



FUTU Paper

WHAT'S NEXT: design / biznes / lifestyle / kultura
Lipiec – sierpień 2014

W wakacyjnym numerze naszą uwagę koncentrujemy na innowacyjnych rozwiązaniach, na które stawiają koncerny samochodowe, producenci bezzałogowych samolotów czy wizjonerzy tacy jak Elon Musk. Obecnie najbliższa stacja tankowania wodoru znajduje się w Berlinie, ale wiele wskazuje na to, że już niedługo powstanie niezbędna infrastruktura i spadną zaporowe ceny. Nowoczesne technologie spowodują, że w rewolucyjny sposób zmieni się nasz komfort jazdy, szybkość i sposób poruszania się. Jakże są zalety tych zmian, czym będą napędzane samochody w przyszłości i czy nadal będą emitowały spaliny? To tylko kilka z pytań, na które próbujemy znaleźć odpowiedzi.

Redaktor naczelna
Martyna Bednarska-Ćwiek

WYWIADY

Wojciech Komorniczak, Konsorcjum BS9: „Systemy bezzałogowe polskim towarem eksportowym”.

Tomasz Michalczewski, Hyundai Motor Poland: „Samochody na wodór zamiast CO₂ wytwarzają czystą wodę”.

PROJEKTOWANIE

Sociolożki Agata Nowotny i Monika Rośnińska uczą studentów SOF wrażliwości społecznej.

Typoturystyka – po Wrocławiu oprowadza Marian Misiak.

Design thinking – włączenie w proces projektowy specjalistów z różnych dziedzin i koncentracja na potrzebach użytkownika.

TEMAT NUMERU:

Transport

Jeszcze parę lat temu samochód, który jedzie sam, bez kierowcy, lub kapsuła z ludźmi pędząca 1,2 tys. km/godz. wywoływały co najwyżej skojarzenia z filmem science fiction. Dziś mają szansę stać się codziennością. Jak będziemy się przemieszczać w przyszłości? Jakie technologie są już wdrażane, a jakie pozostaną jedynie piękną utopią?



Google car

Autonomiczny samochód, czyli jadący bez kierowcy, nie posiada pedałów ani kierownicy, jest dwuosobowy i w pełni sterowany przez komputer.



Dryfowanie

Pływające na barkach domy, hotele, restauracje, a nawet sauny powstają w miejscach, gdzie rzeka stanowi ważny i żywy element miasta.



Futurologia holistyczna

Amerykański techno-filozof Gray Scott przewiduje, że już niedługo będziemy nagrywać nasze sny i wrzucać je na YouTube. Zaniepokojonych lawinowym postępem technologicznym pyta: Czy wolałbyś żyć teraz, czy w XVIII w.?

Podróże 2024

Raport firmy Skyscanner prognozuje wpływ najnowszych technologii na zmiany w turystyce i sposobach funkcjonowania lotnisk. Na przykład wyszukiwanie, planowanie i rezerwowanie podróży będzie znacznie szybsze i bardziej intuicyjne niż dzisiaj.

Agata Nowotny

Socjolożka, badaczka, wykładowczyni i konsultantka w procesach projektowych. Współzałożycielka i dyrektor programowa konferencji NIEWidzialny DIZAJN.

Monika Rosińska

Socjolożka, doktorantka w Zakładzie Badań Kultury Wizualnej i Materialnej w Instytucie Socjologii UAM w Poznaniu. Wykłada w ramach bloku humanistycznego w poznańskiej School of Form. Interesuje ją interdyscyplinarne podejście do badania znaczeń designu oraz praktyki projektowej. Autorka książki „Przemysław użycie. Projektanci. Przedmioty. Życie społeczne” (2010).



Jak uczyć projektantów

Socjolożki, uczą adeptów projektowania wrażliwości społecznej. Poruszają się w szerokim polu designu: jedna bada nowe role projektantów, druga poszukuje innowacji społecznych. Obie dotyczą dwóch końców tego samego procesu – przyglądają się sposobom funkcjonowania designerów na rynku zarówno od strony jego potrzeb, jak i efektów tej obecności.

Rozmawiała
Agata Dąbrowska

Agata Dąbrowska: *Po co projektantom socjologia, a socjologom design?*

Agata Nowotny: Design stał się ukrytym wzorcem społecznym, modelem działania. Natomiast sam temat designu w socjologii jest jeszcze niewyeksplorowany. Pojawia się w kontekście refleksji nad kulturą wizualną, a moim zdaniem design jest bardziej o kompetencjach i działaniach, o sprawczości.

Monika Rosińska: Klasyczna socjologia nie ma obszaru ani narzędzi, aby się designem zajmować. Dopiero tzw. kłopotliwe suplementy socjologii, czyli socjologia przedmiotów, emocji czy ciała, umożliwiły refleksję nad samym designem. Staram się rozbudzać w studentach wyobraźnię socjologiczną, w klasycznym millsowskim rozumieniu: uwrażliwiania na zjawiska społeczne, dostrzegania ich kontekstu. Uczę dociekania złożoności faktów społecznych. Socjologiczna optyka umożliwia dekodowanie, redefinicję pewnych klisz.

A co z badaniami społecznymi? Często traktuje się je instrumentalnie, jako potwierdzenie tego, co już wiemy.

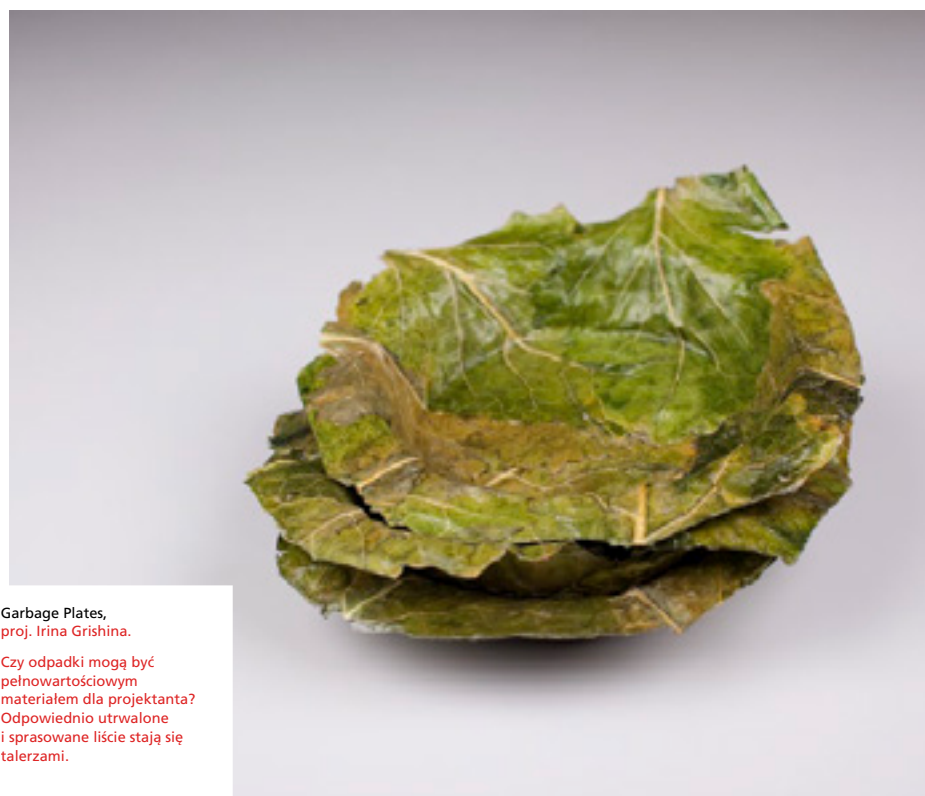
W opozycji do intuicji, na którą wciąż powołuje się wielu projektantów – jako ośnienie, które przychodzi z zewnątrz.

A.N.: Szalenie ważny jest inspiracyjny walor badań. Intuicja traktowana jest jak proteza wiedzy, a badania stanowią niejako modernistyczną nogę wiedzy pewnej, udowodnionej, akademickiej. Jednak projekty, które powstają na bazie suchych socjologicznych raportów z badań, są często uproszczone – nie czuć, że wyrastają ze świata. Badania jakościowe, którymi się zajmujemy, często są zintegrowane z procesem projektowym i służą raczej jako inspiracja niż weryfikacja rzeczywistości. Dajemy projektantom narzędzia do zbliżenia się do świata ludzi, dla których projektują.

M.R.: Interesuje mnie eksperyment, otwartość możliwa w badaniach dla designu. Oblaskawianie sytuacji, w której pojawia się strach, że z badań „nic nie wyjdzie”, a klient zainwestował pieniądze i oczekuje twardych danych mówiących, jak wygląda rzeczywistość. Ważniejsza jest raczej umiejętność wyciągania wniosków niż modelowo zaprojektowane badanie.

A.N.: Dlatego konieczna jest bliska współpraca projektanta z badaczem. Badacz musi mieć podstawowe wyczucie, czym jest projektowanie, a designer musi być częścią badań. Projektant nie może dostać materiału badawczego i pozakreślać sobie, co mu odpowiada. Potrzebna jest zarówno wyobraźnia socjologiczna, jak i intuicja. Projektant nie musi znać fachowego słownictwa i naukowych teorii. Dlatego zamiast rozliczać studentów z suchej teorii, sprawdzam, czy uczą się w procesie. I czy zadają pytania w taki sposób, by uzyskane odpowiedzi były dla nich pożywką projektową. By karmiły wyobraźnię, rozwijały.

M.R.: Takie podejście w zasadzie znosi podział na twarde badania i miękką, nieuchwytną intuicję. Naszą rolą jest wspieranie, rozwijanie tego dialogu. I podważanie stereotypów. Razem z Jolą Starzak, architektką, prowadziłyśmy w School of Form projekt związany z targowiskiem. Punktem wyjścia było potraktowanie poznańskiego Rynku Jeżyckiego jako mikrosystemu rządzącego się specyficznymi regułami. Zachęcałyśmy do różnorodnych form poszukiwań: wywiadów, fotografowania, mapowania przestrzeni. Powstały swoiste miniatury etnograficzne – jedna z grup stworzyła projekt „Potargaj się”, który wspierał relacje pomiędzy rynkiem a lokalnymi restauracjami. Badanie rzeczywistości i projektowanie było jednym, integralnym procesem.



Garbage Plates,
proj. Irina Grishina.

Czy odpadki mogą być pełnowartościowym materiałem dla projektanta? Odpowiednio utrwalone i sprasowane liście stają się talerzami.



Ludzie najczęściej nadal widzą w projektantach twórców rzeczy ładnych i funkcjonalnych, ale współczesne projektowe rozwiązania znacznie wykraczają poza paradygmat funkcji i formy. Design nie tylko tworzy obiekty, ale projektuje też sieć znaczeń, w które obiekty wpadają.

Wystarczy spojrzeć na zjawisko długich stołów. Zaczęły pojawiać się w knajpach, restauracjach, podwórkach. Ludzie spędzają przy nich czas, jedzą, bawią się, tworzą wspólnoty. Ciężko odpowiedzieć na pytanie, czy ktoś potrzebę stworzył, czy na nią odpowiedział, i w którym momencie.

A.N.: Ludzie najczęściej nadal widzą w projektantach twórców rzeczy ładnych i funkcjonalnych, ale współczesne projektowe rozwiązania znacznie wykraczają poza paradygmat funkcji i formy. Projektantom brakuje języka, by o tym mówić, bo na akademiach sztuki i w prasie nadal dominuje modernistyczna narracja. Wydaje mi się, że nauki społeczne mogą dostarczać nowego języka opisu. To, jak Bruno Latour pisze o aktorach życia społecznego i sieciach, jakimi są powiązani, pięknie się nadaje do mówienia o współczesnym designie: relacjach pomiędzy ludźmi, obiektami, przestrzenią. Design nie tylko tworzy obiekty, ale projektuje też sieć znaczeń, w które obiekty wpadają. Przeszły być dla nas jedynie światem materialnym, stając się światem „odczuwalnym jako”. Materia jest czytelna tylko na mocy pewnych znaczeń. Mówiąc po baumanowsku, designerzy to współcześni tłumacze rzeczywistości. Design pokazuje także ograniczenia kultury eksperckiej, wąskich specjalizacji. Projektant powinien wychwytywać wielopoziomowość. Nie musi się znać na poszczególnych dziedzinach, ale wiedzieć, kto i kiedy jest mu potrzebny: fizyk, technolog, materiałoznawca. Patrząc na świat z interdyscyplinarnego, szerokiego poziomu.



Jak projektować edukację ukierunkowaną na proces? I co wy czerpicie z tego procesu? Czego się uczyicie?

A.N.: Odchodzenia od oświeceniowego paradygmatu, od encyklopedyzmu, czyli założenia, że jest jakaś określona suma wiedzy, którą można umieścić na skali. Personalizuję zadania edukacyjne: układam je tak, by dostarczały doświadczeń inspirujących dla projektanta. Często nie wiem, co może być treścią tego doświadczenia, bo każdy jest osobną jednostką i inaczej doświadcza złożonego świata. Na wydziale Fashion Design w School of Form zadałam studentom pytanie: „Czego chcą ubrania?”, parafrazując Mitchellovskie: „Czego chcą obrazy?”. Okazało się, że ubranie mniej chce być noszone, a bardziej zadbane, niezapomniane, niewymięte. W studentach uruchomiła się niezwykła empatia wobec przedmiotu, szacunek dla materii, wykonania. Inaczej zaczęły spoglądać na to, co i jak projektują.

Czy studia projektowe nie powinny być kolejnym szczeblem edukacji, jak kiedyś reżyseria? Żeby projektując (reżyserując) dla ludzi, mieć już jakiś background, wrażliwość, wiedzę o świecie.

A.N.: Paola Antonelli w filmie pt. „Objectified” mówi o designerach, że są intelektualistami XXI w. Design jest pewną soczewką nowoczesności, a projektanci stają się awangardą myślenia. Z jednej strony, mocno wyczuwają społeczne nastroje i potrzeby, a z drugiej – na te potrzeby odpowiadając, tworzą przyszłe światy.

Lucas Verweij, krytyk i edukator, mówi, że bycie projektantem to bardziej stan umysłu niż konkretna umiejętność.

Poszerza się pole designu, który obejmuje niemalże każdy obszar życia. W takim rozpięciu się projektowania tkwi jednak niebezpieczeństwo. Verweij pisze: „Design nie należy już dłużej do nikogo: do ludzi, miejsc, instytucji. Puśćmy go wolno”.



Opakowania z juty,
proj. Anna Pawlewska.

Projekt słoików i torby nawiązuje do historii i tradycji Rynku Jeżyckiego, naturalności produktów i dobrych praktyk proekologicznych. Jest manifestem tożsamości miejsca.



Obecnie oczekuje się, że design będzie rozwiązywać problemy społeczne. Ale projektowanie nie może zastąpić polityki społecznej, medycyny, podejmowania decyzji na poziomie systemowym. Po raz pierwszy design ma tak szeroką tożsamość.

M.R.: Design przez cały XX w. nie miał tożsamości, przytulał się do innych dziedzin. Teza Lucasa i obrona granic designu jest o tym, że projektowanie przestało mieć w tym przytulaniu interes. Designowi zawsze się udawało. Raz był sztuką, raz rzemiosłem, raz estetyzacją. Obecnie oczekuje się, że design będzie rozwiązywać problemy społeczne. Ale projektowanie nie może zastąpić polityki społecznej, medycyny, podejmowania decyzji na poziomie systemowym. Stąd obawy projektantów i teoretyków: „My wcale nie jesteśmy po to, by samodzielnie rozwiązywać problemy tego świata, bo jest zbyt złożony”. Te trajektorie designu zmieniają się tu i teraz. Po raz pierwszy design ma tak szeroką tożsamość. I tak mocno dąży do własnej autodefinicji.

Czy jest więc możliwe, wobec tych oczekiwań, że designerzy cofną się z lękiem i krzykną, że jednak są tymi od formy i funkcji? To też pytanie, na ile socjolog radzi sobie z kryterium „ładności” i jak ono jest aktualne.

A.N.: W showroomie marki Droog w Amsterdamie widziałem wystawę Openstructures.net – platformy oferującej modułowy system łączników. Ich budowa, sposób wytwarzania i działania wysłała komunikat: „jestem open designem”. Ten nowy kod estetyczny nie służy już wartościowaniu na ładne czy brzydkie, ale rozróżnianiu otwartego i zamkniętego. Jeśli wiesz, na czym polega druk 3D czy technologia CNC, to rozpoznasz i dekodujesz przedmioty wykonane przy ich użyciu. Nie ma już powrotu do prostego rozumienia estetyki i funkcjonalizmu. Wytwarzają się nowe połączenia pomiędzy tymi wartościami.

Ale czy „próg wejścia” do rozpoznawania tej nowej estetyki nie jest zbyt wysoki? Czy nie wymaga wiedzy dostępnej nielicznemu, hermetycznemu gronu?

A.N.: To zależy od dystrybucji. Świetnym przykładem jest sugru, wielofunkcyjna masa naprawcza. Dopóki funkcjonowała jako niszowy projekt, było rozpoznawalne jedynie przez wtajemniczonych. W momencie gdy sugru pojawiło się w sklepach, chwyciło jako produkt, którym rzeczywiście można coś naprawić. Myślę w ten sposób też o przemyśle – jako przestrzeni, która podlega zmianie. Moim światem idealnym jest świat, gdzie kupuje sugru w supermarkecie – z pełną świadomością tego, czym są dziś duże sklepy samoobsługowe. Na Industrial Design w School of Form analizujemy koncept supermarketów. A dokładniej: moment wejścia maszyn produkcyjnych do powierzchni sprzedażowych. Klasyczna formuła kapitalistycznej gospodarki oddziela wytwórstwo od dystrybucji: gdzie indziej produkuje się produkt, gdzie indziej go sprzedaje. To prowadzi do absurdów: tańsze są papryki i pomidory z Hiszpanii niż polskie warzywa. Nasi studenci zadają pytania o możliwości wprowadzenia maszyn produkcyjnych bezpośrednio do sklepu.

Skoro designerzy projektują zmianę, a kluczowymi kompetencjami przyszłości są kreatywność i myślenie „out of the box”, to redefinicja edukacji projektowej może być pewnym modelem dla ogólnego systemu edukacji.

A.N.: Zmiana ram edukacyjnych pociąga za sobą przeformułowanie zadań projektowych. Użyję znanego przykładu projektowania stołka na pierwszym roku studiów. Co daje studentowi stworzenie kolejnego obiektu do siedzenia? Poza frustracją pod tytułem „wszystko już było” – niewiele. Czy nie lepiej ten proces odwrócić? Projekt stołka jest przecież końcowym etapem całego procesu edukacyjnego. Wcześniej wypada zbadać, czym w ogóle jest siadanie, poznać materiały, technologie i umieć tę wiedzę zsyntetyzować. Prawdopodobnie lepiej ten stołek wyjdzie, gdy zaprojektuje się go na trzecim roku. Trzeba testować, uczyć się, ćwiczyć abstrakcyjne myślenie. To procentuje. A ty jako nauczyciel musisz wiedzieć, z czego proces się składa, i go dekonstruować. Uczyć krok po kroku.

No tak, porównajmy choćby Ribbon Jana Lutyka czy Plopp Oskara Zięty. Są wynikiem unikalnej pracy z materiałami, zrozumienia technologii, praw fizyki.

W pewnym sensie przedmioty stają się produktem ubocznym, studium procesu.

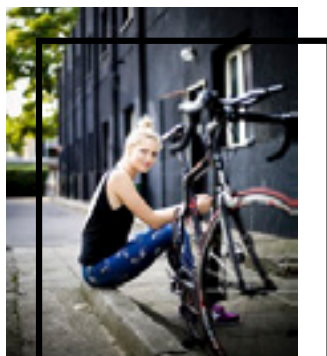
M.R.: Wniosek uczestników warsztatu „Ucząc się z procesu. O edukacji projektantów”, który wspólnie z Agatą prowadziłyśmy niedawno na konferencji „What Design Can Do!” w Amsterdamie, był następujący: proces edukacji projektanta to umiejętność dawanie studentom klocków, którymi potrafią samodzielnie, przy wsparciu edukatora, działać w świecie.

A.N.: Klocków z instrukcją obsługi. ▣

Tastes of Jezyce,
proj. Julia Gunko.

Książka kucharska bazująca na lokalnych produktach, która promuje Rynek Jeżycki i zachęca do kulinarnych poszukiwań. Staje się także wizytówką miasta, łączącą lokalny charakter i globalne przesłanie.





Ewelina Szabelska

Z wykształcenia ekonomistka, od kilku lat zakochana w świecie nowych technologii. Przed trzydziestką planuje nauczyć się programować, podbić świat IT oraz ukończyć Koronę Maratonów.

Podpowiadamy, które programy warto pobrać na swojego smartfona. Jedne poprawiają pamięć albo uczą nowych słówek w obcym języku (czy też dobrych nawyków), a drugie biorą na siebie tłumaczenie znaków czy zapamiętywanie codziennych spraw. Jeszcze inne po prostu ułatwiają komunikowanie się z (nie)znajomymi.

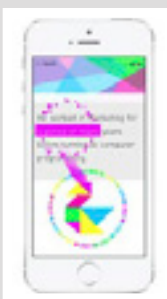
Opracowanie
Ewelina Szabelska

Przegląd aplikacji



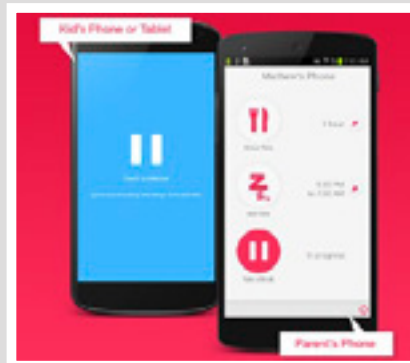
WakeApp Weather
www.wakeappweather.com

Godzina, o której zadzwoni inteligentny budzik WakeApp Weather, zależy od pogody. Wieczorem wskazujemy aktywność, którą chcielibyśmy wykonać rano – np. jazdę na rowerze. Jeżeli pogoda będzie sprzyjała aktywności, to budzik się włączy, ale jeśli będzie padał deszcz, to program pozwoli użytkownikowi pospać dłużej.



Elevate
www.elevateapp.com

Trening dla szarych komórek. Aplikacja zawiera zadania w formie gier i łamigłówek. Można wybrać dziedzinę, w której chcemy się rozwijać. Skala trudności zadań zwiększa się wraz z nabieranym doświadczeniem. Twórcy gwarantują, że systematyczne stosowanie Elevate poprawia umiejętność koncentracji oraz przyspiesza proces przyswajania wiedzy.



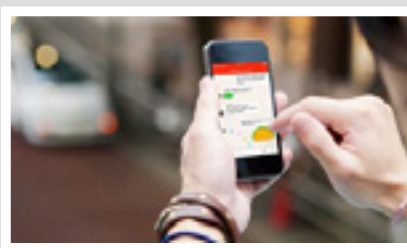
DinnerTime
www.dinnertimeapp.com

Program dedykowany rodzicom, którzy próbują oduczyć swoje dzieci korzystania ze smartfona podczas spożywania posiłków. Pierwszym krokiem jest instalacja aplikacji na telefonach opiekuna i dziecka, a drugim – ustawienie godziny rozpoczęcia oraz czasu trwania posiłku. O wyznaczonej porze na telefonie pocięchy pojawia się powiadomienie oraz zegar odliczający czas. Inne funkcje smartfona są zablokowane aż do momentu, w którym dziecko zje swoją porcję. Ponadto przez aplikację można wysyłać wiadomości o wizycie przyjaciół czy nadejściu pory spania.



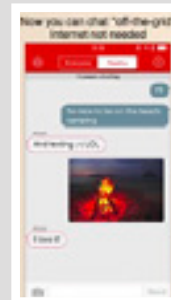
Waygo
www.waygoapp.com

Planujesz podróż do Chin lub Japonii? Podczas podróży do Azji nieocenione będzie Waygo – aplikacja, która potrafi przetłumaczyć znaki pisma chińskiego i japońskiego widniejące w restauracyjnym menu. Waygo rozszyfruje znaki i wyświetli zrozumiałe nazwy dań. W wersji podstawowej można przetłumaczyć dziesięć fraz dziennie. Miłą niespodzianką jest możliwość korzystania z aplikacji w trybie offline.



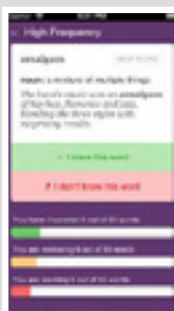
Path
www.path.com

Aplikacja społecznościowa Path pozwala m.in. na obserwowanie aktywności znajomych, publikowanie swoich statusów oraz danych lokalizacyjnych. Od innych tego typu aplikacji i serwisów społecznościowych odróżnia się znakomicie zaprojektowanym interfejsem oraz tym, że liczba znajomych jest tu limitowana – do grona przyjaciół można dodać co najwyżej 150 osób.



FireChat
getfirechat.com

Aplikacja, która umożliwiła czatowanie na różne tematy z nieznanymi osobami z całego kraju lub – w trybie Nearby – z tymi, którzy znajdują się w promieniu 60 metrów. Dzięki aplikacji możemy np. poznać naszych sąsiadów czy współtowarzyszy imprezy w klubie. Co ciekawe, do działania aplikacji nie jest wymagane żadne połączenie z internetem – ani przez sieć komórkową, ani przez wi-fi. Dane są przesyłane bezpośrednio między urządzeniami.



GRE Flashcards
gre.magoosh.com

Pomaga odświeżyć swój słownik oraz rozszerzyć znajomość angielskich słówek na co najmniej średnio zaawansowanym poziomie. GRE, czyli Graduate Record Examinations, zawiera bibliotekę ponad tysiąca wyrażen umieszczonych w różnych kategoriach. Aplikacja generuje statystyki odpowiedzi i działa bardzo intuicyjnie.



Listonic
www.listonic.com

Listonic istnieje na rynku od dłuższego czasu i świetnie się rozwija. Teraz to już nie tylko przydatna lista zakupów, ale też cały asystent zakupowy. Program podpowiada na przykład, jak przyrządzić czy przechowywać produkty spożywcze. Rady nie są przypadkowe – bazują na liście towarów, które choć raz pojawiły się na naszej liście zakupów. Ponadto oferuje rabaty oraz analizuje, w którym sklepie znajdującym się w okolicy można najtaniej kupić wybrane produkty.



Whyd
www.whyd.com

Nowa aplikacja służąca do odtwarzania muzyki. Wyszukuje utwory dostępne w popularnych serwisach, takich jak: YouTube, Soundcloud czy Vimeo, i proponuje te kawałki, które pasują do naszych upodobań. Nieco przypomina portal społecznościowy, a zwłaszcza Twittera – tu również obserwujemy znajomych, dziennikarzy czy blogerów, którzy mają podobne do nas gusta. Z wyszukanych utworów można budować playlisty. Aplikacja jest bezpłatna i (jeszcze) nie wyświetla reklam.