

Правительство Российской Федерации. Федеральное государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Козлова Дарья Дмитриевна

ВИРТУАЛЬНЫЙ ПОЭЗИС: ПРИНЦИПЫ ПРЕЗЕНТАЦИИ НАУЧНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Выпускная квалификационная работа

Научный руководитель теоретической части:

Доктор философских наук

Профессор кафедры дизайна

Факультета искусств СПбГУ

Г. Н. Лола

Научный руководитель:

Старший преподаватель кафедры дизайна

Факультета искусств СПбГУ

Т. И. Александрова

Санкт-Петербург

2022

Оглавление:

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ГИБРИДНАЯ СРЕДА	
1.1. Подходы к исследованию гибридной среды. Мета- и медиа культура для определения характера контекстуальной коммуникации.....	11
1.2. Цифровая среда: информация, заключенная в код. Проблема определение термина.....	17
ГЛАВА 2. НА ГРАНИЦЕ РЕАЛЬНОГО И ВИРТУАЛЬНОГО	
2.1. Условие границы: Экран в разрезе идей.....	26
2.2. Принципы цифровой структуры и роль дизайнера в проектировании гибридных систем.....	33
ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА МЕТОДА «ВИРТУАЛЬНЫЙ ПОЭЗИС — ПРИНЦИПЫ ПРЕЗЕНТАЦИИ НАУЧНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ»	
3.1. Дизайн-бриф	41
3.2. Разработка метода / Виртуальный поэзис.....	45
3.3. Реализация проекта: разработка основных элементов дизайна.....	61
3.4. Апробация метода.....	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	67
БИБЛИОГРАФИЯ.....	70
ПРИЛОЖЕНИЯ	
I. Глоссарий.....	74
II. Тематические и стилистические аналоги.....	77
III. Предпроектное исследование.....	84

Введение:

Несмотря на стремительное обновление окружающего нас мира и происходящих в нем процессов, с 60-х годов двадцатого века по-прежнему актуальна проблема определения медиа как средства выражения дизайнерской мысли. А именно создание современных иерархических структур между формой и содержанием средствами пропорции, композиции, цвета, материала.

История человечества складывалась таким образом, что именно форма появлявшихся в употреблении технологий (алфавит, печатный станок, телевизор, колесо) меняла коммуникативную ситуацию и дробила внутреннюю жизнь общества (Маклюэн М., 2019, с. 222-229). Коммуникация, в широком смысле, есть движение информации. В контексте современного общества, все больше функционирующего в виртуальной реальности, одной из основных задач дизайна становятся расширение пространства коммуникации, гибридизация (совмещение) разных темпоральных пространств в едином коммуникативном и семиотическом (знаковом) поле.

Где пролегают границы между цифровой и реальной средой? Этим вопросом задаются исследователи и практики на протяжении последних десятилетий активного развития медиа. Концепция интерпретации «общей» среды как гибридного пространства, кажется, в наибольшей степени учитывает основные характеристики исследуемого феномена. Но тогда сразу же возникает новое неизвестное: какой именно частью сознания (восприятия) определяется то место, в котором пролегает условная граница между пространствами? Попытки выяснить, отвечает ли за считывание образа сознательное усилие, подсознательный опыт или коллективный интеллект, красной нитью проходят в текстах современных исследователей. В этом контексте получает развитие проблема переориентации чувств с визуального на гаптическое¹ восприятие (Эльзессер Т, Хагенер М., 2021, с. 235).

Следовательно, возникает вопрос, как создавать новые формы презентации смыслов и изображения, ориентируясь на материал и «чувственную поверхность» объектов? Как экстраполировать принципы дигитального дизайна в методы расширения реальных пространств посредством дизайнерских объектов? Если в современности ценна информация и важна скорость её передачи, то в каких формах её наиболее эффективно передавать? Эти и другие вопросы собраны в едином проблемном поле исследования с целью создать возможности для расширения дизайн-практик в контексте «новых» медиа.

¹ Гаптическое восприятие можно описать как процесс, при котором происходит сцепление зрения и осязания, «ощупывание взглядом поверхности»

Идея «поэзиса» как призмы для исследования и в дальнейшем способа конструирования проекта предлагает ключ к восприятию характера современности. Одно из значений *poiesis* (от древнегреческого: ποιήσις) означает «делать». Другое значение соответствует понятию поэзии, как особому способу организации речи; привнесению в речь дополнительной меры (измерения). Если метафорически прояснить это понятие, то можно говорить как об особом способе высвечивания сторон потаенных и незнакомых в уже известном. Способность включать в поле зрения «то, что прежде казалось невидимым, что хранилось в тайных, наполовину забытых чуланах» – так говорят о поэтической речи современный философы.

Идея поэзиса коррелирует с такими практиками, как дискурсивность, «мозаичное» восприятие, дивергентное мышление. Характер этих практик находится в прямой взаимосвязи с «природой» цифровой среды, которую невозможно игнорировать в силу того, что она является неотъемлемой составляющей нашего времени и прямым образом его обуславливает.

Информация и знание в значении закрепившейся в сознании человека системы представлений, претендующих на объективность, являются ценным ресурсом, который посредством дизайн-языка может расширять границы видимого. В качестве одного из основных положений данного научного исследования было решено выдвинуть изучение специальных возможностей перевода знания в графические формы и пространственные объекты и принципы проектирования перформативной презентации в пределах гибридной среды.

Дизайн-язык, обладая в ряду своих основополагающих характеристик символичностью и визуальностью, оказывается способен преодолевать барьеры, неизбежно ограничивающие возможности других языков. Указанные особенности данного типа языка тем более интересны в пределах настоящей работы, что позволяют выделить у дизайн-языка специальную функцию – синтезировать опыт. Особо актуальным становится вопрос создания альтернативного способа репрезентации знаний в пространстве. Для этого, в свою очередь, важно создавать новые контексты и прецеденты взаимодействия с «новым».

Согласно точке зрения легендарного теоретика М. Маклюэна, для понимания влияний технологий от них необходимо дистанцироваться (Маклюэн М., 2019). Именно теоретическое дистанцирование посредством категоризации, формирования определений, систематизации и, наконец, концептуализации помогает дизайнеру отчетливее распознавать предмет, с которым он работает.

Объект исследования:

Гибридная среда

Предмет исследования:

Принципы представления знаний

Цель исследования:

Создание алгоритма презентации нового типа

Задачи исследования:

1. Обосновать значимость феномена гибридной среды в контексте дизайн-практики и определить подходы к её изучению;
2. Объяснить и раскрыть характер и конструктивно-технологические закономерности цифровой среды, как структуры порождающей гибридность;
3. Уточнить значение феномена информации и выявить способы её преобразования;
4. Определить роль дизайнера в проектировании эффективных коммуникативных моделей и принципиальную важность гибридности в них;
5. Разработать принципы для проектирования перформативного способа передачи знаний на основе теоретического исследования и определить релевантную принципам концепцию для проектирования.

Метод исследования:

- искусствоведческий;
- историографический;
- метод художественного анализа.

Литература:

Теоретическое исследование основано на работах по философии медиа, природе цифровых технологий, теориях визуальных коммуникаций, текстах о современном искусстве и философии дизайна.

В значительной степени в своей книге «Понимание медиа: внешние расширения человека» Г. М. Маклюэн анализирует один из наиболее важных примеров влияния медиа на устройство общества. Исследователь доводит возможные последствия развития технологий до утопически

максимального уровня, расширяя контекст связи человека и прогресса; трактует смыслы социальных аппаратов и осуществляемых благодаря им действий посредством семантического анализа этимологии слов и дает предполагаемые модусы развития общества в импозивной эпохе мгновенной информации. В своем сочинении Маклюэн последовательно настраивает читателя на внимательное изучение настоящей окружающей его действительности, предвосхищение последствий внедрения развитых технологий в жизнь человека и, наконец, демонстрирует необходимость создания альтернативного новым технологиям пути развития.

В работе «Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа» Д. Дженкинс описывает различные точки зрения на изменения в медиаиндустрии. Конвергенция понимаемая с одной стороны как процесс и способ создания и использования медиа, а с другой – как концепт, лежащий в основе отношений старого к новому, представляется наиболее актуальным для понимания последних десятилетий развития медиа, чем цифровая революция. Рассматривая потенциал нового медиаокружения и возможности распространения идей и контента, автор определяет используемые им способы, конвергентное устройство которых меняет массовую культуру. Феномены трансмедийного сторрителинга, коллективного интеллекта, «точек вхождения» и кроссмедийной франшизы становятся важнейшими в проектировании коммуникативных медиапродуктов.

В работе «Теория кино. Глаз, эмоции, тело» Т. Эльзессер и М. Хагенер, исследователи кинематографа, строят свою концептуальную модель на основании опыта кинематографической теории и положениях философов – в частности таких как Ж. Делеза, М. Бахтина, Мерло Понти, Т. Адорно, В. Беньямина, М. Фуко и др. Предложенный учеными подход позволяет пересмотреть теорию кино несколько по-новому, обратиться к предмету анализа с использованием особой оптики, изучая кино через призму таких явлений как феноменология, реализм, конструктивизм, феминизм, неореализм.

Труд Т. Эльзессер и М. Хагенера актуален и чрезвычайно полезен в том числе и для дизайнера. «Теория кино. Глаз, эмоции, тело» представляет собой комплексное и последовательное исследование отношений, развивающихся между зрителем и воспроизводимым перед ним – движущемуся изображением (что можно интерполировать далее и на отношения между зрителем и объектами дизайна – как мультимедийными, так и статичными). В данной работе рассмотрены основные положения пространственного расположения зрителя и экрана, способы восприятия

опыта, полученного извне (визуальный, сенситивный, мультисенсорный), и отношения воспринимающего субъекта к объекту (идентификация, отчуждение).

Также в исследовании авторы используют актуальный и одновременно обширный теоретический аппарат описания природы визуального, что структурирует понимание нынешних как кинематографа, так и дизайна, а также современного искусства в целом.

Собрание сочинений В. Флюссера «О положении вещей. Малая философия дизайна» дает материал для комплексного понимания стратегической сути дизайна. Полемизируя на остросоциальные темы с читателем и раскрывая значение дизайна как инструмента управления, данная работа направляет внимание читателя на философию вещей, предметов и объектов повседневной жизни, на изначально в них закладываемый смысл.

Исследование Л. Мановича «Язык новых медиа» раскрывает суть технологий, имеющих большую важность в нашей жизни, через их сопоставление друг с другом, а также структурно и детально раскрывает инструмент компьютерного программирования.

Краткое содержание глав:

В первой главе рассматривается коммуникативная среда современного человека. Для описания её сложного характера применяется понятие гибридной среды (объект исследования). В проблемном отношении объекта и предмета исследования рассматриваются разные аспекты социальной коммуникации, способы организации информационных систем и в целом характер цифрового измерения. К составлению текста применяется междисциплинарный подход, основанный на базе исследований смежных с дизайном сфер познания.

Формирование в новых реалиях актуальных методов представления знаний (что и является предметом исследования) возможно только в случае переосмысления привычных и устоявшихся способов репрезентации. Сопоставление ряда концепций (о подвижной коммуникации, действующем Другом и конвергенции) также оказывается необходимым в рамках данной работы для детального и последовательного анализа. Условия гибридной среды требуют расширения инструментов и подходов к дизайн-проектированию знаковых систем.

Первое условие – это потребность человека схватывать смыслы в коллективном поле взаимодействия посредством «структуры чувства». Вторым условием является подвижность и дина-

мичность коммуникативного поля, которое является неотъемлемой частью культуры в рассматриваемом контексте мета-модернизма. И третьим условием является задача составить иное представление о прошлом и будущем в пользу принципа нелинейности при конструировании знаковых систем.

Цифровая среда является основополагающей составляющей гибридности. Поэтому в исследовании рассмотрен её структурный аспект: феномен информации, способы структурирования данных, и также аспекты её воздействия на поведение, мышление и эмоции пользователя. Во втором параграфе первой главы представлен ознакомительный экскурс о характере дигитального и роли дизайнера в его преобразовании. Поднятые в первой главе проблемы необходимы для понимания особенностей современной культуры (в отличие от предыдущих исторических эпох), её формирующих факторов. Далее на основе этого анализа выделение «универсальных» трендов и принципов для проектирования коммуникативных систем в дизайн-продуктах.

При рассмотрении таких феноменов как гибридная среда, цифровая среда, виртуальная реальность и коммуникативное пространство возникает вопрос о роли границ, обособляющих эти понятия. Поэтому феномен границы как в философском аспекте его понимания, так и в практическом применительно к области дизайна рассмотрен во второй главе. Граница может пролегать между условной цифровой средой с содержанием виртуальной реальности и реальным миром с материальными объектами. Она также может выполнять роль предела проектирования, то есть быть границей, очерчивающей содержание сообщения, закладываемого автором. В любом из случаев, граница – это феномен, помогающий определить условия функционирования того или иного дизайн-предмета.

Первой, очевидной границей между дизайнером и аудиторией является экран, поэтому в третьем параграфе предложен его подробный анализ одновременно с ретроспективной и футуристичной позиции. Многоуровневое рассмотрение этого феномена, а именно то, (1) как эволюционировал экран сквозь призму функциональности в искусстве, (2) как он условно расширил возможности человеческого тела, (3) как экран организует пространство внешнее и «виртуальное», проецируемое посредством технологий, (4) как он является рабочим инструментом – интерфейсом, и способом организации данных, и наконец (5) футуристические, может быть спекулятивные, предположения о «растворении» экрана в пространстве посредством технологий дополненной реальности.

Во второй части второй главы представлены тексты о структуропорождающей феноменальности цифровой среды, основанные на кратком обзоре изменений, привнесенных в коммуникацию технологиями электрической эпохой. Также на основе анализа базовых свойств ЦС представлены обоснования для пере-определения феномена времени в контексте проектирования. Сфера искусства соответствующим образом, подстать развитию технологий, расширила область дискурсов. Так называемое дигитальное искусство обладает рядом качеств, кардинально меняющих опыт зрителя при взаимодействии с объектами и предлагающих новый уровень иммерсивности для него. Анализ подобных новых подходов актуален для последующего проектирования.

Третья глава содержит структуру проектирования метода, концептуально основанного на позициях, рассматриваемых ранее. Названный как «Виртуальный поэзис: принципы презентации научного исследования» метод представляет комплексный подход к организации перформативной презентации. Разработка состоит из шести основополагающих этапов: цели, темпоральная логика, принцип пространства, коммуникация с аудиторией, метод взаимодействия медиа, инструменты стейдж-дизайна, которые, в свою очередь, представлены в вариативных категориях. Метод будет актуален для исследователей любых научных областей, заинтересованных в нестандартном и комплексном подходе к презентации знаний. Результатом работы с методом предполагается разработанный сценарий с нарративом и графической картой презентации.

Также третья глава содержит описание визуального решения и форму печатного носителя метода. Актуальность структуры и печатного носителя проекта была подтверждена в ходе апробации на целевой аудитории, студентах первого курса магистратуры кафедры дизайна СПбГУ, 06. 05. 2022.

VIRTUAL POIESIS: PRINCIPLES FOR PRESENTING SCIENTIFIC RESEARCH

D.D. Kozlova

St. Petersburg State University,

7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

Keywords: Performative presentation, hybrid environment, Design Education, immersive research, metamodernism, communicative practice, interactive model, scientific knowledge design.

Abstract: The hybrid environment is to a great extent a natural consequence of the changes that the digital environment has brought to the way people communicate and perceive the world around them. This notion implies a combination of different cultural contexts, a dynamic approach to dealing with them and a specific method of creating meanings and their perception by the audience. This research makes the assumption that the researcher or designer should also think and construct the project in a «hybrid way», likened to the subject under consideration. Following this idea, it was decided to choose an interdisciplinary approach as the key research strategy, which combines «mosaic perception» and an implosive way of forming the text and the project itself.

This method allowed us to understand current approaches to the organization of knowledge under the conditions of a dynamically changing world. Through the analysis of studies and concepts on metamodernism, convergent culture, xenotopia and theories on the character of dynamic contemporary art, as well as a detailed examination of the nature of the digital environment, the study formulated basic principles for the design of communication systems.

The conditions needed for these communicative systems to function are openness to «co-authorship» and implied participation of the audience; the creation of metaphorical, allegorical and non-figurative dimensions of the project; non-linear narrative structures and the design of presentation at the intersection of disciplines. An example of creating such systems is the method developed as part of the research «Virtual Poiesis: Principles of Presenting Scientific Research», which contains a comprehensive program for creating a performative presentation. The method that was developed is based on a ‘branching’ algorithm that adapts to the researcher/designer’s tasks and aims to extend the researcher’s understanding of the possibilities of presentation, which in its turn conveys the essence of a hybrid environment.

ГЛАВА 1. ГИБРИДНАЯ СРЕДА

1 ПАРАГРАФ. Подходы к исследованию гибридной среды

Для определения характера коммуникативной среды общества 21 века, в которой возможно конструирование тех или иных знаковых систем посредством дизайна, обратимся к понятию гибридности как к гипотезе о способе конструирования коммуникативного пространства. Под гибридностью принято подразумевать синтез в единой системе разнородных элементов и форм, то есть конструктивный способ объединения разных сред (цифровой, материальной, вымышленной) в едином пространстве проекта.

Аналогией гибридной среды, занимающейся непосредственно пространством, является архитектура. И здесь необходимо сделать небольшой экскурс в историю архитектуры и отметить вниманием функциональное и эстетическое значение конструкции в широком смысле слова, которая считается явлением, наиболее полно и доступно отражающим развитие как человеческих мировоззрений, так и ими обусловленных технологий. Представители интернационального стиля – архитекторы Мис ван дер Роэ, Франк Ллойд Райт, Ле Корбюзье проектировали «стены, которые теперь не несли на себе конструкцию, став светлыми и прозрачными» (Кантор С., 2019, с. 248). Сместив границы между внутренним и внешним, они предложили новый тип помещения. Вариативность конструкции, значения в ней света, ценности материала в той же мере важны и для конструирования гибридной среды. Создание такой среды в границах дизайн-проекта потенциально создает ситуацию иммерсивности для зрителя.

В практике дизайна значимым критерием является способность конструировать контексты для ситуации явления образа. «Дизайн есть практика набрасывания границы (концепта), в которой самополагается образ, способный вызвать к жизни событие-впечатление» (ЛолаГ., 2019, с. 33). Монтируя в конфигурациях векторы, направляющие внимание, дизайнер через обращение к опыту восприятия своего знания зрителем создаёт условия. Какие дизайнерские инструменты и способы комбинирования наиболее «реально» создают пространственную протяженность идей и гомогенность для онлайн и офлайн среды? На этот вопрос предстоит ответить в ходе исследования, поэтапно рассматривая контексты проектирования и актуальные технологии коммуникации.

В свете вышеуказанных вопросов необходимо прибегнуть к междисциплинарному подходу для проявления связей между разными аспектами проблемы. В основе рассматриваемых мной исследований о теории образа, медиа, кино, дополненной реальности заложен подход соединения разных, но дополняющих друг друга уровней познания (эмпирический и теоретический) и областей науки (искусствоведение, психология, эстетика, антропология, физика, архитектура).

Так называемый «медиаальный подход» задействуется в «глубинных слоях привычных идей» (Цилински З., 2019, с. 65-66) археологии медиа. Ф. Цилински указывает на идею «в старом всегда обнаруживать новое». Заимствование такого стратегического решения мотивирует экстраполировать дизайн во многие сферы жизни человека и открывать возможности действовать на стыке искусств и технологий.

«Удачные находки», «принцип импозивной мозаики» и целенаправленный анализ соединяют воедино образ гибридной среды как «прерывающегося многослойного пространства», привнося в его природу единообразие и конструктивность. Поэтому исследовательская и практическая части данной работы будут разрабатываться в режиме непрерывного переконструирования многослойной коммуникативной модели, сообщающей о природе среды посредством метода проектирования. Ведь для того, чтобы описать гибридную среду, необходимо «гибридно» мыслить.

Контекст мета-

Следующая ступень развития исследования заключается в расширении контекста концепции гибридности посредством выявления и определения новых тенденций в дизайне. Для определения которых необходимо первостепенно обозначить условные рамки современной культуры и предлагаемых ею концепций.

Новое состояние культуры и тенденций в эстетике, установление столь же нового языка описания действительности, по мнению некоторых исследователей, таких как Р. Ван ден Аккер, Т. Вермюлен, Д. МакДаулл, Д. Тот, Й. Хейзер – является концепт метамодернизма. Следующий непосредственно за постмодернизмом, определяемым периодом с 1960-х до 2000-х, метамодернизм с «шатким теоретическим основанием» появился после 2000-х. Предлагалось большое количество концепций альтернативных названий (ультрамодернизм, гипермодернизм, трансмодернизм, сверхмодернизм, неомодернизм), но греческий префикс «мета» означает колебание

между тремя модусами «между, после, через», то есть «метамодернизм располагается «наряду» с (пост)модернизмом, онтологически «между» (пост)модернизмом и модернизмом и исторически «после» (пост)модернизма» (Ван ден Аккер Р., 2021, с. 12).

Принимая такое его “расположение”, становится более ясным предлагаемый метамодернизмом некий другой взгляд на историю и культуру, складывается недоступное ранее представление об условиях коммуникации, о прошлом и будущем. И уже это, в свою очередь, предполагает теоретические основания для дальнейшей разработки гипотетических моделей времени, в которых процесс конструирования нарратива и соответственно проекта определяет новые порядки их прочтения.

По определению исследователей, метамодернизм как таковой находится между исследованием и концептуализацией, утверждением и выбором, новым и старым. Согласно замечанию Р. ван ден Аккера, «“быть между” все еще означает не бинарность, но тот самый маятник, который постоянно раскачивается между крайностями» (Ван ден Аккер Р., 2021, с.12). Поэтому являясь «доминантной культурной логикой позднейшего капитализма» (Ван ден Аккер Р., 2021, с. 25), метамодерн оперирует пестрым множеством явлений, за счет чего в нем наблюдается отказ от четких правил или усреднений в пользу многовариантности мнений и позиций.

В подобном модусе «неопределенности» располагается направление ксено-утопии как тенденции к размышлению о будущем и новых формах жизни. В радикальной концепции префикс «ксено», означающий «чужой», «странный» или «другой», направляет внимание на создание таких путей развития социума, которые во многом функционировали бы посредством предвосхищения тех или иных проблем (Hugill A., 2017). Будущее представлено как действующий Другой, наделенный сознанием, волей к выбору, характерным пространством, то есть субъектом, не обусловленным «прямой стрелой» времени и не предопределенным лишь опытом прошлого.

Этот момент «подвижной» коммуникативности непременно понадобится в последующих рассуждениях, в связи с чем обратим на него особое внимание. Стоит отметить, что оригинальность концепции «ксено-» также направляет внимание на важные для исследования характеристики виртуального пространства: метанарратив, полиэмоция и игровой эксперимент. Эти параметры, по мнению исследователей концепции ксено-архитектуры, создают условия, где «правильнее говорить не о формах, а о формациях: вместо объектов, которые замкнуты в себе, виртуальная утопия показывает, что форма возможна лишь в рамках встречи субъектов,

то есть динамического отношения» (Орлов Е., 2020, с. 170). В коммуникативной подвижной модели гибридной среды, речь идет о непрерывной ситуации нахождения между выбором и утверждением, что коррелирует с идеями метамодерна и ксено-утопии.

В контексте метамодернизма обратимся к идеям о темпоральности, которые определяют работу с феноменом времени в ходе исследования. Роль коммуникативного формата в современном искусстве и некоторые положения о понятии времени рассмотрены в тексте Г. Лола и Т. Александровой. Авторы подчеркивают, что в произведении искусства, создаваемом как коммуникативное пространство, «художник должен с самого начала видеть его глазами других, предвосхищать их ожидания и реакции» (Лола Г., Александрова Т., 2021, с. 153).

Другой важный аспект, на который обращают внимание авторы, раскрывает что коммуникативная «ситуация отличается нестабильностью, текучестью, подвижностью» (Там же, с. 154), из чего следует предполагаемая природой любого произведения вариативность смыслов, в него заложенных, и особый способ их «схватывания». Соотнесем это условие с феноменом из контекста “мета” «структурой чувства», как способом восприятия современности.

Структура чувства – это набор импульсов, ограничений и тонов, который «представляет собой эмоцию или скорее даже восприятие – оно присуще каждому из нас, каждый его осознает» (Ван ден Аккер Р., Вермюлен Т., 2021, с. 42). Концепт структуры чувства представляет собой некоторый «уровень переживаний», который, с одной стороны, объединяет зрителей в восприятии схожего в произведении, а с другой, именно через него (концепт) автор выражает идеи или создает пространственно-временной континуум, предполагающий расширение опыта и ситуацию узнавания Другого.

Здесь важно отметить, что понятие структуры чувства оказывается тем, что объединяет разные культурные уровни (иными словами нивелирует различие лингвистических языков) и выводит за рамки субъективности, и в то же время тем, что приводит к коммуникации с «неизвестным», которая, как выяснилось ранее, в концепции ксено-утопии, может характеризоваться как подвижная, динамичная и даже кардинально непредсказуемая.

Значение и характер коммуникативного пространства гибридной среды в общих чертах было рассмотрено в концепциях метамодернизма, ксено-утопии и структурализма. Тремя основными условиями гибридности являются: подвижность и динамичность современной коммуникации в пользу вариативности смыслов; иное представление о прошлом и будущем в пользу принципа

нелинейности при конструировании знаковых систем; апелляция к «структуре чувства» как проявление внимания к полю общих смыслов.

Способы работы в такой коммуникативной модели, с помощью проектируемого метода «виртуальный поэзис», предлагается рассмотреть более подробно в третьей главе данной диссертации. В последующих же текстах рассматриваются необходимые условия для воплощения гибридности, а именно характер цифровой среды, которая будет проанализирована через срез идей о культуре, пространстве и времени.

Характер гибридной культуры

Эпоха, происходящая сейчас – в 2022 году, – это время динамичности, требующее мгновенных реакций от человека, тем самым приписывая ему новый особый способ «схватывания» времени. В теории некоторых исследователей можно обнаружить понятие, именуемое «структурой чувства», которое и есть тот ориентир, определяющий эффективное действие дизайнера (Ван ден Аккер Р., Вермюлен Т., 2021). Этот феномен будет рассмотрен подробнее через призму теории о дизайне и философии опыта для дальнейшего исследования гибридной среды. В цепочке коррелирующих друг с другом теорий релевантно сопоставить идею о коллективном интеллекте, концепцию конвергентной культуры и теорию о расширении нервной системы. Прежде всего необходимо определить философское значение феномена опыта и его роль в конструировании коммуникативной ситуации.

В теории о дизайне, опыт восприятия образа имеет определяющее значение. Вопрос о том как опыт восприятия (конструирования) образов влияет на конструирование знакового дизайн-продукта, способного создавать ситуацию впечатления (Лола Г., 2019, с. 44), обстоятельно описан в монографии профессора кафедры дизайна Г. Лолы «Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования». И здесь необходимо понять, что так называемая «структура чувства» в ракурсе данного исследования – есть способность апеллировать к тому опыту, что складывается у зрителя при восприятии транслируемого ему знания.

Способность апеллировать к опыту зрителя создает ситуацию, в которой проявляют себя условия гибридности, то есть соединения разных источников, культурных отсылок и аллюзий в едином проекте. Вопрос постижения этого опыта, который даёт ключ к конструированию

впечатлений – это сугубо философская проблема, поэтому обратимся к лекциям культуролога Е. Петровской о теории образа. Автор предлагает концепцию «аффекта времени», благодаря которой проявляется чувство общего. «Есть что-то такое, что не принадлежит ни мне, ни тебе по отдельности, — речь идет об общем пространстве фантазий» (Петровская Е., 2012, с. 15). Можно сказать, что это то самое поле, в котором дизайнер «схватывает» смыслы и создаёт о нем нарративы.

Для более полного понимания смысла «аффекта и времени» стоит процитировать параграф об опыте: «Опыт, о котором мы только что говорили, в принципе не изобразим. Следовательно, на что можно вообще рассчитывать? Можно надеяться на особый способ его схватывания <...>. Это происходит тогда, когда мы рассматриваем изображения <...> становясь неотъемлемой частью общности зрителей, к которой так или иначе апеллирует художник. Но эта общность не столько историческая, сколько, подчеркиваю, аффективная. Она связана с уровнем некоторых переживаний, однако не в смысле сиюминутного переживания момента. Скорее это память о том, о чем у нас может и не быть прямого, непосредственного знания. Это аффективная память, которая не имеет принадлежности» (Петровская Е., 2012, с. 28). Работа с общим смысловым пространством, контекстом времени и эпохи, постижение закономерностей нового времени в свете приведенных выше идей обретают особый смысл. Дизайнер, работающий непосредственно с «плотью мира», сопричастен всем новым технологиям, событиям и изменениям в культуре, что в то же время и налагает на него определенные обязательства – в своей деятельности перманентно ориентироваться на ход времени, то есть непрекращающийся процесс повсеместных изменений.

Вопрос сознательного и подсознательного опыта восприятия более детально можно рассматривать в соединении с теориями из сферы психоанализа, но область теоретизации медиа или философии дизайна будет ближе к теме проводимого исследования. Поэтому, обращаясь к идее М. Маклюэна о «ретрайбализации»¹ общества, можно отметить причину растущей значимости не столько персонального человеческого опыта, сколько коллективного опыта как самостоятельной единицы. Она определена характером электрического расширения нервной системы во вне с приходом мгновенных связей «глобальной деревни» (Маклюэн М., 2019).

¹ «Ретрайбализация» – повторное возвращение в племенное состояние, которое трактуется как «обращение» и связывается с электрическими средствами коммуникации (Маклюэн М., 2019, с. 26)

В завершении рассуждения будет рассмотрена концепция конвергентной культуры, так как это понятие наиболее полно вмещает в себя понимание актуальной взаимосвязи медиа и человека. В работе «Конвергентная культура» Г. Дженкинс утверждает, что «в эру медиаконвергенции доминирует скорее общественный, нежели индивидуальный режим восприятия» (Дженкинс Д., 2019, с. 63). В этом свете конвергенция включает в себя изменение способов производства медиа и их потребления в сторону «дивергенции аппаратной части и конвергенции контента» (Там же).

Наша эра – это время, когда развитие культуры достигло той стадии, на которой «каждый старый медиум вынужден сосуществовать с новыми». Эта конвергентная трансформация происходит между существующими технологиями, производствами, рынками, жанрами и аудиториями, что в ходе данного исследования называется гибридной средой. Современная коммуникация в той форме, в которой она ежедневно осуществляется между людьми, будучи беспрестанно изменчивой и зависимой от конвергенции культуры, стала возможна в связи с развитием технологий и постепенной цифровизацией материальных эквивалентов. Происходящее смешение трендов и исторических, и культурных контекстов является условием, при котором практика дизайн-проектирования переориентируется в методах конструирования проектов. Опора на критерии динамичности, контекстуальности и интерактивности необходима для диалога как с «Другим», так и с коллективным интеллектом, а также для образования вариативности смыслов.

2 ПАРАГРАФ. Цифровая среда

Для того чтобы сформулировать актуальные принципы дизайна, откликающиеся на гибридность среды, необходимо определить, в чем именно заключаются ее ключевые особенности, то есть – форму и характер цифровой среды (ЦС). Что окружает современного человека, как не разнообразнейшая, а зачастую еще и хаотично, бессистемно функционирующая визуальная информация, упакованная в тот или иной контент. Развоплощенность, тотальность и многоликость визуальных проявлений служат единству в коммуникативном плане. Кроме того, это парадоксальное устройство ЦС, требует от человека симультанного, многоканального восприятия, при том условии, что всюду господствуют прерывистость и одновременность, едва ли позволяющие линейно воспринимать события и время.

Подобным образом цифровая среда, попадая в любые сферы жизни человека, является перед ним пространством без видимых границ. У пользователя, активно задействованного в цепочке медиа процессов с малой долей вероятности возникает намерение наподобие «вот сейчас я перейду из реального пространства в виртуальное, в пространство существующее по другим законам, где измерение времени не играет своей формообразующей роли, а ощущение пространства как расстояния вовсе нет, и Другой там сообщается посредством преобразованного цифрового кода в структурах, заданных программным кодом компании». С большей долей вероятности он пользуется удобствами привносимыми технологиями, вариативно сочетая их. И в этом месте стоит поставить вопрос о значимости выстраивания последовательных, или скорее целостных отношений с цифровыми технологиями для развития способностей человека создавать и созидать.

Для дизайнера, в отличие от просто пользователя, необходимо понимание смыслообразующей модели функционирования медиума, с которым он работает, чтобы суметь методологически построить свой проект, получив в конечном счете положительный результат от своих действий. Цифровая среда с одной стороны выполняет функции инструмента для конструирования реальности, но с другой стороны она же является и полем для исследования. По мнению В. Флюссера, медиаисследователя и теоретика философии дизайна, получение знания о предмете возможно через ту или иную знаковую систему «знание: для меня совершенно очевидно, что реальность (вещь в себе) не поддается непосредственному познанию и что все знание возможно лишь при посредстве символа» (Флюссер В., 2016, с. 6). Данная позиция в таком ракурсе позволяет подойти к работе с цифровым пространством инструментальным способом. Цифровая среда, как можно заключить, исходя из описанного исследователем, фрактализуется на формы и может быть прочитана заново посредством символов, сообщающих о ней что-то в реальном пространстве.

Так, будучи описанной и выраженной определенными средствами, как в методе, сопровождающем данное исследование, гибридная среда посредством цифровой среды может быть понята человеком по-новому, отозваться в нем ранее не обнаруживаемыми ассоциациями и идеями, обнаружив такие свои функции и аспекты, заметить которые раньше не удавалось.

Цифровая среда: информация, заключенная в код

Скорость передачи информации и качество её обработки выступают сейчас настолько важными факторами, что именно они определяют основные структурообразующие аспекты гибридной среды. Пути к изменениям общественной жизни и развитию средств коммуникации пролегают через работу с информацией: чем легче передается информация, тем шире становится область ее распространения и, соответственно, тем легче ей влиять на эту «область», в короткие сроки внося изменения в окружающую среду.

Для подтверждения того факта, что показатели, отвечающие за жизнь общества, претерпели существенные изменения благодаря процессу совершенствования информационных технологий будет рассмотрен пример из индустрии моды. Создание компьютеризированных систем для автоматизации логистического центра испанской компании «Inditex» способствовало «успешным стратегическим решениям», которые в корне изменили мир моды.

Одежда стала быстрее поступать к покупателю, а компании, в свою очередь, также быстро стали получать обратную связь, узнавая о предпочтениях потребителя; карта точек продаж разрослась по всему континенту. Благодаря этому художники и в большей степени дизайнеры приблизились к клиенту, начав лучше понимать его желания, считывать ощущения и возможности покупателя, что привело к небывало частому обновлению модных коллекций, – например, раз в несколько недель, хотя раньше процесс обновления коллекции занимал не менее сезона. «Этот процесс, объединяющий владение информацией в реальном времени и актуализацию продукции при помощи эффективной системы дистрибуции, позволяет вести операции с нулевым стоком и избегать распродаж остатков, таким образом, генерируя дополнительную прибыль в финальных отчетах» (Ковадонга О., 2020, с. 39). Распространение и успех бренда Zara в 1990-х годах, и впоследствии Massimo Dutti, Pull & Bear, Stradivarius, Oysho, Bershka по наблюдениям и исследованиям О’ши Ковадонга, определяются способностью основателя компании Амансио Ортега менять видение моды в зависимости от движений, происходящих в обществе. Данный пример может служить подтверждением гипотезы о том, что в процессе конструирования коммуникативной модели большим значением обладает ориентация на динамичность и подвижность современной действительности.

Далее для понимания, каким значением обладает организация информационных процессов, необходимо рассмотреть детально понятие «информация». По логике В. Флюссера, феномен

рассматривается посредством «информированных объектов» – «как сообщает нам само слово “информация”, речь о “формах”, вложенных “в” вещи» (Flusser V., 1993). «И если форма представляет собой то, как существует материя, а материя – это то, что наполняет форму, то дизайн – это один из методов придать форму материи, способствовать тому, чтобы она являлась именно такой и никакой иной» (Флюссер В., 2016, с. 29).

Такой феноменологический подход предоставляет возможность рассмотреть ЦС как масштабную информационную структуру (форму форм). По большей степени суть коммуникационной структуры ЦС заключается в способе организации (структурировании) информации. По аналогии, рассмотрим, что определяет природу и характер других средств коммуникации, обращаясь к философии М. Маклюэна: «Электрический свет — это чистая информация. Он представляет собой, так сказать, средство коммуникации без сообщения, если только его не используют для оглашения какого-то словесного объявления или названия. Этот факт, характеризующий все средства коммуникации, означает, что «содержанием» любого средства коммуникации всегда является другое средство коммуникации. Содержанием письма является речь, точно так же, как письменное слово служит содержанием печати, а печать — содержанием телеграфа. Если спросят: “Что есть содержание речи?”, — на это необходимо ответить: “Это действительный процесс мышления, который сам по себе невербален”» (Маклюэн М., 2019, с. 7).

ЦС можно рассматривать одновременно и как место для хранения (обращения) информации, и непосредственно как устройство, способ организации и упорядоченности. ЦС имеет определенно геометрический характер, то есть ее формы складываются друг в друга, умножаются, фрактализируются, вычитаются, делятся, накладываются. Минимальный элемент изображения – пиксель – имеет квадратную форму, что говорит само за себя. Все, что преобразуется в «цифру», меняет свою структуру и становится доступным для бесконечных процедур перезаписи посредством транскодинга, модификации посредством морфинга, соединения процедурами семплирования. Понимание времени и пространства подобным образом преобразуются в ЦС, потому что действия неразрывно связаны с их восприятием и им же определяются.

Цифровая среда, со свойственной ей конструктивной природой, диктует всему, что функционирует в ее пределах, гибридный характер. Ключевым составным элементом в ЦС является информация, предполагающая особые модели собственного преобразования, что в свою очередь влияет на устройство социальной коммуникации. Скорость передачи информации, качество

её обработки, «площадь» распространения – все это в совокупности определяет векторы (рамки) проектирования коммуникационных систем, а присущая всему цифровому трансформируемость определяет возможности для работы в разнообразных моделях времени и пространства.

Роль дизайнера в условиях ЦС

Условная граница для человека перед непосредственностью и «иной» реальностью становится тем эфемерней, чем в бóльших объемах накапливаются базы персональных данных и усложняются способы управления ими. Подобные процессы взаимодействия с неподконтрольной системой гипотетически вызывает у пользователя отстранение или, напротив, он оказывается непредусмотрительно увлечен и вовлечен, становясь беззащитным перед лицом тотальной цифровизации. На этом основываются разнообразные предвосхищения футурологов, в том числе спекулятивных дизайнеров, рассуждающих о возможных последствиях развития ИИ.

Как заметил феноменолог В. Флюссер, «способом преодолеть отчуждение является знание (ассимиляция реальности посредством символа)» (Флюссер В., 2016). По мере того как человек «распространяется» в цифровую среду, то есть проводит там все больше времени, значимость материального – связанного с настоящей действительностью – опыта постепенно становится меньше и второстепенней. Уходят из моды физические носители, мероприятия начинают категоризироваться на онлайн и офлайн.

Несмотря на удобство некоторых онлайн форматов и преимущества, которые предоставляет цифровой контент, само цифровое пространство в некотором смысле таинственно. Последствия активной цифровизации и замены материального опыта, по мнению исследователей медиа, видны пока что не полностью вследствие короткого промежутка времени, прошедшего с тех пор, как человек начал активно и массово пребывать в сети.

В вопросе осмысления восприятия медиа обратимся к художнику Т. Деманду, недавно открывшему выставку (2021 – 2022) в музее современного искусства Garage. По его мнению, «сегодня важнейшими вопросами, являются политика визуального изображения, виртуализация, потому что мы живем во все более опосредованном медийном мире и соотношении индивидуального и социального». Данные вопросы коррелируют с рассматриваемыми проблемами данного исследования.

Подробнее рассматривая негативные аспекты, проявляющиеся в области сетевого общения, можно отметить относительно недавно появившиеся формы аффективного поведения, спровоцированного природой социальных сетей — такие, как саппинг, кибербуллинг, троллинг, хакинг (Пищелко А., 2018). Эти и подобные проявления рассмотрены в литературе о влиянии цифровизации на психологию человека. Далее стоит отметить другие, более положительные аспекты, непосредственно относящейся к задачам исследования. Чем определяется роль дизайнера в формировании цифровой среды? Вероятно, созданием поучительных, просвещающих, предостерегающих нарративов. Возможно, обеспечением контрраздражителя ради обеспечения баланса при нарастающей нагрузке на психику от объема информации. «Среда превращает сознание в гибкую, сложную, эмоционально активную структуру, способную оперировать разнообразными пространственно-временными континуумами».

В 60-х годах двадцатого века М. Маклюэн описал ситуацию угрозы следующим образом: «новые средства и технологии, посредством которых мы расширяем и выносим себя вовне, составляют в совокупности колоссальную коллективную хирургическую операцию, проводимую на социальном теле при полном пренебрежении к антисептикам» (Маклюэн М., 1960). Ответом неизвестному в данном контексте может служить дизайн как способ создания света в темных сторонах виртуальности. Можно считать это ни поэзией, ни спекуляцией, ни визионерством, но способом преобразования.

Другой способ преодоления отчужденности с цифровыми технологиями есть изменение ритуальных процессов. Прогресс происходит там, где появляется свобода от гнета предшествующих стереотипов, «революция, освобождающая человека от овеществляющих его объектов» (Флюссер В., 2016). Легендарный слоган Apple «think the different!» сопровождает колоссальные изменения в индустрии портативных устройств, которые приносят структурные изменения в повседневность пользователя.

Делением на светлое и темное, освобождающее и угрожающее, расширяющее и ограничивающее подведена некоторая черта в общем понимании влияния цифровизации. Результатом исследования можно утверждать положения, о том, что миссия дизайнера в условиях ЦС сводится к просвещению.

Виртуальная реальность (объём для рассмотрения)

Проблема определения термина и категоризации вариаций, от него деривативных, как бы демонстрирует их сводимость к одному и тому же: цифровая среда, виртуальная реальность, цифровая реальность, киберпространство (virtual reality, virtual space, digital) являются «камнем преткновения» для четкого определения границ дизайн-разработок.

Благодаря подходу З. Фридрилински, сделавшего очень многое для понимания характера природы медиа рассмотрев предмет исследования с перспективы веков, стран и истории развития технологий, теперь возможно более гибко и не менее последовательно мыслить о тех структурах, которые исследуются: «вместо того чтобы настаивать на обязательности трендов, мейнстрим-медиа и неизбежных перспектив, следует искать индивидуальные вариации. Или же мы должны найти в исторических мастер-планах повороты и разрывы, которые могли бы стать полезными импульсами для движения сквозь лабиринт устоявшегося» (Цилински З., 2019, с. 30).

Масштабность и развивающаяся центробежная сила цифровизации может быть прочитана в «профессиях будущего» (РБК, 2021), футурологического прогноза медиахолдинга РБК: руководитель цифровой трансформации, архитектор данных, цифровой лингвист, специалист по ИТ- и ИИ-этике, утилизатор цифрового мусора, инфостилист, дизайнер виртуальных миров, инженер дополненной и виртуальной реальности, медиаполицейский, разработчик медиапрограмм, менеджер кросс-культурной коммуникации.

Как было определено ранее, гибридная среда является образующей коммуникативной частью цифровой среды. Для более детальной теоретизации и дальнейшего конструирования метода презентации знаний в общей дигитальной структуре предположим разделение на цифровую среду, в которой происходит коммуникация и обмен информацией, и на виртуальную реальность, как феномен социальный или психологический.

Цифровая среда – есть средство передачи человеческого опыта. Различные по функциональности информационные структуры организуют не только пространство внутри ЦС, но, как и любые другие появляющиеся технологии, изменяют уже не воображаемое пространство, а реальное посредством переориентации восприятия человеком базовых временных и пространственных текстур. «Нематериальность – форма существования современной информации «disembodied image», «развоплощенный образ», т.е. образ, который не имеет материальных носителей или материальные носители которого случайны, немотивированы.» (Петровская Е., 2012, с.14).

Соответственно теоретизация цифровой среды как образа «случайного» носителя информации необходима для определения её формообразующих свойств, способных послужить основой для создания гибридного пространства проекта.

Виртуальная реальность (VR) «определяется не в терминах иллюзии и симуляции, а скорее как опосредованная форма присутствия чего-либо в ином времени и пространстве» (Эльзессер Т., Хагенер М., 2021, с. 346). VR, транслируемая в цифровой среде, является платформой для конструирования нарративов, разворачивающихся в настоящем и будущем.

Как средство моделирования альтернативных интерпретаций реальности, по мнению медиаисследователя В. Флюссера «рецепт приготовления “виртуального пространства” таков: возьмите какую-нибудь форму, а именно – некий имеющий числовое выражение алгоритм; посредством компьютера передайте эту форму на графопостроитель. Появившуюся таким образом форму необходимо наполнить частицами настолько плотно, насколько возможно. И вот – глядите! Возникают миры, каждый из которых столь же реален, сколь и мир, создаваемый центральной нервной системой – при условии, что удаётся наполнить формы столь же плотно, сколь это может сделать центральная нервная система» (Флюссер В., 2016, с. 41). Моделируемые цифровые структуры в современной науке рассматриваются в качестве медиума для исследования проблем «нового будущего» (Орлов Е., 2020). Гипотезы о ксено-архитектуре, практики спекулятивного дизайна создают некоторый контекст, в котором возможны эксперименты с «реальными вымыслами», образующими дискурсивное поле, позволяющее предвидеть технологические изменения.

О необходимости предвидения и создания альтернативных гипотез о влиянии технологий на будущее говорит М. Маклюэн «подлинная социальная и политическая ориентация зависит от предвосхищения последствий нововведения» (Маклюэн М., 2019, с. 8). Коммуникативная, формообразующая и медиальная цифровая структура конструируется посредством информационного проектирования. Дизайн же в такой парадигме определяется как способ переструктурирования человеческого опыта в цифровой среде за счет изменения восприятия масштабов, скоростей и форм постоянно обновляющихся данных.

Парадоксальность цифровой среды состоит в том, что, с одной стороны, она структурирует информацию и человеческий опыт, а с другой стороны, является развоплощенной, тотальной и многоликой. Многогранность этого феномена является основополагающим условием продуктивного функционирования гибридной среды. В связи с вышесказанным, коммуникация,

осуществляемая в условиях гибридности, определяется как непрерывно-динамичная и в некотором смысле гибкая. Виртуальная реальность предоставляет возможность создавать нарративы и образы, которые потенциально могут воздействовать на зрителя с той же силой, что и реальные истории, а это, как и в ЦС, позволяет создавать вариативность смыслов и множить способы их прочтения. При проектировании формообразующее качество ЦС позволяет апеллировать к разным моделям времени и пространства для достижения тех или иных целей.

ГЛАВА 2. НА ГРАНИЦЕ РЕАЛЬНОГО И ВИРТУАЛЬНОГО

3 ПАРАГРАФ. Обзор феномена экрана, как границы проектирования

Вопросы определения медиа и медиума актуальны в визуальных практиках как в теоретическом, так и в практическом планах. «Предмет пространства», через которое передается информация, и то поле, организованное этим пространством, в данном параграфе рассматриваются через призму нескольких слоев концептуального наблюдения за феноменом: сквозь историю его зарождения и преобразования, метафорическое соотношение с телом человека, функциональное назначение и использование в сфере культуры и развлечений, метаморфозу границ, его формирующих в контексте гибридной среды.

Прежде стоит рассмотреть отношение медиума к медиа. В исследовании, касающемся дисциплины «visual studies» и проблемы образа, Е. Петровская замечает, что во множественном числе слово “medium” (средство) преобразуется в “media” (Петровская Е., 2012, с. 12). То есть, пользуясь понятием “медиа” в качестве «некоего обобщения и стратегического обозначения совокупности различных средств массовой коммуникации» (Цилински З., 2019, с. 9), часто совмещают традиционные явления: кино, радио, телевидение, прессу, и «новые»: интерактивные сайты, социальные сети, блоги, вики, мессенджеры, форумы, видеохостинг и подкастинг, многопользовательские онлайн-игры и др.

Проследивая тему медиа в современных исследованиях, о «новом» и «старом» принято говорить по-другому. «Новое» обозначается как кроссмедийное, так как термин «новые медиа» устарел, а описываемые им явления «стали привычными и потеряли эффект новизны. Более того, процесс конвергенции практически уравнил новые и старые медиа» (Бейненсон В., 2017, с. 145). Для подтверждения актуальности понятия «кроссмедийное», особенно в условиях гибридной среды, стоит подчеркнуть, что в проблеме отношения «старого» и «нового» «наблюдается известное смешение уровней рассмотрения. Поскольку «medium» в единственном числе есть «средство выражения». Во множественном оно превращается уже в другое понятие – «средства массовой информации (коммуникации)» (Петровская Е., 2012, с. 246), что означает взаимовлияние.

В данном теоретическом экскурсе возникают вопросы, наиболее точно поставленные исследователями М. Эльзессером и Т. Хагенерром: «Получается, что на теоретическом уровне нам необходимо заново сформулировать отношения между новым и старым. Находятся ли они в состоянии перехода от одного к другому? Сливаются ли они в одно, проникая друг в друга, или сосуществуют в виде гибрида? Как новые медиа заменяют старые – через симуляцию или через эмуляцию?» (Эльзессер Т., Хагенер М., 2021, с. 357). Такие вопросы актуальны и для практики дизайнера, потому что в корне смещают акценты к подходам проектирования.

В традиционном для презентации знаний медиуме, в характере экрана, можно выделить некоторую амбивалентность в восприятии его пользователем. Он и приватный и публичный одновременно. Экран — универсальный элемент любой опосредованной коммуникации. Обобщая, можно подвести некоторый итог, что медиумом экран выполняет функцию сообщения (место пребывания информации), отвечая диегитическим¹ целям и является трансформируемым феноменом, требующим переосмысленных подходов к взаимодействию с ним.

Экран эволюционирует: преобразования в ретроспективе

Экран имеет масштабную генеалогию и историю преобразований. Будучи плоским и “прозрачным”, этот медиум постоянно совершенствуется и принадлежит к различным медиасистемам. В автоматизированных аппаратах на производстве, дисплеях систем управления, устройствах связи – всюду можно обнаружить экраны, различные по весу и размеру, но выполняющие схожие функции (трансляция, воспроизведение, изменение данных). Так, экран, согласно законам прогресса, технически изменяется и трансформирует своё значение в культурных аспектах.

В начале своей генеалогии как средство, способствующее развлечению, экран был проекцией для оптических иллюзий. Свойством наложения проявляясь на любых плоских поверхностях. В 20 веке, с появлением кинематографа, экран, подобно печатным носителям, репрезентующим информацию, укрепился в виде двухмерной плоской поверхности. Табло для проецирования диафильма имело особые светочувствительные свойства. Которые, в свою очередь, обуславливали необходимые для просмотра (эффективного функционирования) условия, а именно: тёмное помещение, определенный уровень высоты, на которой установлен экран, и его размеры.

1 DIEGESIS значит повествование и сообщение.

В электрическую эпоху с распространением световоспроизводящих технологий экран изменился в своих базовых характеристиках. Электронный аппарат воспроизведения начал функционировать в системе других медиа-устройств: компьютеров, аудио-колонок, процессоров и выполнять расширенный ассортимент функций.

В эпоху дополненной реальности (AR) происходит новая степень трансформации экрана. Посредством технологии AR происходит наложение визуальных образов на реальные объекты. Экран преодолевает заданные первичными параметрами физические ограничения и интегрируется в среду как динамический визуальный носитель (Манович Л., 2018, с. 144). Он вливается в окружающее пространство, и важным условием здесь, согласно исследованиям В. Флюссера, является то, что проецируемый мир (им создаваемый) не должен быть распознаваем в качестве искусственно изготовленного (Флюссер В., 2016, с. 42). Таким образом, медиум экрана предстаёт перед дизайнером динамичной в своей ретроспективе и репрезентирующей поверхностью.

Экран расширяет: как «дополнительный» орган зрения

Экран, как оптическое средство является не только «окном», раскрывающим виртуальное пространство, но также и технологией, которая служит продолжением человеческого зрения. Экспериментальные методы создания визуальных изображений гипотетически могут стать объектом исследования в области психологии или социологии. В области дизайна, в контексте рассуждений о комплексном восприятии стоит обратить внимание на «дополнительные органы зрения», которые масштабируют поле восприятия зрителя и делают границы между реальным и виртуальным куда менее четкими.

Оптические машины всегда были средством модификации человека и методом совершенствования разума. Археология экрана – это оптические системы отражения (*speculum*), проекции (*Illusion*) и протезы зрения (*vision*). Диоптрическое искусство зеркальных конструкций и оптических машин А. Кирхера, машин метафор Г. Корхе, созданных в доцифровую эпоху, использует визуальное знание, чтобы через апелляцию к нему подчеркнуть неограниченный потенциал человеческих возможностей. И, при подробном их рассмотрении, предвосхищают эпоху ЦС.

Физические законы, в данных экспериментах и технологиях, трансформируются и искажаются, будучи поставленными в условия альтернативных реальностей и их оптических иллюзий.

Экран как доступ к проецируемым мирам физически фиксирует зрителя, в то время как проецируемый мир как бы, наоборот, перемещает внимание зрителя в иное пространство.

В эпоху властвования технологий виртуальной реальности, словно связанный нитью с идеями предшественников, сам по себе экран исчез, полностью овладев визуальным пространством (Папагианнис Х., 2019, с. 45). Неограниченная цифровая среда соединяется с реальным пространством. Внешнее пространство теперь само становится экраном и местом для проекции. «Дополненная реальность похожа на фильм тем, что может динамически и в реальном времени использовать любые поверхности или элементы окружения в качестве экрана. Интеграция в реальном времени и контекстуальная значимость являются основными приоритетами этой технологии» (Папагианнис Х., 2019, с. 167). Таким образом, медиум экрана преобразует способ восприятия пространства и его границ, который, в свою очередь, влияет на самоощущение человеком возможностей или ограничений своего физического тела.

Экран контекстуализирует: условия для пространства и среды коммуникации

В эпоху традиционных медиа экраны статичны и физически ощутимы. Транспортируемый в пространстве, но не адаптирующийся по размерам под конкретные требуемые параметры, экран задаёт обусловленное поведение пользователю, сообщая возможность определенного зрительского опыта (Эльзессер Т., Хагенер М., 2021, с. 39–77). Математически измеряемый объект может быть выражен в формуле пространственного измерения X и Y , что говорит о его определенном и без труда вычисляемом положении в пространстве. Точка обзора пользователя для удобства прочтения стандартного экрана может варьироваться в пределах нескольких десятков градусов по ширине и высоте. Расстояние, на которое пользователь может отойти, также ограничено характером устройства. Статичность зрителя как основа кинематографической иллюзии (Манович Л., 2018) изначально заложена в традиции репрезентационных средств коммуникации.

Традиционный экран, находясь в физическом пространстве пользователя, предзадает вокруг своего местоположения определенную логику действий для него. Являясь средством передачи и организации информации, экран амбивалентен и поэтому способствует умозрительному переносу пользователя в иное пространство, то есть в иную систему измерения. Таким образом становясь внешним расширением нервной системы человека (Маклюэн М., 2019).

Не менее важно рассмотреть и то, как экран взаимодействует с пространством. Принципиальной значимостью в данном случае для дизайнера обладает тот факт, что экраны как бы монтируют эффективную для коммуникации среду. «Во время просмотра (настоящий) двухмерный экран трансформируется в (воображаемое) трехмерное пространство, открывающееся как будто по ту его сторону» (Эльзессер Т., Хагенер М., 2021, с. 41), при этом постоянно «втягивая» внутрь себя своего развоплощенного зрителя.

В кино-экране происходит манипулирование и трансформация реальности посредством приемов монтажа, позиции камеры и инструментов стейдж-дизайна: «мобильность присутствия которых оправдывается степенью их незаметности, они добиваются эффекта прозрачности: максимальное использование технологии стремится привлечь к себе минимум внимания, тем самым не только маскируя средства манипуляции, но и успешно создавая прозрачность, стимулирующую ощущение близости и интимности» (Эльзессер Т., Хагенер М., 2021, с. 48). Таким образом, экран приближает зрителя к виртуальному миру, сталкивая его лицом к «лицу» с развоплощенным образом структуры информации, но одновременно держит его на безопасной для него дистанции.

Экран транслирует: интерфейс для проектирования

С точки зрения дизайна, экран – это место для проектирования интерфейса. Средство репрезентации представляет информацию в течении веков, как средство отображения информации и инструмент влияния на неё (Манович Л., 2018, с. 143). В общем рассмотрении, по исследованию Л. Мановича, экран функционирует для (1) транслирования настоящего, (2) воспроизведения движущегося, (3) статического окна в другую реальность, что в целом позволяет пользователю быть наблюдателем и активным участником медиа-процессов одновременно.

Интерфейс (schnittstelle) – это место разреза и «граница между двумя функциональными объектами» (Цилински З., 2019, с. 368), что говорит о некоторой действующей поверхности, как элементе управления тем, что находится за пределами физической досягаемости пользователя. В области кинематографа экран служит источником вдохновения и конструктивным элементом построения кадра, посредством монтажа: «С. Эйзенштейну приходится использовать прямоугольную рамку кадра, но он изо всех сил пытается задействовать динамические композиционные возможности этого прямоугольника, например через использование диагоналей, асимметрии

и параллельных линий» (Эльзесер Т., Хагенер М., 2021, с. 60). Итак, экран можно рассматривать одновременно в качестве функционального инструмента для ограничения или структурирования физического пространства и портала в другую «реальность», которой можно управлять посредством этого же экрана.

Экран дополняет: AR

Виртуальное пространство беспредельно расширяет возможности человека: «экран исчез, полностью овладев визуальным пространством» (Манович Л., 2018, с. 144). Поставленный М. Маклюэном вопрос об иерархии управления в электрическую эпоху и необходимости человека подстраивать свои способности под систему совершенствующихся и обновляющихся технологий приводит к тому, что экран становится необходим пользователю, в том числе и как средство для получения новых навыков.

Далее мы подробно рассмотрим неочевидный характер «новых» экранов, создаваемых через технологии AR, в категоризации, составленной на основе анализа книги Х. Папагианнис «Дополненная реальность. Все, что вы хотели узнать о технологии будущего». Гипотетически экран может обладать такими характеристиками:

1. Контекстуальный экран — контекст складывается из наиболее ценной человеку информации, получаемой из внешнего мира. Информация «подстраивается» под пользователя, накладывая соответствующие образы поверх реального мира.
2. Всепросматриваемый экран — границы между виртуальным и реальным размываются всё больше и больше. «Дополненная среда кажется невидимой или прозрачной и функционирует так же, как большое открытое окно, в котором пользователь и контент представляют собой единую физическую среду» (Папагианнис Х., 2019).
3. Динамичный экран — экран компьютера функционирует как динамический визуальный носитель, в котором основные процессы – замена, изменение, корректировка и настраивание видимой реальности осуществляется посредством AR технологий.
4. Создающий экран — условная форма для развития воображения, с помощью которой можно создать виртуальную историю, состоящую из визуального, звукового, осязаемого, обоняемого и даже вкусового содержания.

5. Интегративный экран — дополненная реальность похожа на фильм тем, что может динамически и в реальном времени использовать любые поверхности или элементы окружения в качестве экрана.
 6. Составной экран — новый визуальный язык или «то, как это выглядит» — это только одна часть грядущих технологий дополненной реальности. Соединение функциональности и значимости экрана с другими «машинами», гипотетически создают комплексные механизмы.
- Таким образом, приведенная категоризация подтверждает, что феномен экрана, с одной стороны, имеет «глубокие корни» в культуре и истории социальных коммуникаций, а с другой стороны обладает многовариантным потенциалом способов его преобразования.

Когда является граница?

Понятие «Границы» имеет несколько аспектов для его применения. С одной стороны, оно важно, так как функционально «очерчивает» области для исследования, то самое разделение между физической и виртуальной реальностью, гибридной и цифровой средой, экраном и пользователем. С другой стороны, феномен границы имеет более философское и концептуальное значение, представляя собой те вещи, которые действуют в человеке и в мире, но при этом никем действительно не могут быть пережиты (Мамардашвили М., 1997, с. 406-414).

Согласно метафизической сути дизайна, значение работы дизайнера сводится к практике набрасывания границ на содержание, что впоследствии приводит к обнаружению новых форм для реализации замысла. Поэтому для описания «трудноуловимого метафизического смысла» стоит проанализировать подробнее свойства границы как явления. Согласно философии дизайна Г. Лолы созданий условий для явления целостного образа в дизайн-продукта, необходимо определить, что феномен границы имеет три онтологических различия: «невозможность», суверенность и событийность (Лола Г., 2019, с. 26).

Подробнее рассматривая данную установку, стоит расширить некоторые значения. Во-первых, стоит представить границу как внеположенность формы (она не имеет места). «Граница есть невозможное, делающее нечто (содержание, мир, наши переживания) возможным» (Там же). В текстах культуролога Е. Петровской, отмечается что и нет безграничного самого по себе, что оно располагается на границе этой же формы (Петровская Е., 2012, с. 150).

Во-вторых, немаловажным является понимание границы как формы форм, существующих самостоятельно. «Граница даёт свет, в котором всё получает свое место, качество, содержание» (Лола Г., 2019, с. 26). И фигурация, в таком ракурсе, имеет место лишь постольку, поскольку всякий раз отменяет границу — в каждое мгновение, в каждый расщепленный момент настоящего (Петровская Е., 2012, с. 151).

В-третьих, граница являет событийность для событий, где «в границах нечто возникает» (Лола Г., 2019, с. 26). Дополняя данный вывод: «речь не идет о том, что кто-то наделяет формой, но о том, что форма случается, если угодно, сама по себе» (Петровская Е., 2012, с. 151). Данное представление резонирует с концепциями метамодернизма, выраженного метафорой маятника, то есть действием «между» детерминирующими обусловленностями. И это даёт основание к тому, чтобы не определять противоположности (крайности), но пребывать и действовать «среди» них.

Вышеприведенные позиции подтверждают необходимость проектировать коммуникативные системы с динамичными, открытыми и даже гибридными структурами. Чему способствует изначально закладываемое в дизайн-модель свойство перформативности, которое содержит аспекты интерактивности для зрителя и «междисциплинарности» для исследователя или дизайнера.

4 ПАРАГРАФ. Роль дизайнера в проектировании гибридных систем

В данном параграфе предстоит рассмотреть более детально формообразующие и структурные свойства современной коммуникации. Прежде необходимо провести условную, но важную в контексте данного исследования границу между художником и дизайнером. Их сходство и принципиальную разницу, несмотря на тенденцию к междисциплинарности, гибридности, «мозаичности». Это понимание конкретнее обозначит роль дизайнера, проектирующего гибридную среду, а соответственно и его цели.

К. Старцев, доцент кафедры дизайна СПбГУ, на своих курсах дизайн-проектирования говорит, что дизайн – это определение назначения, а хороший дизайн – это точный дизайн. Из этого можно предположить, что идея, в основе своей смыслопорождающая и по-настоящему живая, должна быть ясной «Другому». В то время как подходы к её реализации предполагают универсальность, чтобы быть считываемыми для зрителя, и в то же время достаточно оригинальными. Для этого дизайнеру нужно чётко понимать, для кого он делает дизайн.

Ключевым отличием дизайнера от художника можно обозначить степень, с которой каждый из них «трансформирует себя». Дизайнер считывает потребность другого, его ценность и характер и далее посредством работы с концепцией и определенных инструментов воплощает свое видение. Художник творит по наитию, независимо от назначения – без прямой направленности на Другого, «поскольку художник, предвосхищающий будущее, не конструирует смыслы — он наделяет смыслами то, что ему открывается» (Лола Г., Александрова Т., 2021, с. 150-166).

Подтвердим предыдущую идею определением различия дизайнера и художника цитатой из монографии Г. Лолы: «Произведение ауры – это общее дело художника и дизайнера, но аура у них получается со своей спецификой. Причина в разнице отправных точек – художник творит нипочему, его видение свободно, а дизайнер следует замыслу – он задает своему видению «систему координат»» (Лола Г. Н., 2019, с. 21). Возникает закономерный вопрос: есть ли в дизайне духовность и высший замысел? По наблюдению профессора дизайна, «одним из инструментов возвращения вещи индивидуальности и утраченного достоинства через унижение конвейером, серией, массовым потреблением становится дизайн с его уникальной способностью создавать в сущем места для существа Бытия» (Лола Г. Н., 2019, с. 11).

Делая экскурс в историю дизайна, стоит отметить прецеденты, которые изменили мировоззрение и ценностный подход к жизни целых групп людей. Дизайн продуктовый, плакатный или предметный, созданный на теоретических и принципиальных основах, меняет видение, значит мировоззрение. Такие события возможны, потому что дизайнер только создает ситуацию впечатления, но Другой свободен в ней (Лола Г. Н., 2019, с. 14). В итоге можно утвердить, что свойство совершенствования видения и способность менять Бытие – есть признак «хорошего» дизайна.

Художник совершенствует чувственное восприятие мира посредством «внутреннего зрения». Его произведение – это словно репрезентация пережитого опыта, воплощенная через призму художника. Оно, опытное чувство жизни, может «обнажить душу» через экспрессию, цвет, культурный сюжет. В контрасте к дизайн-объекту – воплощению целенаправленной идеи в тиражируемой, трансформируемой, обусловленной форме. Так как дизайн «изначально «завершен» поставленной задачей и должен быть востребован здесь и сейчас» (Лола Г. Н., 2019, с. 21).

Таким образом, дизайнер проектирует и создает условия для жизни, действуя в соответствии с назначением. То есть дизайнер в большей мере функционален и ориентирован на потребности «Другого», нежели художник.

Цифровая «пространственность»

Виртуальная реальность, киберпространство, дигитальность – определения объединяющиеся в феномене бесконечного количества форм и информации. Определяющаяся непрерывностью контента, мгновенностью его распространения и постоянной подключенностью к сети – цифровая среда проявлена в пространственности. В том смысле, что данные организованы в нелинейной системе хранения и способов обмена.

По мнению исследователя современных медиа М.Маклюэна, в современном мире «последовательность уступила место одновременности» (Маклюэн М., 2019). Цифровая среда, отличающаяся от плоской и систематичной организации печатных медиа, имеет симультанный характер передачи информации и создает глубину как «внеположенность предметов» (Петровская Е., 2012).

Введенное французским философом М. Мерло-Понти определение глубокого пространства соотносится с опытом символического прочтения икон. Обладающая символическим, а не образным считыванием она организована гипертекстом: системой связующих и перекликающихся понятий. «Мифический, или иконический, способ осознания заменяет точку зрения многоликостью» (Маклюэн М., 2019). Хранящаяся на серверах и рассредоточенная по миру информация объединяется в индивидуальном поле зрения пользователя.

Структурные элементы сети включают в себя «заклученный в код необъятный мир бесконтрольно множасьихся форм» (Флюссер В., 2016), неопределенных в последовательности прочтения или сроке годности. Не ориентированные на конкретного пользователя данные разбиваются в простые и сложные формы: фреймы, формы связи, приложения. Они комбинируются в последовательности в соответствии с определёнными задачами той или иной организации. Структуры заполняются битами информации и хранятся на серверах или в частном хранилище. В программном обеспечении возможно создание новых данных, стирание ненужных, копирование, масштабирование и редактирование имеющихся. Разнообразие форм и вариативность взаимодействия с ними как общий поток возможностей не имеют начала и конца в многофункциональных сетевых устройствах.

Труд ремесленного человека ограничивался конкретным материальным предметом, промышленного – функциональностью машины, человек цифровой же работает в непрерывном потоке данных разного характера. Практика работы с погружением внимания исторически напоминает опыт кинематографических и театральных технологий, создающих иммерсивность. Формы

и конфигурации цифрового пространства также содержат самостоятельно проявляющийся культурный посыл. Подлинное и вымышленное перемешиваются, взаимозаменяются, в совокупности образуя виртуальные миры. «Различные реальности вступают во взаимную конкуренцию за восприятие» (Дженкинс Д., 2019), наполняя плотностью и мета-вещественностью среду коммуникации. Симуляции реальности в совокупности с экспериментальностью создают среду, соперничающую с реальностью в определении действительности. Внешние «расширения человека» в эпоху цифрового свидетельствуют о потенциальности ресурсов для создания новых пространственных форм. Возникает закономерный вопрос: возможно ли отделить цифровые феномены и проявления от реальных и придать им более естественную форму?

Виртуальная концептуализация реальности

Электрическая эпоха, называемая М. Маклюэном импловивной, пространственно сужает весь мир на уровне мгновенных коммуникаций и парадоксальным образом расширяет границы досягаемости человека до масштабов всего мира. Физические измерения, идеи линейности и последовательности как база для рационального мышления деконструируются в виртуальном измерении. Схожее с концептуальной доктриной архитектуры деконструктивизма, физическое измерение времени как механического и последовательного преобразуется в концептуальную формальность. Следствие преобразования времени и уничтожения чувства количественного и фрагментарного на уровне осязания определяет ценность виртуального пространства в поэтике и сообщает гибридность его формам.

Цифровая «пространственность» не может читаться как текст, наделяя орган зрения единственным считывающим механизмом. Для её считывания подключается весь телесный опыт. Движение внимания по логике цифрового должно быть объемным и нелинейным. В этом случае цифровая реальность обретает качество, обособляющее ее функционально и эстетически от печатной и кинематографической традиции.

Таким образом, выходя за рамки восприятия традиционных и привычных подходов к репрезентации и симуляции, виртуальная реальность обособляется в своей поэтической и самопорождающей структуре от классических форм коммуникации и искусства. Феномен VR, в свою очередь влияет на способы проектирования любых коммуникативных систем, задействующих пространство.

Движение в цифровых полях

Мурмурация – это инстинктивное, скоординированное и волновое движение птиц с движущим центром, распределенным между участниками. Синхронное движение направляет стаи в потоке полёта. Для участников цифрового измерения поиск информации, как сад расходящихся тропок в рассказе Л. Борхеса, ветвится в возможных вариациях выполнения задачи. Гипертекстуальный характер цифровой «пространственности» обеспечивает объемный опыт его измерения и пространственный характер передвижения по сети.

Согласно логике основной структурной единицы, бинарного кода 0 и 1, безграничный набор цифровых форм объединяется в различные конфигурации. Децентрализованная сеть коммуникаций образует локальные структуры цифрового пространства – цифровые поля – области объединения данных с организующей экономикой, политикой и функциональностью. Объемы информации и среды их проецирования обуславливают логику деления и создают уникальную среду коммуникации, которая в данном исследовании именуется гибридной. По принципу организации городов, охарактеризованному О. Хандлин, «по мере того, как город рос в размерах, а окраинные районы становились всё более доступными, люди рассеивались по городу и одновременно локализовались в разных обособленных районах», М. Маклюэн определяет способ организации знаний «по мере того, как знания визуально распространялись и становились более доступными в алфавитной форме, они локализовались и разделялись на специальные области» (Маклюэн М., 2019).

В цифровой реальности обособление и локализация областей создает структуру, поддающуюся реконструкции для последующего определения принципов проектирования. Устроенная в разных конфигурациях информация постоянно переструктурируется на базе ячеек – хранилищ для информации. Потоки информации находятся в постоянном движении, что не мешает определению характера этого движения. Геометрическое и формальное устройство цифровой реальности позволяет выделить такие качества как трансмедиальная иерархичность, инклюзивность и мета-проецируемость. Объединение информации в файлах, медиа документах, серверах может транслироваться через различные источники посредством конвертации форматов.

Трансмедиальная характеристика – это возможность передачи идентичных данных в разных типах репрезентации. Электрическая эпоха, по словам М. Маклюэна, импловивна, мгновенна и симультанна. Мгновенность передачи информации способствует соединению больших объ-

емов данных. Инклюзивность как форма взаимодействия структур позволяет существовать системам со своей организацией, включая весь функционал действий для обширного опыта пользователя. Мета-проецирование есть конструирование функционала действий цифровой реальности под потребности и особенности человека, учитывая его психологию, паттерны поведения — то есть производство реальности в альтернативном измерении для социальных, коммуникативных и бытовых действий.

Цифрово-временной структурализм

С появлением электричества в XX веке восприятие человеком времени начало меняться. Электричество, являющееся формой сопряжения частиц, образовало «новое» пространство. Посредством новой технологии одна и та же информация стала мгновенно появляться в разных физических пространствах, что в свою очередь, нашло отражение в проявлениях искусства.

Симультанность начинает предписывать мгновенный способ считывания времени. Механически неопределенное с точки зрения последовательности действий, пластичное и точечное время соединяется с пространством. В поисках пластической выразительности нового свойства времени в 1913 году скульптор У. Боччони, основатель футуризма, создаёт скульптуру «Уникальные формы непрерывности в пространстве». К традиционному измерению ширины, высоты и глубины объектов добавляется «четвертое измерение» – время.

Симультанность образует непрерывное полотно, взаимодействующих в нём связей. По словам М. Маклюэна, в электрическую эпоху появляется «плюрализм многочисленных сосуществующих видов вещей» (Маклюэн М., 2019), что приводит к изменению точки зрения на восприятие времени – «на смену единообразию времени приходит множественность времен». Последовательность, конвейерность и механичность как способ производства объектов или способ мышления перестают определять характер реальности.

Время как средство коммуникации соотносится с другими категориями человеческой деятельности: деньгами, предметами быта и ценностями произведений искусства. Также время обеспечивает общий ландшафт для договоренностей. Если механическое (линейное) время есть объективная единица для соотнесения ценностей между видами труда, то каким новым качеством наделяется «новое» время в условиях ЦС?

Механическая и электрическая эпохи восприятия времени завершаются, им на смену приходит цифровое время. Схожие по сути явления – цифровая реальность как бинарный код и время как числовые сочетания – обладают идентичной структурой. Время как пространство продолжительности соединяется с порождающей сутью бинарного кода. Соединение двух структур – движущей и образующей силы – трансформируется в технологию, более совершенную по функциям, чем предшествующее репрезентативная или воспроизводящая.

Таким образом, в новых условиях обмена опытом можно говорить о создании некоторой идеальной нео-структуры, иными словами матрицы: абсолютной формы, генерирующей меньшие формы. Феноменальность и гипотетические проявления которой очерчены в данном параграфе

Дигитальное искусство

Некоторые области современного искусства, отталкиваясь от роли цифровой реальности и её существующих форм, исходят из тем о пользе и вреде технологических изменений. Которые развиваются в дискуссионном поле современности. Отношения между человеком и аппаратом, пользователем и сетью, людьми между собой в виртуальной реальности – это диалоги, в которых зрителю предлагается поучаствовать. Осознание индивидуального опыта пользователем зависит от его ракурса обзора цифровой «пространственности».

Автор произведения, вынося за пределы частного устройства дигитальные функции и потенциалы, овеществляет их в произведении искусства. Вычлененный из множества бесконечно повторяющихся форм, кусок цифрового полотна воплощается в реальности как особый феномен, проявленный в объекте. Концепция, название, информация, являющиеся его составными частями, наращивают дискуссию вокруг объекта. Именно это позволяет генерировать точки зрения, среди которых зритель воплощает свое персональное видение. В осмыслении изменений, привнесенных новыми технологиями, в опыте индивидуального пользователя раскрывается несколько векторов для возможностей транскрипта.

Цифровой багаж, который человек использует, или поле действий, в котором создаются ритуалы, ставят вопрос о степени осознанности пользователя. Могут ли циклические механизмы вводить в транс или воспроизводить древние типы объединения людей, характеризуемые М. Маклюэном как ретрайбализация? Многогранность цифровой реальности есть почва для

дискуссий о многих социальных вопросах. Виртуальное тело человека, выходя посредством творческого акта в дискуссионное пространство выставки, объективируется. Более реальное, тактильное и подвижное оно как универсальный медиум предлагается для личной интерпретации зрителя, являясь моделью предложенной для проекции собственного пользовательского опыта.

Существует ли начало и конец индивидуального опыта в условиях непрерывного потока данных? Момент использования технологий – это промежуток в фрагментированных опытах разных аккаунтов, ячеек хранения информации. Распространяясь на разных серверах, пользователь словно имеет некоторую протяженность. И если физическое тело заканчивается в обозримых пределах, то в каких рамках возможно осмысление цифровой продолжительности? Технология есть расширение человека вовне, а бинарный код является такой степенью концептуального упрощения, которая выводит абстрактность в новое измерение – начало всех форм. Измененное восприятие физических величин – сокращение дистанций, разномасштабность объёмных объектов – трансформирует способ видения. Подвижный виртуальный взгляд находится в постоянном перемещении, что характеризует визуализацию цифрового пространства в свойственной ей неординарности, объёмности, наложении и скрещивании. Гипертекстовая природа всегда динамична. Меняющаяся подвижность изначально заложена в коде, поэтому иная – не иммерсивной – репрезентация цифровой реальности невозможна.

Продолжая рассмотрение структуры ЦС, стоит определить, что поток данных разделяется на ячейки: биты информации, страницы на сайте, окна на рабочем столе. Модульная, но не линейная цифровая «пространственность» есть структура, в которой пользователь действует. Геометричность и повторяемость форм как процесс, унаследованный после эпохи конвейерного, узконаправленного и специализированного, способствует определению нового порядка восприятия. «Мозаичный» способ регистрирования и последующего действия является также опытом прерывного, децентрализованного считывания (Маклюэн М., 2019), что соответствует природе гибридной среды.

Отображающий, вовлекающий зрителя, структурный объект дигитального искусства, транслирующий тот или иной феномен цифровой реальности, повторяет опыт пере-конструирования множество раз. Общее цифровое пространство интегрируется в замысле художника, чтобы впоследствии предстать в общем репрезентативном пространстве, а затем вновь проявиться в частном опыте пользователя.

ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА МЕТОДА «ВИРТУАЛЬНЫЙ ПОЭЗИС — ПРИНЦИПЫ ПРЕЗЕНТАЦИИ НАУЧНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ»

Презентация научного исследования, в отличие от мероприятий другого характера, содержит информацию, претендующую на объективность, и ставит перед собой не в последнюю очередь просветительские задачи. В связи с этим в проекте «виртуального поэзиса» разрабатывается многоуровневая коммуникативная модель, целью которой является придать презентуемой информации форму, наиболее способствующую ее эффективному усвоению. В целом, модель предлагает универсальные подходы к созданию презентации, но цель проекта заключается именно в создании перформативной презентации, инструментарий которой расширился в сторону интерактивности. Для этого метод принципиально разработан на стыке дисциплин о теории кино, философии медиа, теории дизайна и коммуникации, также на исследованиях о современных технологиях и культуре.

Коммуникативная модель метода потенциально адаптируется под другие форматы мероприятий: презентация музыкальных альбомов, шоу или перформансы, показы мод или презентацией бизнес-моделей. При смене предмета репрезентации соответствующим образом в методе произойдет дополнение, смена или трансформация дизайн-инструментов. Конкретно для данной разработки характерны такие типы общественных мероприятий как конференции, семинары, воркшопы, лекции, публичные выступления, индивидуальные и групповые проекты.

1. Дизайн-бриф

Конструирование концепции проекта «Виртуальный поэзис — метод репрезентации научного исследования» основано на методологии семиотического дискурсивного моделирования профессора кафедры дизайна Г. Н. Лолы. Данная методология позволяет создать сложную структуру значений дизайн-продукта и для этого разрабатывается три этапа конструирования: аналитическая часть, креативная часть (семиотическое и дискурсивное моделирование) и коммуникативная часть (культурная анимация) (Лола Г., 2019). Также она позволяет конкретизировать формальный базис проекта, обнаружить концепцию и прочувствовать образ для проектирования.

1.1. Аналитическая часть

Цель проекта: Создание перформативной презентации для иммерсионного (предполагающего комплексное погружение) усвоения информации.

Задачи проекта:

1. Формирование структуры метода репрезентации на основе теоретического исследования;
2. Разработка концепции метода и подробное описание этапов и категорий, как создание ядра проекта;
3. Подбор формы, наиболее подходящей для проектирования метода, как дизайн-продукта: выбор формата печатных носителей, проектирование сетки, создание системы знаков.
4. Проектирование сопровождающей «эмоциональной» графики, транслирующей смысловое ядро проекта, обеспечение композиционной цельности основного печатного издания;
5. Проектирование формы ответов и формы фиксирования сценария для исследования;
6. Апробирование метода и комплексного печатного издания на целевой аудитории;
7. Корректирование метода и формирование финальной версии презентации метода.

Целевая аудитория: Разрабатываемый проект нацелен на демонстрацию метода презентации знаний посредством дизайна, и потому является гипотетически актуальным как для исследователей, так и для дизайнеров. Исследователям предлагается, используя разработанный метод, создать концепцию и условный сценарий презентации, отражающий содержание научного текста. Дизайнеры, архитекторы, режиссеры и шоураннеры, воспользовавшись обозначенным методом, могут иметь возможность выстроить «диалог с исследователем» (аудиторией) и сформировать модель перформативной презентации, который бы транслировал те или иные знания.

В образовательных целях метод актуален для студентов креативных направлений обучения. Методика актуальна как обучающий материал, на основе которого возможна реализация тех или иных педагогических задач. Структура «виртуального поэзиса» адаптивна как для индивидуальной работы с ней, так и группового процесса.

Позиционирование: Проект разветвляющегося алгоритма для репрезентации знаний.

Портрет «Другого»: Человек, направленный вниманием на «производство» будущего. Также на раскрытие своего созидательного потенциала. Он работает в коммуникационной сфере

и создаёт условия для органической социальной жизни. Ему важна эстетика и культура, грамотность и человеколюбие. К экспериментам он относится скорее с прагматичным расчетом. Любит парки, природу и естественную среду. Предпочитает естественные материалы.

Компетенции проекта:

1. Научный подход к созданию проектов;
2. Разработка метода презентации, адаптивного по отношению к другим сферам деятельности;
3. Имеет структуру, позволяющую видеть детали, обладающие «гиперссылочным» характером;
4. Разработан на стыке дисциплин и технологий;
5. Интуитивно понимаем, аллегоричен, поэтичен.

Концепт: Иммерсивная структура паратекста. Паратекст (от др.-греч. *παρά* — возле, около + текст) — пограничные элементы литературного текста, задающие рамку его восприятия и интерпретации. Восприятия исследования как некоторой структуры, вокруг которой, посредством соединения медиа и содержания создаются условия для восприятия знаний.

1.2. Креативная часть

Ключевые коннотации: *sepparatio–symbiosis*, треск льда на солнце, само-свечение, *inception*, через фибры, зеркало информации; сцепление кораблей, лаборатория сна Мельникова, тотальная библиотека, водное преломление света, дюна, паутиная связь.

Метафора: Пятое измерение Купера.

Тема: Аутопоэзис.

Базовый нарратив: Цифровая материя произрастает изнутри. Она внеположенная, развоплощенная, дематериализованная. Эти слова описывают характер информации. Она мгновенна, значит одновременно в любом пространстве. Соответственно передавать её нужно как то чего нет и есть одновременно везде. Как будто открыть завесу её тайны. Увидеть как она организуется и возможно существует в слитках и глыбах, свисает как сосульки с горных хребтов или растворяется тонкой пеленой. Главное – информация. Она превращается в слоты и хранится в металлических блоках,

в ячейках, шкафах (модуль увеличивается и увеличивается). Гибридная среда предстает как пространство взаимно пронизывающих материй. Сквозь, через и между, тексты кишат и разбегаются в щели, лучи, проемы, создавая разные формы, кристаллы. В итоге все превращается в светящиеся, излучающие слитки, которые являют полотно – материю цифровую и прикоснувшись к ней, человек получает заряд электричества или энергии. В нём инсталлируется информация. ИмPLICITно вытягиваясь в его фибры.

«Цифровая» материя представляет собой сплошную линию геометрических форм, складывающихся друг в друга. Бесконечное форматируется, перековертируется и в итоге сводится в единицу информации. Она универсальна и является днк- кодом любой социальной коммуникации.

Направляющие коды: (фрейминги) Кроличья нора, фотосинтез, сок машины; (ре-фрейминги) Пещера Платона, «вода камень точит», Космическая Одиссея, сарафанное радио, раковая клетка; (транс-фрейминг) числа судьбы.

Мета - нарратив: Презентация наполняет больше, чем объективирует. В каком-то смысле она организована по принципу как язык гептаподов: их речь имеет другой характер, нежели письмо – семограммы. В ней, как некоторой пространственной структуре есть внеположенность предметов – ощущение глубины. Нестандартная и подвижная сетка. Непрерывность и дыхание текста, типографический ветер. Ощущение одновременности четкой структуры текста и некоторого сбоя, в котором возможно общение с «пространством (space)» через неуловимые струны.

Материалы репрезентации изменились и теперь экран характерно живой. Визуальность кишит, пикселы как бархатные их можно потрогать глазом. Что способствует погружению «внутри» текста, может быть на его обратную сторону. Динамика презентации настолько быстрая в организации, что допустима идея ре-трансляция процесса мысли. Это создаёт иллюзию непреложного воспоминания, цикличности и движение по спирали вверх. Словно обволакивающий рассказ и острый цифровой сигнал могут презентовать знания так, что Зритель есть ось, вокруг которого, по орбите, движется информация, генерируя ток.

2. Разработка метода / Виртуальный поэзис

Цели метода:

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

Если с проектированием презентации работает дизайнер, заинтересованный в эффективной коммуникации с исследователем, то на первом этапе ему необходимо установить с ним связь. Такой «диалог с исследователем» возможен в специально созданной структуре метода. Исследователь, в свою очередь, работающий самостоятельно или с дизайнером, должен осознать культурный контекст, в условиях которого актуализируется важность перформативной и комплексной разработки презентации. Для этого концепции и идеи, развившиеся в дискурсе о современных медиа и роли дизайна в жизни человека, которые были проанализированы в данном исследовании, оказываются преобразованными в этапы, которые служат первой цели: ввести исследователя в контекст разработки сценария презентации.

Подробная система формирования контента и инструментов проектирования мотивирована второй поставленной целью: предложить альтернативу шаблонным представлениями о презентации научных знаний. Исследователю предложены нестандартные практические подходы к организации времени, пространства, взаимодействию с аудиторией и взаимосвязи медиа. Каждый подход, находящий свое отражение в методе, основан на актуальных теоретических проблемах.

Метод проектирования перформативной презентации имеет многоуровневую структуру. Начиная с определения общей стратегии и ожидаемых от презентации результатов, исследователь поэтапно формирует свой сценарий. Последующий выбор темпоральной логики и концепции пространства способствует созданию особого пространственно-временного континуума, на основе которого возможно дальнейшее построение способов коммуникации и создание связей между инструментами проектирования. На следующем этапе остаётся определить характер аудитории, обозначить как её формальную данность, так и креативные идеи для осуществления продуктивной коммуникации. В значительной степени важным является и выбор метода взаимодействия медиа-носителей для результативной подачи контента. И, наконец, существенную роль играет определение подходящих инструментов стейдж-дизайна для создания условий перформативности.

2.1. Первый этап – стратегия и цели презентации

Описание. Этап фокусирует внимание исследователя на конечном результате проводимой презентации. Намерение, заложенное вначале пути, способствует формированию сценариев развития презентации для достижения того или иного эффекта. Варианты стратегии сформулированы в таких категориях, как: обзор, эксперимент, практика, дискуссия, тестирование. Фокус на той или иной цели, или их связь в стратегии влияет на формат проведения презентации, инструменты её проектирования, темпоральную логику, формат аудитории и метод взаимодействия медиа. (Ключевые слова: цель, направление, задачи).

Обзор. 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.

Эксперимент. Наблюдение за действиями, поведением, реакциями аудитории с намерением сформировать представление (описание) об изучаемом феномене. Также исследование условий среды/контекста (объекта исследования) и сбор данных для последующего развития проекта.

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

Дискуссия. Мотивация на публичное обсуждение темы исследования с намерением расширить дискурс (вокруг объекта). 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. Для исследователя в этом ракурсе важна настройка на принятие множественности явления, готовность аргументировать свою точку зрения и способность фиксировать смыслы, рождающиеся в процессе.

Тестирование. Намерение апробации тех или иных методик, гипотез, уточнения вариантов взаимодействия с продуктом или проверка оптимальности решения проблемы. Исследователь проводит эксперимент в поиске ответа на заранее поставленный вопрос в контакте с целевой аудиторией.

Этап определения целей презентации во многом зависит от темы исследования, степени его актуальности и «завершенности». Определение преимущества практического или теоретического подхода к познанию в дальнейшем отразится на выборе инструментов проектирования.

цель goals

pf

ov

ex

virtуальный поэис

dis

te

цель стратегия задачи направление проверка

контент 概述 overview

Обзор

(1) Aequitas enim lucet per se. Amicus certus in re incerta 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 проверка

поиск 实验 experiment

Эксперимент

(2) Amica veritas. Amorem canat aetas prima. A Omnia non capit muscas. Ars 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 проверка

диалог 讨论 discussion

Дискуссия

(3) Audiatur et altera pars. Aurea mediocritas. Aut Caesar, aut nihil. Carpe diem. Claut 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 проверка

транслирование 实践 practice

Практика

(3) Audiatur et altera pars. Aurea mediocritas. Aut Caesar, aut nihil. Carpe diem. Claut nihil.

Применение 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

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.

Настоящий размер носителей 175x120 мм.

2.2. Второй этап — темпоральная логика нарратива

Описание. Данный этап предлагает варианты стратегий, используемых при создании структуры презентации, основанных на понятии темпоральности. Время как категория, через которую человек регистрирует окружающую среду, может варьироваться по темпу, линейности или нелинейности, когнитивной схеме повествования. Выбор темпоральной логики напрямую влияет на сценарий презентации и косвенно на визуальную графику и выбор дизайн-инструментов. Названия временных схем отчасти заимствованы из теории кино и художественной литературы. В данном методе предложены такие схемы времени как время сна, обратное течение времени, ветвящееся время, симультанное время, концентрическое время. (Ключевые слова: время, темп, нарратив, ритм).

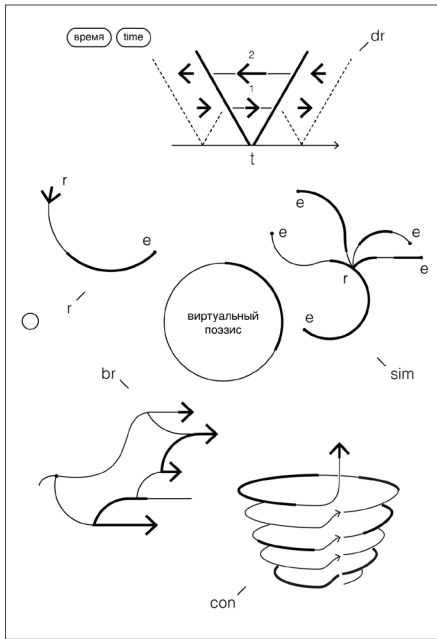
Концентрическое время – Время циклического возвращения в одну условную точку с поэтапным раскрытием содержания. Движение происходит по спирали, а внешние атрибуты изменяются, сохраняя логику посыла. (Ссылки: К. Нолан. Начало, 2010; Преследование, 1999; Престиж, 2006).

Ветвящееся время представляет события (темы), развивающиеся параллельно. Поэтому образование нескольких сюжетных линий предполагает повествование с переходами между ними или соединение разных вариантов исхода. (Ссылки: Л. Борхес, Сад расходящихся тропок, 1941; Д. Слэйд, Черное зеркало: Брандашмыг, 2018).

Симультанное время – причина и следствие одновременно влияют на ход событий. Нелинейный способ схватывания времени предполагает, что процесс формируется с взаимовлиянием событий прошлого и будущего. (Ссылки: Дени Вильнёв, Прибытие, 2016; Тед Чан, История твоей жизни, 1998).

«Время сна» – концепция разноуровневого потока времени предполагает, что в один и тот же промежуток времени могут происходить события разные по потенциалу и скорости происходящего. Темп повествования может растягиваться и замедляться, пласты времени перемешиваться, рассинхронизироваться или производить дополнительное время. (Ссылки: К. Нолан, Интерстеллар, 2014; Начало, 2010).

Обратное течение времени – это история, раскручивающаяся назад, то есть в начале повествования предъясняется совершенное событие. Причина происходящего поэтапно раскрывается и проявляется к завершению сюжета. (Ссылки: К. Нолан, Помни, 2000; Довод, 2020).



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 соединении 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»

г – причина е – следствие

Концепция разноравновесного 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 предьявляется совершенное событие. Причина происходящего поэтапно раскрывается и проявляется к завершению сюжета.

Настоящий размер носителей 175x120 мм.

2.3. Третий этап — принцип пространства

Описание. Данный этап предлагает исследователю концепции пространства, отличные по принципу его организации. Условие действия идей, заложенных в исследовании, реализуются в условном ландшафте окружающего пространства. В котором, в свою очередь, возможно организовать пространственные соотношения и взаимосвязь предметов и носителей информации, применяя один или сочетания принципов: струн, экранов, самопорождаемости, люминесценции или мурмурации. (Ключевые слова: принцип, карта).

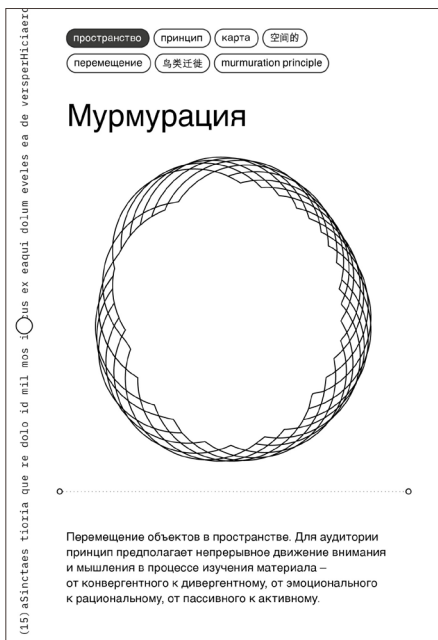
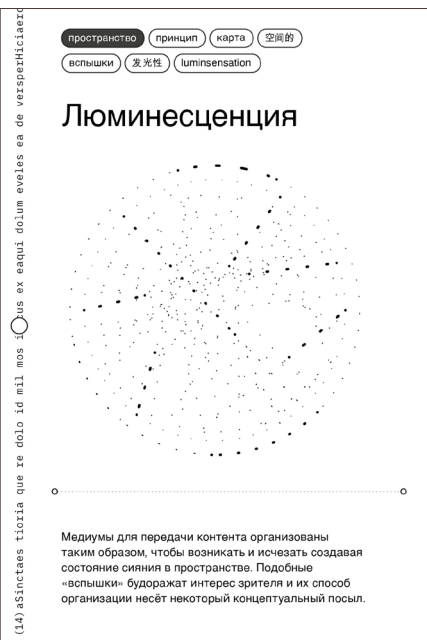
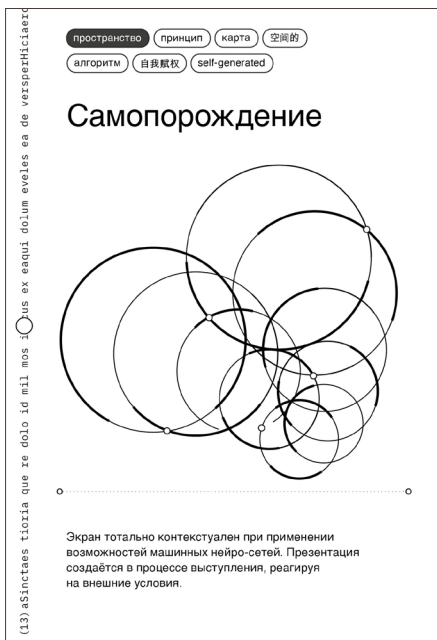
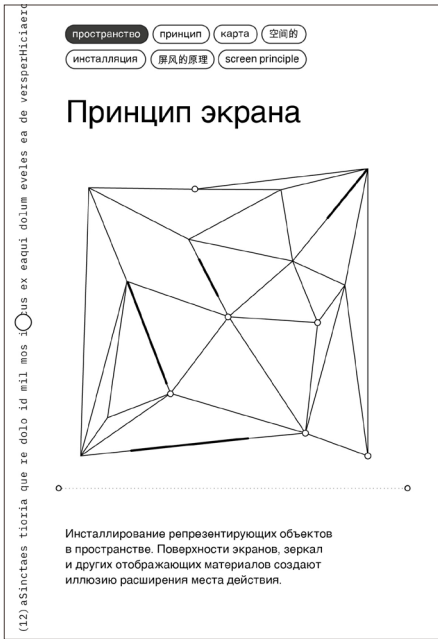
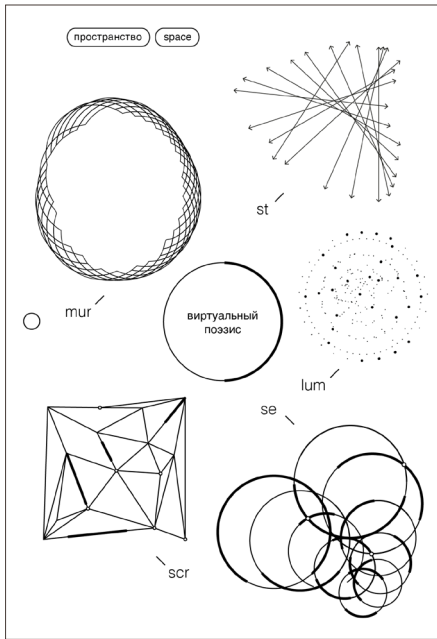
Принцип струн. Источники информации создают вокруг себя некоторое пространство для восприятия контента. Размещение и их взаимодействие создаёт условные пути, в которых транслируется информация.

Принцип экранов. Инсталлирование репрезентирующих объектов в пространстве. Поверхности экранов, зеркал и других отображающих материалов создают иллюзию расширения места действия. Метафорически данную концепцию можно сравнить с лабиринтом или зеркальной комнатой, где физические объекты трансформируют свой смысл посредством витиеватой организации пространства.

Принцип самопорождения. Экран тотально контекстуален при применении возможностей машинных нейро-сетей. Презентация создаётся в процессе выступления, реагируя на внешние условия. Технологии генерирования конструируют изображения или тексты на основе речи исследователя, производят морфинг текста в фигуры, трансформируют заранее подготовленный визуальный ряд, отражают и модифицируют окружающую аудиторию. Задействование данного метода возможно при применении спрограммированных нейро-алгоритмов.

Принцип люминесценции. 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. Инспирацией этому принципу служит природное явление биолюминесценции – свечение моря.

Принцип мурмурации. 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. Заложенное в название понятие мурмурации также фокусирует внимание на работе с масштабом в общей композиции сценария.



Настоящей размер носителей 175x120 мм.

2.4. Четвертый этап – коммуникация

Описание. Данный этап настраивает исследователя на определение характера аудитории и вариантов коммуникации с ней. А данные параметры, в свою очередь, зависят от изначально-заданных особенностей мероприятия или задуманных исследователем результатов. Категории этапа «коммуникация» включают в себя определение следующих пунктов: формат присутствия аудитории; её тип, ранжированный по степени осведомленности в отношении предмета исследования и т.д.; роли, проецируемые на аудиторию и исследователя; актуальность импровизационных ситуаций; процедуры ментальной настройки зрителей. Выявление основных признаков целевой аудитории является очень важным как для процесса проектирования с учетом принципиальных деталей (выбора медиа, инструментов), так и для формулировки концепции презентации.

(Ключевые слова: аудитория, взаимодействие).

Формат. Формат подразумевает то, каким будет присутствие зрителя на мероприятии: онлайн, офлайн или смежным. Оно может быть как традиционным – онлайн / офлайн, так и «новым», посредством технологий дополненной и виртуальной реальности или пространства «мета». Традиционный формат «онлайн» означает присутствие аудитории вживую, в реальном пространстве презентации. Формат «офлайн» позволяет присутствовать зрителям посредством информационно-коммуникационного обеспечения. Такие зрители участвуют в процессе посредством компьютерного оборудования: камеры, микрофона, колонок и т.д.

Аудитория. Понимание условного портрета зрителя происходит посредством определения его «данных», то есть ознакомленности с предметом исследования, мотивированности, опытности, заинтересованности в том или ином результате. Тип аудитории для удобства выбора имеет разнополярные ориентиры (хотя итоговый ответ может быть по-середине предлагаемого) и определение предлагается между категориями: постоянные – кочевники; эксперты – новички; теоретики – практики.

Роль. Категория предполагает определение ролевых моделей взаимодействия, на основе архетипов взаимоотношений. Распределение по иерархии, характеру соучастия воздействует на общее смысловое направление и процесс коммуникации. Варианты определения ролей соотносятся в таких системах взаимоотношений как учитель – ученик, экспериментатор – респондент, друг – друг, мастер – мастер, автор – рецензент. Определение категории «роль» является важной частью нарратива для сценария и проектируемого образа исследователя.

Импровизация. Предопределение возможности неопределенности в сценарии презентации позволяет ориентироваться исследователю на происходящий в данный момент контекст и готовность спонтанно действовать в тех или иных целях. Предложение данной категории состоит в определении исследователем процента допустимой импровизации, который в зависимости от выборов в других этапах проявится в сценарии.

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.

После определения формальных и неформальных характеристик целевой аудитории исследователь конкретизирует ситуацию в которой будет происходить презентация. Это предопределяет потенциальные «ожидания, предпочтения и переживания, определяющие мотивацию тех, кто обращается к дизайну» (Лола Г., 2019, с. 79), и к научному исследованию, также методы взаимодействия с аудиторией и общий настрой на процесс проведения.

коммуникация communication

rol

au

virtуальный поэзис

imp

fo

on mix off

(16) aSinctaes tioria que re dolo id mil mos i(O)us ex equi dolum eveles ea de veisparhiciaeard

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».

(16) aSinctaes tioria que re dolo id mil mos i(O)us ex equi dolum eveles ea de veisparhiciaeard

коммуникация аудитория взаимодействие 通讯

фокусирование 受众类型 type of audience

Аудитория

Постоянные Кочевники
 Эксперты Новички
 Теоретики Практики

(17) aSinctaes tioria que re dolo id mil mos i(O)us ex equi dolum eveles ea de veisparhiciaeard

коммуникация аудитория взаимодействие 通讯

определение 角色 roles

Роль

Учитель Ученик
 Экспериментатор Респондент
 Друг Друг
 Мастер Мастер
 Автор Рецензент

(18) aSinctaes tioria que re dolo id mil mos i(O)us ex equi dolum eveles ea de veisparhiciaeard

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 безусловности сценария.

(19) aSinctaes tioria que re dolo id mil mos i(O)us ex equi dolum eveles ea de veisparhiciaeard

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.

(20) aSinctaes tioria que re dolo id mil mos i(O)us ex equi dolum eveles ea de veisparhiciaeard

Настоящей размер носителей 175x120 мм.

2.5. Пятый этап – метод взаимодействия медиа

Описание. Данный этап предполагает рассмотрение нескольких методов, отличающихся друг от друга способами отображения взаимодействия медиа-носителей между собой. Способы могут варьироваться по сочетанию их типов, роли в выражении содержания, а также работой с восприятием зрителя. В исследовании «Поэзиса» рассмотрены мультимедийный и трансмедийный методы, а также метод полиэкрана, сенсорной замены и параллельного текста. Решение о выборе данных методов основано на теории о способах взаимодействия медиа-франшиз, теории о конвергентной культуре и теории о дополненной реальности. Также в ракурсе рассмотрения связей между медиа немаловажно вспомнить о принципиально значимом вопросе отношений старых медиа к новым. Данная категоризация направлена на переосмысление этих отношений. (Ключевые слова: конвергенция, структура).

Мультимедийный метод (Принцип дополнения). Подход заключается в подаче сформированного контента посредством разных видов медиа-носителей. Смысл и цельность содержания не зависят от выбора носителей или форматов репрезентации. Структура контента предопределена и сформирована посредством определенного набора аппаратных и программных средств.

Метод полиэкрана (Принцип синхронизации). Передача нескольких сюжетов через один экран одновременно. Экран распределяется на области, в которых транслируются составные части контента. Идея создания иллюзии множественности экрана заимствована из теории монтажа, где впервые стали практиковать симультанное проецирование нескольких изображений на один экран.

Трансмедийный метод (Принцип распределения). 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. Примером этого подхода является трансмедийный сторителлинг, включенный в концепцию конвергентной культуры.

Согласно Г. Дженкинсу, исследователю этой теории, трансмедийный способ презентации осуществляется посредством множества медиа-платформ. Каждый новый текст привносит особый и весьма значимый вклад в формирование целого. В этом случае содержание самого произведения должно быть «энциклопедическим, содержащим большой объем информации». Ценность данного подхода в «заимствовании, провоцирующем зрительский отклик. Отсылки, уложенные

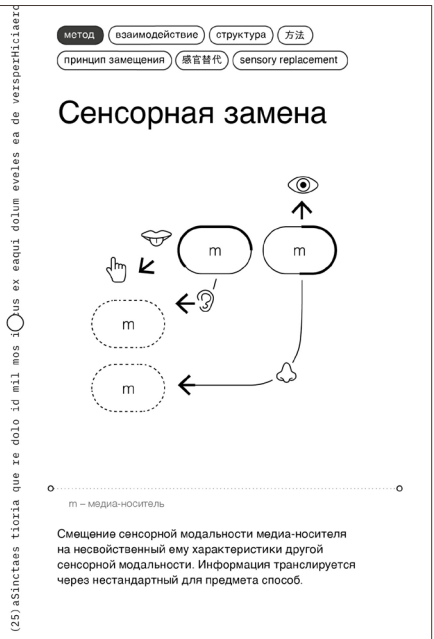
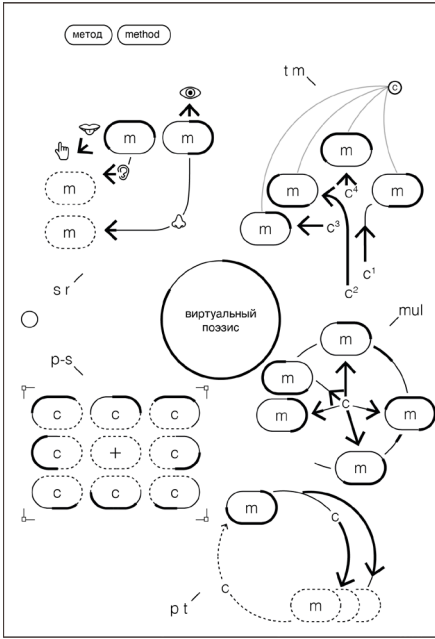
в десятки слоев, стимулируют и поддерживают тягу к познанию» (Дженкинс Г., 2019). Характер трансмедийного метода проявляется в разделенности сообщаемого контента на части, в наличии возможности дополнить основной текст материалом (возможно, метафорическим) из альтернативных источников. За счет использования гетерогенных медиа данный метод позволяет генерировать особые обстоятельства, предполагающие предварительное привлечение зрительского внимания, то есть вовлечение аудитории в процесс восприятия контента до непосредственного столкновения с ним.

Метод параллельного текста (Принцип интерпретации). Содержание одного текста при использовании данного метода интерпретируется посредством другого текста (например инсталляции). Тем самым подход расширяет возможности восприятия исходно заложенного контента через метафоры и иносказания, что позволяет модифицировать смыслы и создавать игру значений. В данном подходе чаще всего функциональной единицей оказывается инсталляция, созданная из различных материалов и форм (природных объектов, промышленных и бытовых предметов, фрагментов текстовой и зрительной информации) и являющая собой художественное целое. Вступая в различные неординарные комбинации, вещь освобождается от своей практической функции, приобретая функцию символическую.

Метод сенсорной замены (Принцип замещения). Смещение сенсорной модальности медиа-носителя на несвойственный ему характеристики другой сенсорной модальности. Его механизм направлен на запуск процесса когнитивного переноса значения с привычных позиций на нестандартный для него объект посредством замены канала восприятия. Смысл как бы шифруется или переводится на «другой язык». По аналогии подобный нейрологический феномен зафиксирован в понятии «синестезия». Например, на звуковой раздражитель возникает отклик другой системы – зрительной.

Сенсорная замена актуальна в контексте технологий дополненной реальности. Так, например, заменяя слова, изображения или даже музыкальные заметки запахом, можно создавать новые способы более эффективного повествования с возможностью создания мощного воздействия на эмоции (Папагианнис Х., 2019).

Выбор того или иного подхода к организации медиа-носителей между собой с одной стороны предполагает определенный способы формирования контента, который будет через них транслироваться. С другой стороны способствует выбору конкретных типов медиа-носителей.



Настоящий размер носителей 175x120 мм.

2.6. Шестой этап – стейдж-дизайн

Описание. Данный этап призван раскрыть возможности разработки сцены с точки зрения характера пространства, сценического объема, световой композиции (Нарушевич А., 2021).

Из способов воздействия на зрителя, благодаря которым презентация становится помимо всего прочего перформативной, можно составить условную классификацию: воздействие через световую постановку; создание звукового ландшафта; траектории движения в пространстве; костюм; инсталлирование объектов. Каждый из упомянутых инструментов апеллирует к отдельному каналу восприятия. В целом стейдж-дизайн направлен на создание иммерсивной ситуации посредством монтажа элементов, создающих пространство для восприятия знаний. (Ключевые слова: медиа, носитель, инструмент).

Свет и тень. Настройка взаимодействия искусственно созданных световых сигналов функционирует за счет воздействия на ощущение человеком пространства и регулирует его чувство равновесия в нем. Такая настройка предполагается за счет создания эффектов, иллюзий, ощущения динамики посредством технологий – прожекторов, ламп, световых конструкций. Инструмент «света и тени» моделирует пространство для зрителя тем способом, который не подвластен архитектуре или материальным объектам, потому что свет прозрачен, пронизывает и невероятно гибок по своей природе и характеру взаимодействия.

Саунд-скейп. Создание условий для объёмного восприятия окружения способствует практике динамичного звукового пространства. Характер звука «эфемерен, и прозрачен, и непрочен – он ускользает от нашего стремления ухватить, зафиксировать, обездвигить его» (Эльзессер Т., Хагенер М., 2021, с. 273), что при проектировании способствует грамотному направлению внимания зрителя на презентуемое.

Движение. Тактическая схема движений исследователя и зрителей в процессе презентации. Способы и логика передвижений содержат смысловые послания. Элементами данной категории являются язык жестов, пластическая медиация (танец), переходы или передвижения в пространстве и за его пределами, расстановка зрителей определенным образом. Изучение текста усиливается динамикой движений и так называемой невербальной коммуникацией.

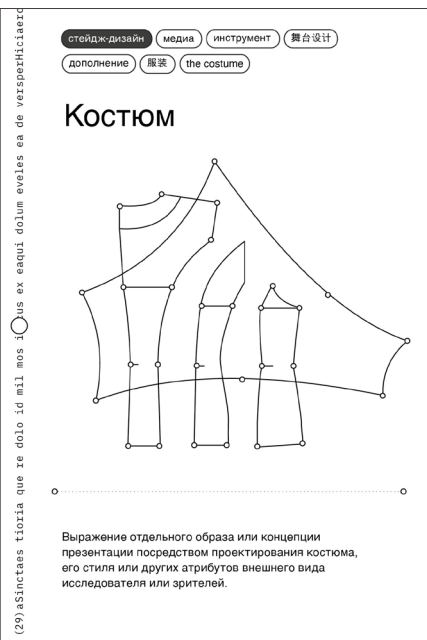
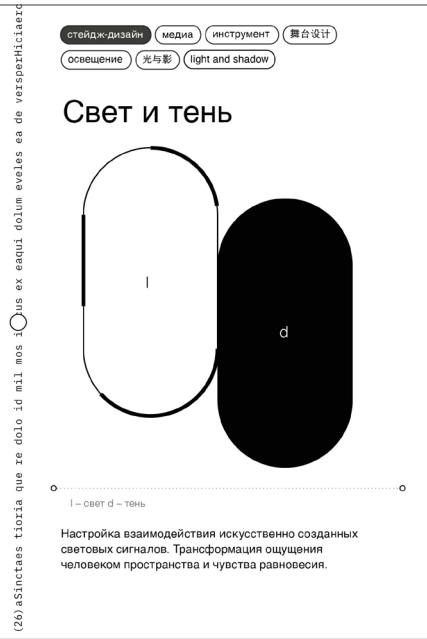
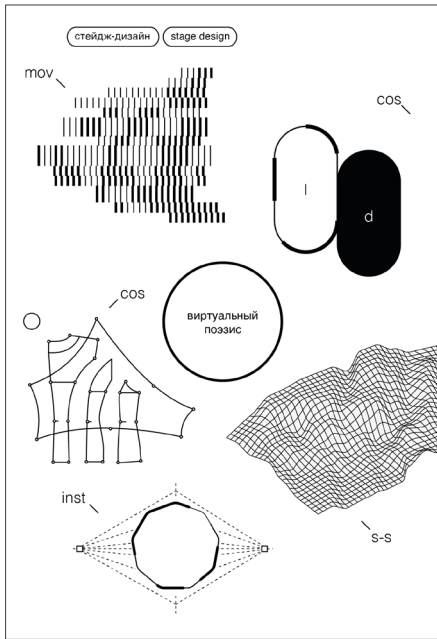
Костюм. Выражение отдельного образа или концепции презентации посредством проектирования костюма, его стиля или других атрибутов внешнего вида исследователя или зрителей. Сочетание элементов может содержать некоторое послание как закодированное сообщение.

Инсталлирование. Внедрение материального атрибута исследователя и способ взаимодействия с ним подчеркивает определенный аспект или тезис исследования. В объект вложено некоторое послание, разворачивающееся посредством способа взаимодействия с ним. Размер и форма инсталлируемого объекта могут быть напрямую обусловлены значением исследования или косвенно (метафорически) к нему подводить, что в свою очередь зависит от выбора метода проектирования.

2.7. Составления сценария презентации научного исследования

В первую очередь исследователь описывает главные тезисы своего доклада и раскрывает их смысл посредством выбора определенных условий и инструментов создания презентации. Далее на карте сценария помечается схема организации пространства, элементы предварительно определенных медиа-носителей и способы их связи в условиях выбранной темпоральной и пространственной логики нарратива. В соответствии с условиями, заданными форматом и характером взаимодействия с аудиторией, создается система интеракций с контентном.

Система интеракций, зафиксированная в схеме презентации, позволяет в целом увидеть структуру создаваемой презентации. Для комплексного режиссирования презентации далее необходимо написать нарратив. То есть описание последовательных действий с учётом всех деталей, фигурирующих в сценарии. После создания карты-сценария и подробного нарратива исследователь приступает к реализации задуманного плана.



Настоящей размер носителей 175x120 мм.

3. Реализация проекта: разработка основных элементов дизайна

Формат печатного издания. Метод проектируется как динамичное печатное издание. Его форма предполагает трансформируемость модуля. Поэтому модуль спроектирован по размерам формата покет-бука. Такое решение способствует удобству исследователя держать отдельный лист или блок в одной руке и легко его «перебирать» в процессе размышления. Также формат предполагает разные способы интеракции: листы можно раскладывать, переструктурировать, или дополнять своими категориями. Размер листа составляет 175 на 120 мм., приблизительная толщина блока от 20 до 25 мм. Модуль скрепляется разъёмным кольцом диаметром 25–30 мм. из металлического материала.

Печатное издание состоит из трёх тематических блоков: этапы метода, «гиперссылки» и сопровождающие тексты. (1) Метод состоит из 6 этапов, предваряющих создание сценария презентации, которые содержат по 5 категорий. Поэтому, согласно задачам метода, для его визуализации выбрано монохромное цветовое решение и классический стиль вёрстки. В информационных листах есть: заголовки первого и второго порядка, основной текст (с пояснением категории), линейная схема, элементы навигации и параллельный текст, находящийся в левой части карточки. Для текстов определён рубленый шрифт Helvetica, начертание regular, размером 8, 9 и 24 пункта. Параллельный текст представлен моноширинным шрифтом IBM Plex Mono, размером 8 пунктов. Цветовое решение – 90–100% оттенки черного цвета (#000000). Навигационные «теги», определенные в верхней части листов, дополнительно переведены на английский и китайский языки.

(2) Блок «гиперссылки» содержит листы поясняющие значение названий некоторых категорий метода. Так как они являются отчасти авторскими, отчасти заимствованными из кинематографа и художественной литературы. Дополнительным элементов вёрстки являются фотографии и скриншоты из внешних источников. (3) Дополнительный блок состоит из фрагментов текстов из теоретического исследования, сопровождающего данный проект.

Образ обложек первого блока с методом (обратная сторона) спроектирован как «цифровое полотно», являющееся графической метафорой к феномену гибридной среды. Приемом коллажа выполняется задача создать единое «пространство», которое возможно прочитать соединив все карточки вместе. Но и по отдельности, каждая часть является самостоятельной композицией, потому что, «цифровое полотно» создавалось согласно одной из позиций современной философии: «целое всегда есть нечто большее, чем простая сумма его частей».



Настоящей размер листа 1050x720 мм. «Цифровое» полотно делится на 36 частей по 175x120 мм

4. Апробация метода

Для проверки эффективности и актуальности разработанного метода было проведено тестирование с участием группы респондентов. 6 мая 2022 года в органном зале СПбГУ прошла презентация и практическое занятие по теме «Виртуальный поэзис: принципы презентации научного исследования». В качестве целевой аудитории для апробации были приглашены студенты первого курса магистратуры, обучающиеся на программе графического дизайна.

Участники были разделены на 2 группы по пять человек, в одной из которых студенты работали с предложенным методом индивидуально, а в другой – коллективно. По завершении работы респондентов предполагалось проанализировать, во-первых, актуальность и эффективность метода, что многое сообщило бы о степени доступности и понятности логики, заложенной в его структуре. Во-вторых, опыт респондентов в результате подобного тестирования призван продемонстрировать исследователю респектабельность выбранного графического стиля, а именно определить степень удобства формата, ясности иконок и читаемости шрифтов. В-третьих, на основе взаимодействия участников апробации с разработанным методом предоставляется возможность определить критерии для проектирования дизайн-формы сценария-карты.

В качестве приглашения на апробацию участники получили информационные открытки. Знакомство с методом началось без промедления – в первые же минуты занятия – с презентации темы моего дипломного проекта. Далее, после того, как были показаны слайды, обосновывающие актуальность исследования, предлагалось совместно разобрать концепцию и ознакомиться со структурой метода. На данный этап в общей сложности ушло десять минут, после чего участники были приглашены в зал. Предварительно в помещении было расположено шесть столов с печатными носителями и необходимыми для работы инструментами.

Участники – подготовленная аудитория, состоящая из студентов, обучающихся на кафедре дизайна и занимающихся каждый/ая своей исследовательской деятельностью. Соответственно у каждого есть тема научного исследования и текст статьи. В связи с этими факторами предложение для участников было сформулировано следующим образом: «Определите основные тезисы вашего научного исследования и спроектируйте сценарий его перформативной презентации. Который будет выражен в формате поэтапного нарратива и графической карты пространства». Во время выполнения практической части, на которое было выделено 2 часа, исследователи индивидуально и коллективно (в группе) разрабатывали сценарии.

Процесс апробации можно описать при помощи обращения к конкретному примеру: исследователю, работавшему индивидуально. В начале индивидуальной работы респондент (1) изучил печатное издание метода. (2) Далее он ознакомился с формой, в которой был зафиксирован сценарий, и задал мне ряд вопросов, касавшиеся уточнения степени подробности, с которой ему следует излагать тезисы его научного доклада. Также вопросы о нарративе сценария и ожидаемой от него детализации в описании выбранных в методе категорий. (3) После внесения ясности в отношении ожидаемых от него результатов, исследователь приступил к детальному изучению носителей метода и их структуры. (4) После определения критериев его презентации участник апробации сформировал графическую карту и подробно описал последовательный сценарий своей презентации. (5) Ответив на мои дополнительные или уточняющие вопросы о составленной им схеме, исследователь в качестве предоставления обратной связи поделился сложившимися у него представлениями о методе в целом.

В ходе апробации участниками были заданы вопросы, благодаря анализу которых мне удалось сформировать перечень дополнений и корректировок, а затем внести их в сопровождающие тексты и графику, а также несколько модифицировать подход к презентации данного метода. Результатом апробации также стало понимание того, что, во-первых, метод расширяет представление исследователя о возможностях презентации, и, во-вторых, предлагает сформированный подход к проектированию, способствующий быстрому ориентированию в материале и комплексному мышлению.

В ходе работы участников апробации над сценарием и в особенности после получения от них обратной связи у меня сложилось предположение, что подобная практика имеет потенциал оказаться полезной ступенью в формировании как магистерской диссертации, так и практической части дипломного проекта студента.

Апробация метода прошла при поддержке научного и дипломного руководителей: Г. Н. Лолы и Т. И. Александровой. Участие в апробации приняли студенты СПбГУ: Матыжева Екатерина, Насимова Софья, Никифорова Яна, Соколова Анна, Чернышева Анна. В групповой работе участвовали: Жень Боуй, Федотов Олег, Хуан Сэньли, Чжан Яочжун, Чэнь Си, Шестопалова Мария.



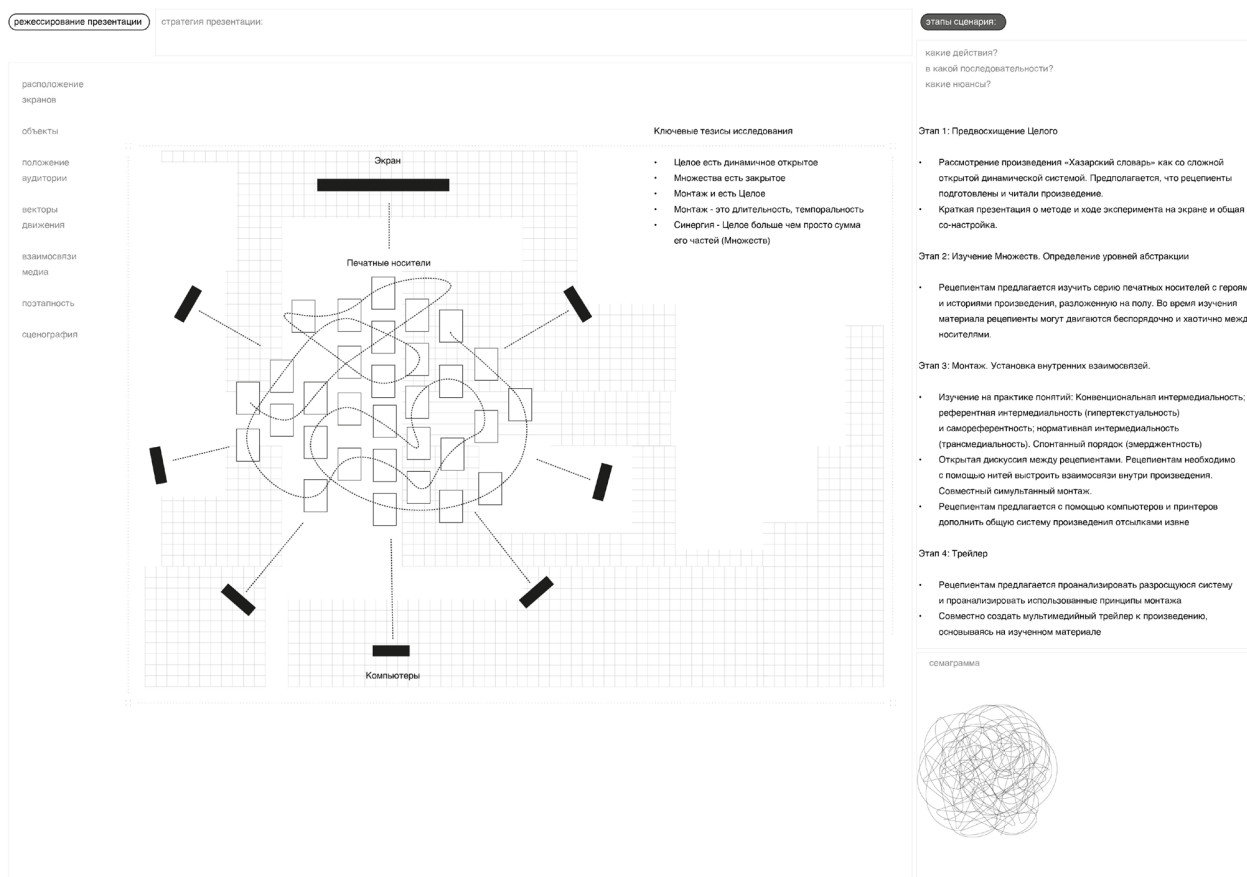
Исследователи изучают метод



Исследователи работают со сценарием

Сценарий исследователя. Автор: А. Соколова

Предварительный комментарий исследователя: В данном исследовании организация иммерсивного пространства дизайн-образования рассматривается как сложная открытой 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 реципиентов. В качестве презентации процессов работы системы и рассмотрения принципов монтажа в процессе презентации выбрано произведение «Хазарский словарь» М.Павича.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках исследования «Виртуальный поэтис: принципы презентации научных исследований» мной был проведен анализ характера современной культуры в ракурсе возможностей дизайн-проектирования условий, способствующих осуществлению эффективной коммуникации. Главной характеристикой актуальных интеракций была обозначена гибридность. Данное понятие подразумевает сочетание разных культурных контекстов, динамичное взаимодействие с ними и особый подход к созданию смыслов и их считыванию аудиторией. Так называемая гибридная среда в значительной степени является закономерным следствием тех изменений, которые привнесла цифровая среда в способы коммуникации людей и восприятия ими окружающего мира.

С целью комплексно исследовать и описать феномен гибридной среды мной было выдвинуто предположение о том, что и самому исследователю необходимо мыслить «гибридно», уподобляясь предмету рассмотрения. Исходя из выдвинутого предположения, ключевой стратегией исследования было решено выбрать именно междисциплинарный подход, который сочетает в себе «мозаичное восприятие» и способ формирования текста по принципу импозивной мозаики. В первой главе в качестве центральной и смыслообразующей была принята концепция мета-модернизма как, на мой взгляд, наиболее целостно определяющая характер времени. Если допускать ее правдивость, то «маятник, раскачивающийся между двумя крайностями» (Ван ден Аккер Р., 2021, с.12) позволяет исследователю и дизайнеру конструировать проект «на грани» между дисциплинами и ролями.

Вырабатываемый мной в данном исследовании непривычный в значении “нешаблонный” взгляд на время и пространство, а также мотивированные им способы их конструирования основаны на положениях о мета-модернизме, предполагающих нелинейную организацию истории и допущение некоторой множественности явлений.

Гибридной среде свойственно располагать различными способами взаимодействия между культурными единицами или объектами дизайна и аудиторией. По той причине, что цифровая

среда значительно расширила возможности каждого отдельно взятого человека, который теперь способен участвовать в разного рода событиях, а также глобально увеличила степень доступности информации, позицию «автора» теперь зачастую может занять кто угодно за счет того, что способов распространения цифровых данных становится все больше, а сами они стремительно упрощаются. Данное положение определенно способствует проектированию коммуникативных систем, открытых к «соавторству» и рассчитанных на соучастие со стороны аудитории.

Идея исследования, именуемая «виртуальным поэзисом», предполагает креативный подход к организации структур дизайн-систем. Если учитывать, что дизайн, согласно одному из авторитетных определений, является способом конструирования знаковых продуктов, способных вызвать ситуацию впечатления (Лола Г., 2019, с. 44), то метафорическое, аллегорическое и индизобразительное измерения проекта играют принципиально значимую роль в ходе разработки.

Идея «поэзиса» направляет внимание на высвечивание потаенных и ранее не применявшихся подходов к решению той или иной практической задачи, которые могут быть обнаружены на периферии сферы дизайна или в других областях человеческой деятельности.

Феномен границы как в философском аспекте его понимания, так и в практическом применительно к области дизайна рассмотрен во второй главе. Граница может пролегать между условной цифровой средой с содержанием виртуальной реальности и реальным миром с материальными объектами. Она также может выполнять роль предела проектирования, то есть быть границей, очерчивающей содержание сообщения, закладываемого автором. В любом из случаев, граница – это феномен, помогающий определить условия функционирования того или иного дизайн-предмета.

История живописи, кинематограф и графический дизайн неотрывно связаны с понятием экрана или «рамки» как репрезентирующей поверхности для передачи смыслов. Экран является как пространством для действия, так и формальным ограничением, обуславливающим их. Отталкиваясь от этого, во второй главе исследования экран рассматривается как граница и представлен в ретроспективе его трансформаций и потенциальных преобразований посредством современных технологий в предполагаемом будущем. В качестве одной из гипотез выдвигается идея о возможном исчезновении экрана как такового и его полном растворении в реальном пространстве посредством технологий дополненной реальности и искусственного интеллекта.

Помимо экскурса в историю развития экрана и осмысления феномена границы вторая глава содержит тексты о структуре цифровой среды, именуемой «цифровой пространственностью»,

с точки зрения развития темы гибридности. Влияние цифровой структуры может быть осмысленно зрителем по-новому через обращение к опыту восприятия художественного произведения в рамках сферы современного искусства. Внедрение структурообразующих свойств цифровой среды в методы проектирования коммуникативных дизайн-проектов принципиально важно в условиях гибридной среды, поскольку провоцирует зрителя прибегать к непривычной оптике и выработать новое видение.

На основе рассмотренных в двух главах идей о характере культуры, принципах проектирования и предположениях об актуальных коммуникативных системах будущего в третьей главе спроектирован метод «виртуального поэзиса: принципы представления научных исследования», отвечающий основной цели данного исследования: формированию алгоритма презентации нового типа. Классический алгоритм подразумевает создание детерминированных и линейных систем проектирования. Разработанный метод основан на «ветвящемся» алгоритме, адаптирующемся под задачи исследователя/дизайнера.

Структура спроектированного метода предполагает поэтапное и комплексное режиссирование сценария перформативной презентации. Изначальный выбор этапов метода и их категорий основан на теоретических исследованиях и актуальных проблемах в области теории медиа, философии дизайна и трудах о философии современной культуры, которые были комплексно проанализированы и осмыслены в данном исследовании. Актуальность и работоспособность метода «Виртуальный поэзис: принципы презентации научного исследования» была подтверждена при проведении апробации с участием практикующих дизайнеров-исследователей.

1. Электронный ресурс СПбГУ с полной презентацией проекта. URL: https://webdesignprojects.spbu.ru/diploma_22/kozlova.html# (дата обращения 19.05.2022).

БИБЛИОГРАФИЯ

Список литературы

1. Барбук, Ричард. Интернет-революция. Пер. с англ. Е. Мариничева, Л. Левкович-Маслюк. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. 128 с.
2. Барт, Ролан. Camera lucida, Комментарий к фотографии. Пер. с франц. М. Рыклин. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2021. 192 с.
3. Барт, Ролан. Сай Твомбли. Пер. с франц. В. Кислов. М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. 72 с.
4. Брехт, Бертольт. Теория радио, 1927–1932. Пер. с нем. Е. Кацева, наследники, С. Ташкенов. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. 64 с.
5. Буркхардт, Мартин. Краткая история цифровизации. Пер. с нем. Н. Андреев. М.: Ад Маргинем Пресс, ABCdesign 2021. 184 с.
6. Данн, Энтони, Рэби, Фиона. Спекулятивный мир: дизайн, воображение и социальное визионерство. Пер. с англ. Л. Аношкина. М.: Strelka Press, 2017. 264 с.
7. Дженкинс, Генри. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа. Пер. с англ. А. Гасилина. М.: Рипол классик, 2019. 384 с.
8. Добрицына, Ирина. От постмодернизма — к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии. М.: Прогресс-Традиция, 2004. 416 с.
9. Кантор, Сибил Гордон. Альфред Барр и интеллектуальные истоки музея современного искусства. Пер. с англ. А. Захаревич, А. Глебовская. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 392 с.
10. Клиффорд, Джон. Иконы графического дизайна. Пер. с англ. А. Захарова. М.: Эксмо, 2015. 240 с.
11. Ковадонга, О’Ши. Феномен ZARA. Пер. с англ. В. Агеева. М.: Эксмо, 2020. 240 с.
12. Ловинк, Герт. Критическая теория интернета. Пер. с нидерл. Д. Лебедев, П. Торкановский. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 304 с.
13. Лола, Галина. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. СПб.: ИПК Береста, 2019. 264 с.
14. Лоренц Я., Сколник Л., Бергер К., Дизайн выставок: практическое руководство. — М.: АСТВ: Астрель, 2008.

15. Маклюэн, Герберт Маршалл. Понимание медиа: Внешние расширения человека. Пер. с англ. В. Николаева. М.: Кучково поле, 2019. 464 с.
16. Мамардашвили, Мераб. Психологическая топология пути. М. Пруст «В поисках утраченного времени». СПб: Издательство РХГА, 1997. 473 с.
17. Манович, Лев. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
18. Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма / Р. ван ден Аккер. Пер. с англ. В. Липки. М.: Рипол классик, 2021. 444 с.
19. Папагианнис, Хелен. Дополненная реальность. Все, что вы хотели узнать о технологии будущего. Пер. с англ. В. Михайлов. М.: Эксмо, 2019. 288 с.
20. Петровская, Елена. Теория образа. М.: РГГУ, 2012. 281 с.
21. Райгородский, Леонид. Уменьше видеть. Беседы об изобразительном искусстве. СПб.: Издательство СПбГУ, 2016. 88 с.
22. Рихтер, Ханс. Дада – искусство и антиискусство. Пер. с нем. Т. Набатникова. М: Гилея, 2018. 360 с.
23. Рэнд, Пол. Дизайн: форма и хаос. Пер. с англ. И. Форонова. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2021. 244 с.
24. Сонтаг, Сьюзен. О фотографии. Пер. с англ. В. Гольшев. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 272 с.
25. Цилински, Зигфрид. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий. Пер. с нем. Б. Скуратов. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 440 с.
26. Цукерман, Этан. Новые соединения. Цифровые космополиты в коммуникативную эпоху. Пер. с англ. Д. Симановский. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. 336 с.
27. Флюссер, Вилем. О положении вещей. Малая философия дизайна. Пер. с нем. Т. Зборовская. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 160 с.
28. Филл, Шарлотта. История дизайна. Пер. с англ. С. Бавина. М.: КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014. 512 с.
29. Фремптон, Кеннет. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. Пер. с англ. Е. Дубченко М.: Стройиздат, 1990. 535 с.
30. Шамаю, Грегуар. Теория дрона. Пер. с франц. Е. Блинов. М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. 280 с.
31. Эльзесер, Томас, Хагенер, Мальте. Теория кино. Глаз, эмоция, тело. Пер. с англ. С. Афонин, И. Кушнарева, В. Лукин, В. Правосудов, О. Якименко. СПб.: Сеанс, 2021. 440 с.

Перечень статей

1. Бейненсон, Василиса. К проблеме определения понятия «новые медиа» // Век информации. 2017. № 2-2, с. 144–146.
2. Васильева, Екатерина. Деконструкция и мода: порядок и беспорядок // Теория моды: одежда, тело, культура. 2018. № 4, с. 58–79.
3. Добрицына, Ирина. Первые опыты нелинейной архитектуры. с. 138-148.
4. Лисенко, И. Медиафраншиза как направление издательской практики: термины и определения // Редакторская подготовка изданий. Теория и практика – 2017, 2017. с. 79–86.
5. Лола, Галина, Александрова, Татьяна. Код времени в современном искусстве: дискурсивный анализ темпоральных арт-проектов // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствозведение 11, 2021. № 1, с. 150–166.
6. Орлов, Евгений. Новые концепции архитектурной утопии XXI века: ксеноутопия, киберпризраки, чужие и виртуальный другой // Инновации и инвестиции. 2020. № 7, с. 167–171.
7. Пищелко, Александр. Проблема негативных последствий жизнедеятельности личности в киберпространстве // Прикладная юридическая психология. 2018. №3, с. 19–23.
8. Поляков, Дмитрий. Политическое измерение метамодернизма // Вестник ВГУ. Серия: Философия. 2020. № 2, с. 58–66.
9. Тузовский, Иван. Утопические универсалии в контексте концепции «информационного общества» // Философская мысль. 2021. № 7, с. 18–29.
10. Фуко, Мишель. Опыт и наука // Вопросы философии. 1993. №5, с. 44–53.

Электронные ресурсы

1. Корзун, Александр, Абрамов, Андрей, Нестеров, Никита. 100 профессий будущего. [Электронный ресурс] // РБК: тренды. 2021. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5d6e48529a7947777002717b> (дата обращения 21.12.2021).
2. Кушнарера, Инна. Как устроено время в фильмах Кристофера Нолана. [Электронный ресурс] // Кинопоиск: медиа. 2020. URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4002642/> (дата обращения 17.04.2022).
3. Нарушевич, Анастасия. Кто такой стейдж-дизайнер и почему за этой профессией будущее?

[Электронный ресурс] // Skill box: дизайн. 2021. URL: <https://skillbox.ru/media/design/stage-design/> (дата обращения 22.04.2022)

4. Hugill, Alison. Xeno-Architecture: Radical Spatial Practice and the Politics of Alienation.

[Электронный ресурс] // Archinect Features. 2017. URL: <https://archinect.com/features/article/149992400/xeno-architecture-radical-spatial-practice-and-the-politics-of-alienation> (дата обращения 15.04.2022).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ГЛОССАРИЙ

АУРА – сочетание культурной и личной значимости для пользователя. Аура всегда личная, поскольку она является психологической рефлексией на объект или место (Папагианнис Х., 2019).

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (Augmented Reality) – цифровое наложение на реальный мир, выраженное в компьютерной графике, тексте, видео или аудио, которое является интерактивным в реальном времени. В технологии AR вы не покидаете реальный мир, и виртуальная составляющая вливается в ваше окружение (Папагианнис Х., 2019).

ИНТЕРФЕЙС (schnittstelle) – это место разреза и граница между двумя функциональными объектами (Цилински З., 2019).

КОНВЕРГЕНЦИЯ – (1) технологические, индустриальные, культурные и социальные трансформации способов распространения медиа в нашей культуре.

(2) Динамический процесс или серия взаимодействий между различными медиасистемами, а не одно взаимодействие. Изменения, находящиеся в прямой зависимости от того, кто говорит и как он воспринимает собственную речь.

(3) Активное вовлечение потребителей в поиск новой информации и установление новых взаимосвязей между разрозненным медиаконтентом (Дженкинс Д., 2019).

КОНТЕКСТУАЛЬНОСТЬ – основание на характеристиках получаемой из внешнего мира наиболее важной информации и подстраивание под пользователя с накладыванием соответствующих образов поверх реального мира (Папагианнис Х., 2019).

КОНТЕКСТУАЛИЗИРОВАННОЕ ПРИСУТСТВИЕ – сочетание реального мира и вашего личного контекста: воспоминания, истории, впечатления (Папагианнис Х., 2019).

КОЛЛЕКТИВНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ – возможность виртуальных сообществ извлекать значительную выгоду из суммы частных знаний, которыми обладают её участники (Дженкинс Д., 2019).

КРОССМЕДИЙНАЯ ФРАНШИЗА – внедрение идей медиапродукта или его представителей в разнородные каналы коммуникации (Дженкинс Д., 2019).

МЕДИА – есть сообщение с содержанием, который в основном воспринимают как сообщение (Маклюэн М., 2019).

(2) Суть пространства действия для выстроенных попыток связать разделенное (Цилински З., 2019).

НАСТРАИВАЕМАЯ РЕАЛЬНОСТЬ – создание по своему усмотрению личного пространства, позволяющего отфильтровывать то, что пользователь не хочет видеть (Папагианнис Х., 2019).

ПРИСУТСТВИЕ – это термин, используемый в виртуальной реальности для описания восприятия и ощущения, будто вы “находитесь” непосредственно в созданной с помощью компьютерных технологий виртуальной среде. Пользователь и контент представляют единую физическую среду (Дженкинс Д., 2019).

ПРОНИКНОВЕНИЕ – это технология AR, создающая новый гибридный режим, который объединяет реальное и виртуальное. AR наполняет физический мир цифровыми свойствами, а виртуальный мир становится осязаемым. Взаимодействие с компьютерами происходит так, как мы это делаем в реальном мире, используя при этом все пять чувств (Дженкинс Д., 2019).

СЕНСОРНАЯ ЗАМЕНА – процесс, когда информация подается в мозг через нестандартные сенсорные каналы, и уже затем в мозге формируется ощущение (Дженкинс Д., 2019).

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ – структура телевизионного нарратива, в которой различные линии сюжета развиваются в течении многих эпизодов, зачастую целого сезона, а иногда даже всего существования сериала (Дженкинс Д., 2019).

ТЕЛЕГЕРМЕТИЗАЦИЯ – постоянная поддержка связи друг с другом в течение дня благодаря различным мобильным технологиям (Дженкинс Д., 2019).

ТЕХНОЛОГИИ ДОСТАВКИ – инструменты, которые мы используем, чтобы получить доступ к медиаконтенту. К примеру, записанный звук является медиумом. А CD-диски, mp3-файлы и кассеты – это просто различные технологии доставки. Системы доставки – это всего навсего технологии, медиа – это еще и культурные системы (Дженкинс Д., 2019).

ТИТРЫ представляют собой что-то вроде мини-фильма – небольшую графическую работу или даже абстрактную поэму, состоящую из образов и звуков (Эльзесер Т., Хагенер М., 2021).

ТОЧКИ ВХОЖДЕНИЯ – это разные возможности продвижения медиапродуктов (Дженкинс Д., 2019).

ТРАНСМЕДИЙНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ – это искусство создания миров в контексте конвергенции (Дженкинс Д., 2019).

ЦИФРОВОЙ “Я” – виртуальная идентичность (Папагианнис Х., 2019).

ЭКРАН – (1) динамический визуальный носитель (Папагианнис Х., 2019).

(2) Экраны – это (полупроницаемые) мембрана, которые что-то пропускают, а что-то удерживают: они работают как сито и фильтр. Они неподвижны и фиксированы, но также могут быть передвижными и гибкими (Эльзессер Т., Хагенер М., 2021).

ЭКСПРЕССИЯ – характеристика уровня пользовательского участия и вовлеченности в медиаконтент (Дженкинс Д., 2021).

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. АНАЛОГИ

Тематические аналоги

1.1 Recycle Group

категория:

Российская арт-группа

работа:

Выставка New Nature

значимость для проекта:

Пример гибридной среды

можно рассматривать

на примере выставки.

В современном искусстве

практики дополненной

реальности, инсталляции,

графических композиций,

генеративных технологий

сочетает дуэт художников

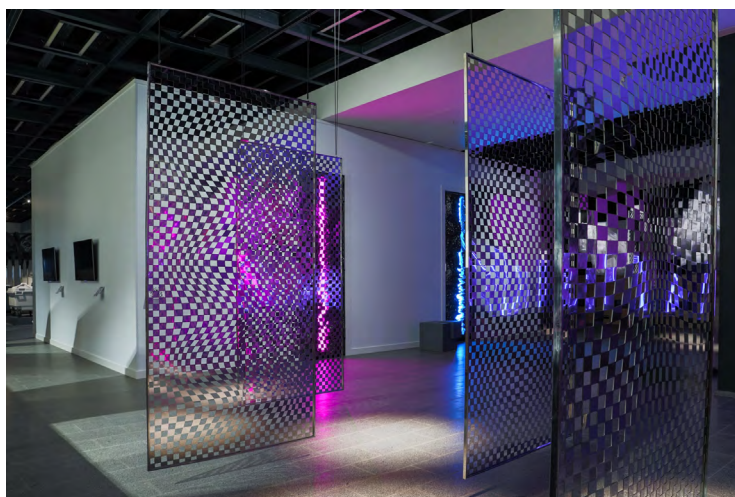
Recycle Group. Обращаясь

к теме цифровой среды,

медиа-культуры, природы

информации авторы создают

истории в диалоге со зрителем.



1.2. Refik Anadol

категория:

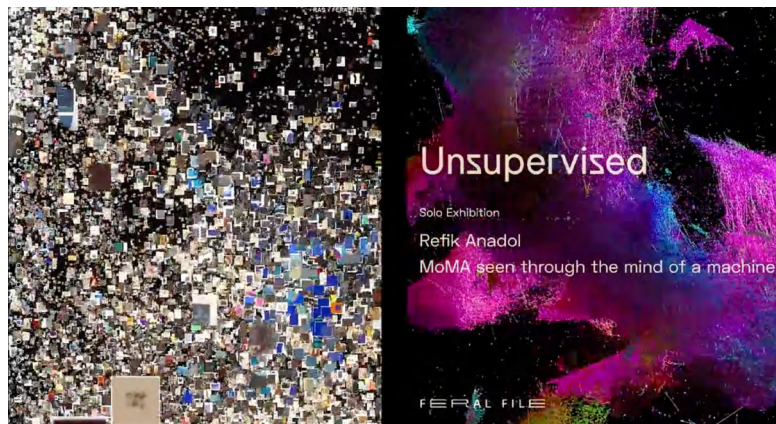
Американский художник,
режиссер и пионер в области
эстетики машинного интеллекта

работа:

Unsupervised. Machine
Hallucinations. MoMA

значимость для проекта:

Пример задействования
генеративных систем для
создания интерактивной
системы.



1.3. Metahaven

категория:

Датская арт- и дизайн студия

работа:

Sprawl space

значимость для проекта:

Пример гибридности контента:
сочетание культурных,
политических и спекулятивных
текстов. Также создание «мета»
пространства в условиях ЦС.



1.4. Thomas Demand

категория:

Немецкий художник

работа:

Выставка «Зеркало без памяти»,
Гараж, 2021.

значимость для проекта:

Обращаясь к творчеству

немецкого художника

Т. Деманда можно

проанализировать феномен

синтеза и взаимодействия

искусств.

Автор воссоздаёт исторические

ситуации в проектах путём

гибридизации технологий

и исторических нарративов.

Посредством техники

фотографии, скульптурирования

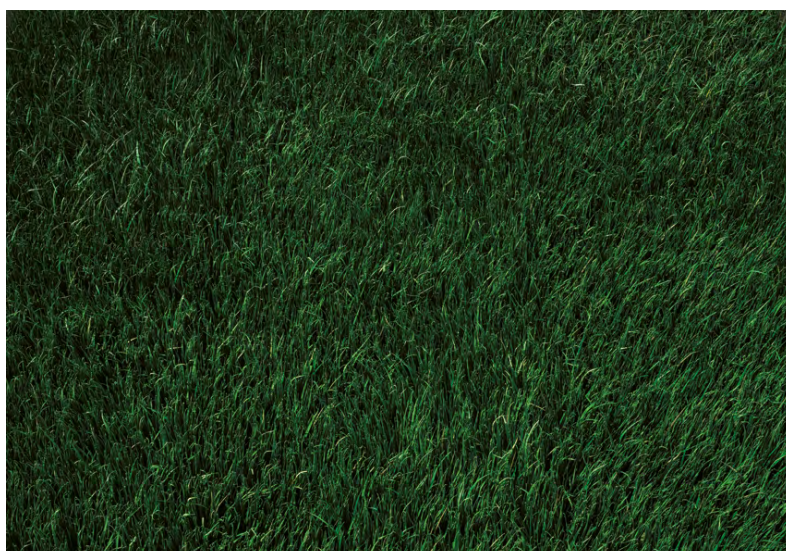
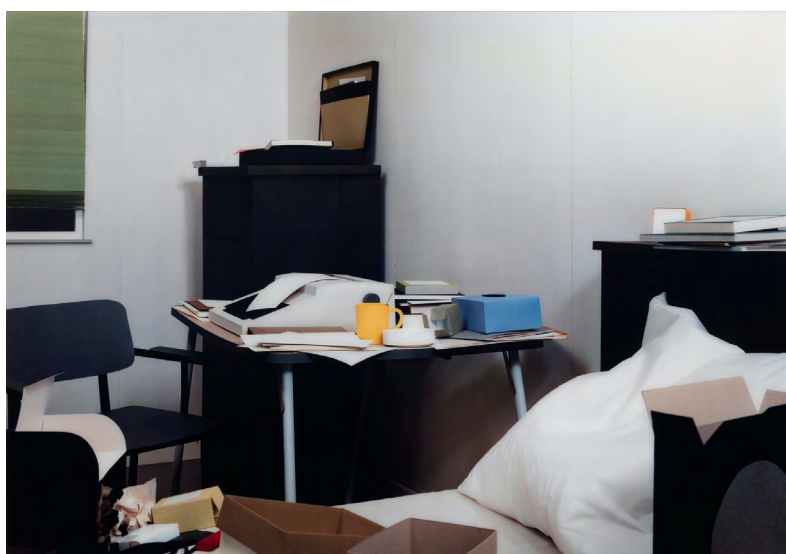
и печати в своих работах

Т. Деманд актуализирует

философские вопросы

о репродуцировании,

воспроизведении и памяти.



1.5. Владимир Абих

категория:

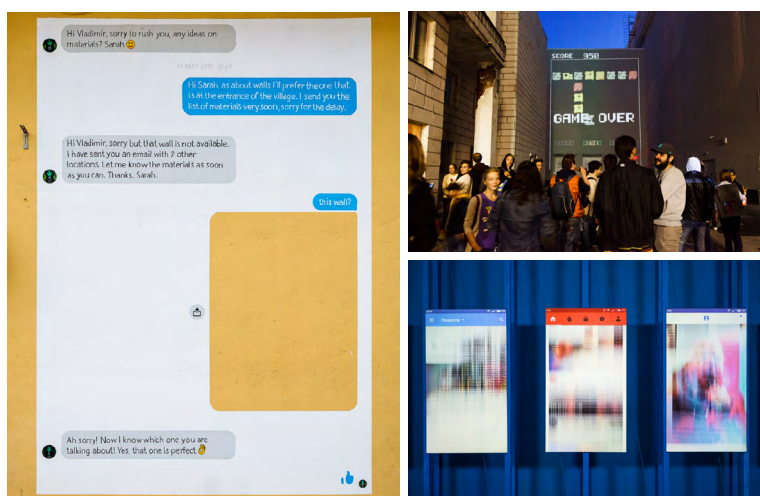
Русский художник

работа:

Знамена улиц; You are offline;
Buff snake; Where you AR; Эта
стена?

значимость для проекта:

Русский художник Владимир Абих работает на стыке искусств стрит-арта, инсталляции, видео-арта и живописи. Его работы представляют спекуляции о роли привнесенных технологий в культуру общения. Популярные образы из видео-игр, интерфейсы международных социальных сетей и другие элементы «всемирной паутины» интерпретируются на улицах города, включая интерактивное взаимодействие со зрителем.



1.6. Hideki Saijo

категория:

Японский художник
и графический дизайнер

работа:

1. аним. ролики
NEO SHIBUYA TV
30seconds museum

2. KSUKE “CONTRADICTION
feat. Tyler Carter”

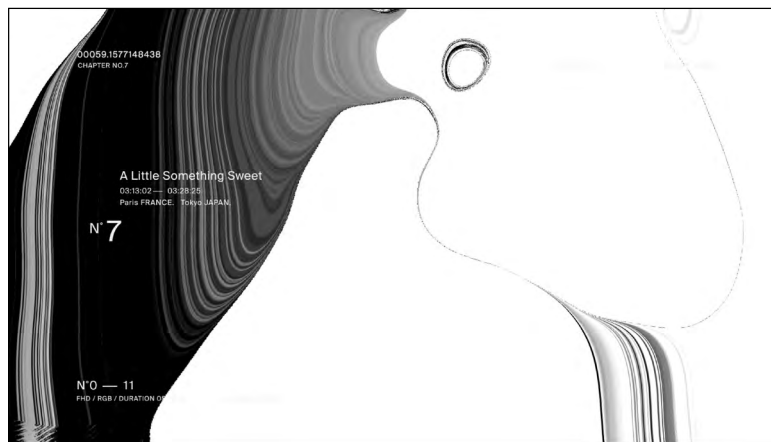
значимость для проекта:

Генерирующая сеточная система;

Морфинг изображений;

Граница и переход из реального
в виртуальное.

URL: [https://
giftunfoldingcasually.jp/](https://giftunfoldingcasually.jp/)



1.7. Manolo Gamboa Naon

категория:

Аргентинский визуальный

художник

работа:

Генеративные полотна HUDs

010, ploou, refs, ketorolac,

GGGGGGG, Last Flowers, dddd,

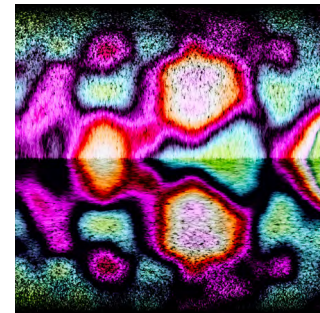
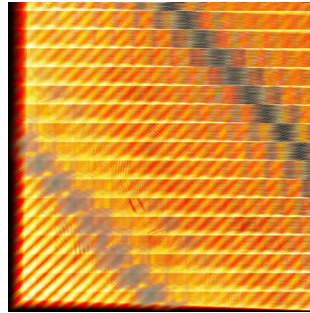
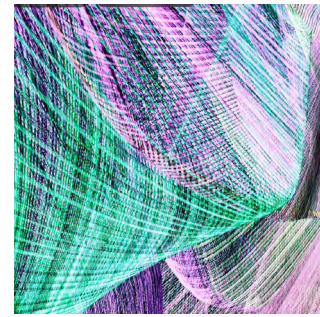
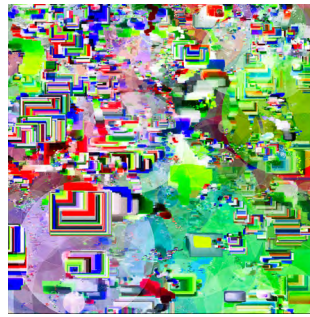
tka, tiburón

значимость для проекта:

Генеративный дизайн и

иррегулярные сетки

URL: <http://manoloide.com/>



1.8. Scheme

категория:

Мультидисциплинарная дизайн-

студия из Сеула

работа:

Фирменный стиль студии

значимость для проекта:

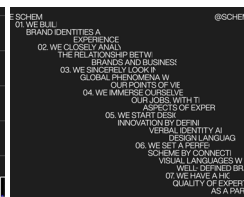
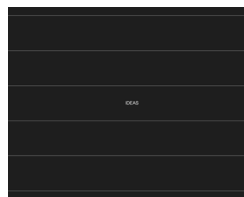
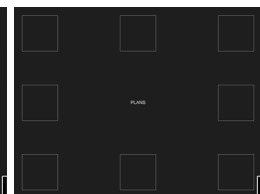
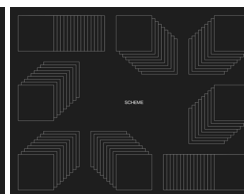
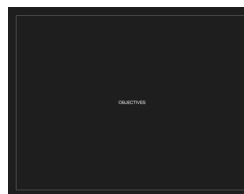
Стратегическое брендинг,

схематичная философия,

структурный подход

URL: [https://www.](https://www.behance.net/schemekr)

[behance.net/schemekr](https://www.behance.net/schemekr)



1.9 Kulachek

категория:

Русский графический дизайнер
института «Стрелка»

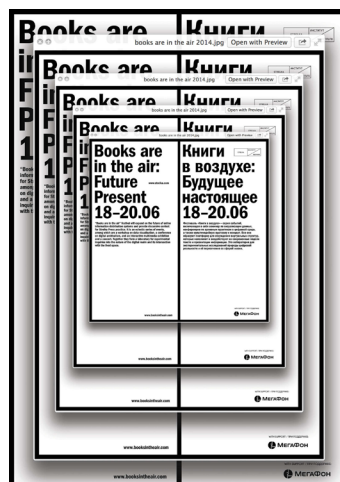
работа:

1. Плакаты Strelka summer
closing party, Kilo Kish, Strelka-
Digital-August, Maclean print

значимость для проекта:

Приемами ритма, композиции
и масштаба создается
динамичное пространство
листа. Применение визуальных
элементов интерфейса.

URL: <http://kulachek.com/>



1.10. Pentagram

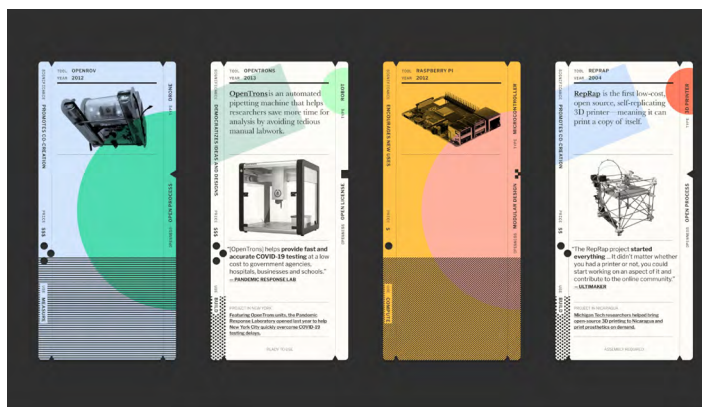
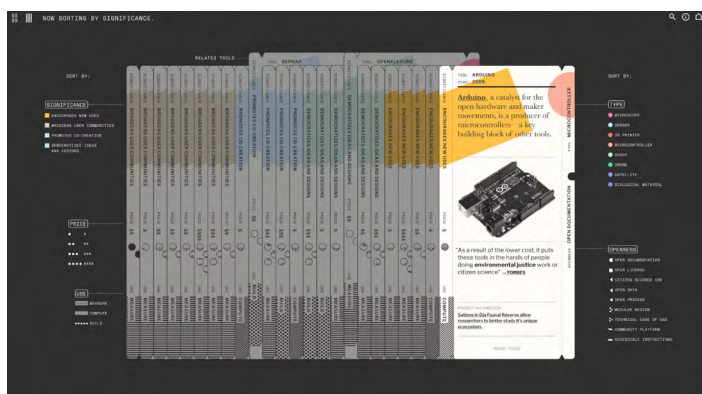
категория:

Международная и
мультидисциплинарная
дизайн-студия

работа:

Интерактивная графика
'Science Stack: Tools Within
Reach' посвящена недорогим
инструментам и оборудованию
с открытым исходным кодом.

URL: <https://www.pentagram.com/>



ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ПРЕДПРОЕКТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Презентация теоретической части и дизайн-брифа

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

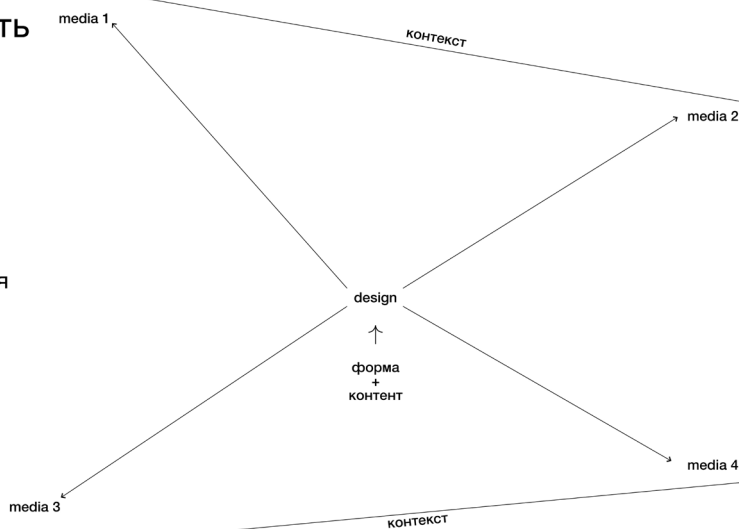
SPBU Faculty of Arts 2022

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



2 содержание: теоретическая часть аналитическая часть проектная часть коммуникативная часть

Цель исследования:

↓
Создание метода презентации научных текстов

↓ Виртуальный поэзис



Poesis от древнегреческого означает «делать»

Высвечивание потаенных и неизвестных сторон

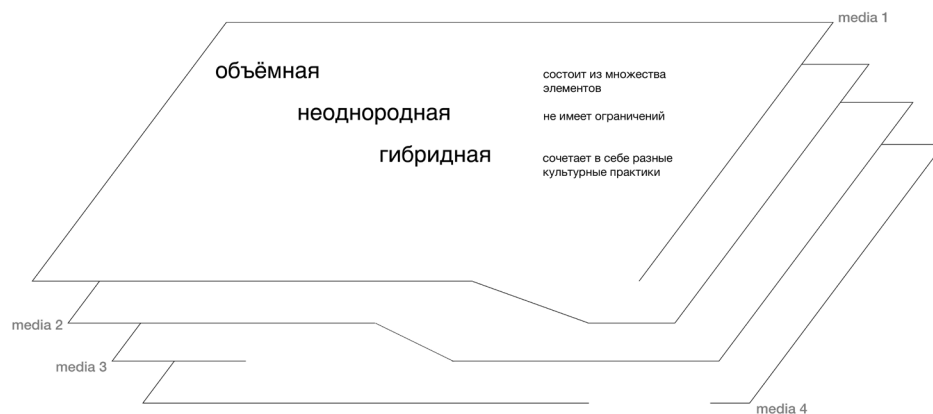


Особый способ организации текста, приведение меры измерения

«Мозаичное» восприятие

3 теоретическая часть: цель среда концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

Среда



4 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

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

Лопь Галина. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. СПб.: ИТЖ Береста, 2019. 284 с.

6 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

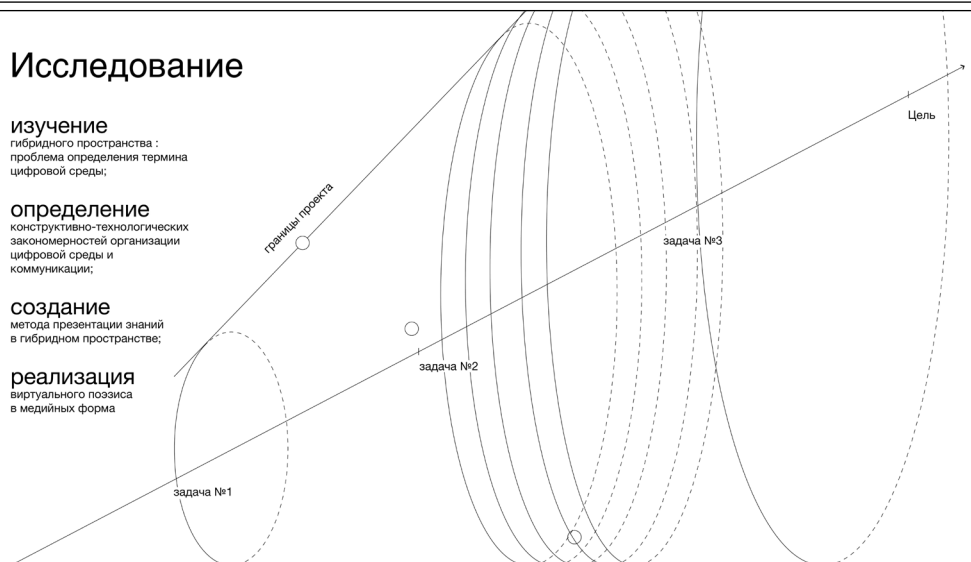
Исследование

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 познания
в медийных форма



7 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

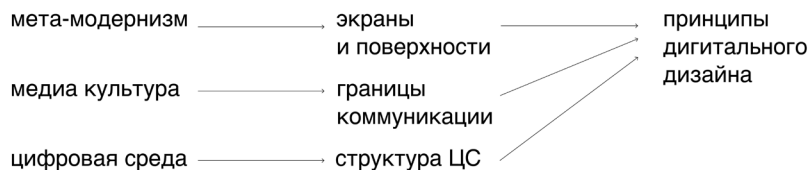
Структура

объект — предмет — цель
гибридное пространство — принципы представления знаний — создание метода презентации нового типа

I ГЛАВА

II ГЛАВА

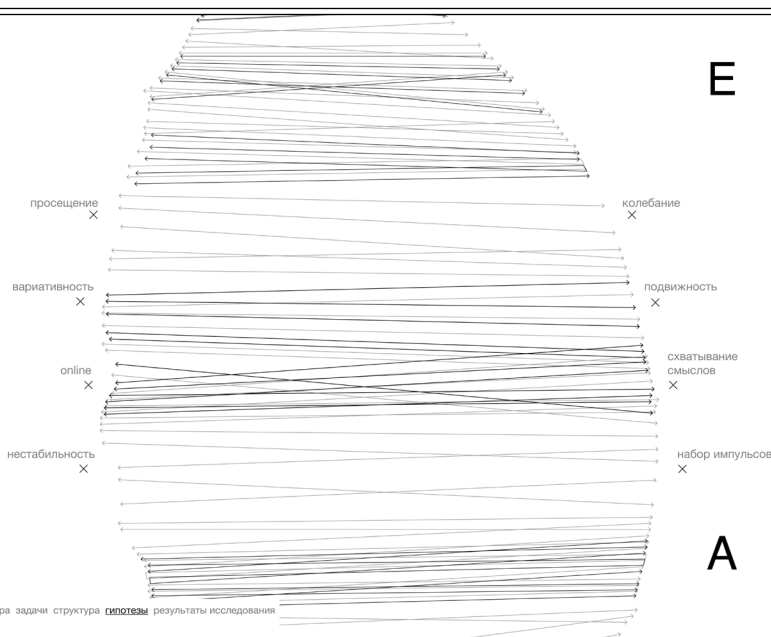
III ГЛАВА



8 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

М

гипотеза 1
Принятие некоторой
множественности
явлений, то есть
отказ от точных
правил или
усреднений в пользу
вариативности
смыслов



Е

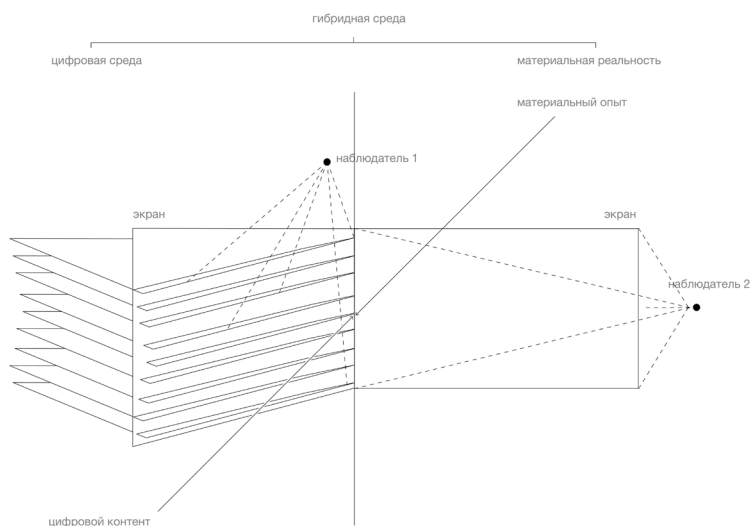
T - между
- после
- через

A

9 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

гипотеза 2

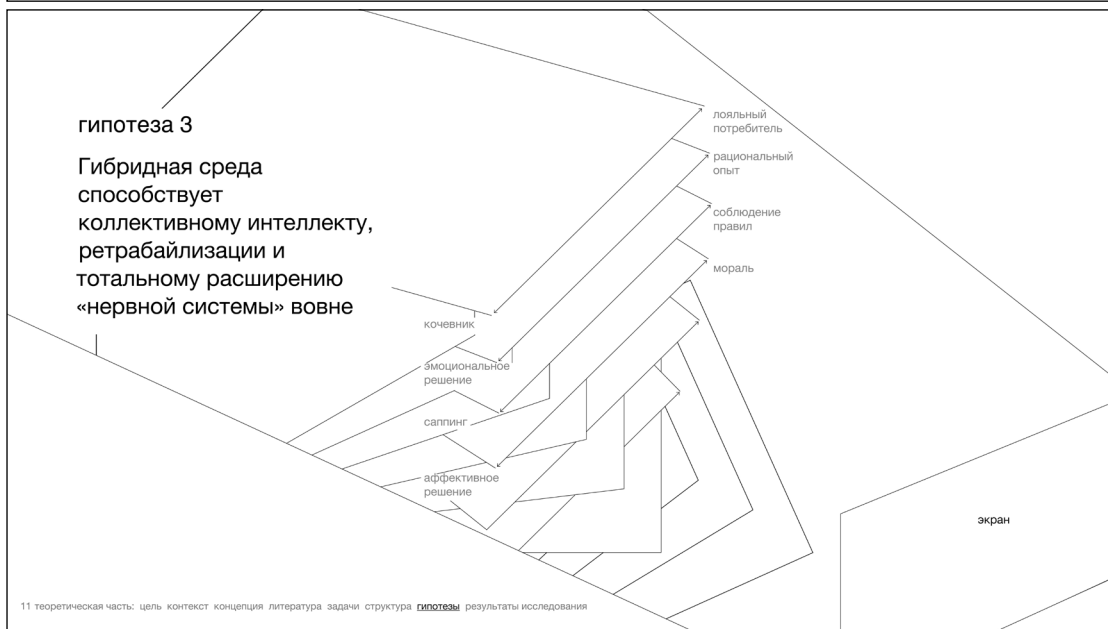
Гибридная среда, в работе исследователя, фрактализуется на формы и может быть прочитана вновь посредством символов в реальном пространстве проекта или умозрительном эксперименте



10 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

гипотеза 3

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



11 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

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

12 теоретическая часть: цель контекст концепция литература задачи структура гипотезы результаты исследования

Название проекта

Виртуальный поэзис:
метод презентации
научного исследования

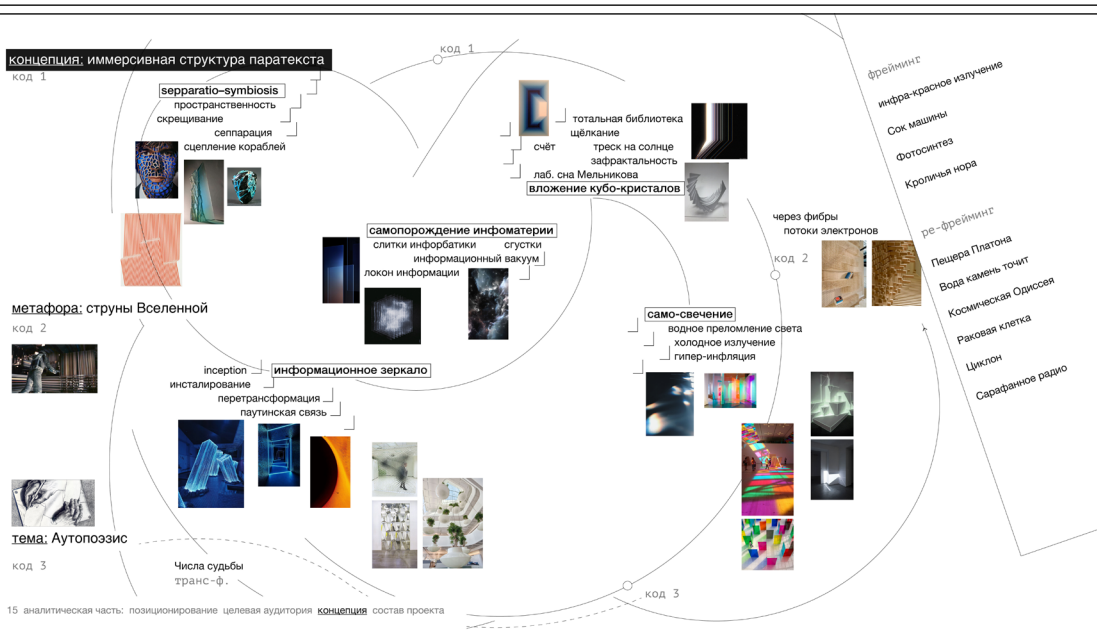
Позиционирование

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

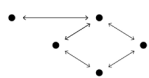
13 аналитическая часть: позиционирование целевая аудитория концепция состав проекта



Состав проекта

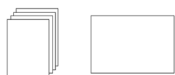
[1 уровень]

метод проектирования



[2 уровень]

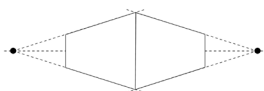
печатное издание и карта 120 x 175 мм
A1 / A2



[3 уровень]

апробация метода

система
интеракций



16 аналитическая часть: позиционирование целевая аудитория концепция состав проекта

структура метода

дизайнер ←

→ исследователь



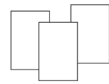
проектная реализация

конструкция и сетка

печатное издание:



просмотр



переструктурирование



дополнение

блок с текстами



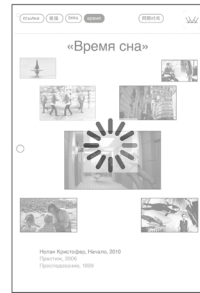
120 mm

блок со схемой



175 mm

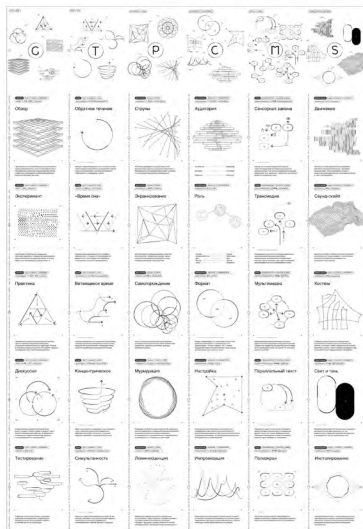
блок со ссылками



Helvetica Regular

18 проектная часть: структура метода конструкция блока титулы и обложки общий вид

лицевая сторона



26 проектная часть: структура метода конструкция блока титулы и обложки общий вид

обратная сторона: «цифровое» полотно делится на 36 частей

