

Дипломный проект

Виртуальный поэзис: принципы презентации научного исследования

Автор:

Козлова Д. Д.

Руководители:

Лола Г.Н.
доктор философских
наук, профессор кафедры
дизайна

Александрова Т.И.
старший преподаватель
кафедры дизайна

© СПбГУ
факультет искусств
Магистерская программа
Направление «дизайн»
2022

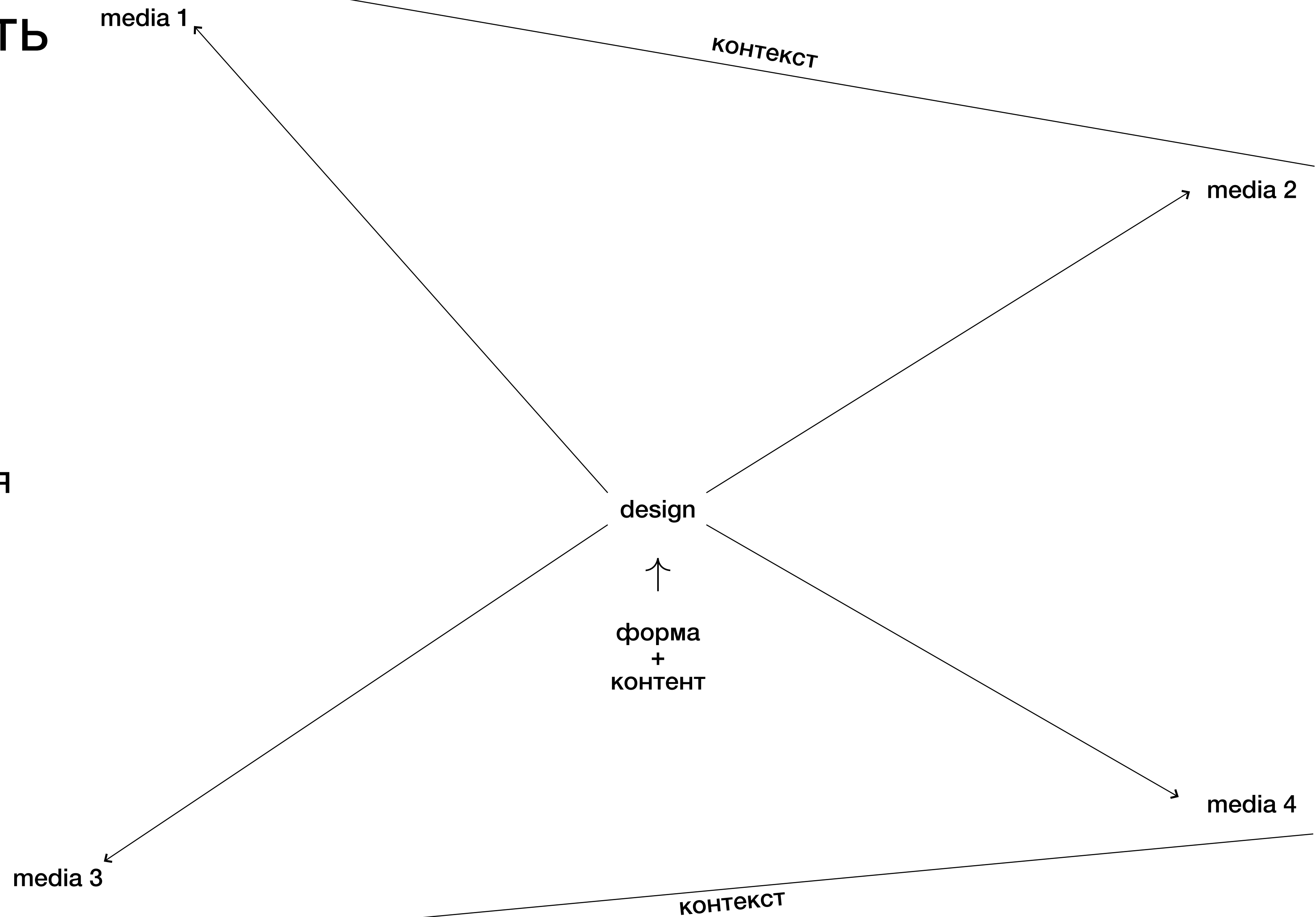
Virtual poetry.
Principles for
presenting scientific
research

SPBU Faculty of Arts 2022

Scientific supervisors of the project
T.I. Alexandrova – senior Lecturer
of design
G.N Lola – PhD, professor of the
Department of Design

Актуальность

1. форма
воздействует
на содержание
2. содержание
определяет суть
этого воздействия



Цель исследования:



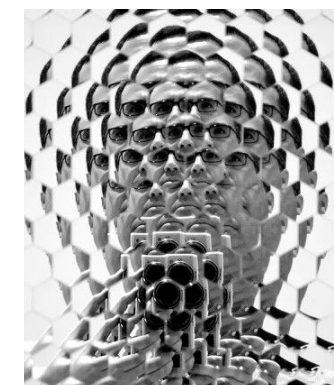
Создание метода презентации научных текстов

↓ Виртуальный поэзис



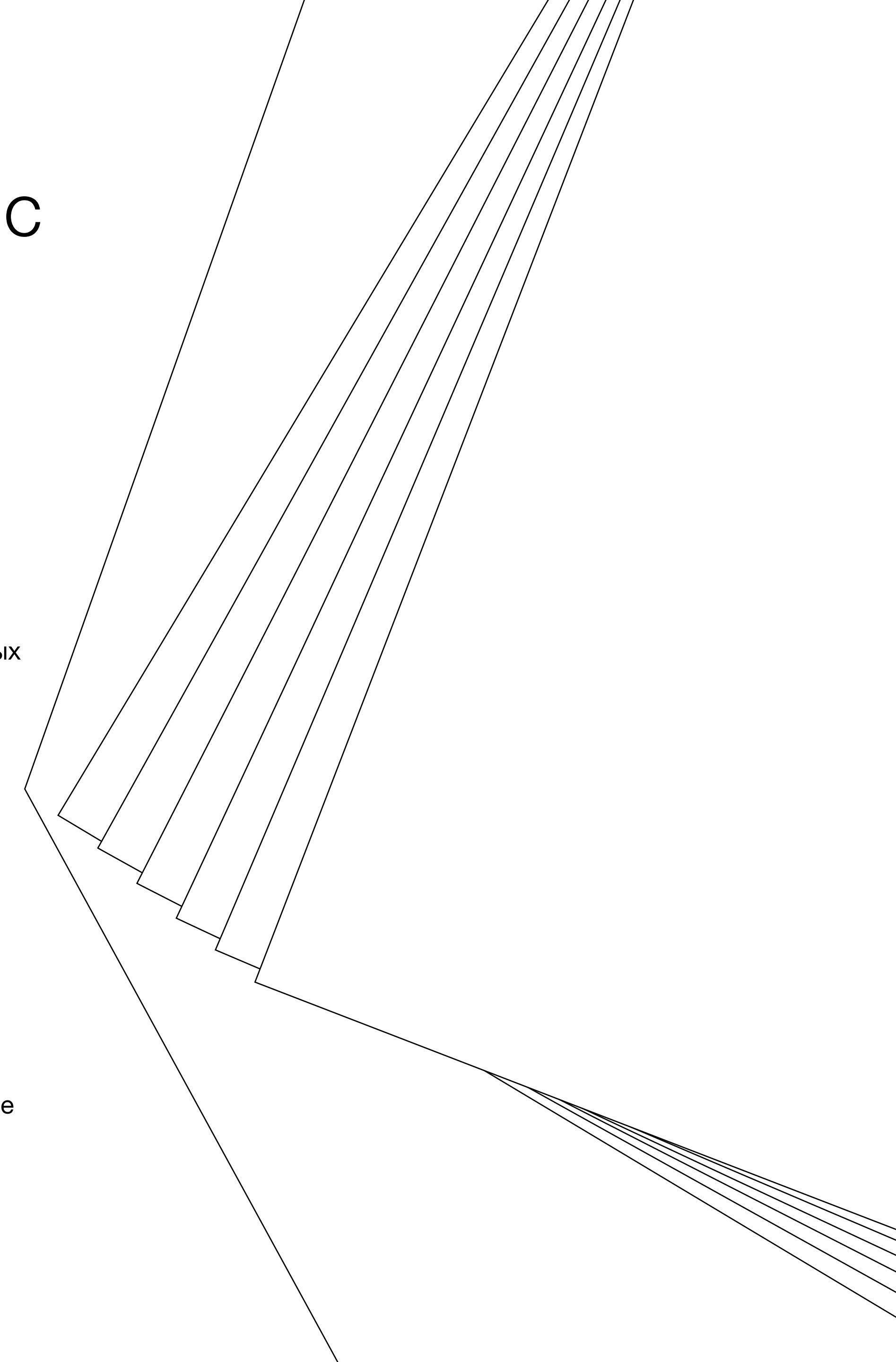
Poiesis от древнегреческого означает «делать»

Высвечивание потаенных и неизвестных сторон

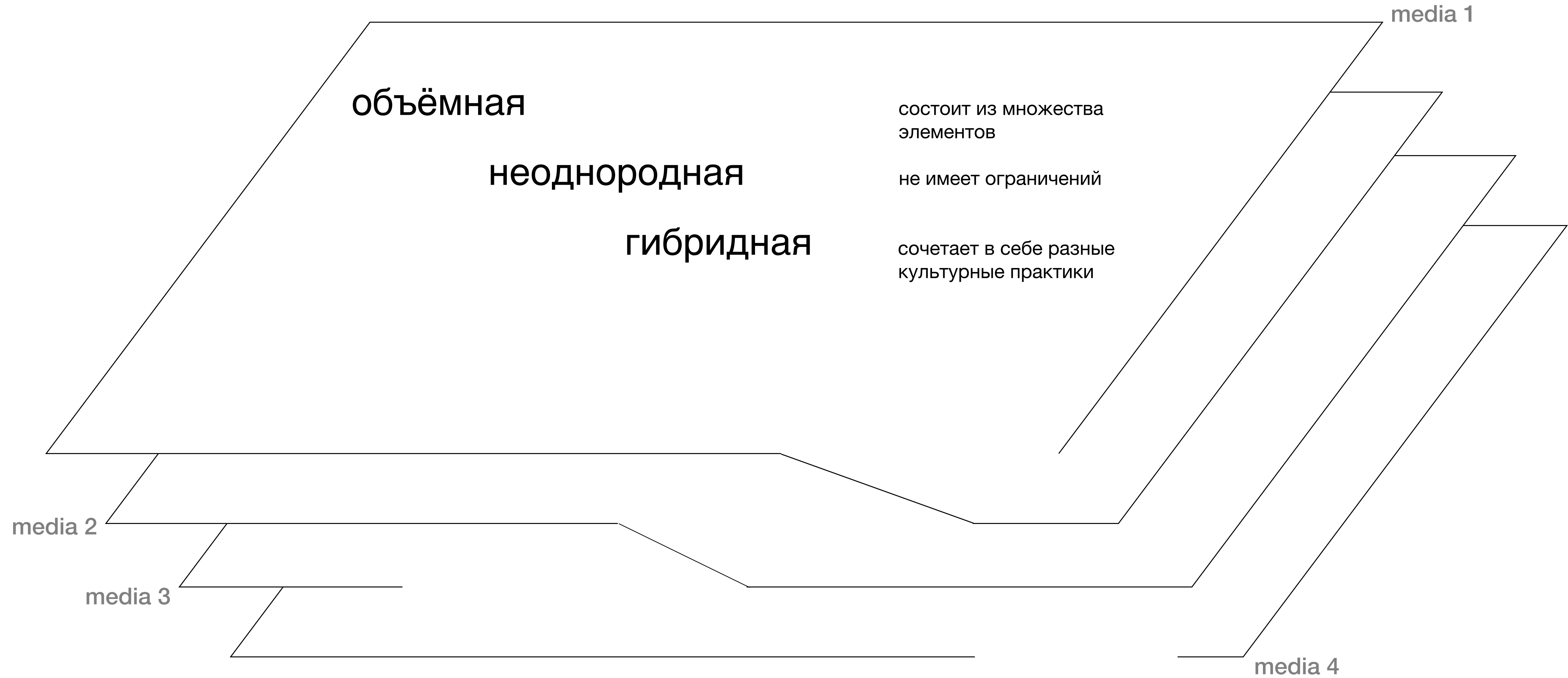


Особый способ организации текста, привнесение меры измерения

«Мозаичное» восприятие



Среда



Виртуальный поэзис в гибридной среде — это способ организации медиа для производства знания в графические формы и пространственные объекты. Гибридность — это использование разнообразных культурных источников для создания произведения. Поэзис же — способность включать в поле зрения то, что прежде казалось невидимым.

ОСНОВНЫЕ ИСТОЧНИКИ

Виртуальный поэзис:
принципы презентации
в гибридных пространствах
[исследование]

Методология дискурсивно-
семиотического моделирования *
[теоретическая база проекта]

Метод: Виртуальный поэзис: принципы представления знаний

Цель метода: создание перформативной презентации

Ист.2: Конвергентная
культура. Столкновение
старых и новых медиа

Дженкинс Г., 2019

Ист.3: Язык новых медиа

Манович Л., 2019

Ист.1: Понимание медиа:
Внешние расширения
человека

Маклюэн М., 2019

* Лола, Галина. Дизайн-код: методология
семиотического дискурсивного моделирования.
СПб.: ИПК Береста, 2019. 264 с.

Исследование

изучение

гибридного пространства :
проблема определения термина
цифровой среды;

определение

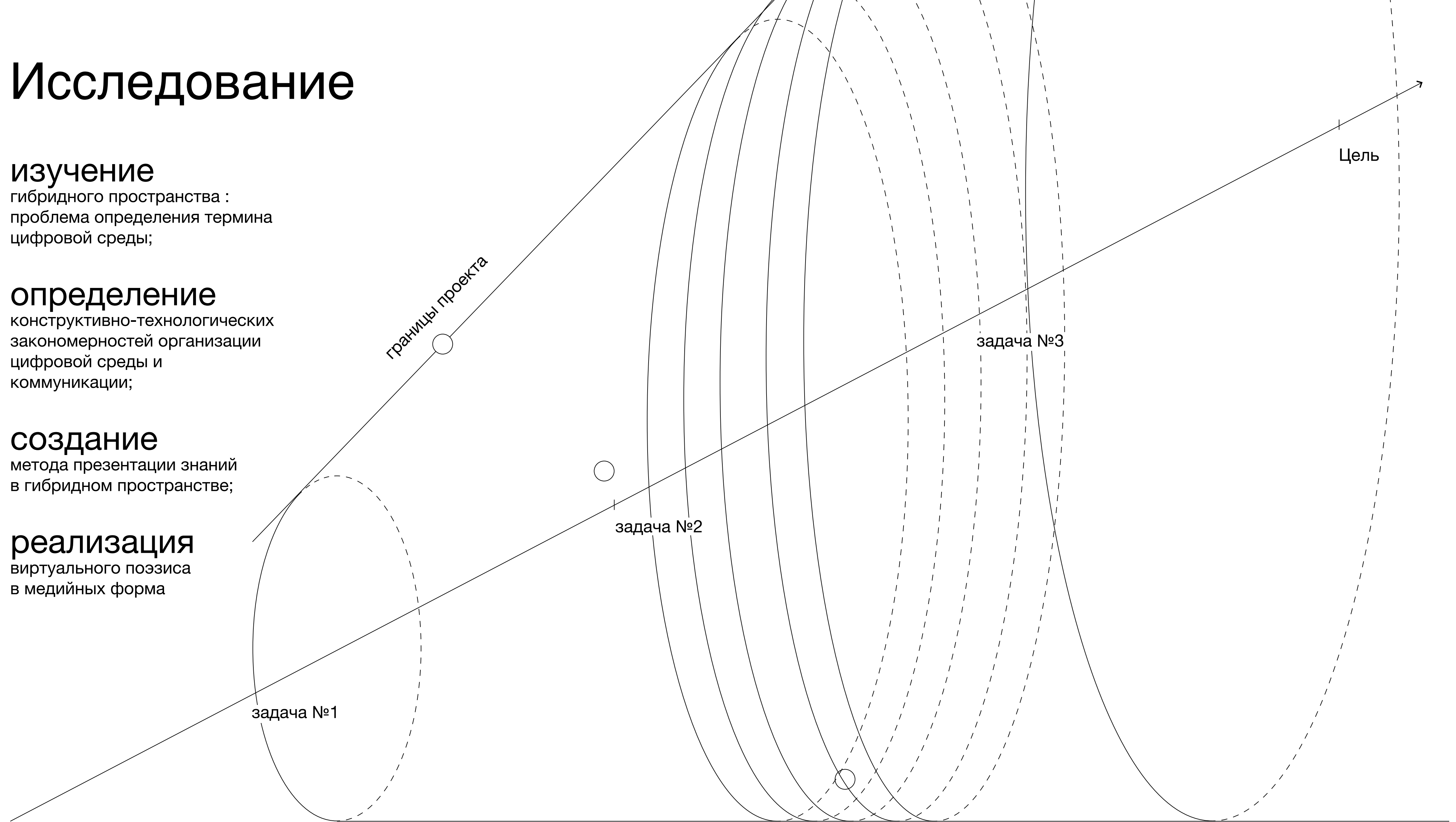
конструктивно-технологических
закономерностей организации
цифровой среды и
коммуникации;

создание

метода презентации знаний
в гибридном пространстве;

реализация

виртуального поэзиса
в медийных форма



Цель

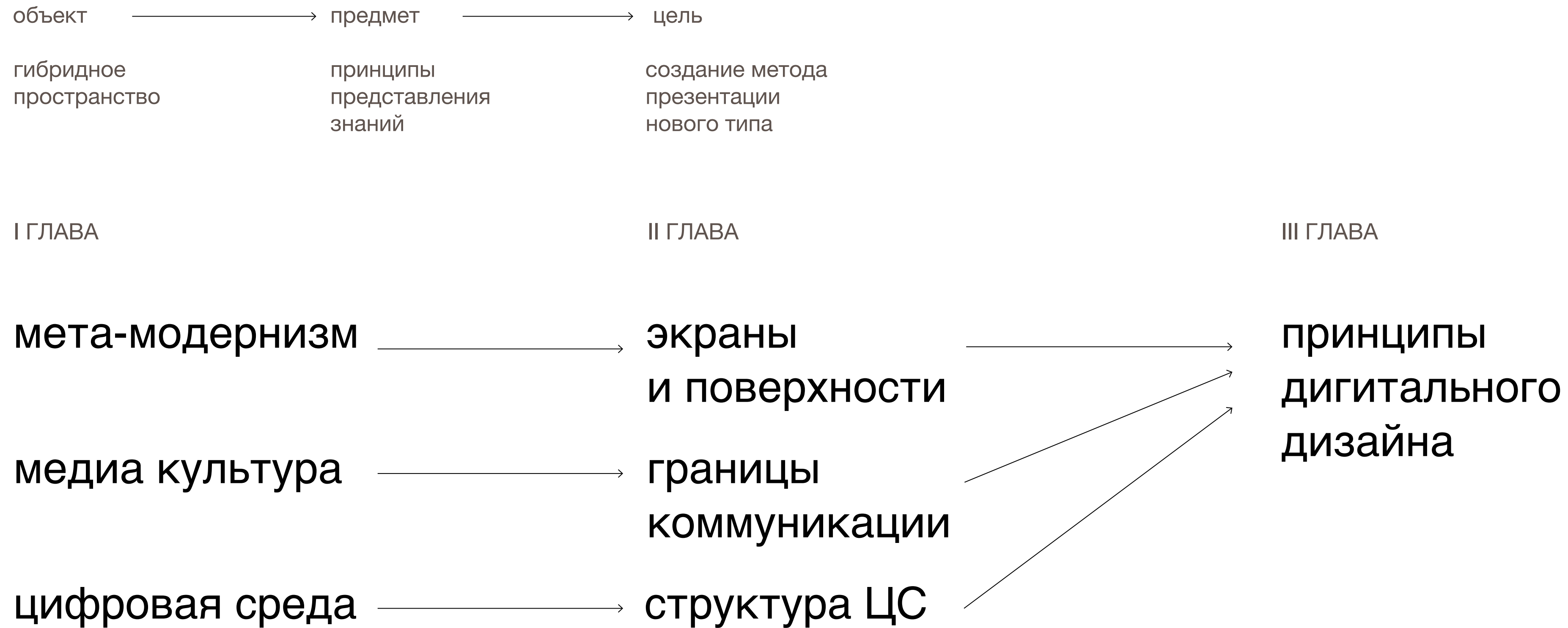
границы проекта

задача №3

задача №2

задача №1

Структура



М

гипотеза 1

Принятие некоторой
множественности
явлений, то есть
отказ от точных
правил или
усреднений в пользу
вариативности
СМЫСЛОВ

Т - между
- после
- через

Е

просециание
X

вариативность
X

online
X

нестабильность
X

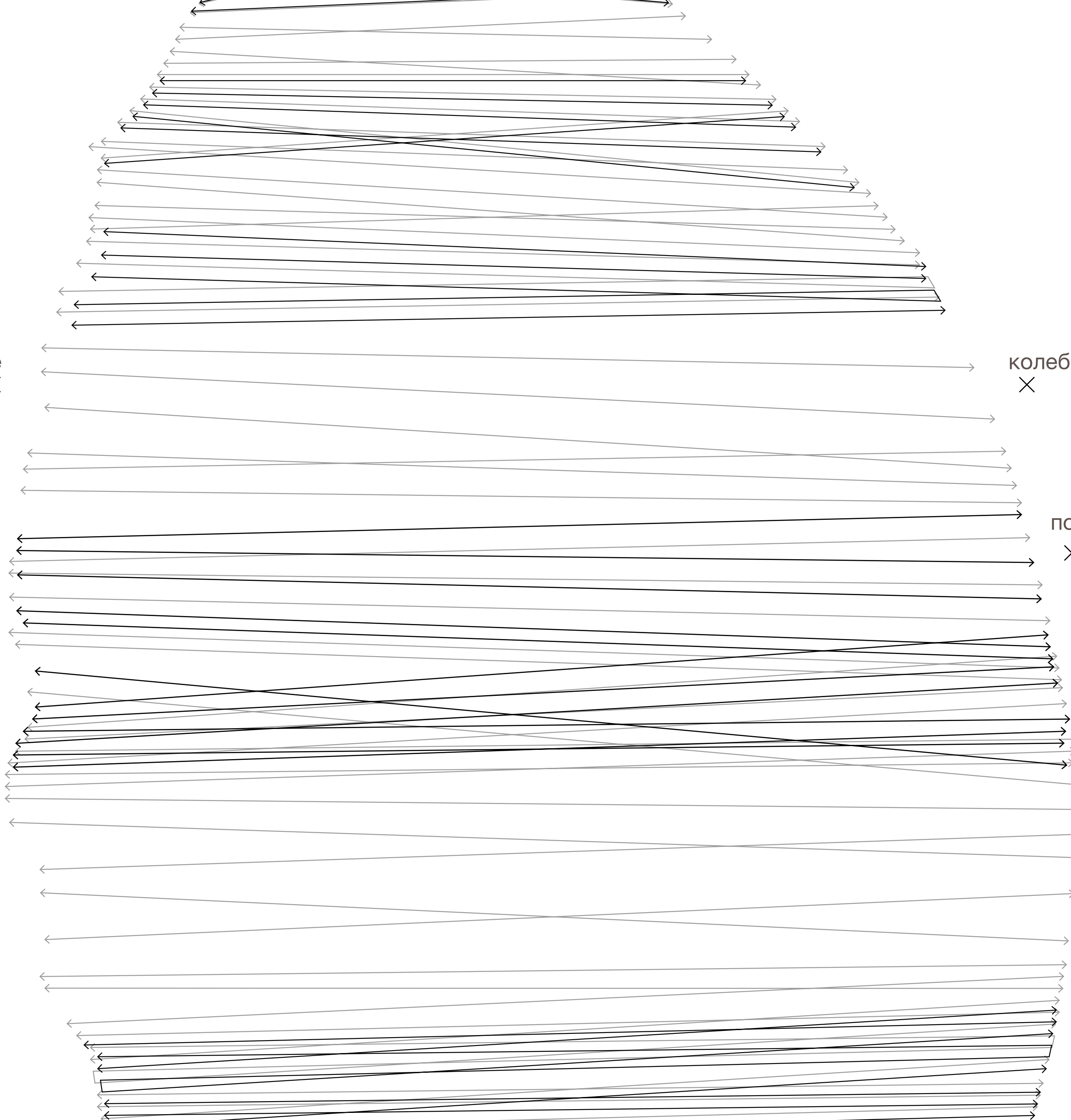
колебание
X

подвижность
X

схватывание
СМЫСЛОВ
X

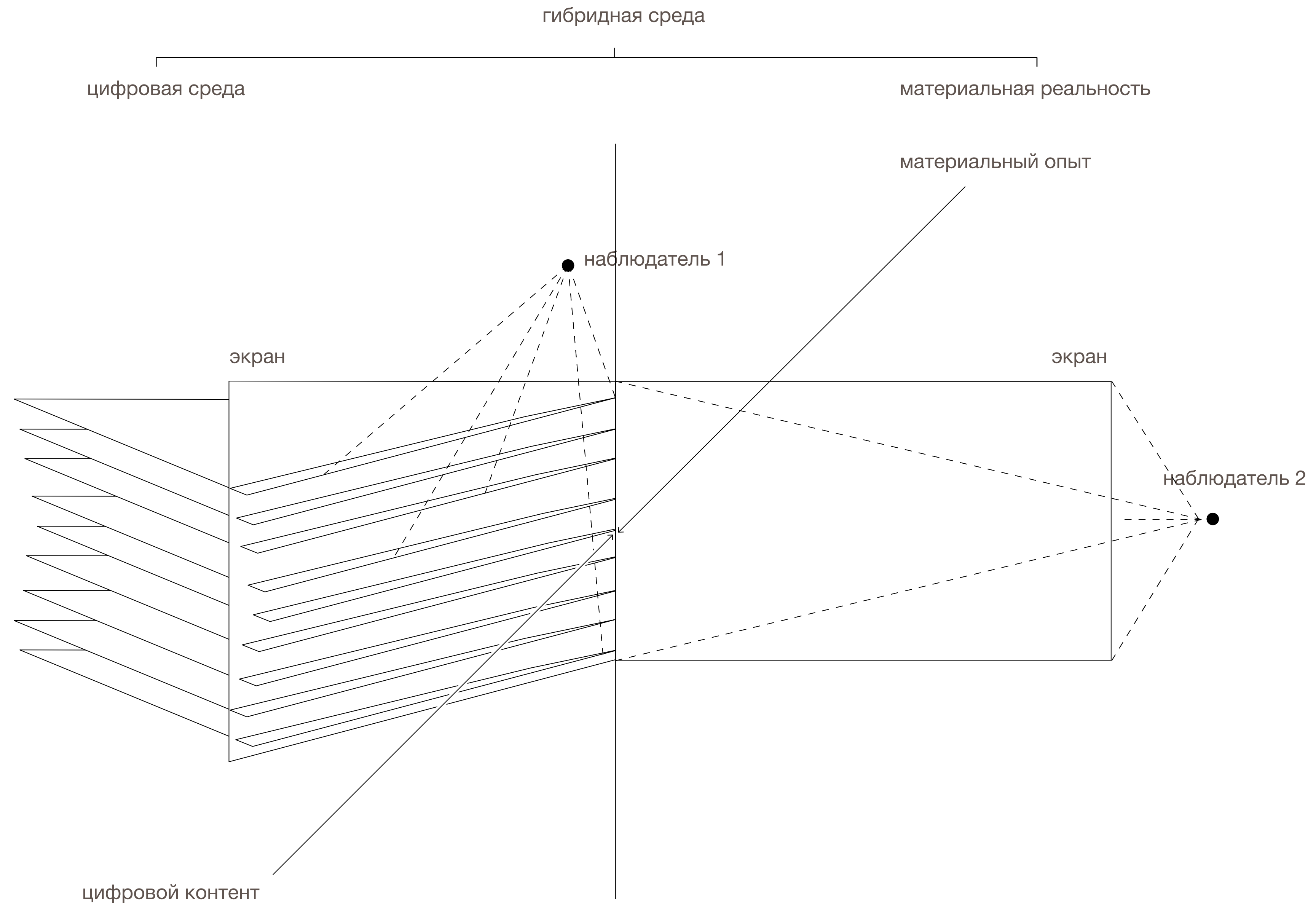
набор импульсов
X

А



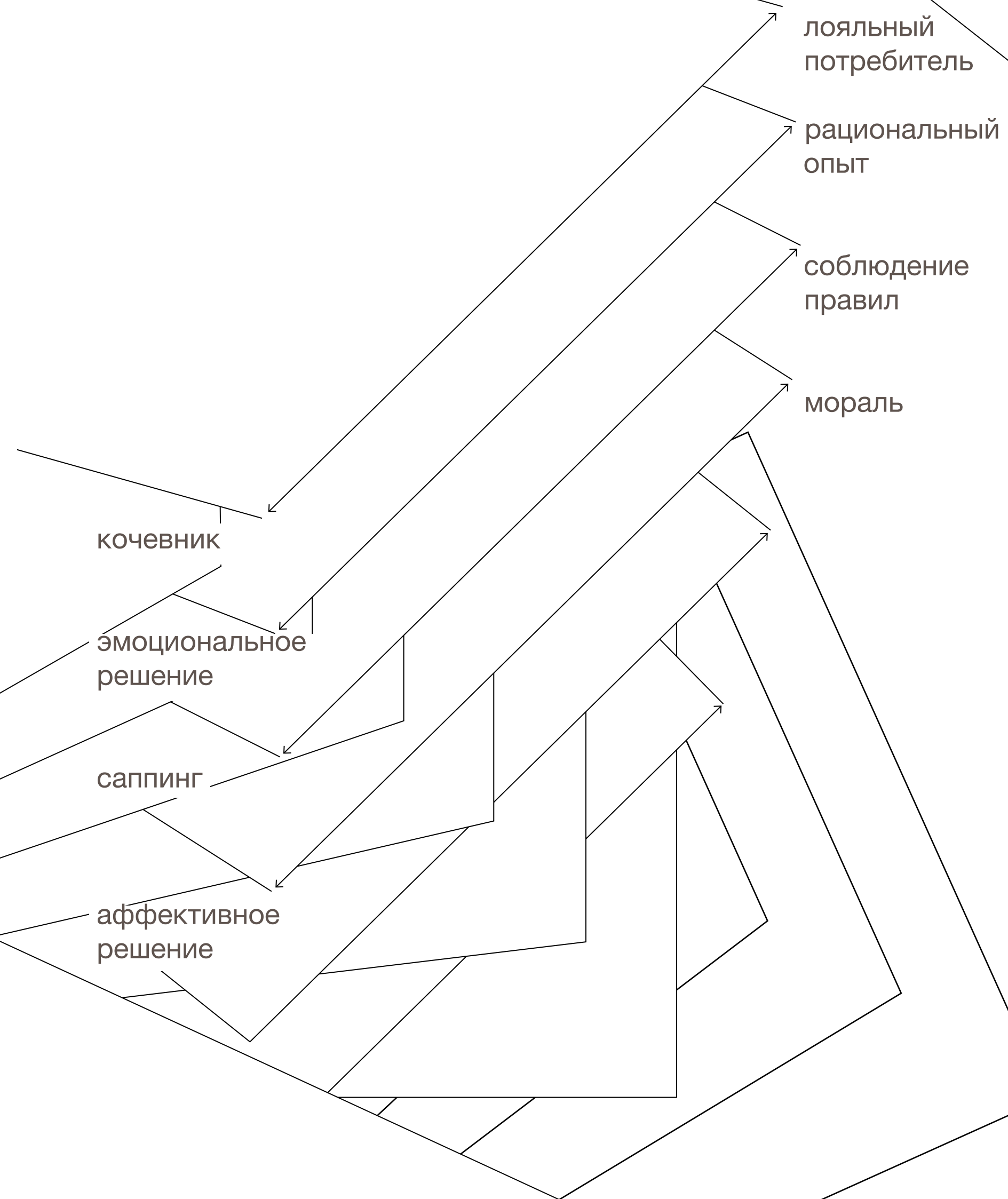
гипотеза 2

Гибридная среда,
в работе исследователя,
фрактализуется
на формы и может
быть прочитана
вновь посредством
символов в реальном
пространстве проекта
или умозрительном
эксперименте



гипотеза 3

Гибридная среда способствует коллективному интеллекту, ретрабайлизации и тотальному расширению «нервной системы» вовне



экран

Результаты исследования

1. Определение характера гибридной среды и условий её проектирования
2. Определение конструктивных и технологических закономерностей организации цифровой среды
3. Фиксация основных положений подхода к проектированию метода репрезентации

Название проекта

Виртуальный поэзис:
метод презентации
научного исследования

Позиционирование

научная разработка
нового типа
«ветвящегося» алгоритма
для презентации знаний

Компетенции проекта

1. научный подход к созданию проектов;
2. адаптивность метода по отношению к другим сферам деятельности;
3. интуитивно понимаем, аллегоричен, поэтичен;
4. имеет структуру, позволяющую видеть детали

(основные)

(1) исследователи

хотят по-новому
презентовать свои знания,
найти способ более
эффективный для
взаимодействия с публикой

(второстепенные)

(2) дизайнеры

ищут новые
инструменты и методы
проектирования для
удобной и комплексной
работы

(возможные)

(3) продюсеры

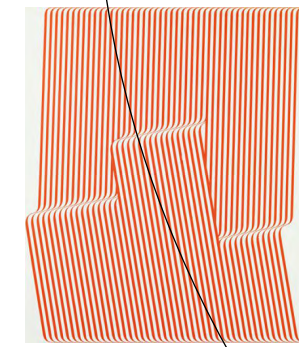
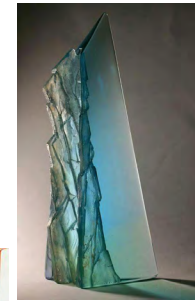
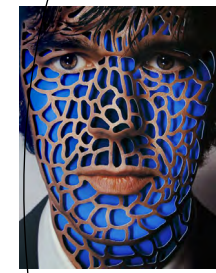
заинтересованы
в эффективной
организации
мероприятия

концепция: иммерсивная структура паратекста

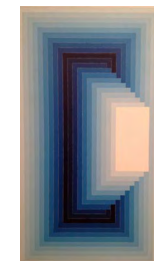
код 1

sepparatio-symbiosis

- пространственность
- скрещивание
- сеппарация
- сцепление кораблей

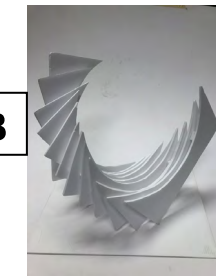
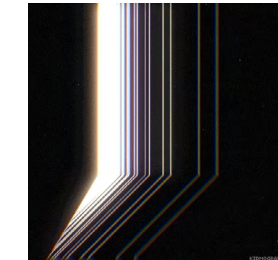


код 1



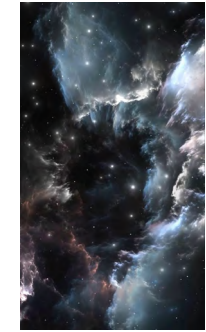
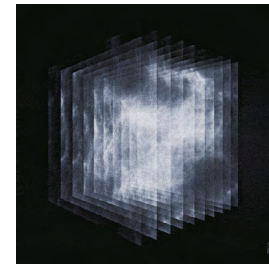
- тотальная библиотека
- щёлкание
- счёт
- треск на солнце
- зафрактальность
- лаб. сна Мельникова

вложение кубо-кристаллов



самопорождение инфоматерии

- слитки инфорбатики
- сгустки информации
- информационный вакуум
- локон информации



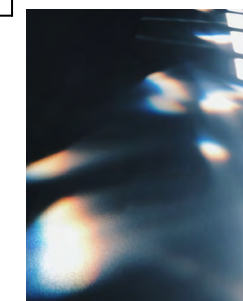
через фибры
поток электронов

код 2



само-свечение

- водное преломление света
- холодное излучение
- гипер-инфляция



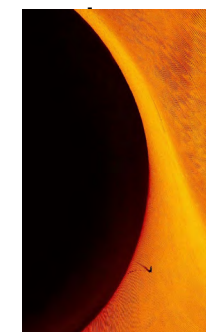
метафора: струны Вселенной

код 2



информационное зеркало

- inception
- инсталирование
- перетрансформация
- паутинская связь



тема: Аутопоэзис

код 3

Числа судьбы
транс-ф.

код 3

фрейминг

инфра-красное излучение

Сок машины

Фотосинтез

Кроличья нора

ре-фрейминг

Пещера Платона

Вода камень точит

Космическая Одиссея

Раковая клетка

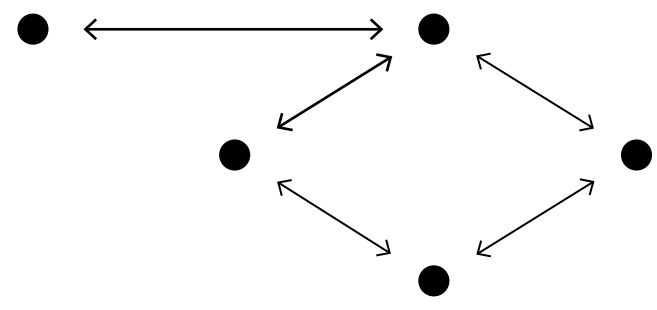
Циклон

Сарафанное радио

Состав проекта

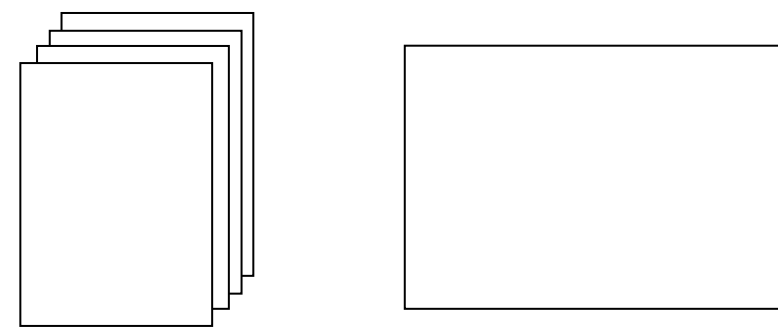
[1 уровень]

метод проектирования



[2 уровень]

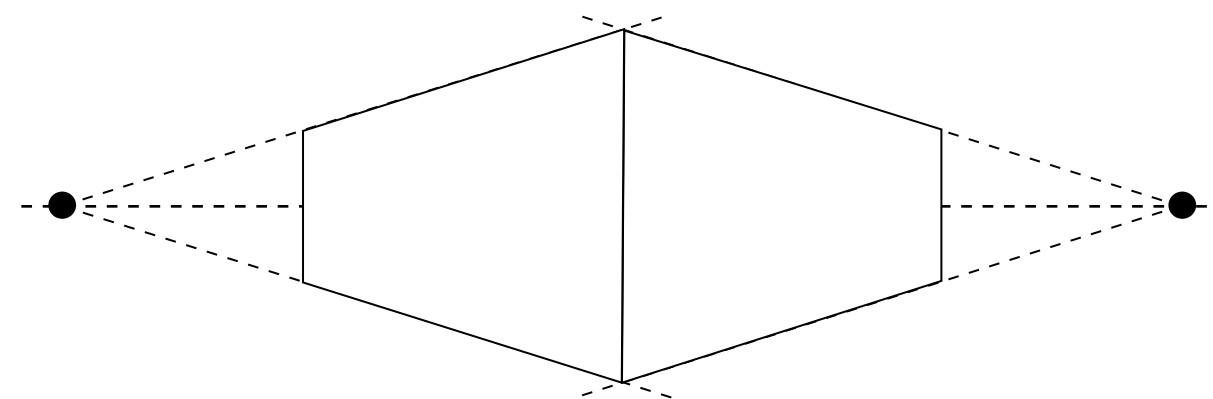
печатное издание и карта 120 x 175 мм
A1 / A2



[3 уровень]

апробация метода

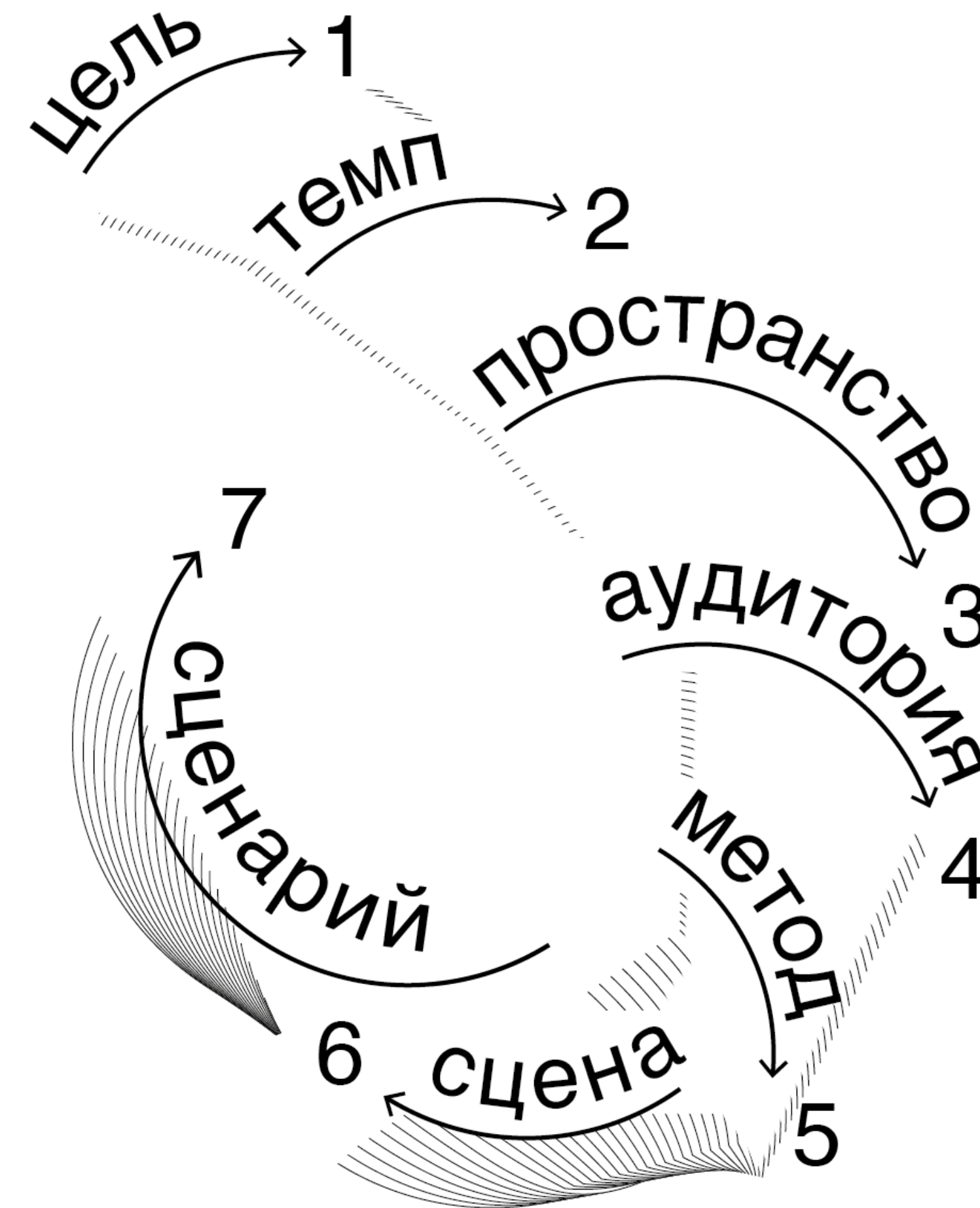
система
интеракций



цели метода

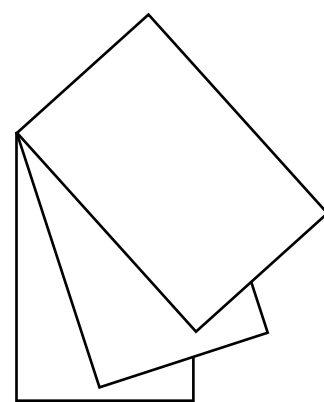
1.
Ввести исследователя
в контекст разработки
сценария презентации
2.
Предложить альтернативу
шаблонным представлениями
о презентации
3.
Предложить способ
мышления для выстраивания
коммуникации с целевой
аудиторией

его структура

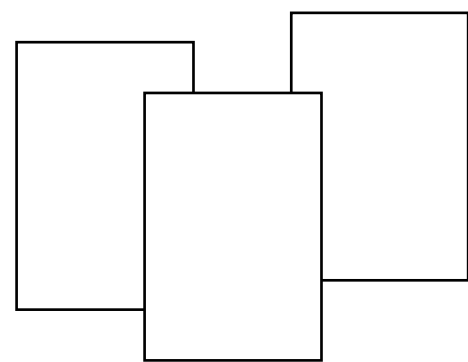


конструкция и сетка

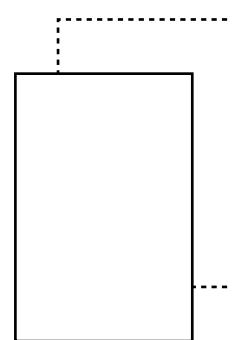
печатное издание:



просмотр



переструктурирование



дополнение

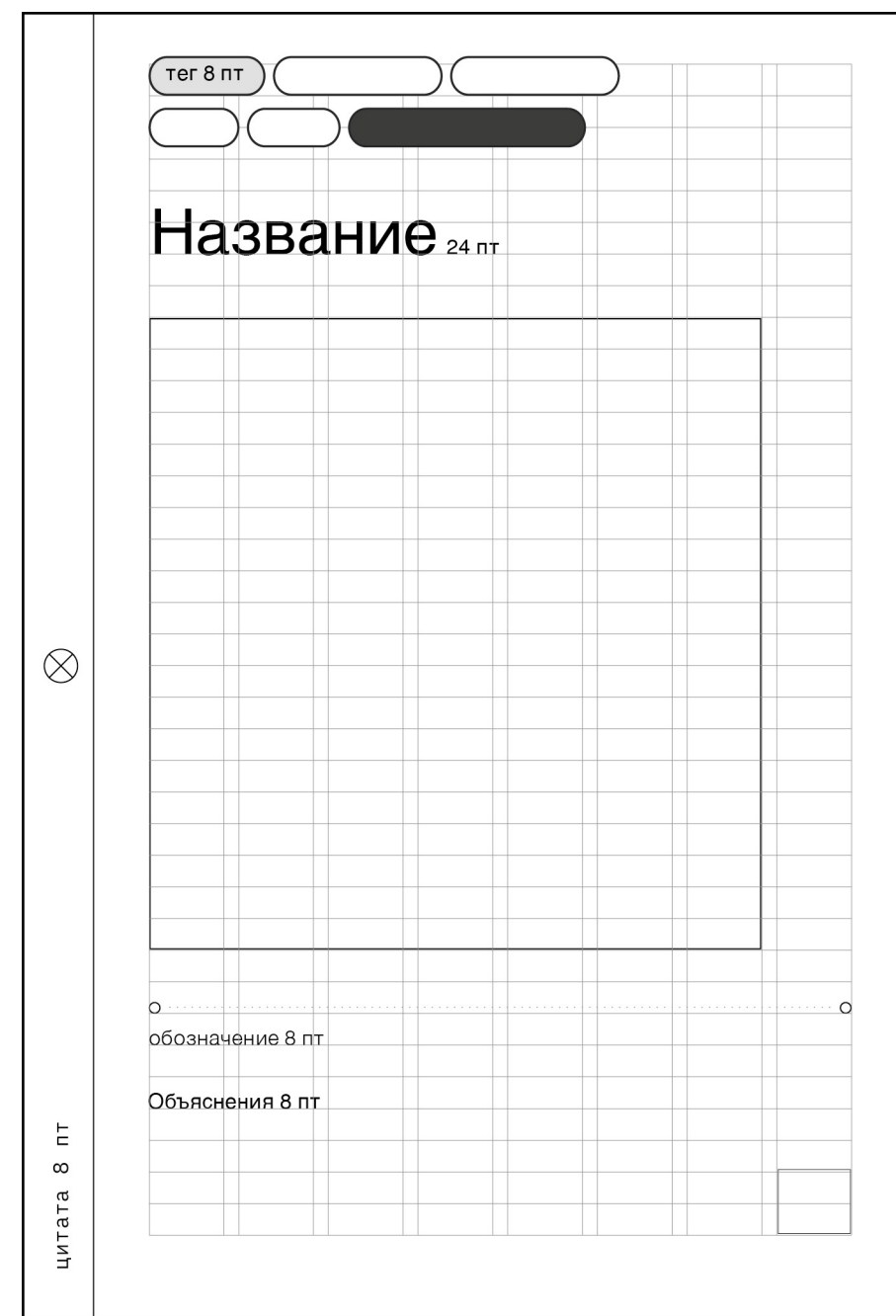
блок с текстами



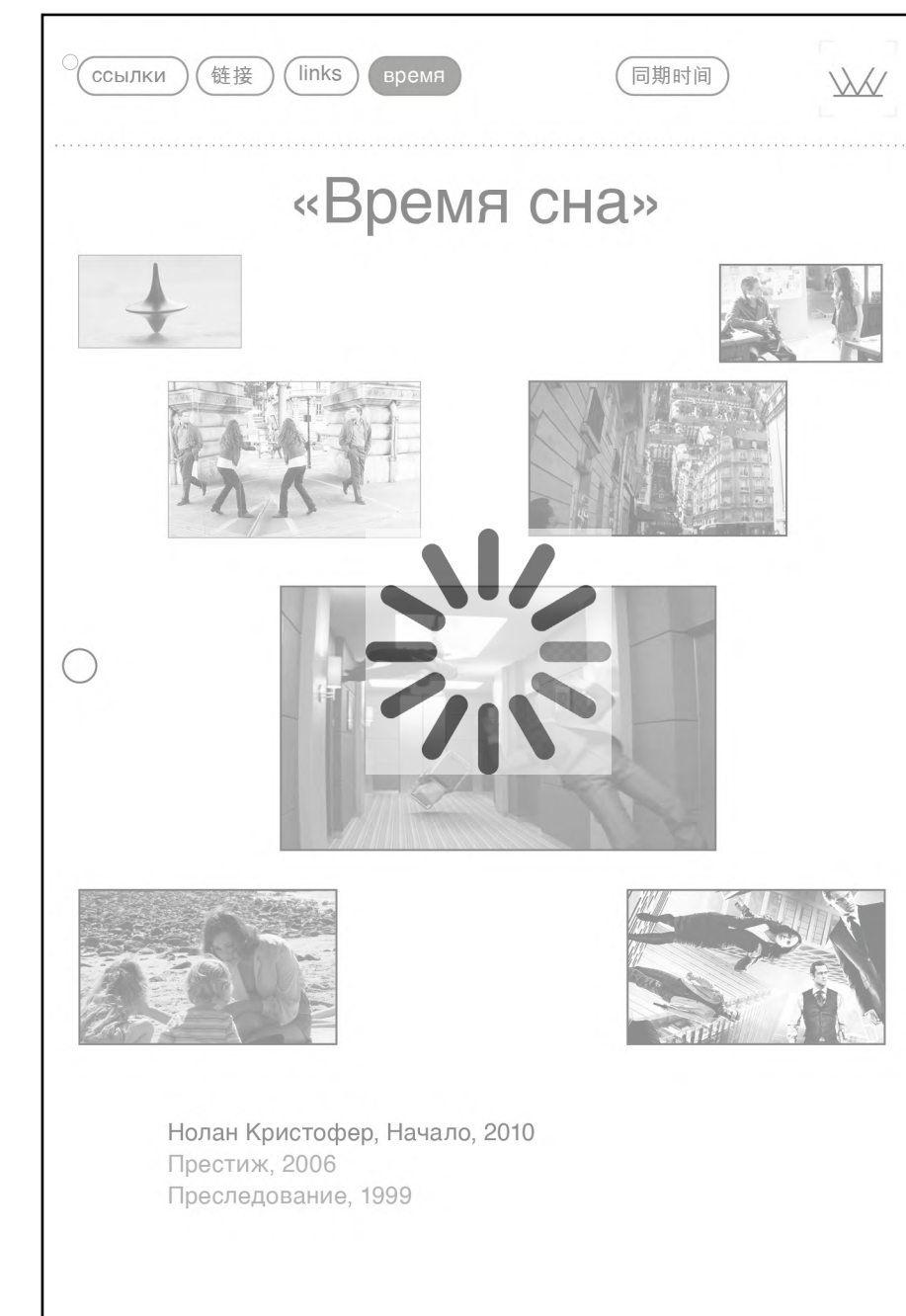
120 мм

блок со схемой

175 мм

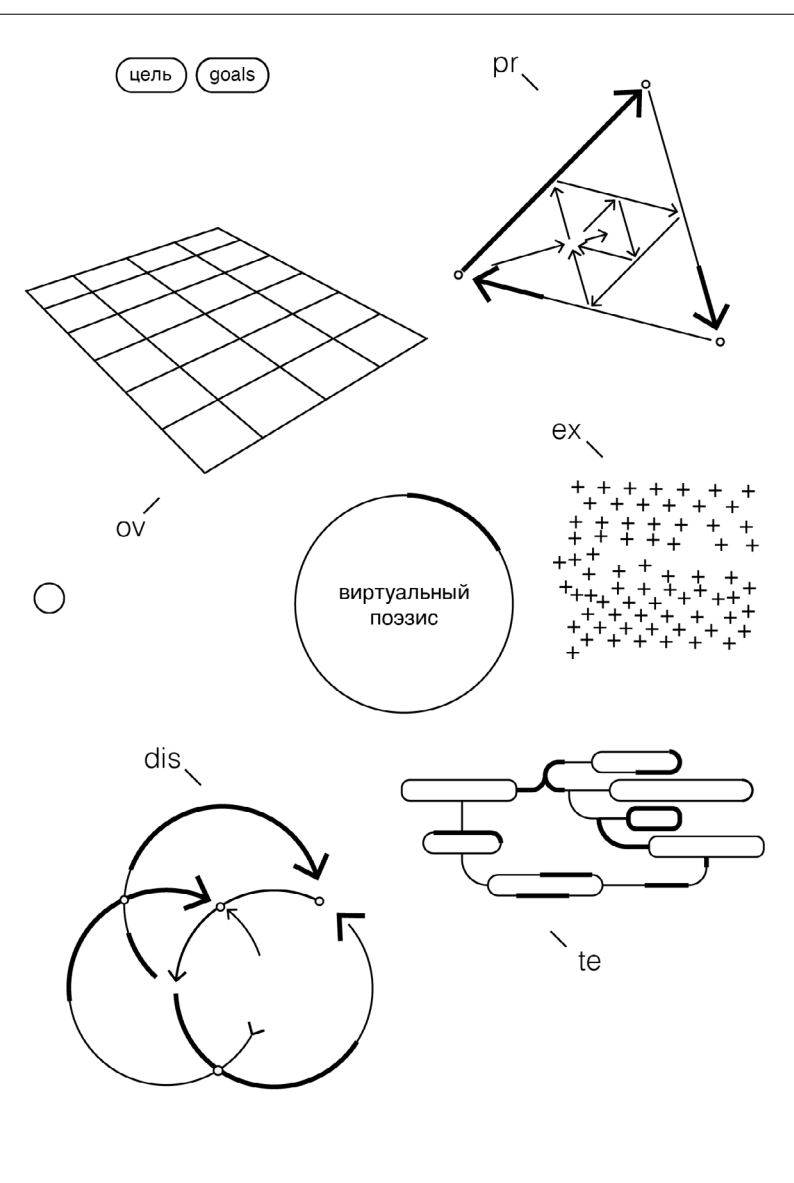


блок со ссылками

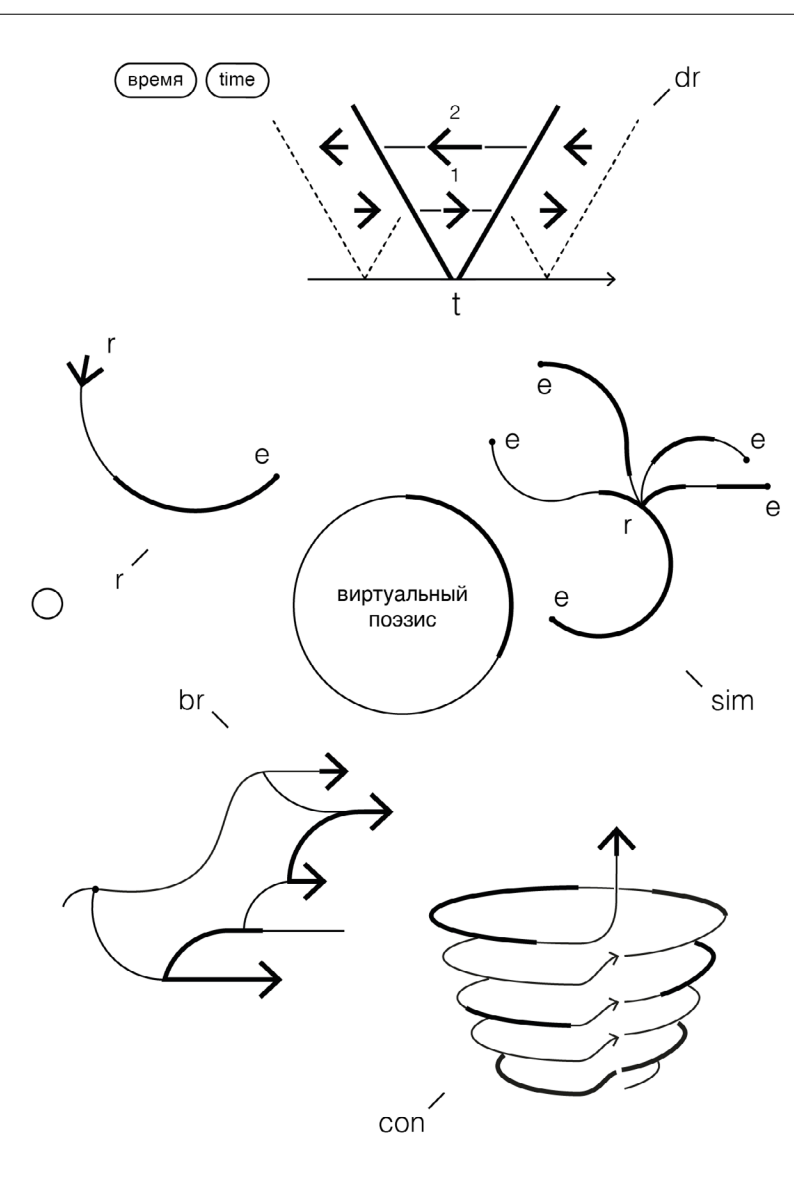


Helvetica Regular

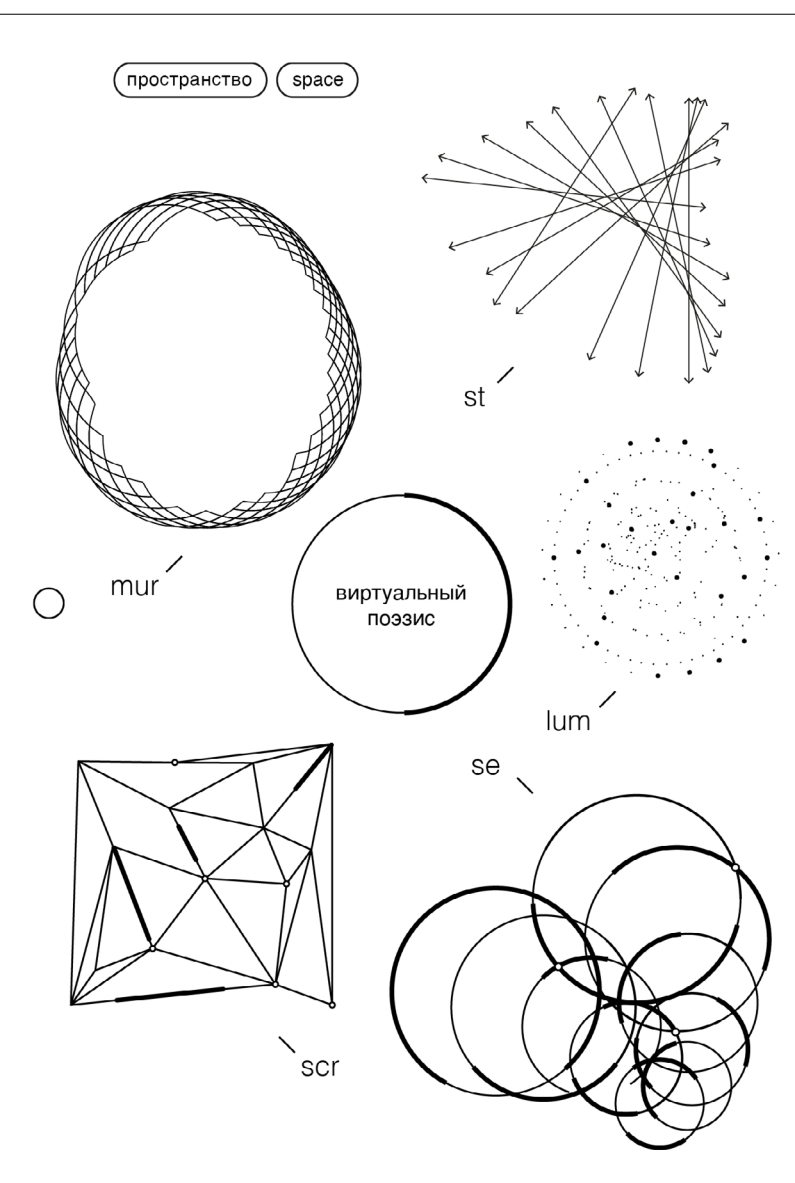
стратегия



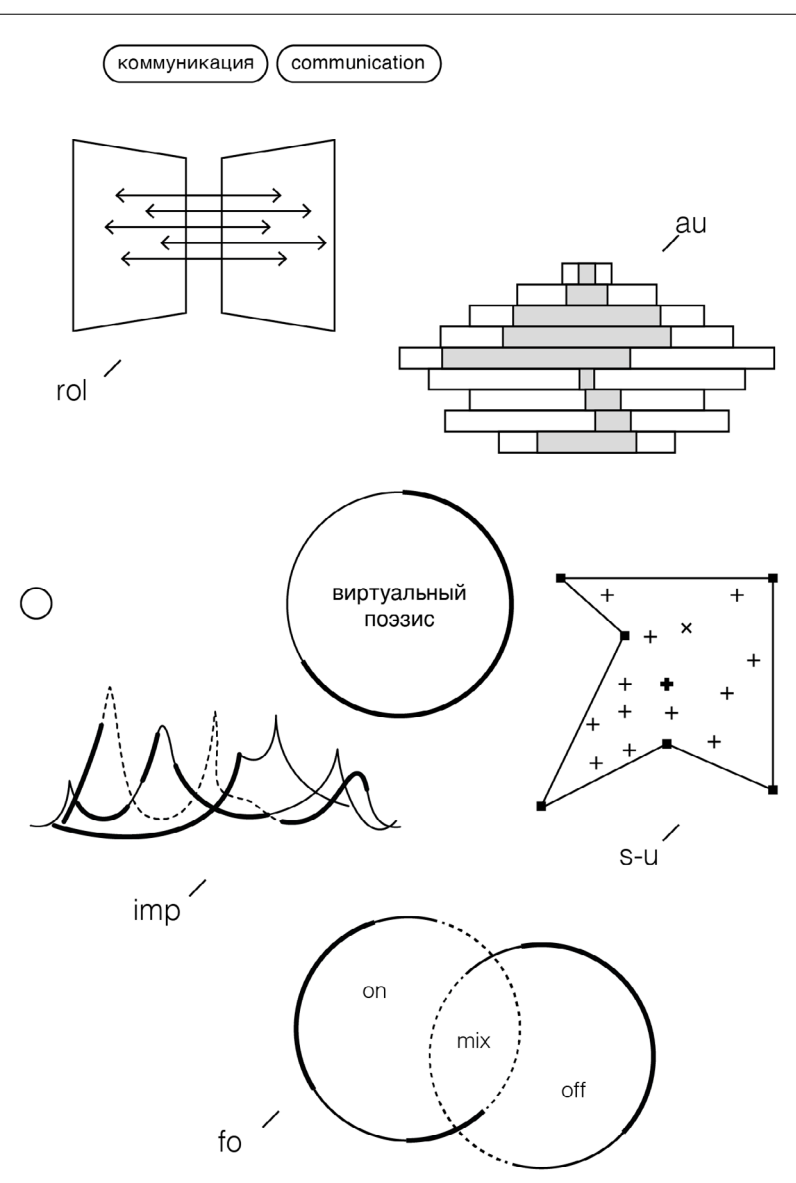
темпоральная логика



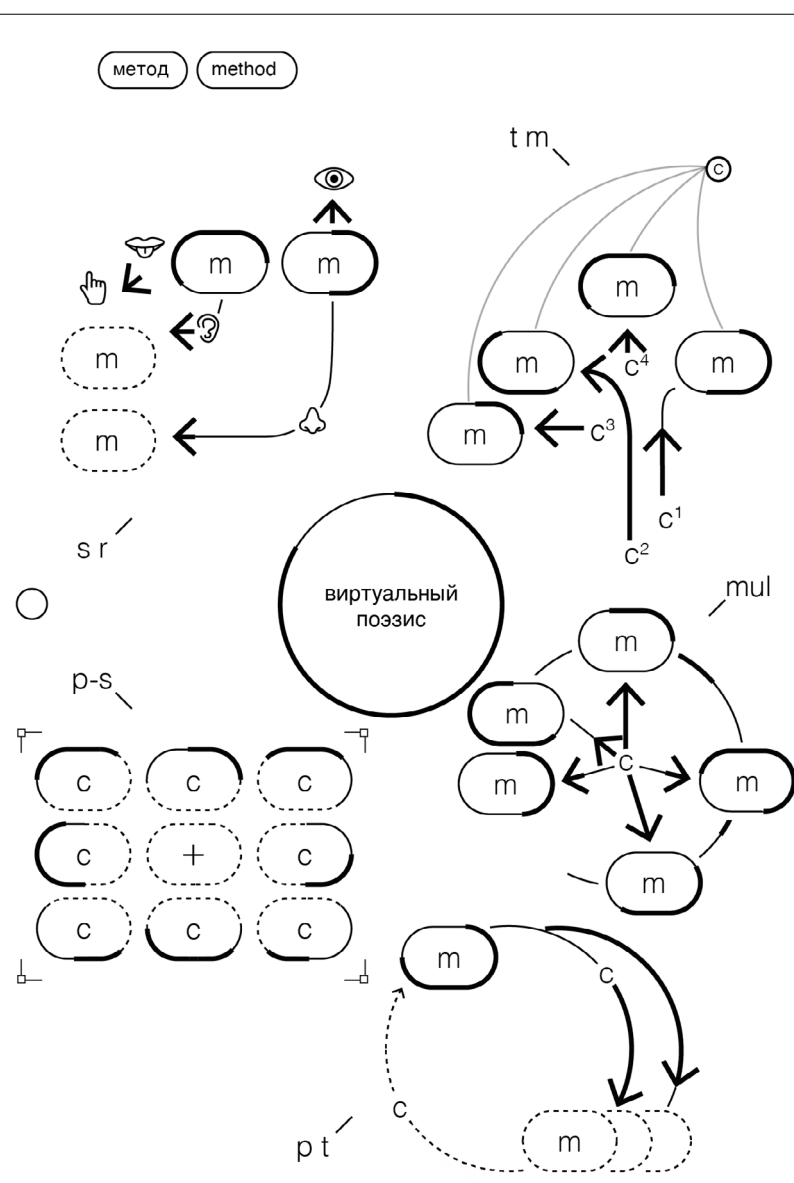
принцип пространства



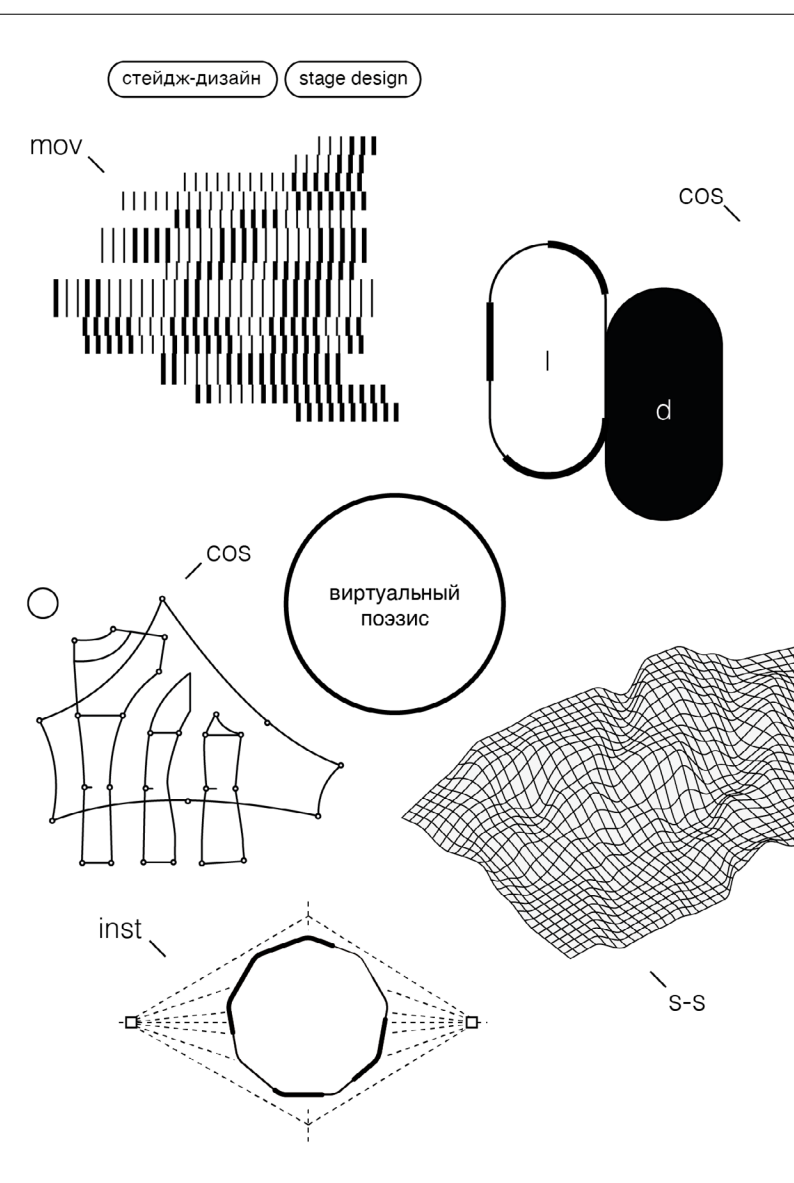
коммуникация

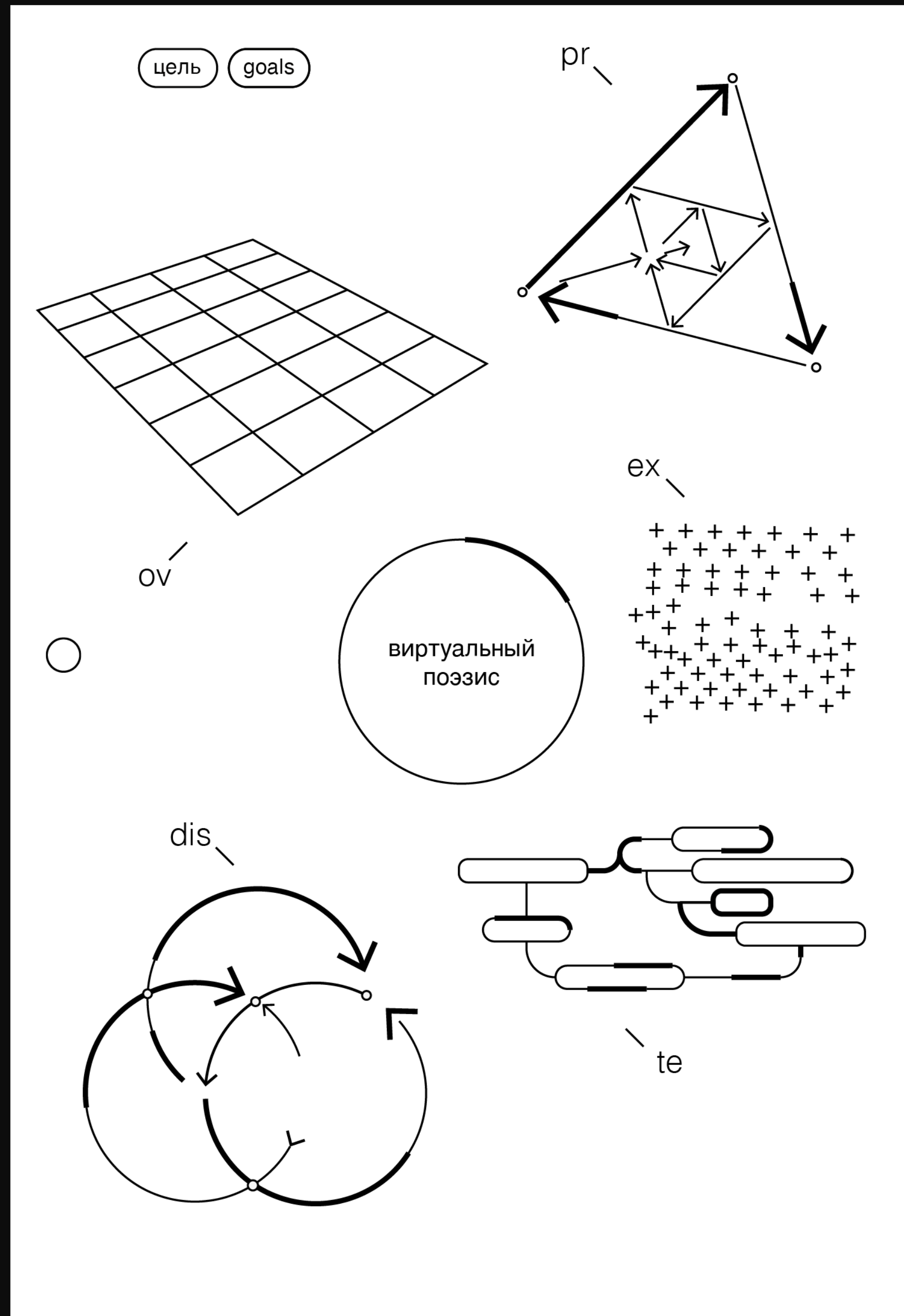


метод медиа



стейдж-дизайн





цель стратегия задачи направление

контент 概述 overview

Обзор

(1) Aequitas enim lucet per se. Amicus certus re incertā cernitur. Amicus Plato, sed magis

Приглашение к изучению методически-выстроенного представления знаний в той или иной области науки. Исследователь предлагает свое экспертное мнение о проблеме исследования и способ формирования взаимосвязей между фактами.

цель стратегия задачи направление

поиск 实验 experiment

Эксперимент

(2) amica veritas. Amōsem canat aetas prima. Aōla non captat muscas. Ats longa, vita brevis.

Наблюдение за действиями, поведением, реакциями аудитории с намерением сформировать представление об изучаемом феномене. Или сбор данных для последующего развития проекта.

цель стратегия задачи направление

диалог 讨论 discussion

Дискуссия

(3) Audiatur et altēra pars. Aurea mediocritā Aut Caesar, aut nihil. Carpe diem. Ciaut nihil

В ходе разговора создается панорама точек зрения, которая, в свою очередь, открывает новые аспекты исследования проблемы. Исследователь устанавливает заранее неизвестную данность, которая освещается в ходе дискуссии.

цель стратегия задачи направление

транслитерация 实践 practice

Практика

(3) Audiatur et altēra pars. Aurea mediocritā Aut Caesar, aut nihil. Carpe diem. Ci

Привнесение практико-ориентированных методик для достижения определенного результата. Исследователь ориентирован на аудиторию, готовую к получению навыков и опытного постижения предмета исследования через практические действия.

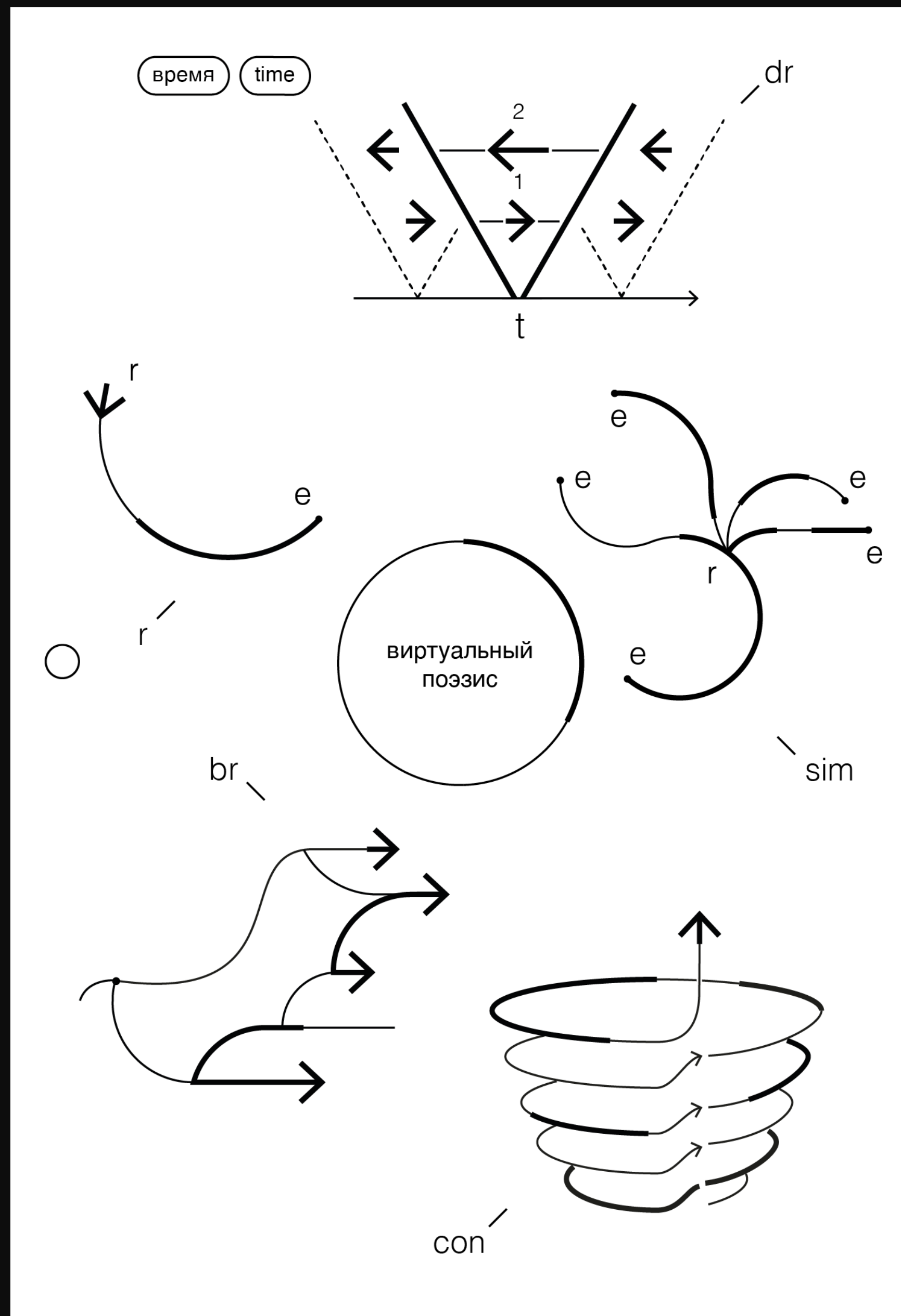
цель стратегия задачи направление

проверка 检验 test

Тестирование

(5) bi, potus, somni, venus omnia moderata si Citius, altius, fortius! Cogito, ergo sum.

Апробация тех или иных методик, уточнение вариантов взаимодействия с продуктом или проверка оптимальности решения проблемы в условиях контакта с аудиторией.



время темп нарратив ритм 时间
время травмы 螺旋式时间 concentric time

Концентрическое

г — причина е — следствие

Время циклического возвращения в одну условную точку с поэтапным раскрытием содержания. Движение происходит по спирали, а внешние атрибуты изменяются, сохраняя логику посыла.

время темп нарратив ритм 时间
параллельно 分枝时间 branching out time

Ветвящееся время

г — причина е — следствие

События размножаются и развиваются параллельно. Поэтому образование нескольких сюжетных линий предполагает повествование с переходами между ними или соединение разных вариантов исхода.

время темп нарратив ритм 时间
одновременно 同时性 simultaneous time

Симультанность

г — причина е — следствие

Причина и следствие одновременно влияют на ход событий. Нелинейный способ схватывания времени предполагает, что процесс формируется с взаимовлиянием событий прошлого и будущего.

время темп нарратив ритм 时间
слоисто 睡眠时间 time of dream

«Время сна»

t — темп

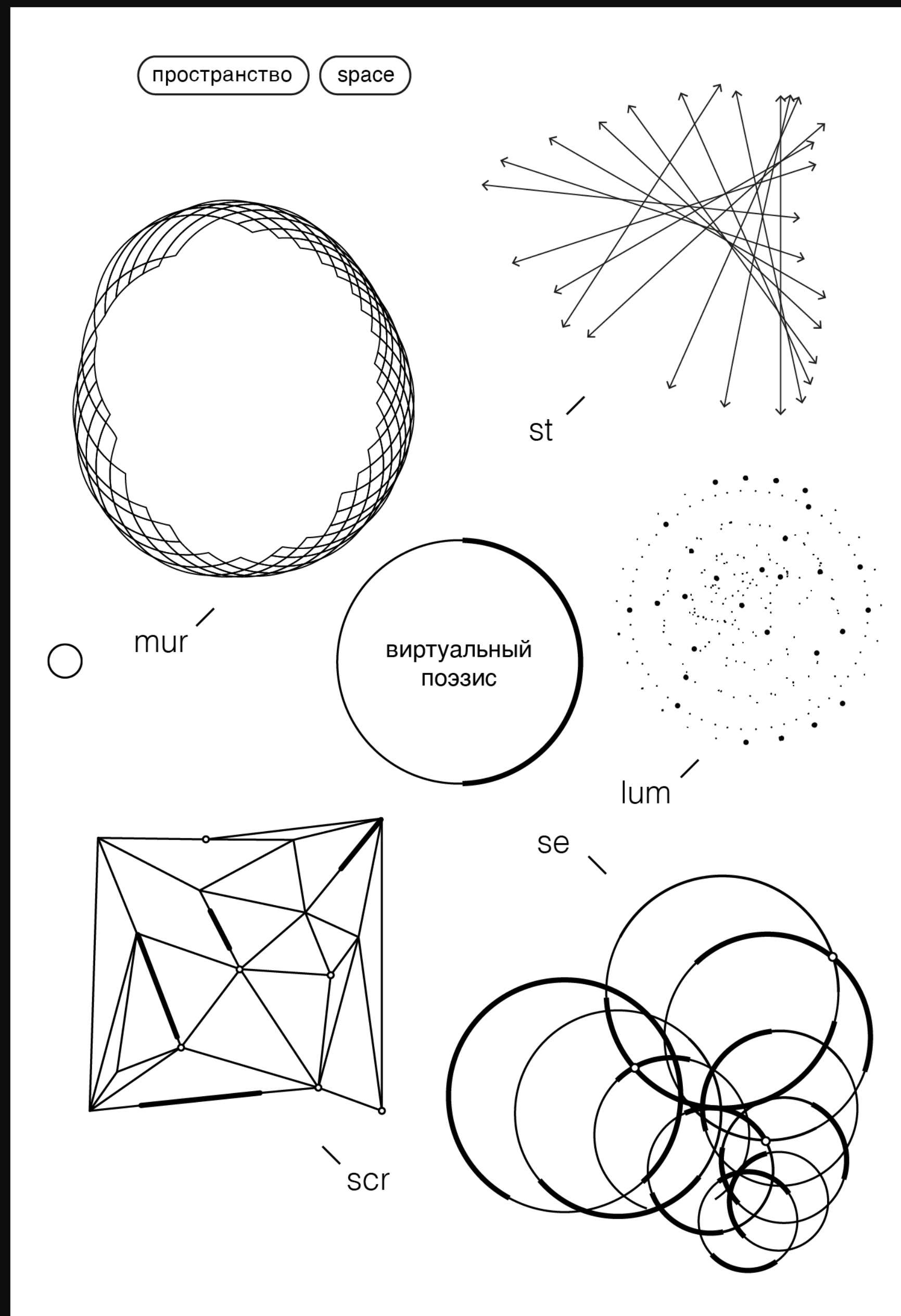
Концепция разноуровневого потока времени предполагает, что в один и тот же промежуток времени могут происходить события разные по потенциалу и скорости происходящего.

время темп нарратив ритм 时间
задом-наперёд 逆向流动 reverse current

Обратное течение

г — причина е — следствие

История, раскручивающаяся назад, то есть в начале повествования предъявляется совершенное событие. Причина происходящего поэтапно раскрывается и проявляется к завершению сюжета.



пространство принцип карта 空间的
инсталляция 琴弦原理 concept of string

Струны

(11) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperhiciaerc

Источники информации создают вокруг себя некоторое пространство для восприятия контента. Размещение и их взаимодействие создаёт условные пути, в которых транслируется информация.

пространство принцип карта 空间的
инсталляция 屏风的原理 screen principle

Принцип экрана

(12) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperhiciaerc

Инсталлирование репрезентирующих объектов в пространстве. Поверхности экранов, зеркал и других отображающих материалов создают иллюзию расширения места действия.

пространство принцип карта 空间的
алгоритм 自我赋权 self-generated

Самопорождение

(13) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperhiciaerc

Экран тотально контекстуален при применении возможностей машинных нейро-сетей. Презентация создаётся в процессе выступления, реагируя на внешние условия.

пространство принцип карта 空间的
вспышки 发光性 luminsensation

Люминесценция

(14) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperhiciaerc

Медиумы для передачи контента организованы таким образом, чтобы возникать и исчезать создавая состояние сияния в пространстве. Подобные «вспышки» будоражат интерес зрителя и их способ организации несёт некоторый концептуальный посыл.

пространство принцип карта 空间的
перемещение 鸟类迁徙 murmuration principle

Мурмурация

(15) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperhiciaerc

Перемещение объектов в пространстве. Для аудитории принцип предполагает непрерывное движение внимания и мышления в процессе изучения материала – от конвергентного к дивергентному, от эмоционального к рациональному, от пассивного к активному.

КОММУНИКАЦИЯ communication

rol /

au

virtуальный поэзис

imp /

fo /

on mix off

коммуникация аудитория взаимодействие 通讯
присутствие 格式化 format

Формат

on mix off

on – онлайн mix – смешанная off – офлайн

Формат подразумевает то, каким будет присутствие зрителя на мероприятии. Оно может быть как традиционным – онлайн / офлайн, так и «новым», посредством технологий дополненной и виртуальной реальности или пространства «мета».

коммуникация аудитория взаимодействие 通讯
фокусирование 受众类型 type of audience

Аудитория

Постоянные Кочевники
Эксперты Открытые
Теоретики Практики

коммуникация аудитория взаимодействие 通讯
определение 角色 roles

Роль

Учитель Ученик
Экспериментатор Респондент
Друг Друг
Мастер Мастер
Автор Рецензент

коммуникация аудитория взаимодействие 通讯
относительность 即兴表演 improvisation

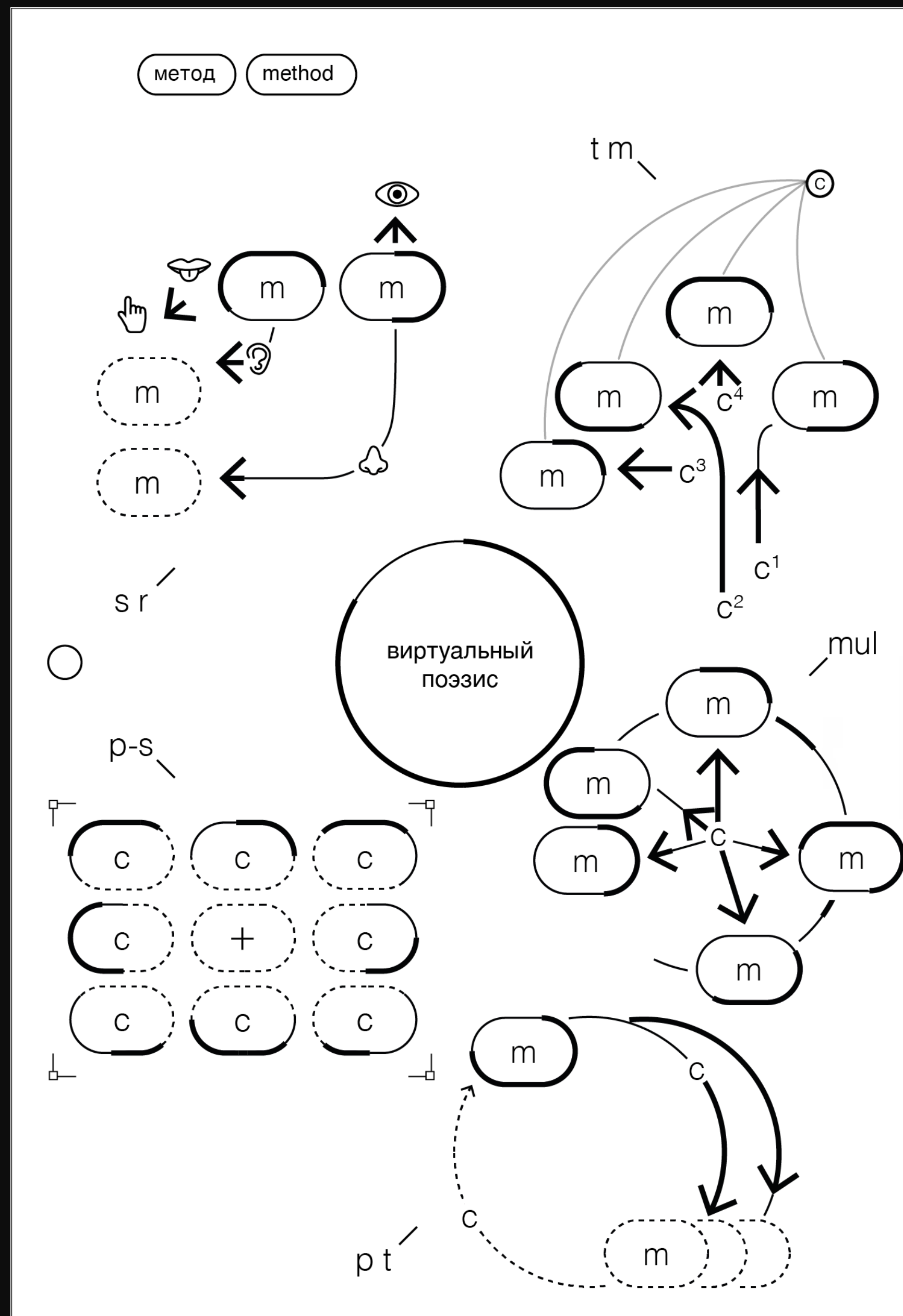
Импровизация

Ориентация на происходящий в данный момент контекст и готовность спонтанно действовать в тех или иных целях. Определение допустимого уровня импровизации означает некоторую степень необусловленности сценария.

коммуникация аудитория взаимодействие 通讯
регулирование 设置 setup

Настройка

Создание условий, помогающих участникам или исследователю настроиться на способ восприятия, соответствующий динамике и пространственно-временным установкам презентации. Так же регулирование внешних обстоятельств или норм поведения.



метод взаимодействие структура 方法

принцип дополнения 多媒体 multimedia

Мультимедиа

с — контент m — медиа-носитель

Поддача сформированного контента посредством разных видов медиа-носителей. Смысл и цельность содержания не зависит от выбора носителей или форматов репрезентации.

(21) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperthiciaerc

метод взаимодействие структура 方法

принцип синхронизации 聚脂薄膜 poly-screen

Полиэкран

с — контент

Передача нескольких сюжетов через один экран одновременно. Экран распределяется на области, в которых транслируются составные части контента.

(22) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperthiciaerc

метод взаимодействие структура 方法

принцип распределения 跨媒体 transmediality

Трансмедиа

с — контент m — медиа-носитель

Распределение контента по разным медиа-носителям, для каждой «единицы информации» выбирается наиболее релевантный способ ее репрезентации. В результате взаимодействия со всеми носителями формируется цельное представление.

(23) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperthiciaerc

метод взаимодействие структура 方法

принцип интерпретации 平行文本 parallel text

Параллельный текст

с — контент m — медиа-носитель

Содержание одного текста интерпретируется посредством другого текста. Тем самым подход расширяет возможности восприятия исходно заложенного контента через метафоры и иносказания.

(24) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperthiciaerc

метод взаимодействие структура 方法

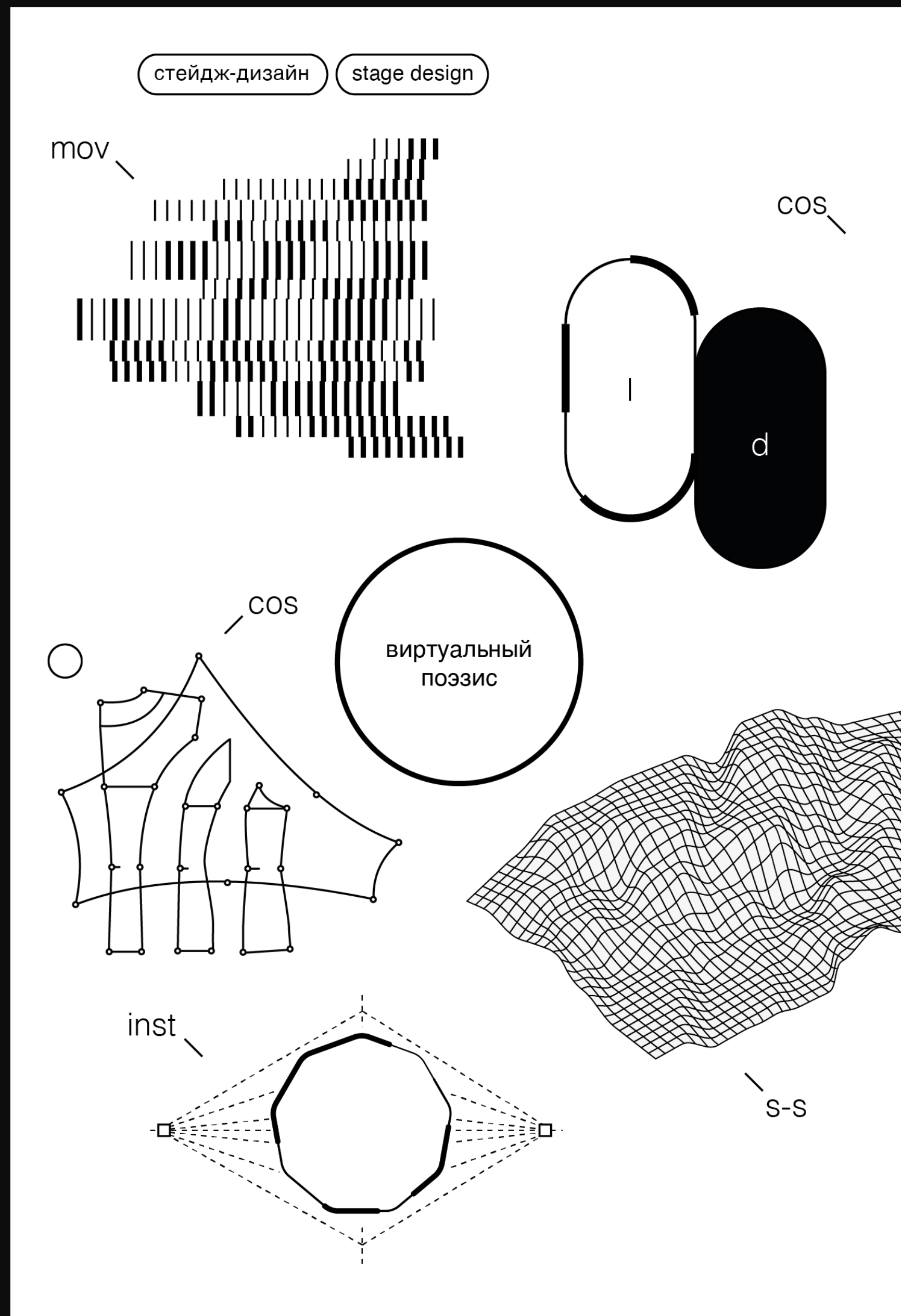
принцип замещения 感官替代 sensory replacement

Сенсорная замена

m — медиа-носитель

Смещение сенсорной модальности медиа-носителя на несвойственный ему характеристики другой сенсорной модальности. Информация транслируется через нестандартный для предмета способ.

(25) asinctaes tioria que re dolo id mil mos iOus ex eaqui dolum eveles ea de versperthiciaerc



стейдж-дизайн медиа инструмент舞台设计
освещение 光与影 light and shadow

Свет и тень

l - свет d - тень

Настройка взаимодействия искусственно созданных световых сигналов. Трансформация ощущения человеком пространства и чувства равновесия.

стейдж-дизайн медиа инструмент舞台设计
дополнение 音景 soundscape

Саунд-скейп

Создание условий для объёмного восприятия окружения способствует практике динамичного звукового пространства.

стейдж-дизайн медиа инструмент舞台设计
дополнение 运动 movement

Движение

Тактическая схема движений исследователя и зрителей в процессе презентации. Способы и логика передвижений содержат смысловые послания.

стейдж-дизайн медиа инструмент舞台设计
дополнение 服装 the costume

Костюм

Выражение отдельного образа или концепции презентации посредством проектирования костюма, его стиля или других атрибутов внешнего вида исследователя или зрителей.

стейдж-дизайн медиа инструмент舞台设计
дополнение 场景学 installation

Инсталлирование

Внедрение материального атрибута исследователя и способ взаимодействия с ним подчеркивает определенный аспект или тезис исследования.

лицевая сторона

Обзор

Обратное течение

Струны

Аудитория

Сенсорная замена

Движение

Эксперимент

«Время сна»

Экранирование

Роль

Трансмедиа

Саунд-скейп

Практика

Ветвящееся время

Самопорождение

Формат

Мультимедиа

Костюм

Дискуссия

Концентрическое

Мурмурация

Настройка

Параллельный текст

Свет и тень

Тестирование

Симультианность

Люминесценция

Импровизация

Полиэкрэн

Инсталлирование

обратная сторона: «цифровое» полотно делится на 36 частей



1.

ТЕЗИСЫ И ГИПОТЕЗЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

2.

РЕЖИССИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

3.

РЕАЛИЗАЦИЯ ПЕРФОРМАТИВНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ

постановка проблемы
научного исследования
для дальнейшей их
реализации посредством
презентации

метод и принципы дизайна
относительно научного
текста

перформация презентации

форма карты-сценария презентации

Виртуальный поззис: метод репрезентации научного исследования Исследователь:

Тема исследования:

Этап	Значение этапа	Выбор категории
Стратегия исследования	Этап направлен на направлен на направлен на направлен на направлен на направлен на направлен на	<input type="checkbox"/> тест <input type="checkbox"/> исследование <input type="checkbox"/> дискуссия <input type="checkbox"/> обучение <input type="checkbox"/> обзор
Коммуникация	Данный этап настраивает исследователя на определение характера аудитории и вариантов коммуникации с ней.	<input type="checkbox"/> формат: <input type="checkbox"/> онлайн <input type="checkbox"/> оффлайн <input type="checkbox"/> тип аудитории : <input type="checkbox"/> определение ролей : <input type="checkbox"/> процент импровизации : <input type="checkbox"/> настройка : <input type="checkbox"/> до <input type="checkbox"/> во время <input type="checkbox"/> после
Метод взаимодействия	Рассмотрение методов, отличающихся друг от друга способами отображения взаимодействия медиа-носителей между собой.	<input type="checkbox"/> мультимедиа <input type="checkbox"/> трансмедиа <input type="checkbox"/> параллельный текст <input type="checkbox"/> полиэкран <input type="checkbox"/> сенсорная замена
Принцип пространства	Данный этап предлагает исследователю концепции пространства, отличные по принципу его организации.	<input type="checkbox"/> принцип струн <input type="checkbox"/> самопорождение <input type="checkbox"/> экранирование <input type="checkbox"/> самопорождение <input type="checkbox"/> экранирование
Стейдж-дизайн	Данный этап призван раскрыть возможности разработки сцены с точки зрения характера пространства, объема, световой композиции.	<input type="checkbox"/> звуковой ландшафт <input type="checkbox"/> костюм <input type="checkbox"/> световая постановка <input type="checkbox"/> движение <input type="checkbox"/> инсталлирование
Темпоральность	Данный этап предлагает варианты стратегий, используемых при создании структуры презентации, основанных на понятии темпоральности.	<input type="checkbox"/> концентрическое время <input type="checkbox"/> обратное течение <input type="checkbox"/> ветвящееся время <input type="checkbox"/> «время сна» <input type="checkbox"/> симультанное время

режессирование презентации стратегия презентации:

этапы сценария:

какие действия?
в какой последовательности?
какие нюансы?

схемаграмма



участники: Матыжева Е., Насимова С., Никифорова Я.,
Соколова А., Чернышева А.

Выводы: метод расширяет представления исследователя о возможностях презентации
метод представляет сформированный подход к проектированию, способствующий
быстрому ориентированию в материале и комплексному мышлению

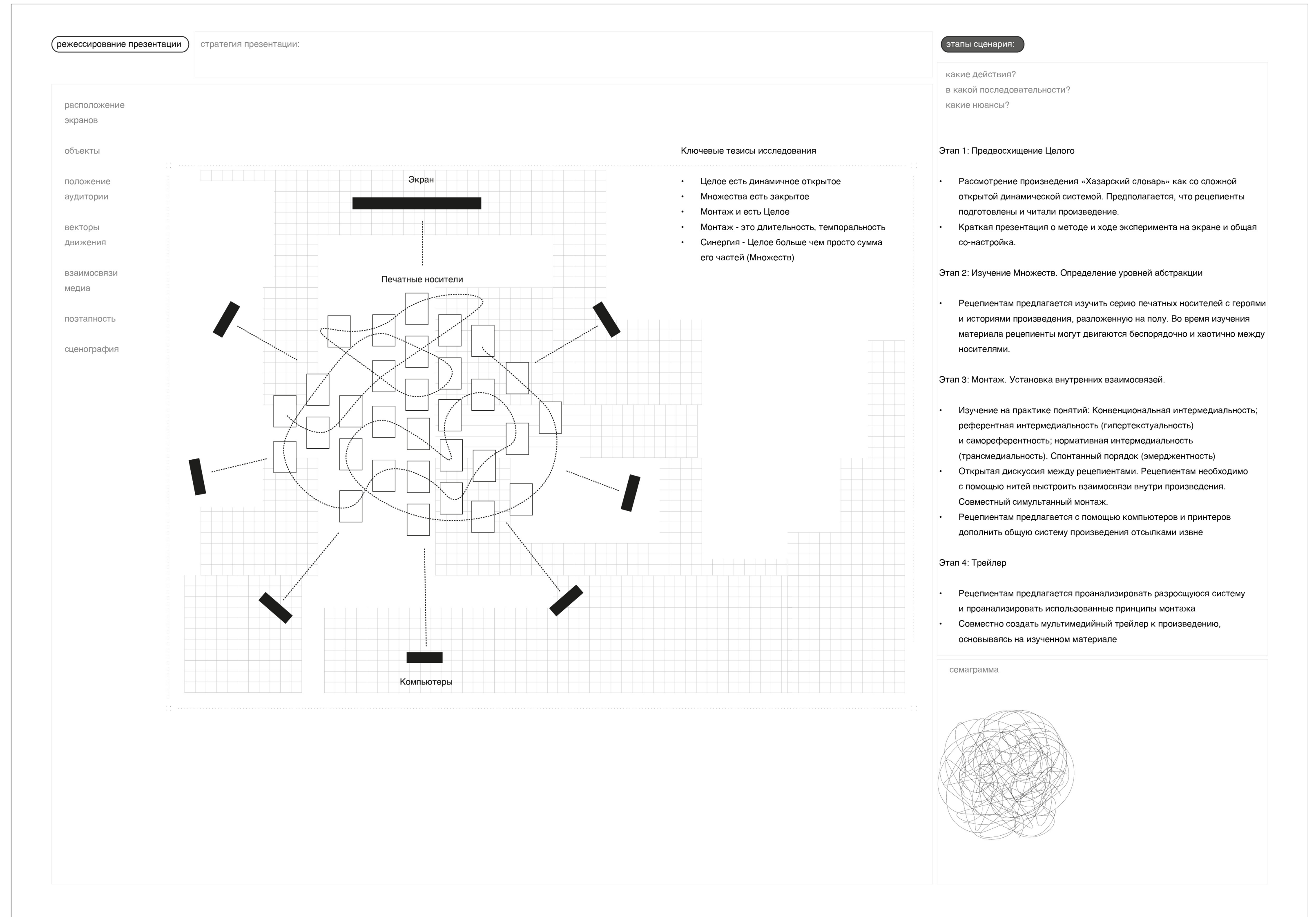
Предварительный комментарий исследователя:

В данном исследовании организация иммерсивного пространства дизайн-образования рассматривается как сложная открытая динамическая система с несколькими этапами.

Монтаж и его принципы исследуются как одна из главных организующих процедур такой системы.

Спонтанный порядок или эмерджентность, заложенная в структуре самой системы с помощью принципов монтажа, является ключевым фактором и следствием процессов сложной открытой динамической системы. Он активизирует креативный потенциал как и самой системы, так и способствует развитию латерального мышления у рецепиентов.

В качестве презентации процессов работы системы и рассмотрения принципов монтажа в процессе презентации выбрано произведение «Хазарский словарь» М. Павича.



Дипломный проект

Виртуальный поэзис: принципы презентации научного исследования

Автор:

Козлова Д. Д.

Руководители:

Лола Г.Н.
доктор философских
наук, профессор кафедры
дизайна

Александрова Т.И.
старший преподаватель
кафедры дизайна

© СПбГУ
факультет искусств
Магистерская программа
Направление «дизайн»
2022

Virtual poetry.
Principles for
presenting scientific
research

SPBU Faculty of Arts 2022

Scientific supervisors of the project
T.I. Alexandrova – senior Lecturer
of design
G.N Lola – PhD, professor of the
Department of Design