

Odwrócenie ról

wizualizacja jako metoda zmiany

The Reversal of the Roles

Visualisation as a Method of Change

Katowice, 22-24.02.2013

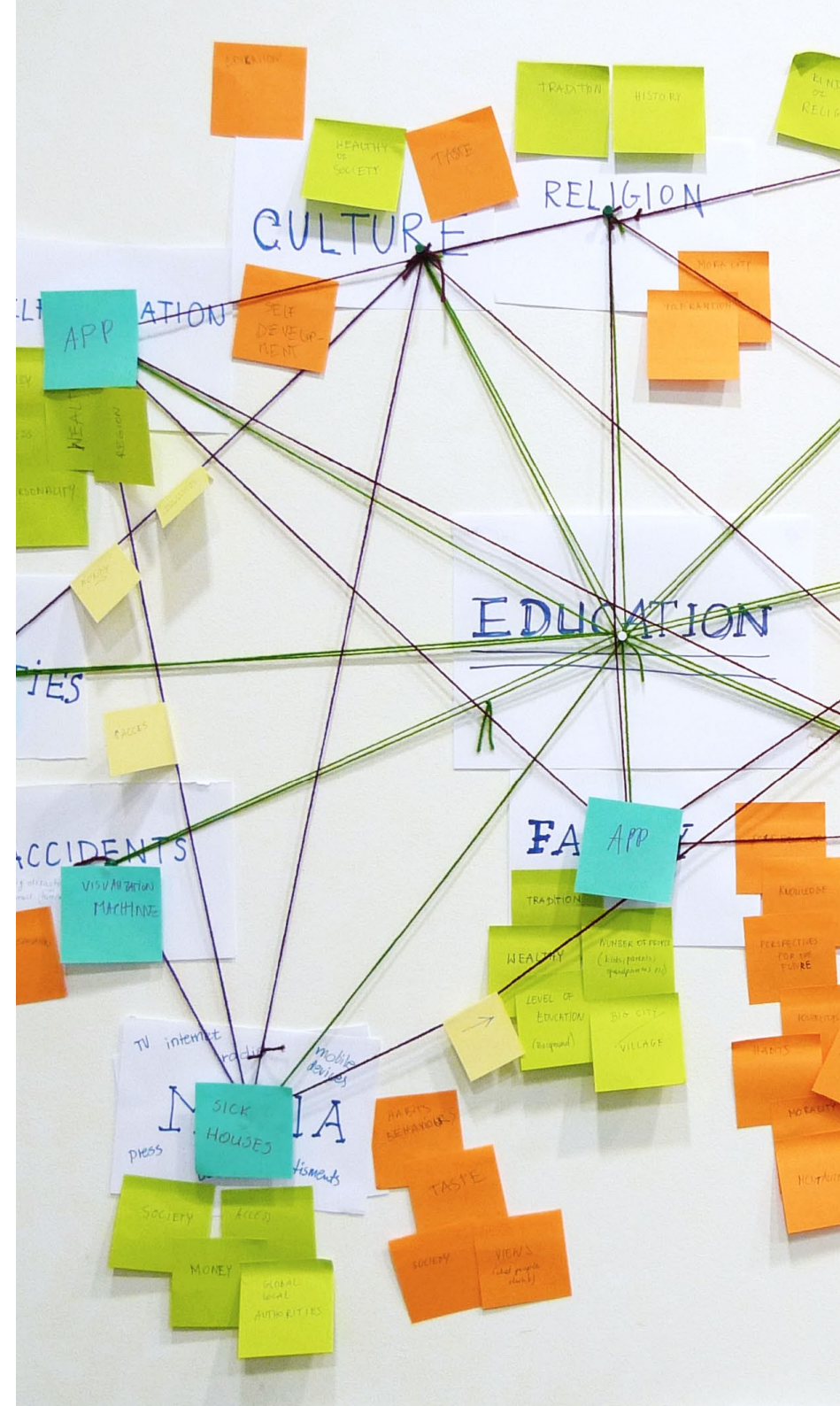
medialabkatowice.eu

marekkultys.com

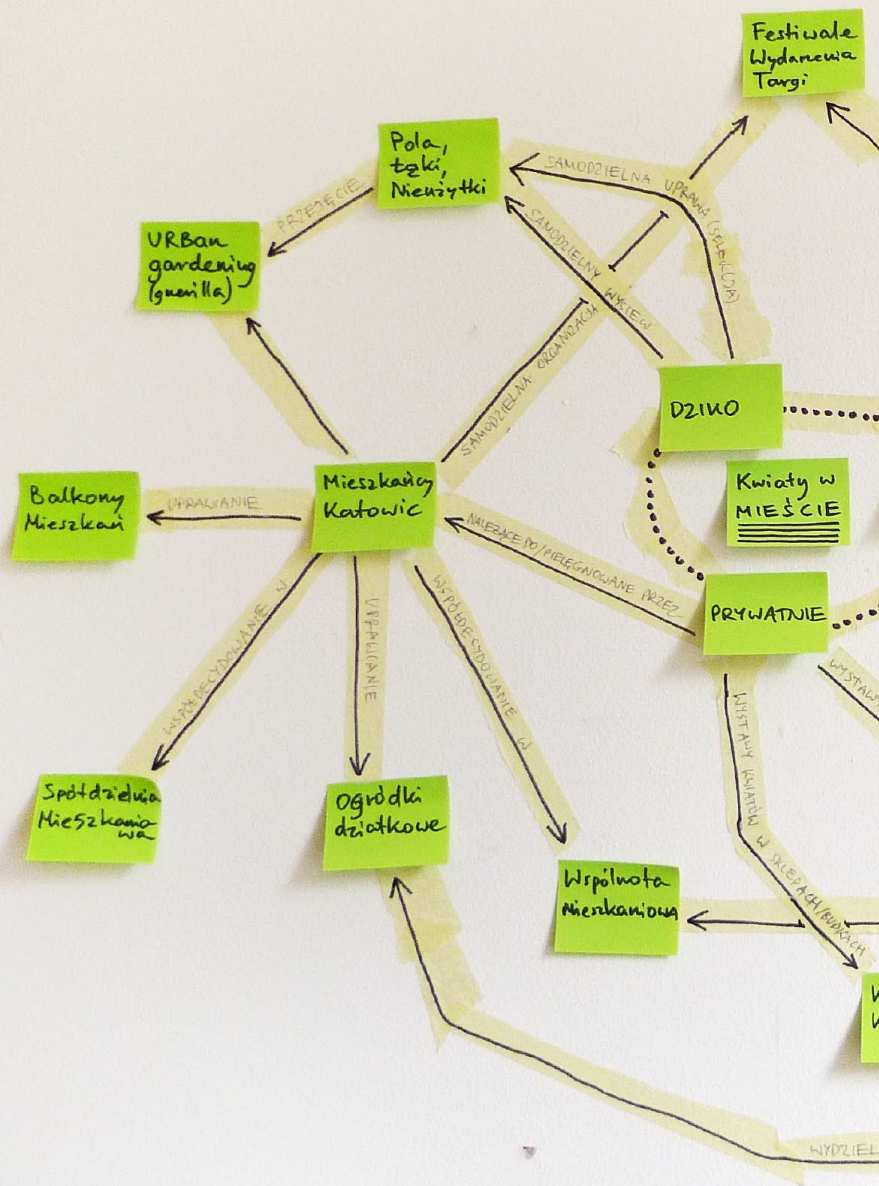
linaue.net.au.net

Czy proces wizualizacji może być odwrócony w taki sposób, by dostarczał informacji nie o tym, jak świat i procesy w nim zachodzące wyglądają obecnie, lecz o tym co zrobić, by w przyszłości wyglądały tak, jak sobie wymarzymy?

Can we reverse the process of visualisation so that it provides information not about the way the world works today, but about what to do in order for the world to work as we would wish for in the future?



Zadanie *The Brief*



Odwrócenie ról — opis zadania:

Stworzyć mapę lokalnych uwarunkowań i zaproponować interwencję projektową, której skutkiem będzie wprowadzenie przemysłanej zmiany w lokalnym życiu.

#1

Stworzyć listę lokalnych decydentów, aktorów, sieci powiązań gospodarczych, prawnych i społecznych; nanieść je na mapę, co pomoże poznać lokalne uwarunkowania dla proponowanej zmiany.

#2

Przy pomocy mapy opracować spekulatywne scenariusze prowadzące do pożądanej zmiany; rozważyć ogólnoustrojowe skutki każdego z wymyślonych scenariuszy; wziąć pod uwagę utarte ale również niekonwencjonalne sposoby działania.

#3

Przetestować wybrany scenariusz poprzez jego fikcyjne rozegranie; rozważyć pozytywne i negatywne skutki, określić szanse, zagrożenia oraz obszary ryzyka; jak mogłoby to się odbyć w rzeczywistości?

The Reversal of the Roles brief:

Map the local state of affairs and propose a design intervention, which could result in an intentional change in local living.

#1

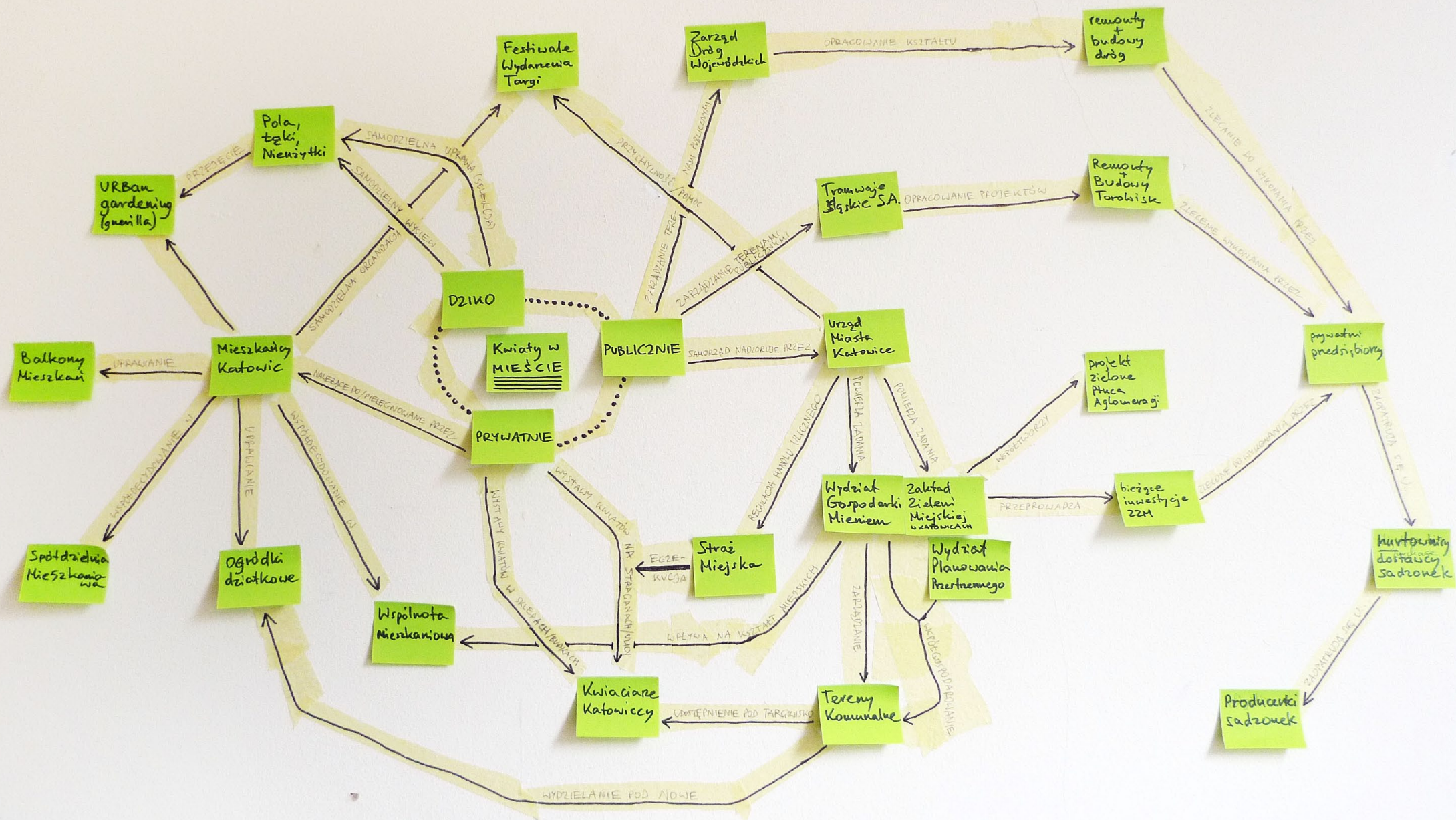
Create a map of relevant local stakeholders, circumstances, contexts, networks and relationships, which will provide a broad picture of the state of affairs in respect to your idea for a change.

#2

Speculate using the map created in #1; what kind of interventions might lead to the intended change? imagine and consider each idea's impact on the whole system; discuss both conventional and unconventional strategies.

#3

Investigate—select one speculative idea and develop it further, imagine the impact it can have (either positive and negative); identify risks, opportunities and areas hard to assess; propose a scenario—how might it happen in real life?



Prowadzenie *The Leaders*

Marek Kultys

Interdyscyplinarny projektant i badacz komunikacji. Specjalizuje się w projektowaniu informacji, komunikacji wizualnej oraz wizualizacji zjawisk niewidzialnych. Współpracuje z naukowcami, twórcami informacji, nauczycielami, jednocześnie prowadzi własne badania na styku projektowania i nauki. Studiował w Warszawie, Zurychu oraz w Londynie, gdzie obecnie prowadzi własną działalność.

Lina Aue Pogatschnigg

Szwedzka projektantka komunikacji. Ukończyła Central Saint Martins College of Art & Design, pracuje w Londynie. Zamiłowanie do nauki i wykształcenie w zakresie psychologii często wpływają na podejmowane przez nią tematy. W pracach Liny ciekawostka odgrywa główną rolę w edukowaniu odbiorcy.

Marek Kultys

Very interdisciplinary communication designer and researcher based in London. He works in the field of visual communication, information design and visualising invisible structures. While actively collaborating with scientists, information mappers, educators, and other designers, Marek also pursues his own research into the interplay between design and sciences. He studied design in Warsaw, Zürich and London.

Lina Aue Pogatschnigg

Swedish communication designer based in London. Graduating from Central Saint Martins College of Art & Design her projects often involve visualising data in a way meant to both intrigue and educate. Her love for science and background in psychology often influences her choice of topic.

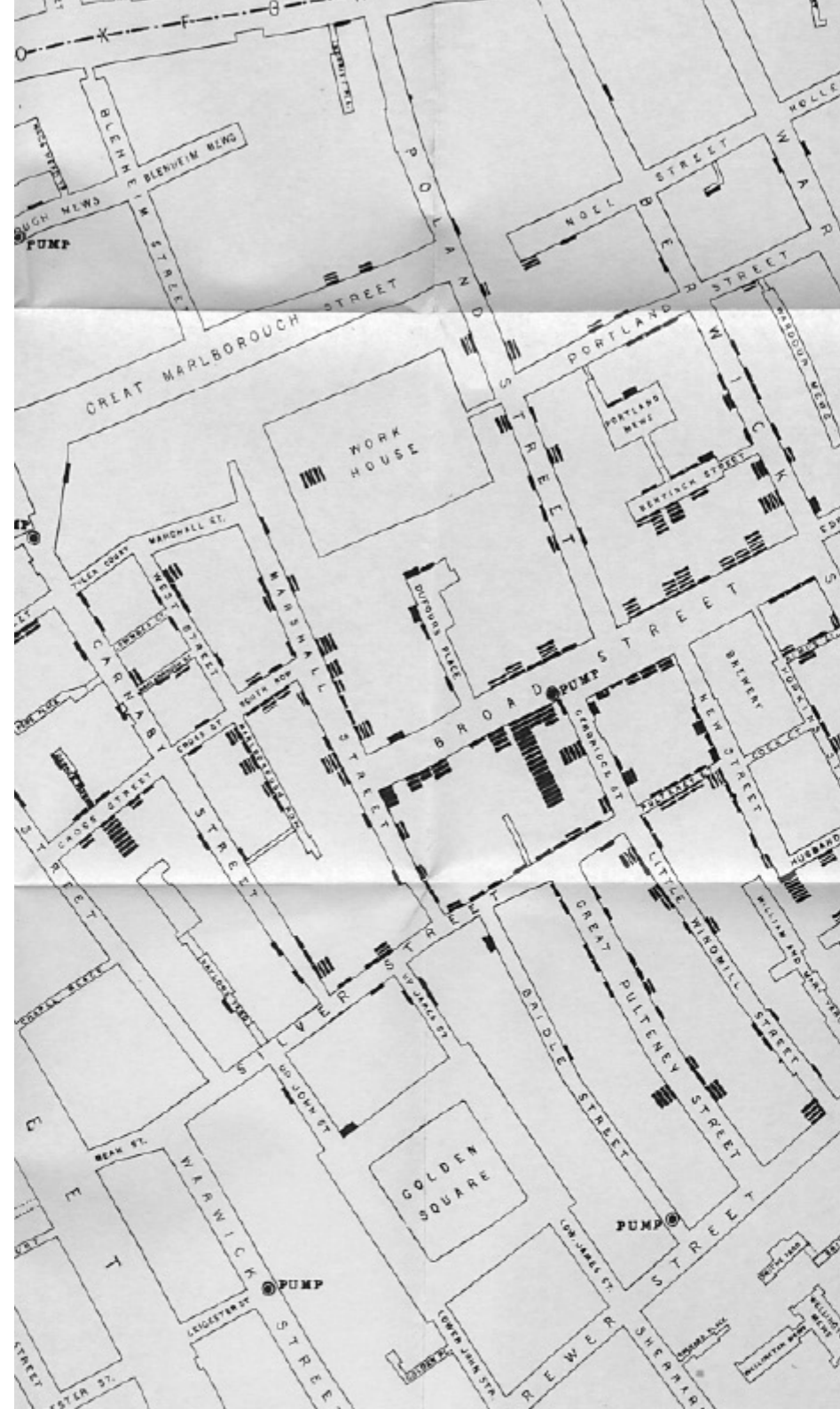


Wprowadzenie projektowanie informacji projektowanie spekulatywne

Design input information design / speculative design

Każdy etap pracy podczas warsztatów poprzedzono krótkim wprowadzeniem w kluczowe dla briefu dyscypliny projektowania: projektowanie informacji oraz projektowanie spekulatywne. Wybrane przykłady z badań etnograficznych (rzeźbione w drewnie mapy inuickie), historii designu (rozkład połączeń kolejowych Paryż-Lyon, cholera map Johna Snowa), historii sztuki (prace Krzysztofa Wodiczki i Marca Lombardiego) czy współczesnych projektów z pogranicza nauki i projektowania („e.chromi” oraz „Plant Fiction”) posłużyły do zainspirowania uczestników warsztatów oraz do nakierowania ich działań na nowe dla nich metodologie pracy i formy ekspresji.

Each stage of the workshop was preceded by a short introduction into key design disciplines relating to the brief: information design and speculative design. Selected examples of ethnographic research (carved Inuit maps), design history (Paris-Lyon train schedule, John Snow cholera map), history of art (works by Krzysztof Wodiczko and Marc Lombardi) and contemporary works from the crossroads of design and science (‘e.chromi’ and ‘Plant Fiction’) provided valuable inspiration and contextualisation for workshop participants, but also enriched their creative process with new design methodologies and forms of expression.





Program *Programme*

W trakcie trzydniowych warsztatów uczestnicy podzieleni na cztery grupy korzystali nie tylko z nowych dla siebie sposobów researchu, analizy wyszukanych danych, kreatywnego ich przetwarzania oraz metod projektowania, ale również z całej gamy narzędzi swobodnej i przyrostowej wizualizacji oraz modelowania.

Dzień 1.

- wprowadzenie w temat warsztatów
- podstawy projektowania informacji
- research i mapowanie w zespołach

Dzień 2.

- wykłady i dyskusja Open Data Day
- podstawy designu spekulatywnego
- praca zespołowa — spekulowanie
- grupowa krytyka i dyskusja

Dzień 3.

- tworzenie scenariuszy w zespołach
- przygotowanie prezentacji
- końcowa prezentacja i dyskusja

During the three-day long workshop all participants worked in four teams and employed a number of methods that were novel to them: ways of conducting research; sourcing, analysis and creative processing of data; design methodologies; iterative and agile techniques of visualisation, modelling and prototyping.

1st Day:

- *workshop briefing and introduction*
- *information design—the basics*
- *team work—research and mapping*

2nd Day:

- *Open Data Day talks and discussion*
- *speculative design—the basics*
- *team work—speculating*
- *group crit*

3rd Day:

- *team work—creating speculative scenarios*
- *preparing final presentations*
- *final presentation and crit*

Workshop results—team A

Grupa A w składzie: Anna Kącka, Beata Nawratek, Hanna Stano oraz Aleksandra Twardokęs, skupiła się na problemie świadomości ekologicznej w Zakopanem. Szeroka wizualna analiza procesu wychowania młodzieży, kształtowania świadomości obywatela czy budowania systemu wartości członka społeczności pomogła grupie A zrozumieć, jakimi kanałami można wpłynąć na zmianę ludzkiej postawy i zachowania. Efektem pracy grupy A był pomysł i zarys programu funkcjonalnego nowej aplikacji mobilnej, która wykorzystując dane o zanieczyszczeniu środowiska i system rozszerzonej rzeczywistości pomogłaby użytkownikom zaobserwować skalę i zrozumieć wpływ zanieczyszczenia powietrza pochodzącego ze spalania śmieci w domach.

Team A (Anna Kącka, Beata Nawratek, Hanna Stano and Aleksandra Twardokęs) focused on the problem of environmental awareness in Zakopane. Broad visual investigation into the process of bringing up young generations, the process of forming civic mindsets or the process of creating systems of values in given communities helped the team identify potential ways through which to influence human attitudes and behaviour. Team's exemplary collaboration resulted in developing an idea and initial wireframing of a new mobile app. Through the use of free access to environmental databases and augmented reality capabilities the app would help its users directly observe and better understand the impact of home-based burning of waste on local air pollution.

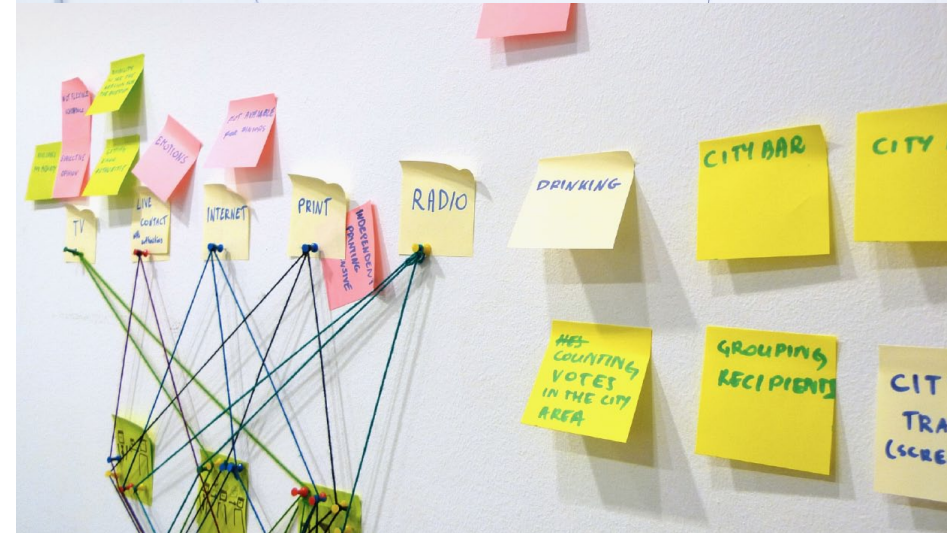
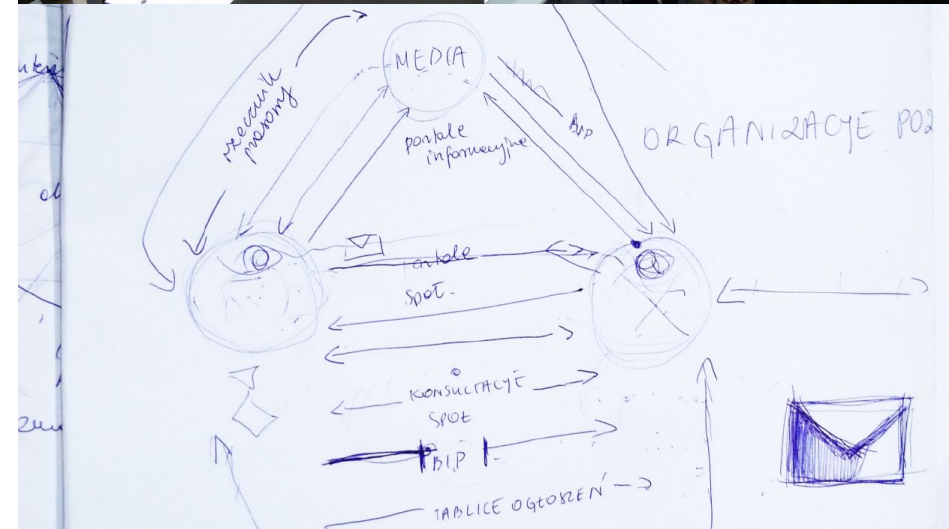


Wyniki pracy — grupa B

Workshop results—team B

Grupa B (Kinga Limanowska, Mariusz Peryt i Laura Raczyńska) skupiła się na kwestii efektywnej komunikacji pomiędzy lokalną władzą a lokalną społecznością. Mając wszechstronne doświadczenie (designerka, informatyk w magistracie i społeczna aktywistka) grupa B opracowała mapę fikcyjnych i istniejących ścieżek komunikacji pomiędzy urzędem a obywatelem, przy której posłankowała się ogólnymi modelami komunikacji (Jakobson, Shannon-Weaver). Rezultatem pracy grupy B było opracowanie dwóch scenariuszy. Pierwszy — dystopijny — opisywał miasto, gdzie władarze wzorowali swoje zachowanie na nastawieniu obywateli. Drugi — utopijny — przedstawiał rzeczywistość, w której debata publiczna i konsultacje społeczne mogły się odbyć za pomocą wspólnego mieszania drinków.

Team B (Kinga Limanowska, Mariusz Peryt, Laura Raczyńska) focused their efforts on tackling the difficulties in communication between local authorities and local communities. Capitalising on their diverse backgrounds (designer, city council IT specialist, community activist) and taking example from general models of communication (Jakobson, Shannon-Weaver) team members created a map of fictional and existing communication pathways that link authorities and citizens. The work concluded in development of two fictional scenarios: a dystopian scenario—portraying a city, where local authorities' engaged or disengaged activity would mirror community's attitude towards their representatives; a utopian scenario—imagining a community where public debate and consultations would be facilitated via collaborative drink mixing.

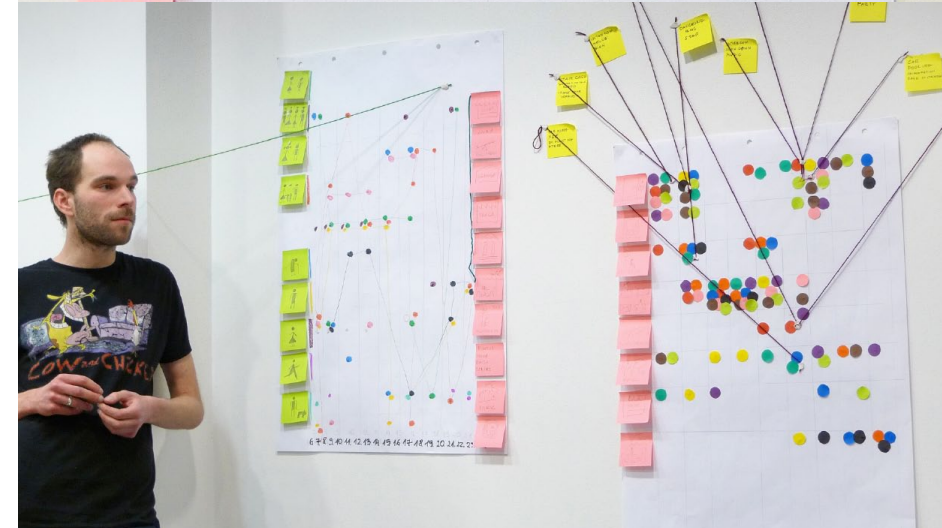
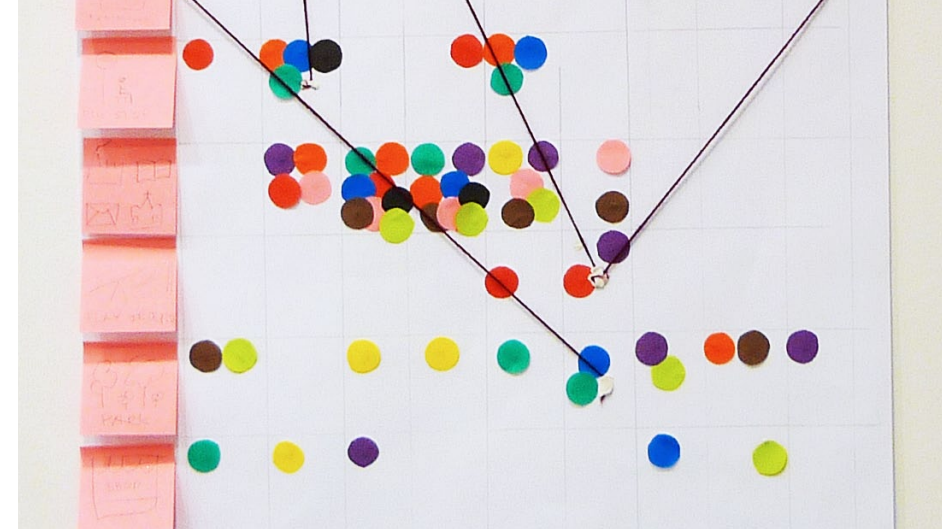


Wyniki pracy — grupa C

Workshop results—team C

Grupa C w składzie: Barbara Dzierań, Magda Małczyńska-Umeda, Piotr Wysocki podjęła wyzwanie, jakie stawia atomizacja lokalnych społeczności i zanikanie życia sąsiedzkiego. Pracę zaczęli od przeprowadzenia szczegółowego researchu, którego efektem była mapa lokalizacji i pór dnia, w których dochodzić może do spotkania wybranych kategorii osób. W oparciu o to wizualne rozpoznanie sytuacji, grupa zaproponowała szereg fikcyjnych interwencji projektowych dedykowanych konkretnym przypadkom spotkań w przestrzeni miasta. Efektem ich pracy były pomysły na: tańczący przystanek autobusowy, kolektywne kolorowanie fasad bloków mieszkalnych czy domofonowy wirus zmuszający lokatorów jednej klatki schodowej do wzajemnego poznawania się.

Team C (Barbara Dzierań, Magda Małczyńska-Umeda and Piotr Wysocki) undertook the challenge posed by atomisation of local communities and the disappearance of neighbourhood life in some urban areas. They started by conducting detailed research, which led to developing a spatio-temporal map—a matrix showing where and when to meet different types of people. Based on this visual investigation the team created a series of fictional design interventions dedicated for specific cases of meeting people in city space. The outcomes of their work were ideas such as: a dancing bus stop, collective colouring of the façades of residential high-rises, or an intercom bug, which would force users to talk to random neighbours in their building and thereby get into direct human interaction with others.

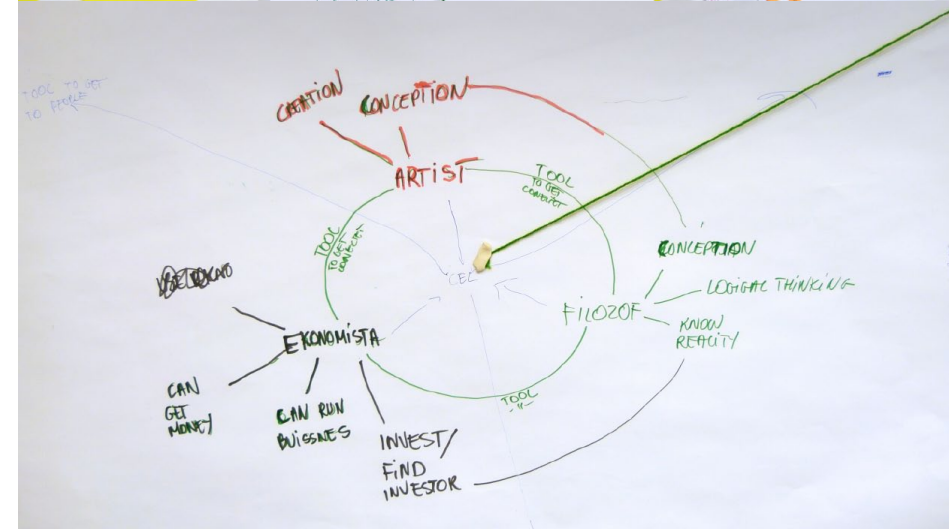


Wyniki pracy — grupa D

Workshop results—team D

Grupa D (Irek Górniok, Hanna Grabowska, Anna Karłowska, Jukka Male, Paweł Wyszomirski) skoncentrowała swoje działania na problemie aktywizacji społecznej w lokalnych społecznościach. Zespół zaczął od wizualnego mapowania sposobów, na jakie troje indywidualistów (artysta, filozof i ekonomista) potrafią zainspirować człowieka do działania. Wychodząc z tego idealizowanego punktu wyjścia, zespół opracował pomysł zarządzanej lokalnie platformy (Ecofilar), w ramach której zainspirowana jednostka mogłaby realizować swoje projekty, marzenia i przedsięwzięcia. Przykładowym scenariuszem działania platformy zespół uczynił projekt rozwinięcia, praktycznego wdrożenia i popularyzacji polskiego grafenu w ramach lokalnie rozwijanej Doliny Grafenowej.

Team D (Irek Górniok, Hanna Grabowska, Anna Karłowska, Jukka Male, Paweł Wyszomirski) dealt with an issue of activation of individuals in local communities. The team started with visual mapping of a range of ways, in which three individuals (an artist, a philosopher and an economist) can inspire a person to become active. Moving from this idealistic point of departure the team developed an idea of a platform (Ecofilar) that would be managed locally and through which one could realise one's endeavours, projects and dreams. Ultimately, the team created an example scenario, in which their platform would be used to develop, implement and publicise Polish graphene, a flag product of the local Graphene Valley.



Podsumowanie *Summary*



W trakcie trzydniowych intensywnych warsztatów cztery zespoły złożone z projektantów, działaczy społecznych, architektów, informatyków, lokalnych urzędników i artystów dokonały wszechstronnego researchu w wybranych przez siebie sferach życia. Na jego podstawie wykonały następnie wizualne narzędzie (mapę, diagramem, siatkę połączeń) do spekulacji na temat proponowanych przez siebie zmian. Rezultatem pracy zespołów były scenariusze i propozycje interwencji projektowych zainspirowane wykonanym researchem, osadzone w opisanych wizualnie realiach i nakierowane na wprowadzenie wybranej zmiany.

Pod kierunkiem prowadzących i pracując nad własnym projektem spekulatywnym, uczestnicy warsztatów uczynili z wizualizacji wartościowe narzędzie poznawcze, które następnie skutecznie wykorzystali we własnym procesie projektowym.

During the three-day intensive workshop four teams consisting of designers, local community activists, architects, artists, IT specialists and council workers conducted a widely-scoped research into preselected areas of life. Based on this all four teams created their visual tools (maps, diagrams or networks) which allowed them to speculate about the change they proposed. Teams' work culminated in developing scenarios and ideas for design interventions, which were inspired by the conducted research, grounded in visualised reality and aimed at introducing the intended change.

Under the direction of workshop leaders and working on their own speculative scenarios, workshop participants managed to turn a visualisation into a valuable cognitive tool, which they subsequently successfully used in their own design process.

Prowadzenie *Leaders*

Marek Kultys, Lina Aue Pogatschnigg

Autor *Author*

Marek Kultys

Organizacja *Facilitations*

Karol Piekarski (Medialab Katowice)



Wsparcie *Support*

instytucja kultury Katowice — Miasto Ogrodów



Uczestnicy *Participants*

Barbara Dzierań

Irek Górniok

Hanna Grabowska

Anna Karłowska

Anna Kącka

Kinga Limanowska

Jukka Male

Magda Małczyńska-Umeda

Beata Nawratek

Mariusz Peryt

Laura Raczyńska

Hanna Stano

Aleksandra Twardokęs

Piotr Wysocki

Paweł Wyszomirski

