

Marian Oslislo

Kultura i innowacyjność

Dizajn oraz sztuka często korzystały w przeszłości z technologii, i nadal korzystają. Nowe formy komunikacji wyznaczają w dużym stopniu rytm życia, zmieniając nasze zachowania i przyzwyczajenia oraz sposób postrzegania rzeczywistości. Istnieje takie pojęcie jak „nowe media”; mówiąc najprościej, to ciągle zmieniający się olbrzymi obszar kreowany przez człowieka za pomocą komputera – narzędzia, które zrewolucjonizowało nasze życie w sposób powszechny od ostatniej dekady XX wieku.

To pociąga za sobą wiele zmian, szukanie i wdrażanie nowych rozwiązań technologicznych i urządzeń wpływających bezpośrednio na naszą codzienność.

Przekaz, informacja – komunikat budowany w wirtualnych przestrzeniach może przyjmować różne formy, tj.: obrazu (statycznego i dynamicznego, 2D i 3D), dźwięku, tekstu (hipertekstu), grafiki / instalacji interaktywnej itd. Przekaz ten umiejscowiony jest w sieci – Internecie, środowisku realnym czy w rzeczywistości wirtualnej.

Przestrzeń, w której wykorzystuje się różne środki wyrazu, technologie tradycyjne i nowoczesne, tworzy środowisko nazywane „intermediami”.

To obszar, który jest miejscem spotkania artystów i dizajnerów, inżynierów i naukowców, również studentów i pedagogów uczelni artystycznych i projektowych. Moja prezentacja będzie dotyczyła w dużej mierze właśnie tych zagadnień.

Na początku października 2010 roku w czasie otwarcia Centrum Nauki Kopernik w Warszawie w dziale „Zmysły” zostanie zaprezentowana m.in. instalacja interaktywna zaprojektowana przez **Ksawerego Kaliskiego**, młodego dizajnera ze Śląska, doktoranta na Wydziale Projektowym Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Ksawery Kaliski (Artmediale) opis działania eksponatu „DOTKNIJ MNIE”:

Obraz wyświetlany jest na kuli o średnicy 1,5 m za pomocą specjalnie skonstruowanego obiektywu, który umożliwia sferyczną projekcję z tak małej odległości.

Ekspozycja przedstawia połączone dwa pierwiastki: kobiecy i męski. Poprzez dotyk zwiedzający Centrum może wpływać na sposób ich łączenia i przenikania. Dłuższa interakcja sprawia, że pojawiają się postacie ludzkie. Mamy jednocześnie możliwość przesuwania, poruszania i łączenia poszczególnych elementów animacji.

Drugi poziom interakcji, na którym realistyczne postacie reagują na dotyk. Ruch dłoni zwiedzających powoduje, że skulone ciała zaczynają się otwierać, prostować. Wyświetlane postacie będą mogły poruszać się płynnie lub bardzo gwałtownie. Na trzecim poziomie interakcji kluczowa scena ukaże się na środku ekranu, gdy kobieta i mężczyzna połączą się dzięki działaniu zwiedzających.

Inna instalacja interaktywna, nad którą Ksawery Kaliski pracuje, nosi nazwę „MARI 3” i wykorzystuje sztuczną inteligencję.

INSTALACJA „MARI 3”:

Interaktywna instalacja graficzna porusza problem rozmowy pomiędzy trzema kobietami oraz pomiędzy kobietami a widzem (interaktorem). Są one symbolem i synonimem pewnych wartości, ważnych dla autora postaw życiowych.

Na instalację składają się:

Trzy ekrany dotykowe zawieszane na ścianie – 140 x 280 cm + komputer + kamera na podczerwień, czujniki.

Sposób działania: w instalacji całość stanowią trzy kobiety (3 MARIE) wyświetlane na ekranach dotykowych sterowanych za pomocą komputera. Praca została zaprogramowana na dwóch poziomach interakcji. W odległości do dwóch metrów od pracy obraz jest nieczytelny i słyszymy tylko niewyraźne szepty.

W momencie zbliżenia się widza do pracy instalacja przechodzi na pierwszy poziom interakcji bez użytkowników – wyświetlany obraz przedstawia trzy kobiety rozmawiające ze sobą (po polsku lub po angielsku). Podczas działania interakcji na tym poziomie komputer sam za pomocą sztucznej inteligencji kieruje rozmową bohaterek. Rozmowa zostaje uruchomiona przez czujnik ruchu w momencie podejścia widza do instalacji.

Drugi poziom – opcja dwóch lub więcej użytkowników: została zastosowana tutaj „interakcja transparentna”. Kiedy użytkownik zbliża się do ekranów i dotyka ich (manipuluje MARIAMI), możemy obserwować animacje tworzone za pomocą skryptu, które odpowiadają dokładnej sile nacisku oraz szybkości ruchu. Poprzez naciski i szybkość przemieszczania dłoni widz może przekazywać swoje emocje, ingerować w rozmowę pomiędzy kobietami.

Coraz bardziej znaczącą dla artystów i dizajnerów przestrzenią spotkania jest środowisko obrazu, dźwięku, sztuk scenicznych i tańca. Wspólne projekty są realizowane nie tylko przez muzyków, plastyków i artystów sztuk performatywnych.

Do zarządzania tymi projektami potrzebni są w równej mierze informatycy, tworzący często unikatowe oprogramowanie sterujące tym środowiskiem, operatorzy, realizatorzy światła i wielu innych specjalistów różnych branż. Zależy to od danego projektu, w jakim zakresie jego twórcy muszą korzystać z umiejętności i wiedzy innych specjalistów.

Na świecie pojawiają się miejsca, gdzie ta otwartość na różnorodność sztuki staje się faktem. W ostatnim wydaniu „Eye Magazine” (nr 76) opisano program MAP – Music, Art and Performance, który jest realizowany w Royal College of Art w Londynie. To pionierski sześciomiesięczny kurs realizowany przez Royal College of Art w Londynie i Guildhall School of Music and Drama; jego twórcą jest prof. Dan Fern z RCA.

Fern twierdzi, że muzyka to najwyższa forma sztuki; obraz i dźwięk są nierozzerwalnie ze sobą związane, powstają obok siebie. Szkoła artystyczna bez muzyki, jego zdaniem, w istocie nie jest szkołą artystyczną. Celem kursu jest realizacja projektów w interdyscyplinarnych zespołach, złożonych z muzyków i artystów sztuk wizualnych; są to działania w przestrzeni, z udziałem publiczności, często realizowane na konkretne zlecenie instytucji kulturalnych, firm, organizacji (np. Bath International Music Festival). Celem kursu – i edukacji w ogóle – nie jest, i nigdy nie może być, wyłącznie nauka praktycznego zawodu; jest nim przede wszystkim zdolność oceny, umiejętność wyrażania opinii i artykułowania potrzeb, gotowość do współpracy i wzbudzanie potrzeby interakcji w innych; są to najważniejsze umiejętności w XXI wieku. Podstawowym elementem kursu jest więc stworzenie swoistej platformy, dzięki niej uczestnicy projektu stają się świadomi tego, co każdy z nich może wnieść istotnego we wspólne działania i na czym polega ich siła; dzielą się doświadczeniami i wzajemnie inspirują, postrzegając dane zagadnienie z różnych punktów widzenia.

W Katowicach, dzięki wsparciu Ars Cameralis i grantów kulturalnych Marszałka Województwa Śląskiego, został zrealizowany projekt „TRANSMOTION” autorstwa **Macieja Obary** i **Marcina Nowrotka**. To nowa przestrzeń wspólnych działań artystów z różnych dziedzin. Obara jest absolwentem Akademii Muzycznej, Nowrotek – katowickiej ASP. Koncepcja tego projektu rodziła się na wspólnych próbach; obraz i dźwięk wzajemnie się przenikają, tworząc całość. Założenia jest to forma improwizowana, dostosowywana do przestrzeni, w której jest realizowana. Przykłady tego mieliśmy w czasie XIV edycji JAZ Festiwalu

w Zabrze w zabytkowej kopalni „Guido”, 320 m pod ziemią, i w czasie koncertu zorganizowanego przez Ars Cameralis w kinie Rialto w Katowicach

Innym rodzajem twórczej aktywności artystów, dizajnerów, inżynierów, informatyków jest tzw. MAPPING. Obrazy (ruchome i statyczne) wyświetla się w przestrzeni publicznej, na budynkach, w olbrzymiej skali. Towarzyszy im najczęściej muzyka, obraz komponowany jest z uwzględnieniem formy budynków, która determinuje wizualny przekaz.

Ten nowy element współczesnej kultury wizualnej daje ogromne możliwości dotarcia do szerokiej publiczności, do widza, który nie odwiedza galerii i muzeów. Przykładem tego typu działań jest aktywność studentów i wykładowców katowickiej ASP (akcje w Tychach, Gliwicach, Katowicach i Cieszynie).

Wróćmy teraz do wzornictwa i nowego trendu w światowym projektowaniu – idei zrównoważonego rozwoju (EKOROZWÓJ – SUSTAINABILITY INNOVATION). Na Śląsku działają młodzi dizajnerzy, którym ta idea jest bliska.

Katarzyna i Wojciech Sokółwscy – rodzeństwo, które założyło firmę SOKKA w Gliwicach. Interesuje ich mądre projektowanie z myślą o środowisku i przyszłości, eko-technologie i innowacje w projektowaniu (m.in.: biopolimerowe opakowania, elektryczne pojazdy, redukcja zużycia energii i materiałów, a także upraszczanie procesów produkcyjnych) oraz współpraca projektantów z naukowcami.

Pracują już nad biopolimerowymi opakowaniami na kosmetyki – pat & rub, projekt realizowany we współpracy z Centrum Materiałów Polimerowych i Węglowych w Zabrze – program Era-Net Matera 2010 Call.

Pracują z austriacką firmą BitterDesign ze Steyr – projektującą dla Porsche, BMW, Audi – nad projektem elektrycznego pojazdu.

Zaprojektowali lampy solarne – lightbench. SOKKA razem z firmą M&W pracuje obecnie nad dwoma prototypami z zastosowaniem rozwiązań solarnych.

Idea zrównoważonego rozwoju (ekorozwoju) została zaprezentowana w październikowym wydaniu „Harvard Business Review” z 2009 roku. Przedstawiam za artykułem jej główne założenia.

- Idea zrównoważonego rozwoju (ekorozwoju) już wkrótce stanie się nieodłącznym elementem strategii rozwoju każdego przedsiębiorstwa.
- Zrównoważony rozwój nie jest brzemieniem, które muszą dźwigać firmy, by utrzymać się na rynku. Jest użytecznym narzędziem w procesie obniżania kosztów i zwiększania przychodów.

- Nie warto ograniczać polityki funkcjonowania firmy do zwykłego dostosowywania dotychczasowych działań do aktualnie obowiązujących norm w zakresie ochrony środowiska. Wręcz przeciwnie, należy owe zmiany antycypować i wykorzystywać jako czynnik katalizujący innowacje. „W latach 90. Firma Hewlett-Packard, wychodząc z założenia toksycznych właściwości ołowiu i przewidując unijne restrykcje w zakresie stosowania ołowianych lutów, rozpoczęła badania nad możliwościami ich zastąpienia mieszanką cyny, miedzi i srebra. Dzięki poczynionym inwestycjom, kiedy w 2006 r. UE znacznie zaostrzyła zasady wykorzystywania ołowiu w produktach elektronicznych, HP natychmiast wprowadził na rynek swój produkt będący alternatywą dla dotychczasowych ołowianych”.

- Zrównoważony rozwój oznacza inwestycje w nowe, sprzyjające środowisku technologie, czystą energię (wiatr, słońce), ekologiczne materiały i opakowania, usługi dostawcze, a także w proces zarządzania odpadami i surowcami wtórnymi, które w efekcie prowadzą do lepszych wyników finansowych, przewagi konkurencyjnej na rynku i poprawy wizerunku.

- Niezwykle istotne jest pozyskiwanie społecznego poparcia dla zasad zrównoważonego rozwoju; tylko wtedy wprowadzane na rynek produkty i usługi, zaprojektowane w myśl zasad odpowiedzialnego projektowania (zawsze opierającego się na szerokiej wiedzy o potrzebach konsumentów i możliwości ich zaspokajania), nie będą postrzegane jako element kampanii reklamowych prowadzonych pod przykrywką ekologicznych haseł.

- Proces wprowadzania innowacji jest zawsze długofalowy i wieloetapowy, wymaga częstych redefinicji przyjętych rozwiązań i ciągłego dostosowywania do zmieniających się warunków, jak również szeroko pojętej współpracy na wszystkich możliwych szczeblach decyzyjnych. Nie chodzi o to, by kopiować dobre praktyki, lecz o to, by zawsze być o jeden krok do przodu.

Bardzo istotna jest promocja tych idei w całym społeczeństwie, nie tylko wśród profesjonalistów. Świadomość wspólnych celów, wiara w możliwość zmiany niekorzystnych procesów zachodzących wokół nas, ich wcześniejszego diagnozowania oraz projektowania procesów zmian to ważne elementy naszej aktywności teraz i w przyszłości.

Pomysł promocji wzornictwa za pomocą współczesnych, popularnych technologii powstał w katowickiej ASP.

Karolina Chmiel – projekt interaktywnej akcji sieciowej promującej, kierunek wzornictwo ASP Katowice:

Zadaniem akcji jest dostarczenie ogólnych informacji o dizajnie oraz istnieniu kierunku wzornictwo w ASP w Katowicach. Jest ona migawką-zachętą, która w bardzo łatwy, szybki i przyjemny sposób zaaplikuje się i pozostanie w świadomości jak największej liczby różnych odbiorców, chociaż kierowana jest głównie do uczniów szkół średnich. Trzy etapy akcji, podczas których za pomocą różnych środków przekazu oraz zastosowanych rozwiązań technologicznych realizowane są kolejne założenia projektowe.

Etap pierwszy to funkcjonujące w różnych przestrzeniach wtyczki, które są ścieżkami prowadzącymi do aplikacji. W wirtualnym świecie wtyczką może być link przesyłany za pomocą portalu społecznościowego, w przestrzeni telefonii komórkowej informacja o akcji jest przekazywana za pomocą miniaplikacji lub mms-a, a w świecie rzeczywistym wtyczka przyjmuje postać gadżetu.

Drugi etap akcji – aplikacja – rozpoczyna się prezentacją prac studentów. Celem jest uświadomienie zakresu działań projektanta, pokazanie, czym jest wzornictwo, poinformowanie o istnieniu kierunku wzornictwo w Katowicach oraz przedstawienie dostępności dizajnu. Następnie użytkownik jest prowadzony do zabawy-nagrody, gdzie może osobiście stworzyć projekt w trójwymiarze. Zabawa wykorzystuje atrakcyjną dla młodego odbiorcy technologię rzeczywistości rozszerzonej. Za pomocą specjalnego znaku graficznego wyświetlanego w telefonie komórkowym lub drukowanego na papierze użytkownik rysuje linie w trzech wymiarach, tworząc dowolny wzór. Finałem akcji jest dotarcie do strony internetowej ASP Katowice.

Musimy pamiętać, że **dizajn** to proces, sposób myślenia, umiejętność analizowania świata, zjawisk i przemian w nim zachodzących oraz poszukiwania jak najlepszych dla nas rozwiązań. Więcej, szybciej, taniej nie zawsze znaczy lepiej. Potrzebna jest rozwaga i umiar w projektowaniu przyszłości.