

XIX. PEME-Konferencia / Digitális food design projektek /

Merkl Márta (BCE, Gazdálkodástani Doktori Iskola, merklmarta@gmail.com)

NEGYEDIK IPARI FORRADALOM, IPAR 4.0:

„hot topics”: okos konyhák, felhő, autonóm robotok, foodtechs, Human Food Interaction (HFI), additív termelés, virtuális valóság, stb. előnyök és kihívások: hatékonyságnövelés, versenyelőny, megfelelő HR, adat- és élelmiszerbiztonság, stb.

MÓDSZER:

forráselemzés, -összehasonlítás

HASZNOSULÁS:

interdiszciplinális megközelítés adta új szempontok, oktatási segédanyag

KLASSZIFIKÁCIÓ:

Mi (minden lehet) a food design? Mely társadalmi és gazdasági relevanciával bíró attitűdök jellemzik a food designt?

Kategorizálás kiállítási szekciók szerint (FOOD: Bigger than the Plate c. kiállítás) composting, farming, trading, cooking, eating

Klasszifikáció Francesca Zampollo PhD food design teoretikus után:

- » Food Product Design: élelmiszeripari tömegtermelés
- » Design with Food: itt és most elfogyasztandó étel, nincs szállítás
- » Design for Food: eszközök az étel elkészítéséhez, tálalásához, tárolásához, szállításához
- » Food Space Design: étel elkészítésére és elfogyasztására szolgáló terek
- » Eating Design: pop-up étkezési helyzetek
- » Food Service Design: amit használunk, de nem birtoklunk

ÉLMÉNYORIENTÁCIÓ:

Az étel elsődleges funkciója (táplálás) mellett további fontos funkciója az élményszerzés. Szociológusok és közgazdászok több mint harminc éve foglalkoznak az élmény társadalmi és gazdasági jelentőségének feltérképezésével, mert az élmény motivációs, fogyasztásra ösztönző erővel bír (vö. Gerhardt Schultze élménytársadalom elmélete és Joseph B. Pine és James H. Gilmore élménygazdaság elmélete).

KRITIKAI JELLEG:

Fione Raby és Anthony Dunne után a design elsősorban nem arra törekszik, hogy kereskedelmi célokot szolgáljon ki, vagy fizikai szükségleteket elégítsen ki, inkább kritikai perspektívát kíván kirajzolni, amely szociális, kulturális vagy etikai kérdésekben elgondolkodtat, párbeszédre hív és nyilvános vitát serkent, ezáltal javaslatokat tesz prekonceptiók és jövőbeli szcenáriók megváltoztatására, továbbá egyfajta intellektuális élvezetet kínál.

FENNTARTHATÓSÁG:

Kézenfekvőnek tűnik napjaink ökológiai problémáira vonatkozó híradásokat ismerve olyan összefüggésben vizsgálni a food design munkákat, mint például energiagazdálkodás, klímaváltozás, hulladékgazdálkodás, méltányos kereskedelem, ökológiai lábnyom. Mivel az étkezést leginkább kulturális beágyazottságok határozzák meg, a fenntarthatóságnak is kulturális beágyazottsággá kell válnia. Attitűdformálásra van tehát szükség az olyan kérdésekben, mint például, hogy illő-e maradékot felszolgálni.

PROJEKTEK

HÍVÓSZAVAK	PROJEKTNEVEK	SZUBDISZCIPLÍNÁK					ATTITŰDÖK		
		Food Product Design	Design with Food	Design for Food	Food Space Design	Eating Design	Food Service Design	Élményorientáció	Kritikai jelleg
3D print, additív termelés, data analysis	EdiPulse		x					x	
	Copy Pastry			x				x	
műhús, tissue engineering	Burger King, Rebel Whopper	x							x
	The Tiger Penis Project		x					x	
urban farming	OpenAg™ Personal Food Computer				x				x
foodtechs	olioex.com & foodrescue.us & lapiat.com						x	x	x
online kommenzalitás, skeating	KIZUNA & roomXT					x		x	
	Molnár Melinda: Asztal / Társaság			x				x	x
VR, HFI	You Better Eat to Survive!					x		x	

IRODALOM (VÁLOGATÁS):

- » Dolejšová, Markéta et al (2018): Designing Recipes for Digital Food Futures, In: Proceeding of CHI EA, 18 Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Association for Computing Machinery, New York, 1-8.
- » Flood, Catherine, Sloan, Rosenthal (2019): FOOD: Bigger than the Plate, Victoria and Albert Museum, London.
- » Kovács Dezső (2014): Élmény, élménygazdaság, élménytársadalom és turizmus, Turizmus Bulletin 16 (3-4): 40-48.

- » Nagy Judit (2019): Az Ipar 4.0 fogalma és kritikus kérdései – vállalati interjúk alapján, Vezetéstudomány / Budapest management Review 50 (1): 14-26.
- » Spence, Charles et al (2019): Digital Commensality: Eating and Drinking in the Company of Technology, Frontiers in Psychology 10: 1-16.
- » Zampollo, Francesca (2016): Let's Food Design: 7 Steps to Become a Food Designer, CreateSpace Independent Publishing Platform, h.n.