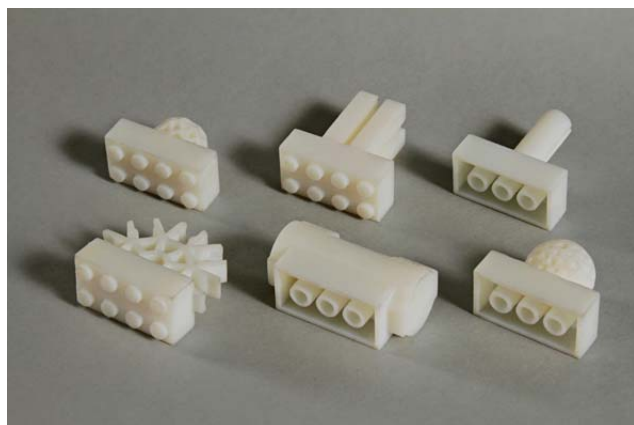
www.aksioma.org/fuck

Aksioma | Projektni prostor

Komenskega 18, Ljubljana

23. april – 9. maj 2014

Odprtje razstave: sreda, 23. april 2014, ob 20. uri



Fotografije za brezplačno objavo so na voljo na naslovu:

<http://www.aksioma.org/press/fuck.zip>



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana

Golan Levin

F.U.C.K. & QR kode za digitalne nomade (F.U.C.K. & QR Codes for Digital Nomads)

Večina umetniških del Golana Levina se osredotoča na oblikovanje sistemov za ustvarjanje, manipulacijo in izpeljavo istočasne podobe in zvoka kot del splošnejšega raziskovanja formalnih jezikov interaktivnosti in neverbalne komunikacije v kibernetičnih sistemih. Projekta na tej razstavi – v produkciji zavoda Aksioma v sodelovanju s FH Joanneum iz Gradca – pa se lotevata drugačnega nabora vprašanj, ki so tesneje povezana s hekersko etiko in z razširitvijo filozofije odprte kode na ustvarjanje sredstev za družbeno ustvarjalnost in izražanje. Oba projekta sta nastala za F.A.T. Lab, organizacijo, ki se posveča bogatjenju področij javnosti s pomočjo raziskovanja in razvijanja kreativnih tehnologij in medijev.

Sodobni proizvajalci skorajda ne čutijo potrebe, da bi svoje izdelke naredili kompatibilne z izdelki kogar koli drugega. Kljub očitnim prednostim, ki bi jih od tega imeli uporabniki po vsem svetu, je vzpostavitev vzajemne obratovalnosti¹ različnih blagovnih znamk lahko malodane nemogoča zaradi zapletenih omejitev patentov, pravic oblikovalcev in blagovnih znamk, ki so vpleteni v to. ***F.U.C.K./Free Universal Construction Kit (Brezplačni univerzalni konstrukcijski pribor)***, ki je nastal v sodelovanju s **Shawn Sims (Sy-Lab)**, ponuja rešitev, saj omogoča prožno *post facto* sintaktično vzajemno obratovalnost za konstrukcijske igrače. *F.U.C.K.* je zbirka skoraj osemdesetih prilagojenih kock (adapterjev), ki omogočajo popolno vzajemno obratovalnost desetih priljubljenih otroških konstrukcijskih igrač: Lego®, Duplo®, Fischertechnik®, Gears! Gears! Gears!®, K'Nex®, Krinkles®, Bristle Blocks®, Lincoln Logs®, Tinkertoys®, Zome®, ZomeTool® in Zoob®.

S tem ko omogoča, da se katerikoli element spoji s katerim koli drugim elementom, pribor spodbuja povsem nove oblike stikov med sicer zaprtimi sistemi, kar zagotavlja tudi radikalno hibridno konstrukcijsko igro, ustvarjanje nekoč nemogočih konstrukcij in konec koncev *več ustvarjalnih možnosti za otroke*. Tako kot druga ljudska sredstva za omogočanje vzajemne obratovalnosti, *Free Universal Construction Kit* izkorišča lastniške protokole, da nudi javno storitev, ki je korporacije zavoljo lastnih interesov nočejo – ali ne morejo – nuditi. Adapterje *F.U.C.K.* je mogoče brezplačno prenesti z interneta kot zbirko tridimenzionalnih modelov v formatu .STL, ki je primerna za reprodukcijo s pomočjo osebnih proizvodnih naprav, kot je Makerbot, cenovno ugoden odprtokodni tridimenzionalni tiskalnik.

F.U.C.K. demonstrira model *vzratnega inženiringa kot civilne dejavnosti*: to je ustvarjalni proces, v katerem lahko vsakdo razvije potrebne elemente za preseganje omejitev, ki jih obsegajo množično proizvedeni komercialni izdelki. Projekt tudi vabi ljudi k refleksiji o našem odnosu do materialne množične kulture in o hitro razvijajočih se možnostih prilagajanja te kulture naši domišljiji.

F.U.C.K. kaže družbeni in kulturni potencial tridimenzionalnega modeliranja in tiskanja, projekt ***QR Codes for Digital Nomads (QR kode za digitalne nomade)***, ki je nastal v sodelovanju z **Aso Fosterjem III.** pa prikazuje, kaj bi se lahko zgodilo, če bi se združili odprtokodna programska

¹ Vzajemna obratovalnost (*interoperability*) je sposobnost različnih sistemov in organizacij, da se povežejo in delujejo skupaj (*inter-operate*). Izraz so sprva opredeljevali v luči potreb informacijskih tehnologij oziroma sistemov inženirskih storitev, ki omogočajo izmenjavo podatkov, širša definicija pa upošteva družbene, politične in organizacijske dejavnike, ki vplivajo na medsystemsko delovanje. Vir: <http://en.wikipedia.org/wiki/Interoperability>.



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana

oprema, lasersko rezanje, hitroodzivne kode in grafiti. Hitroodzivne kode oziroma kode QR (*quick response*) so oblika dvodimenzionalnih črtnih kod, ki so splošno razširjene kot sredstvo za posredovanje naslovov URL in drugih kratkih besedil s pomočjo pametnih telefonov s kamero. *QR_STENCILER* (*QR_ŠABLONAR*) je brezplačna odprtokodna in popolnoma avtomatizirana programska oprema, ki naloži QR kode in jih spremeni v vektorske šablonske vzorce, ki so primerni za lasersko rezanje. S pomočjo te programske opreme sta avtorja izdelala *QR_HOBO_CODES* (*QR_KODE_SEZONSKIH_DELAVCEV*), zbirko stotih šablon, ki jih je v urbanih prostorih mogoče uporabiti za to, da ljudi posvarimo pred nevarnostjo ali da jih opozorimo na nekaj dobrega. Te šablone je mogoče razumeti kot prikrit sistem oznak, ki v urbanih prostorih usmerjajo, informirajo in svarijo digitalne nomade² in ki so predstavljene kot sodobni ekvivalenti s kredom izrisanih »znakov sezonskih delavcev«, ki so jih v devetnajstem stoletju razvili potepuhi in potujoči delavci,³ da bi se lažje soočili s stiskami nomadskega življenja. In res zbirka šablon, predstavljenih v tem projektu, vsebuje kar nekaj klasičnih znakov sezonskih delavcev v QR formatu (»tu zavij desno«, »nevaren pes«, »delo za hrano«), pa tudi nekaj novih, ki so specifični za sodobne razmere (»brezžično omrežje brez varnostne zaščite«, »skrite kamere«, »vegani, pazite!«). Celotno zbirko šablon *QR_HOBO_CODES* je mogoče prenesti z interneta, s pomočjo programa *QR_STENCILER* pa si lahko vsak ustvari šablono s svojim sporočilom.

To vnaprej določeno zbirko doma izdelanih »informacijskih grafitov«, ki so namenjeni občanom za označevanje in posredovanje informacij na licu mesta, bodo okrepile in povečale številne druge QR kode, ki jih bo lahko samostojno izdelalo lokalno občinstvo, obiskovalci galerije in udeleženci delavnice, ki bo namenjena boljšemu razumevanju logike QR kod in konvencionalne sodobne »digitalnonomadske« semiotike. Delavnica bo potekala v Projektne prostoru Aksioma v soboto, 26. aprila ob 10. uri in je namenjena otrokom od 8. leta naprej v spremstvu staršev. Zaželeno je, da imajo udeleženci s seboj pametne telefone in prenosne računalnike.

Golan Levin (rojen leta 1972) je ameriški novomedijski umetnik, skladatelj, igralec in inženir, ki ga zanima oblikovanje predmetov in dogodkov, ki raziskujejo nove načine reakcijskega izražanja. Levin je leta 1994 diplomiral iz umetnosti in oblikovanja po samostojno oblikovanem programu na Tehnološkem inštitutu Massachusettsa (MIT), leta 2000 pa magistriral iz medijskih umetnosti in znanosti v MIT-jevem Medijskem laboratoriju (MIT Media Lab), kjer je študiral v skupini Johna Maeda za estetiko in izračune (Aesthetics and Computation Group/ACG). Po podiplomskem delu na MIT je Levin na različnih šolah v New Yorku poučeval računske oblikovanje, nato pa je leta 2004 sprejel službo na Univerzi Carnegie Mellon (CMU).

2 Digitalni nomadi so posamezniki, ki uporabljajo digitalne tehnologije kot vzvod, ki jim omogoča nomadsko opravljanje delovnih obveznosti in, splošneje, vzdrževanje takšnega življenjskega sloga. To so delavci, ki običajno delajo na daljavo – doma, v kavarnah in javnih knjižnicah, od koder sodelujejo s skupinami sodelavcev po vsem svetu. Pogosto uporabljajo nove tehnologije, kot so pametni telefoni, brezžična omrežja in spletne aplikacije, ki jim omogočajo takšen življenjski slog in služenje denarja, kjer koli živijo in kamor koli odpotujejo.

3 Sezonski delavec (*hobo*) je potujoči delavec, ki je pogosto brez denarja. Izraz izvira iz zahodnega – verjetno s severozahoda – Združenih držav Amerike, kjer se je prvič pojavil v zadnjem desetletju devetnajstega stoletja. Da bi se lažje soočili s stiskami svojega načina življenja, so sezonski delavci razvili sistem simbolov oziroma posebno kodo. S pomočjo teh znakov, ki so jih izpisovali s kredom ali ogljem, so drugim sezonskim delavcem posredovali navodila, informacije in svarila.



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana

Produkcija razstave: Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana, 2014

www.aksioma.org

Umetniški vodja: Janez Janša

Producentka: Marcela Okretič

Izvršna producentka: Sonja Grdina

Odnosi z javnostjo: Mojca Zupanič

Tehnični vodja: Valter Udovičič

Koprodukcija: FH JOANNEUM - Communication, Media and Interaction Design, Graz

Program zavoda Aksioma podpirata Ministrstvo za kulturo RS in MOL- Oddelek za kulturo.

Sponzor: Datacenter d.o.o.



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



Mestna občina
Ljubljana

datacenter

Kontakti:

Mojca Zupanič, 041 924 515, mojca.zupanic1@gmail.com

Aksioma | Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana

Neubergerjeva 25, 1000 Ljubljana, Slovenija

www.aksioma.org