

Дипломный проект

Виртуальный поэзис: принципы презентации научного исследования

Автор:

Козлова Д. Д.

Руководители:

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

Александрова Т. И.
старший преподаватель
кафедры дизайна

© СПбГУ
факультет искусств
Магистерская программа
Направление «дизайн»
2022

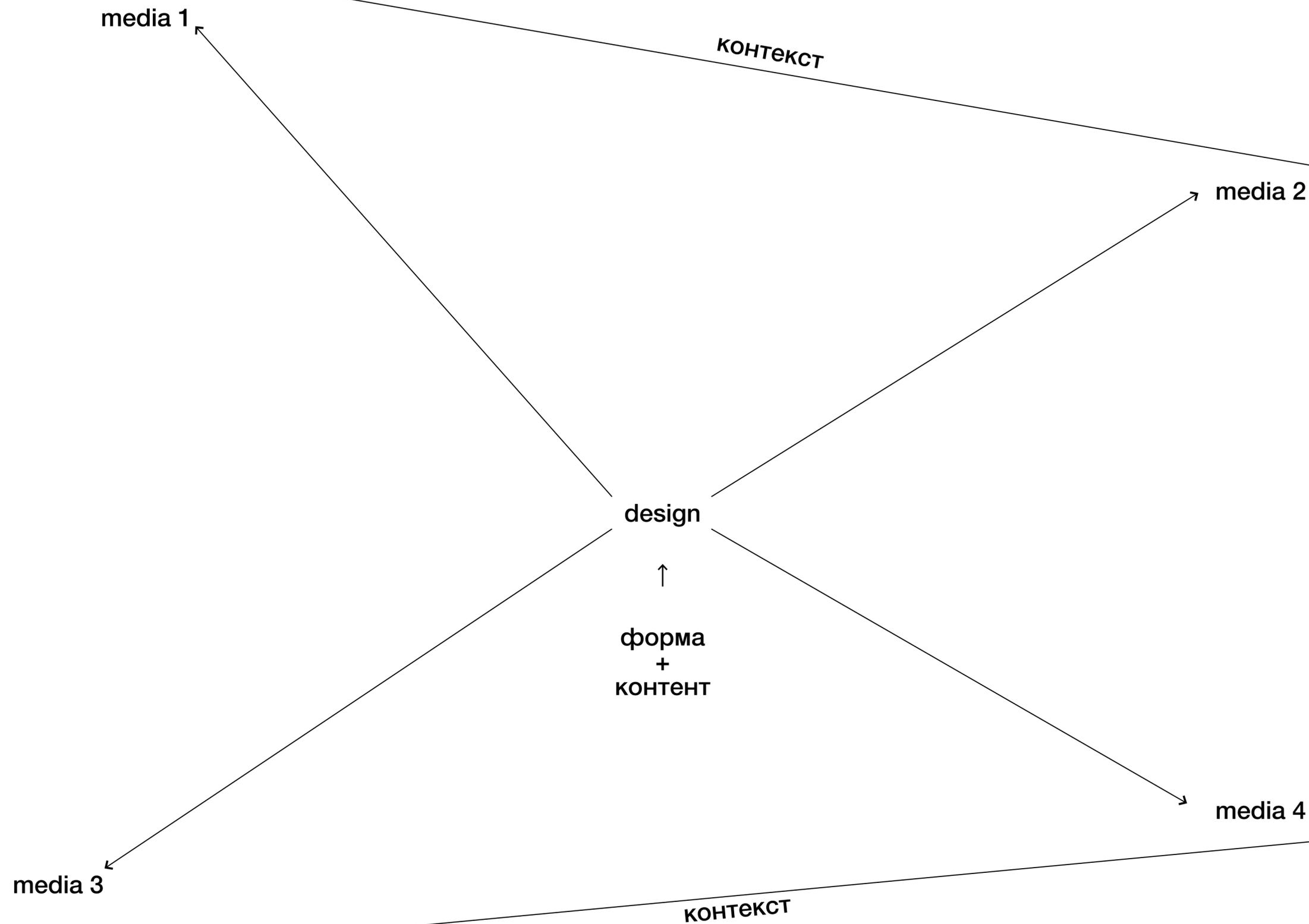
Virtual poetry.
Principles for
presenting scientific
research

SPBU Faculty of Arts 2022

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

Актуальность

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



Цель исследования



Создание метода презентации научных текстов

Виртуальный поэзис



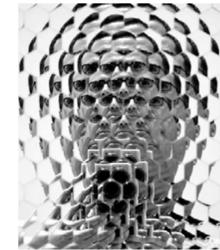
Poiesis от древнегреческого означает «делать»



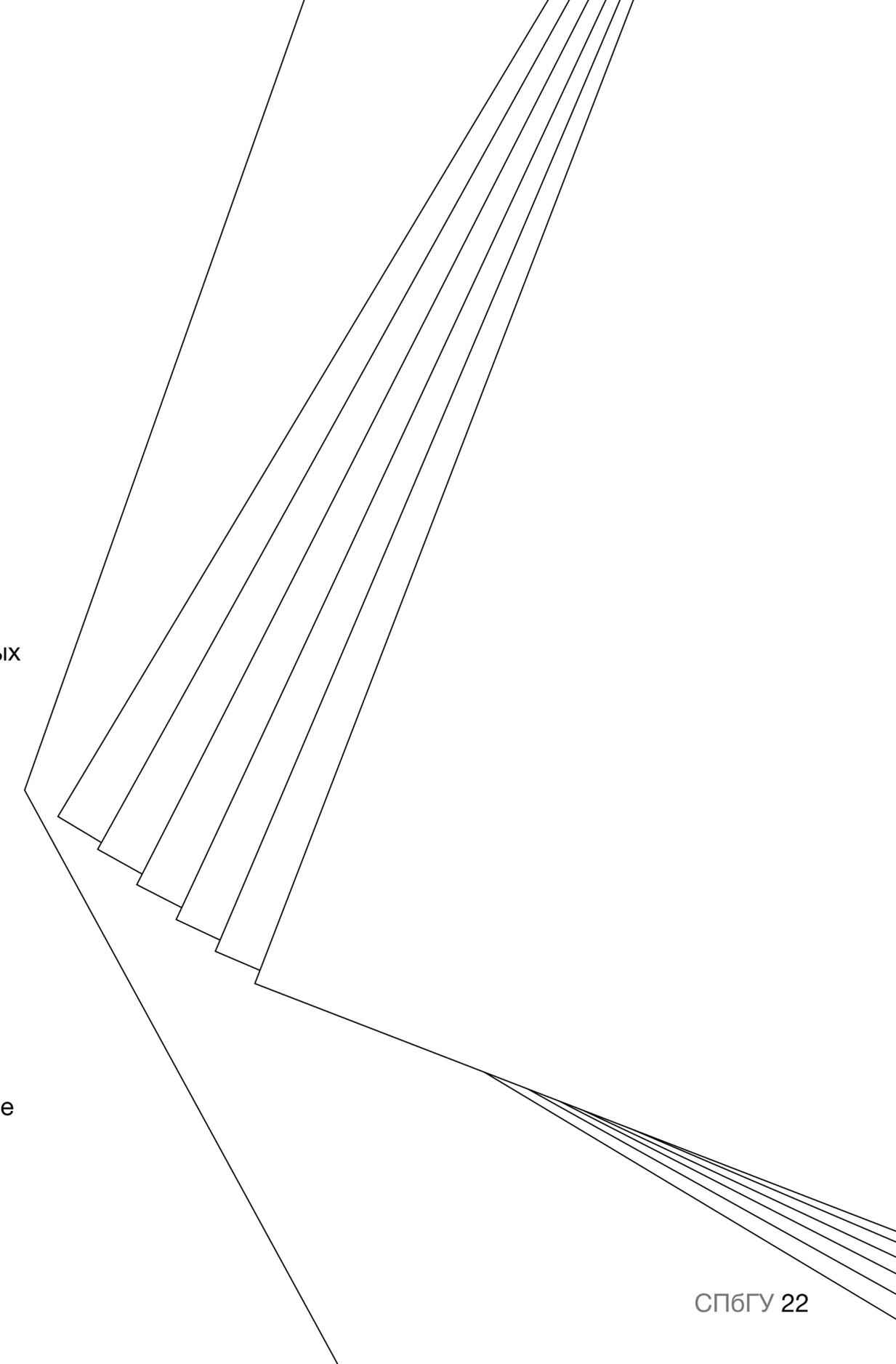
Высвечивание потаенных и неизвестных сторон



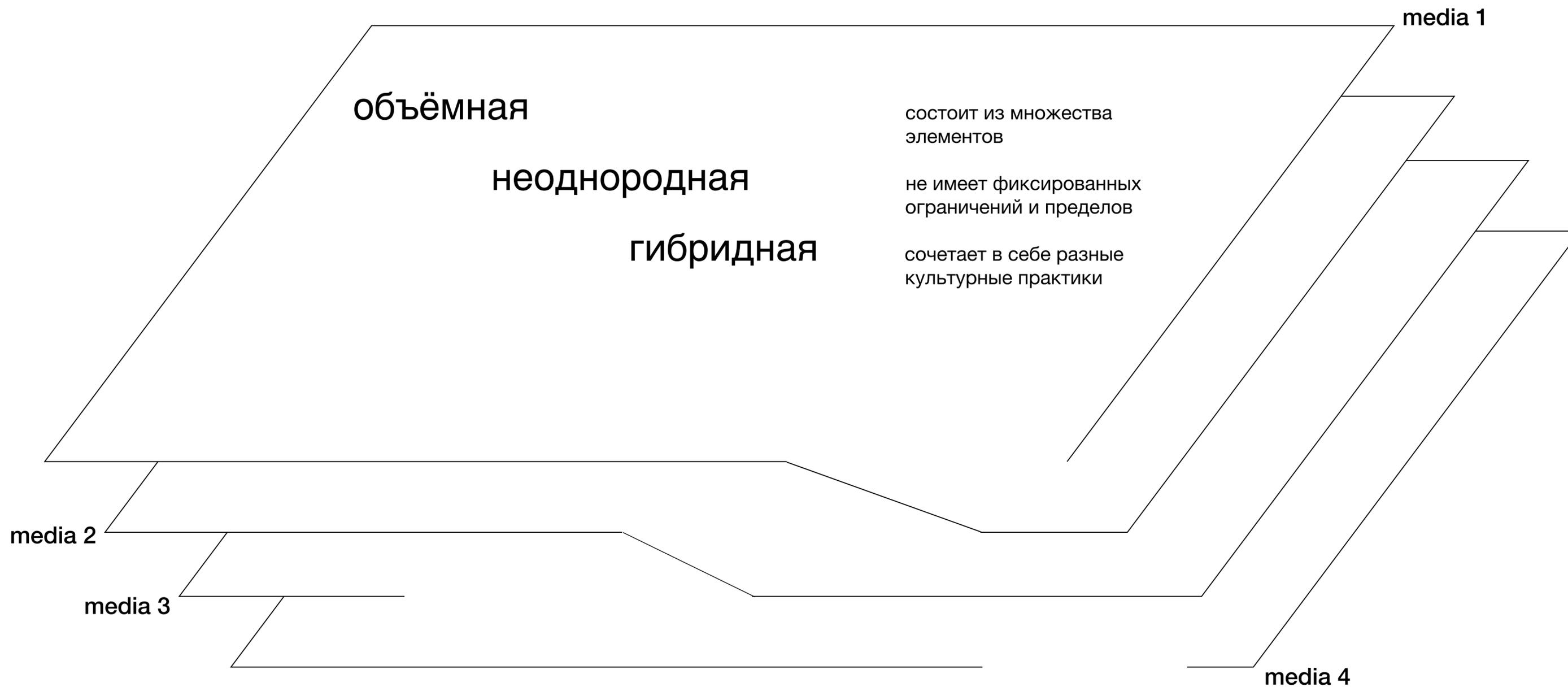
Особый способ организации текста, привнесение меры измерения



«Мозаичное» восприятие



Коммуникативная среда



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

Источники

Виртуальный поэзис:
принципы презентации
в гибридных пространствах
[исследование]

Методология дискурсивно-
семиотического моделирования *
[теоретическая база проекта]

Метод: Виртуальный поэзис: принципы представления знаний

Цель метода: создание перформативной презентации

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

Дженкинс Г., 2019

Ист.3: Язык новых медиа

Манович Л., 2019

Ист.1: Понимание медиа:
Внешние расширения
человека

Маклюэн М., 2019

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

Исследование

изучение

гибридного пространства :
проблема определения термина
цифровой среды;

определение

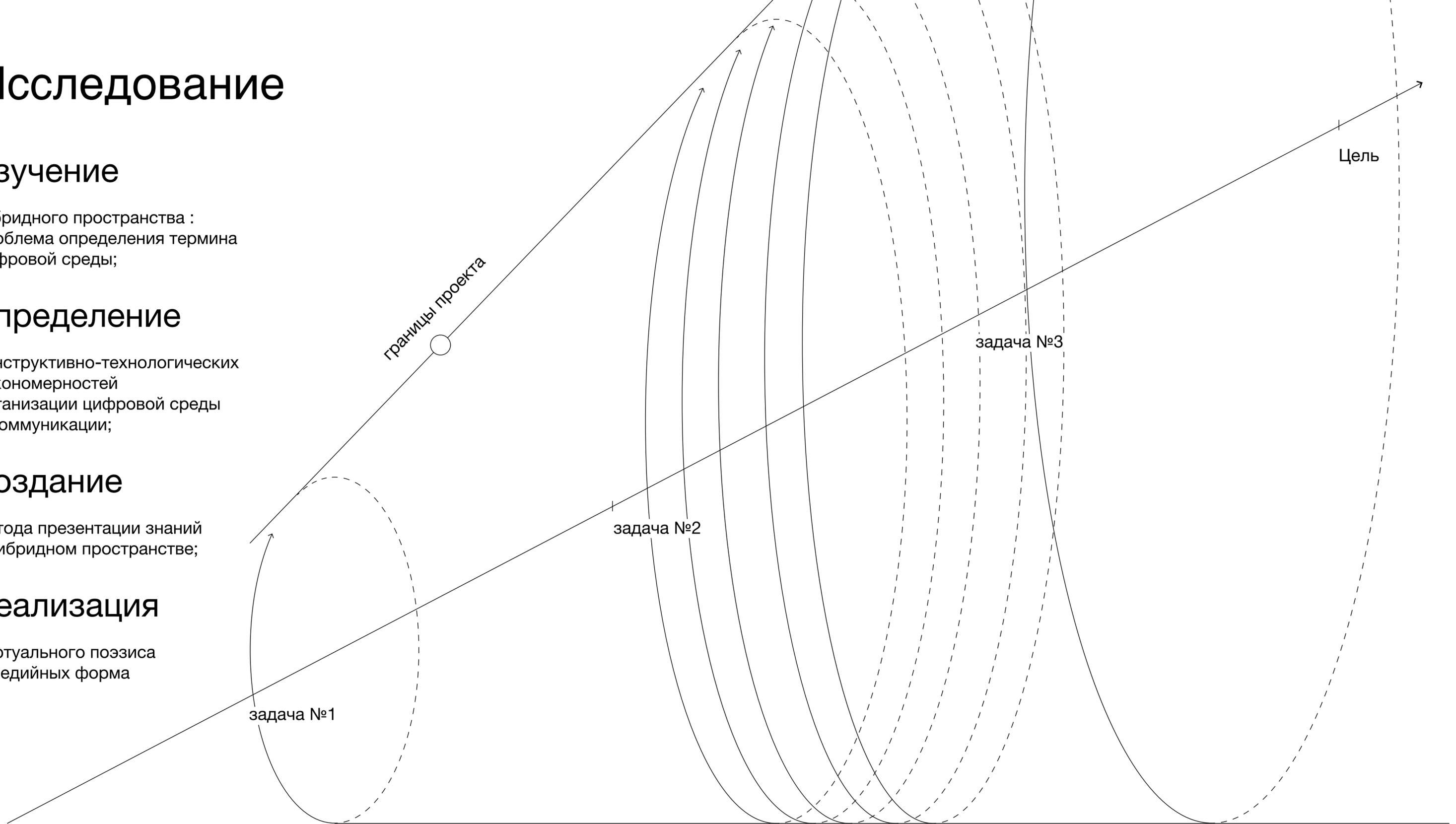
конструктивно-технологических
закономерностей
организации цифровой среды
и коммуникации;

создание

метода презентации знаний
в гибридном пространстве;

реализация

виртуального поэзиса
в медийных форма



Структура

объект:
гибридное
пространство

предмет:
принципы
представления
знаний

цель:
создание метода
презентации
научного текста

I ГЛАВА

II ГЛАВА

III ГЛАВА

мета-модернизм

экраны
и поверхности

принципы
дигитального
дизайна

медиа культура

границы
коммуникации

цифровая среда

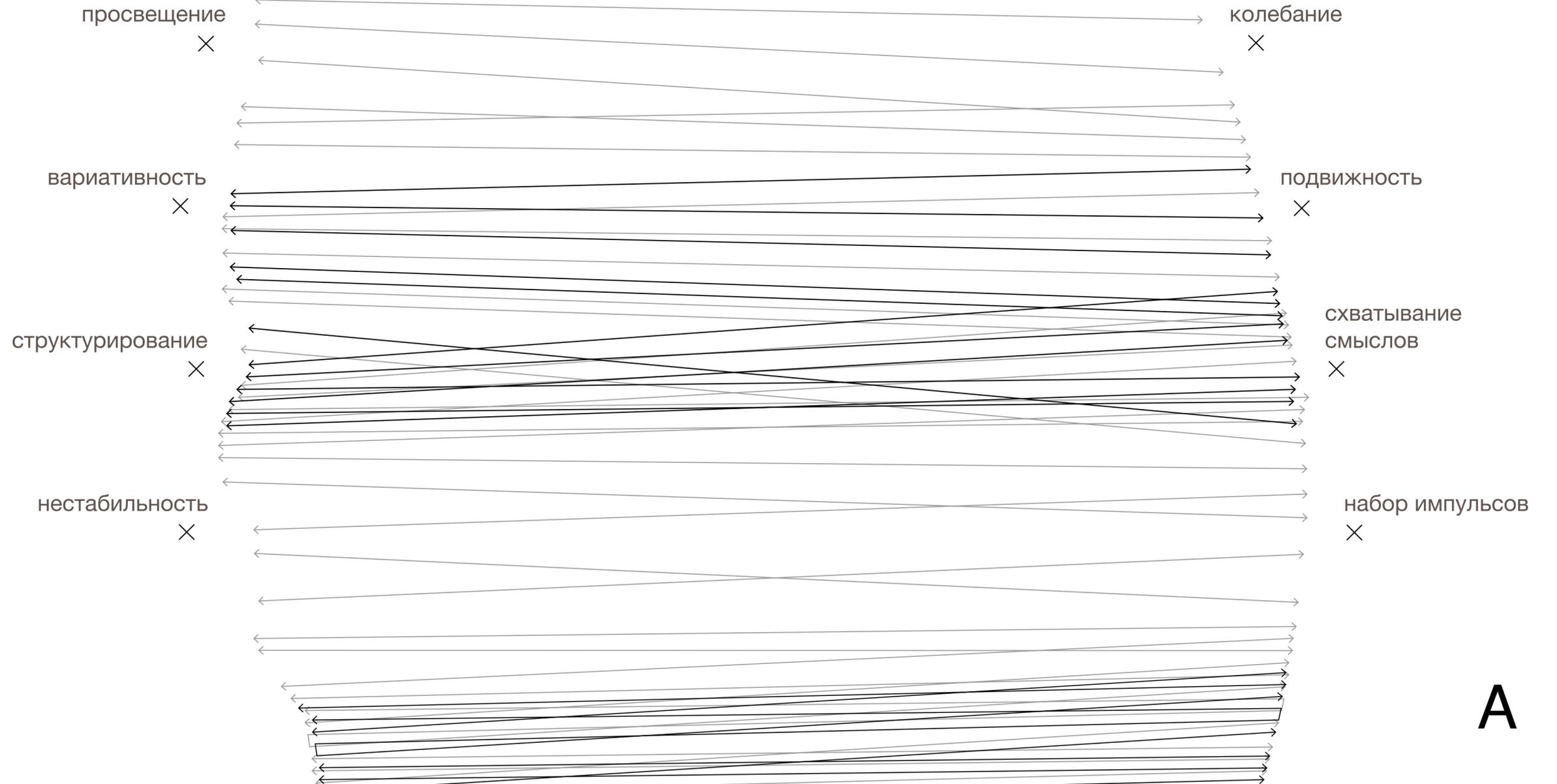
структура ЦС

М

Е

гипотеза 1

гибридная среда есть
структура, склонная
к порождению
разнородных смыслов

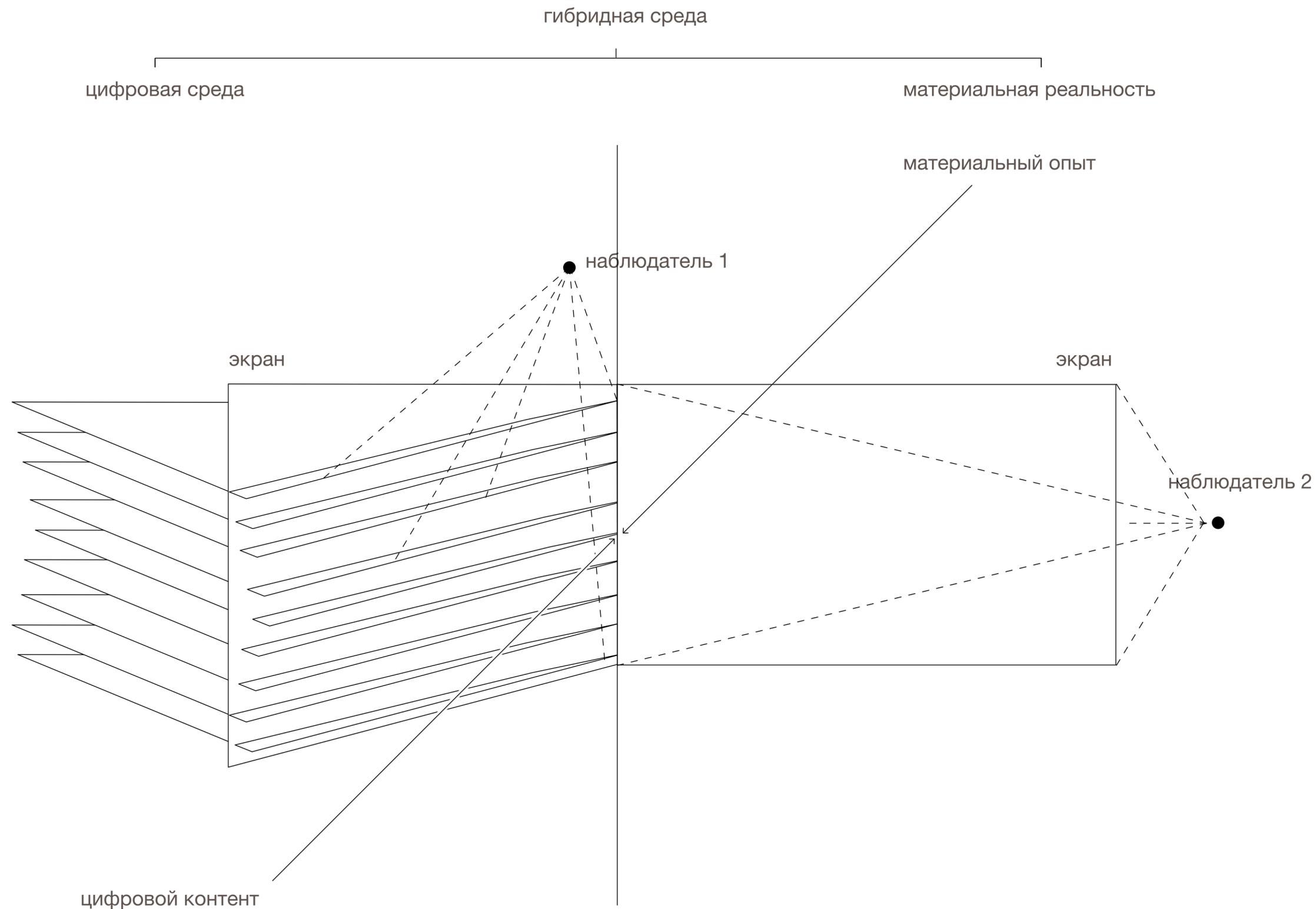


Т

А

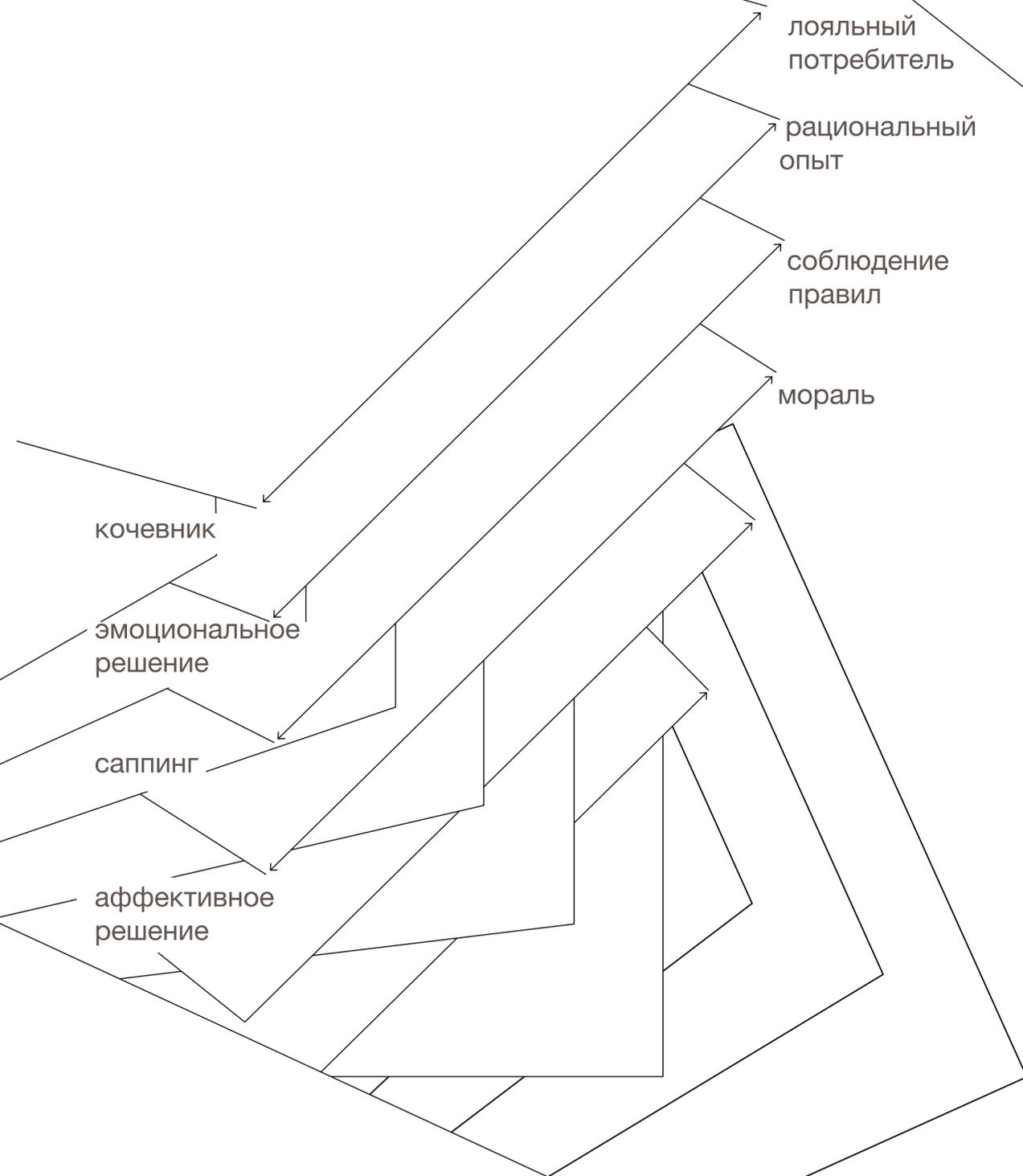
гипотеза 2

гибридная среда
предполагает иное
представление
о прошлом и будущем
в пользу нелинейности



гипотеза 3

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



экран

Результаты исследования

1.
Определение
характера гибридной
среды и условий
её проектирования

2.
Определение
конструктивных
и технологических
закономерностей
цифровой среды

3.
Фиксация основных
принципов
проектирования
метода репрезентации

Аналитическая и проектная часть



Название проекта

Виртуальный поэзис:
принципы презентации
научного исследования

Позиционирование

научная разработка нового
типа «ветвящегося» алгоритма
для презентации знаний

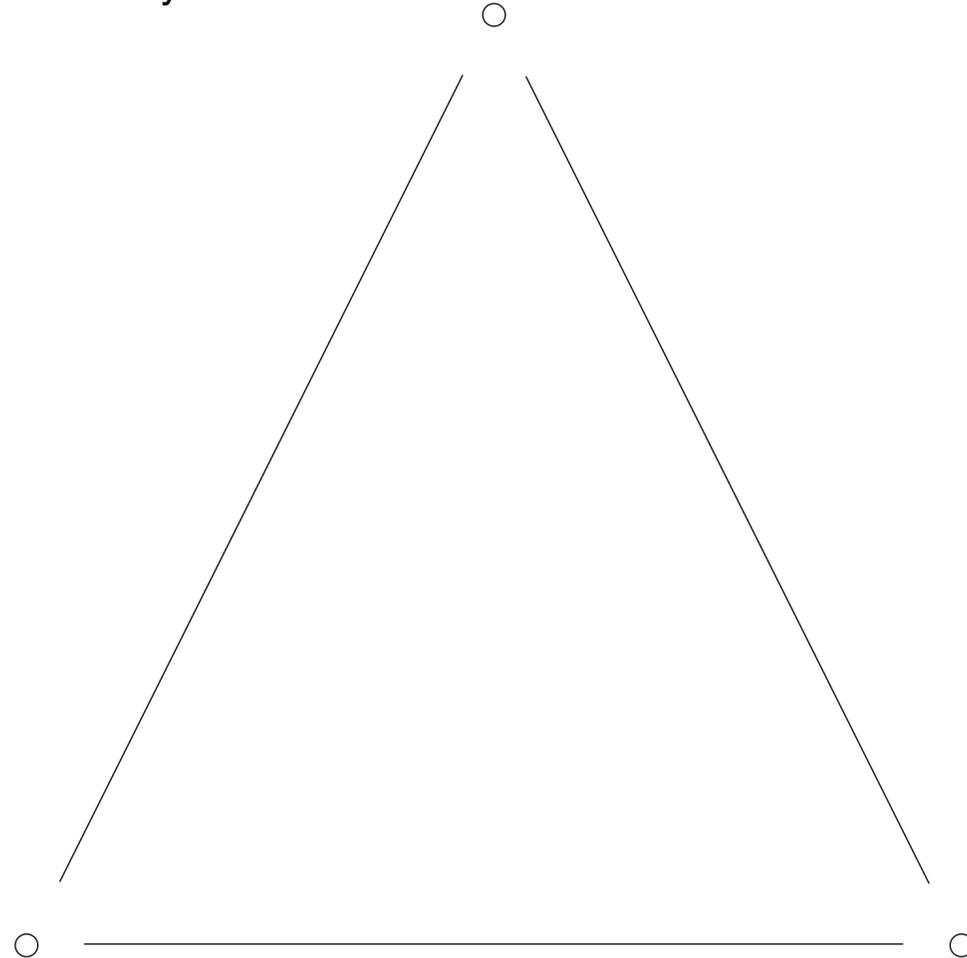
Компетенции проекта

- 1 научный подход к созданию презентации
- 2 адаптивность метода к другим сферам деятельности
- 3 интуитивно понимаем, аллегоричен, поэтичен
- 4 имеет структуру, позволяющую видеть детали

Целевая аудитория

исследователи

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



дизайнеры

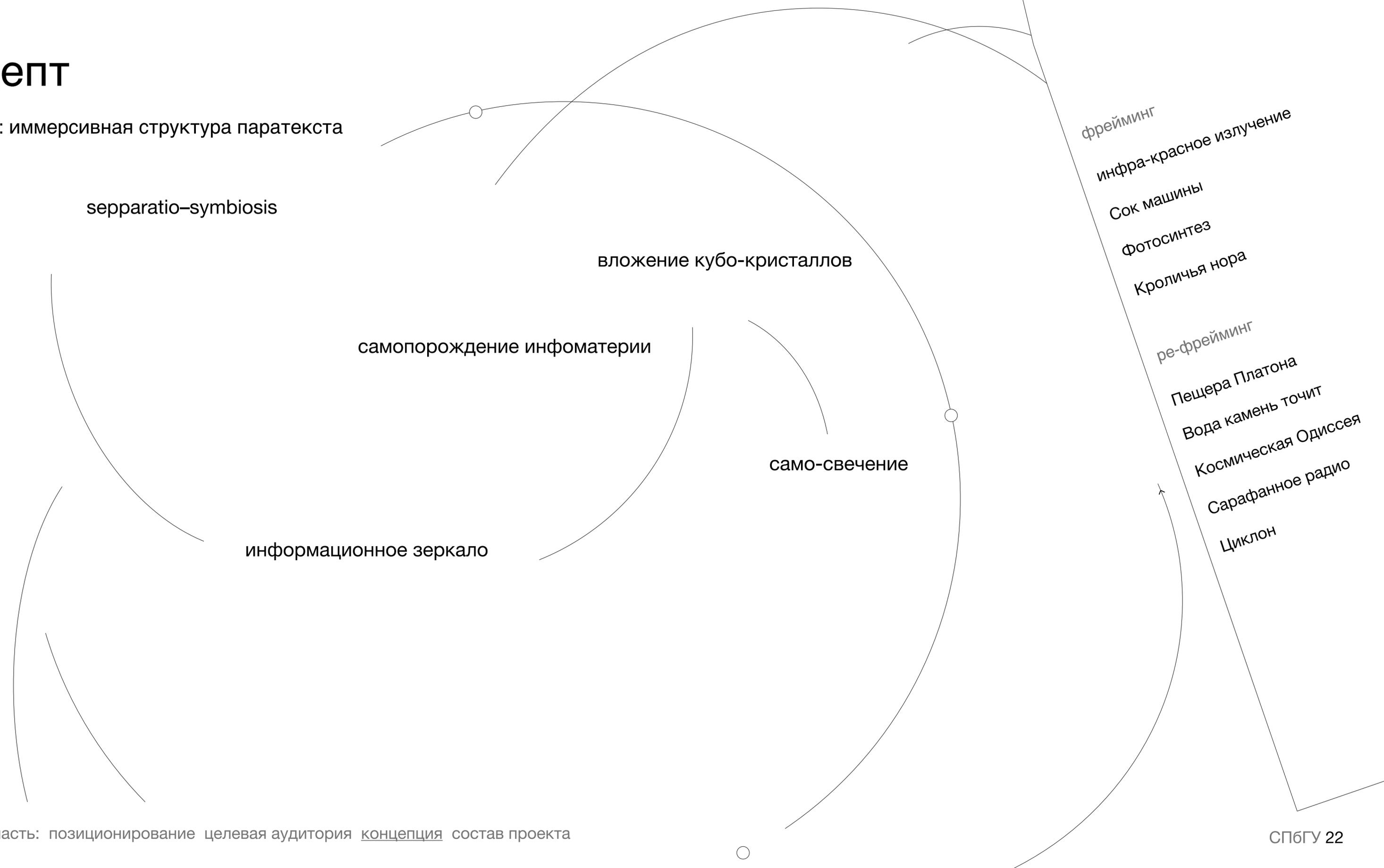
ищут новые инструменты и методы проектирования для удобной и комплексной работы

продюсеры

заинтересованы в эффективной организации мероприятия

Концепт

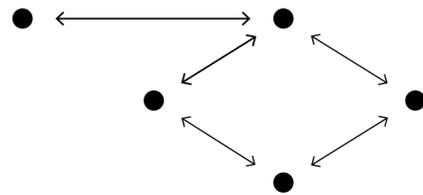
концепция: иммерсивная структура паратекста



Состав проекта

[1 уровень]

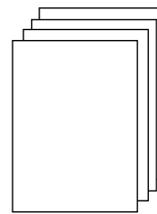
метод проектирования



[2 уровень]

печатное издание

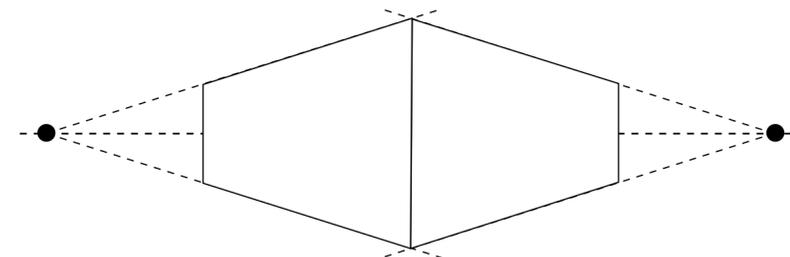
175 x 120 мм
1020 x 270 мм



[3 уровень]

апробация метода

сценарии
презентаций



Цели метода

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

Метод

вступление

цель презентации

обзор

коммуникация

формат

эксперимент

характер аудитории

практика

роли

дискуссия

импровизация

тестирование

настройка

темпоральная логика

концентрическое время

стейдж-дизайн

свет и тень

ветвящееся время

саунд-скейп

симультанность

движение

время сна

костюм

обратное течение времени

инсталлирование

принцип пространства

струны

ссылки на источники

принцип экрана

...

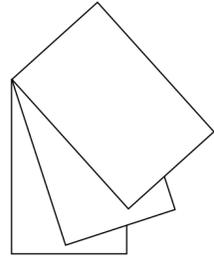
самопорождение

люминесценция

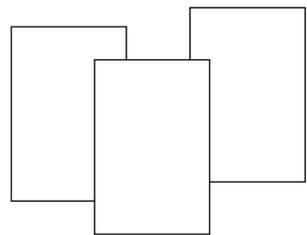
мурмурация

Конструкция

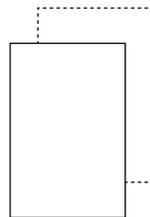
Печатное издание:



просмотр



переструктурирование



дополнение

блок с текстами



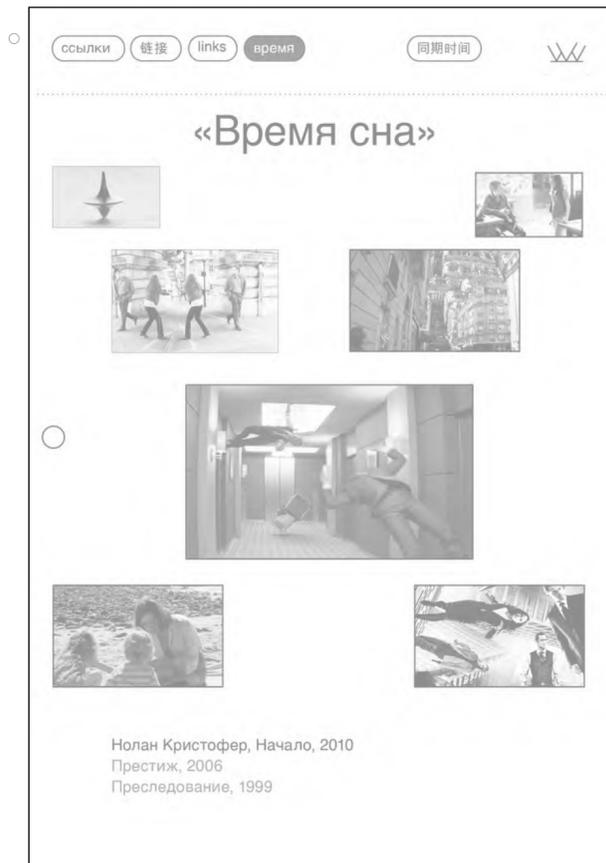
120 мм

блок со схемой



175 мм

блок со ссылками



Helvetica Regular



Графическая реализация

стратегия

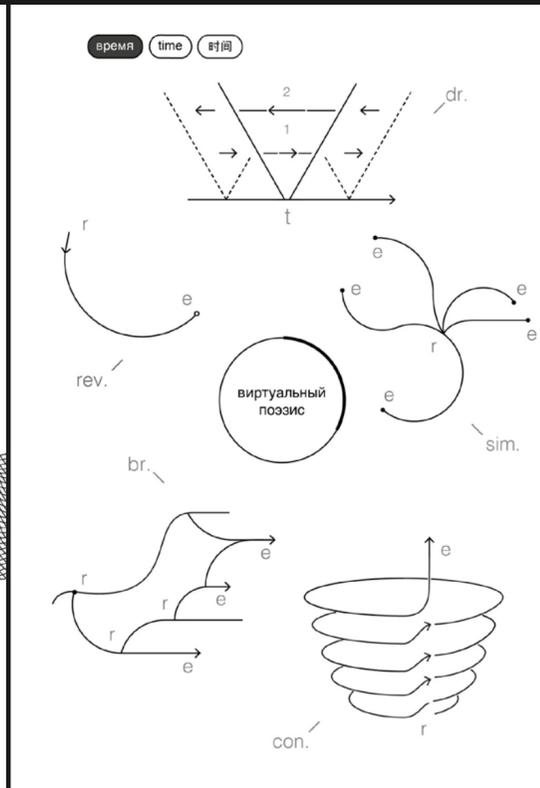
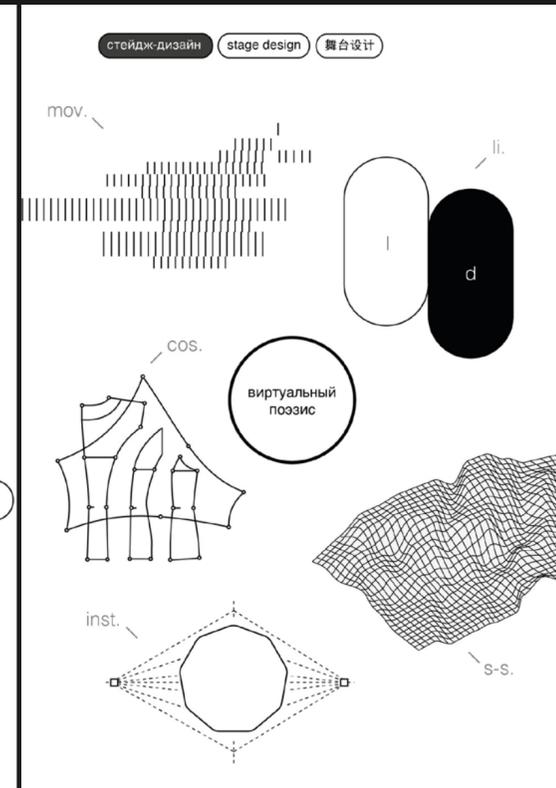
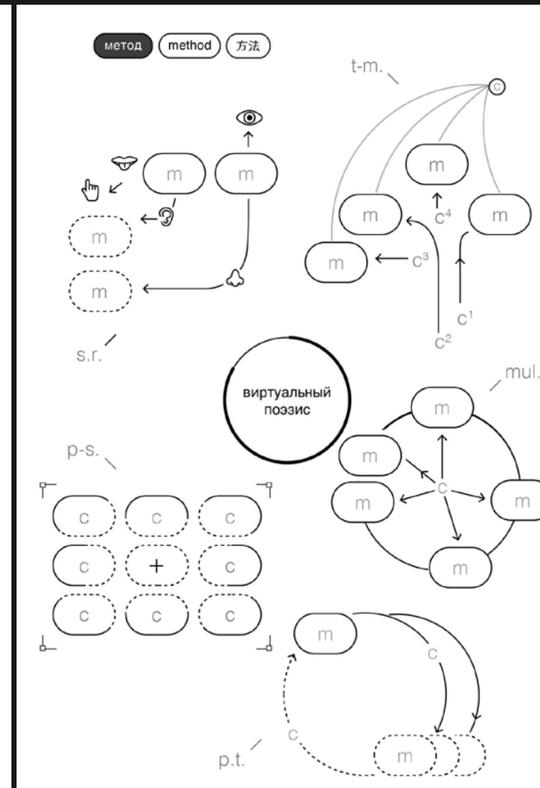
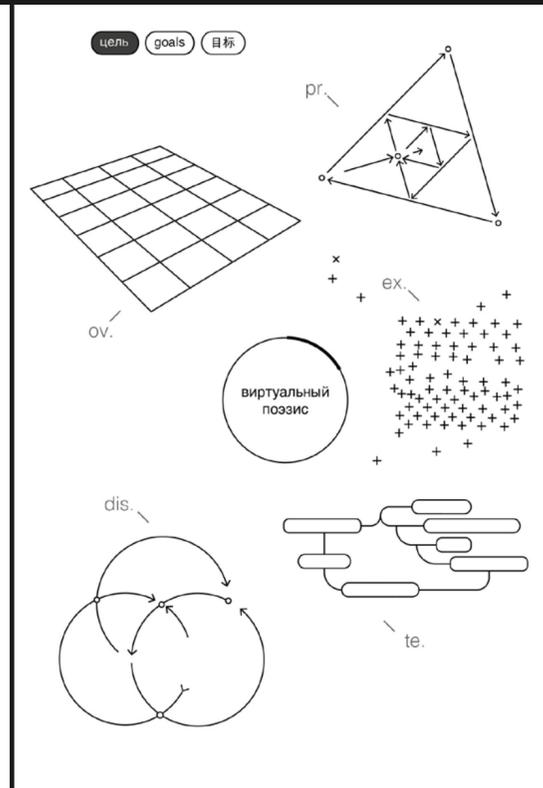
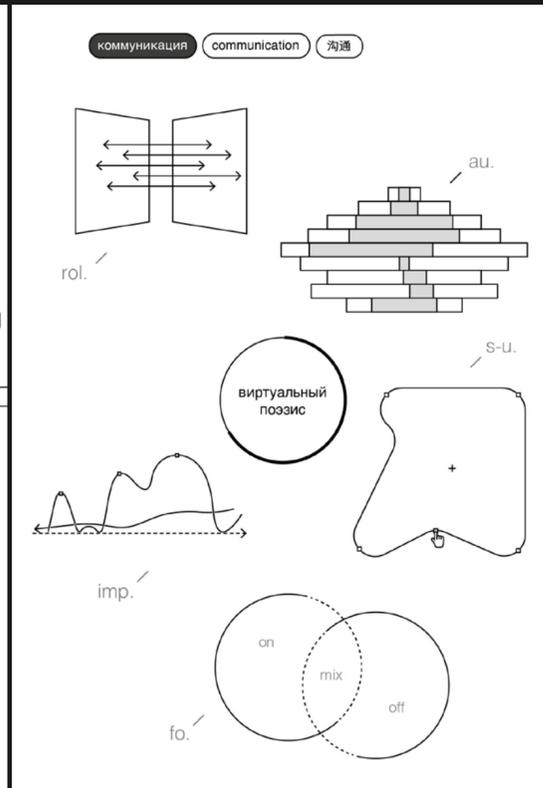
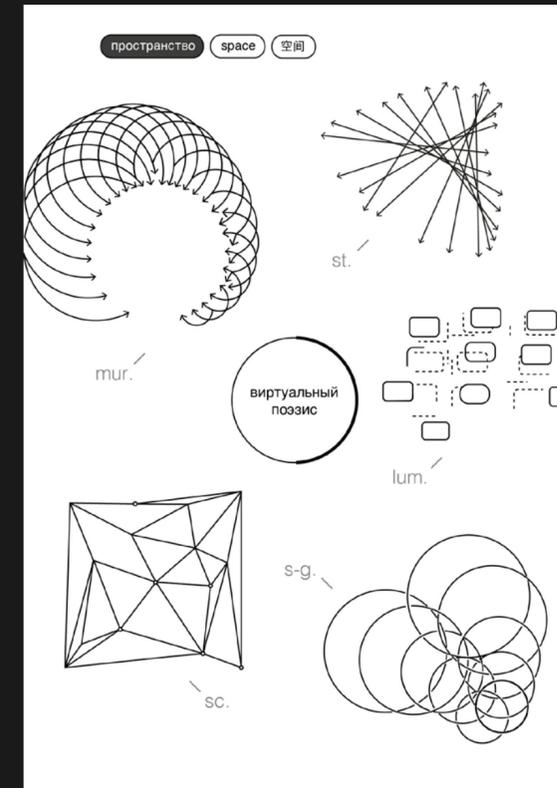
темпоральная логика

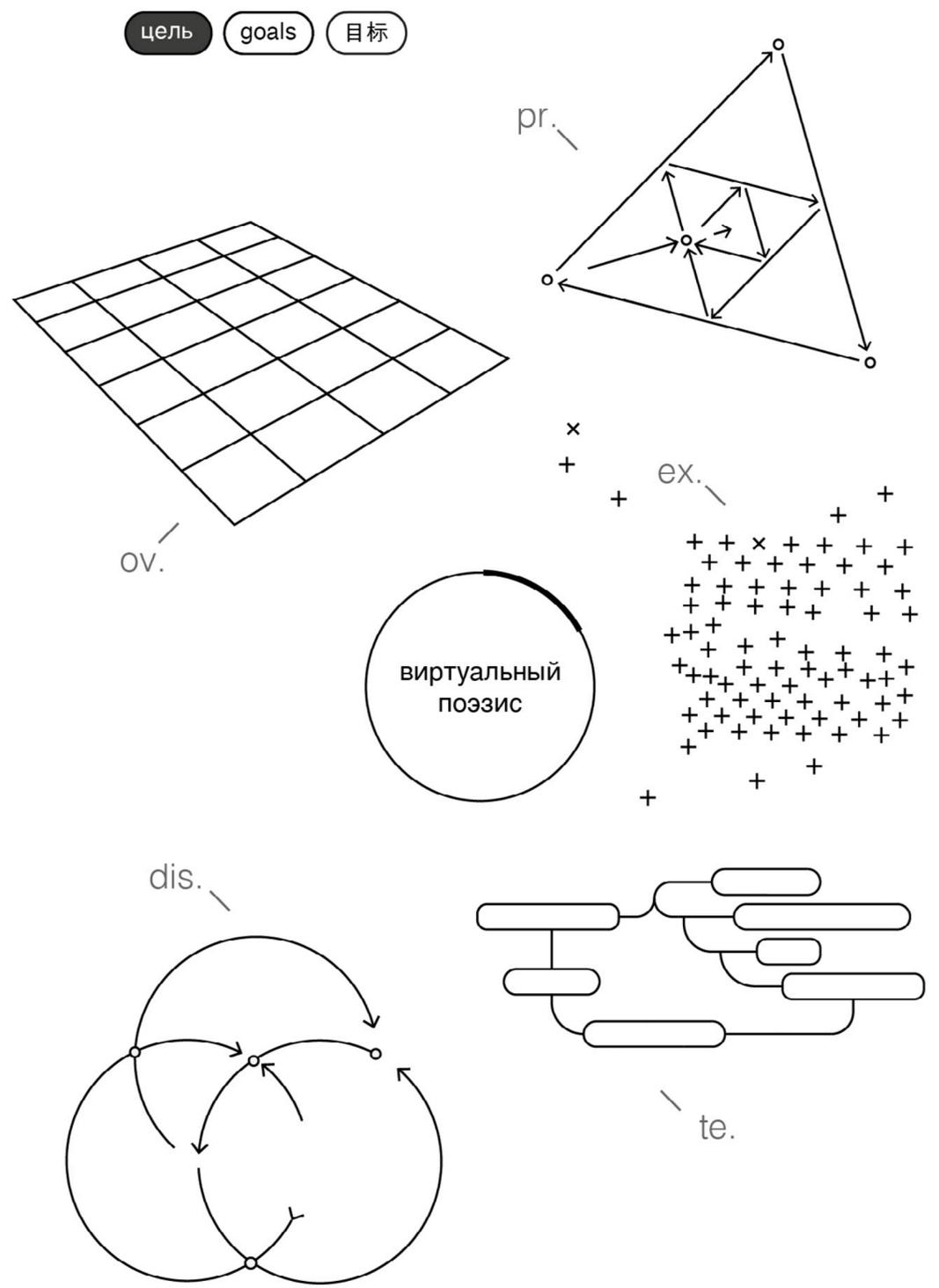
принцип пространства

коммуникация

метод медиа

стейдж-дизайн





цель стратегия задачи направление 目标
контент 概述 overview

Обзор

(1) of presentation, which in its turn conveys the essence of a hybrid environment.

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 目标
поиск 实验 experiment

Эксперимент

(2) tasks and aims to extend the researcher's understanding of the possibilities

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

цель стратегия задачи направление 目标
транспирование 实践 practice

Практика

(3) is based on a 'branching' algorithm that adapts to the researcher/designer's

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

цель стратегия задачи направление 目标
диалог 讨论 discussion

Дискуссия

(4) program for creating a performative presentation. The method that was developed

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.

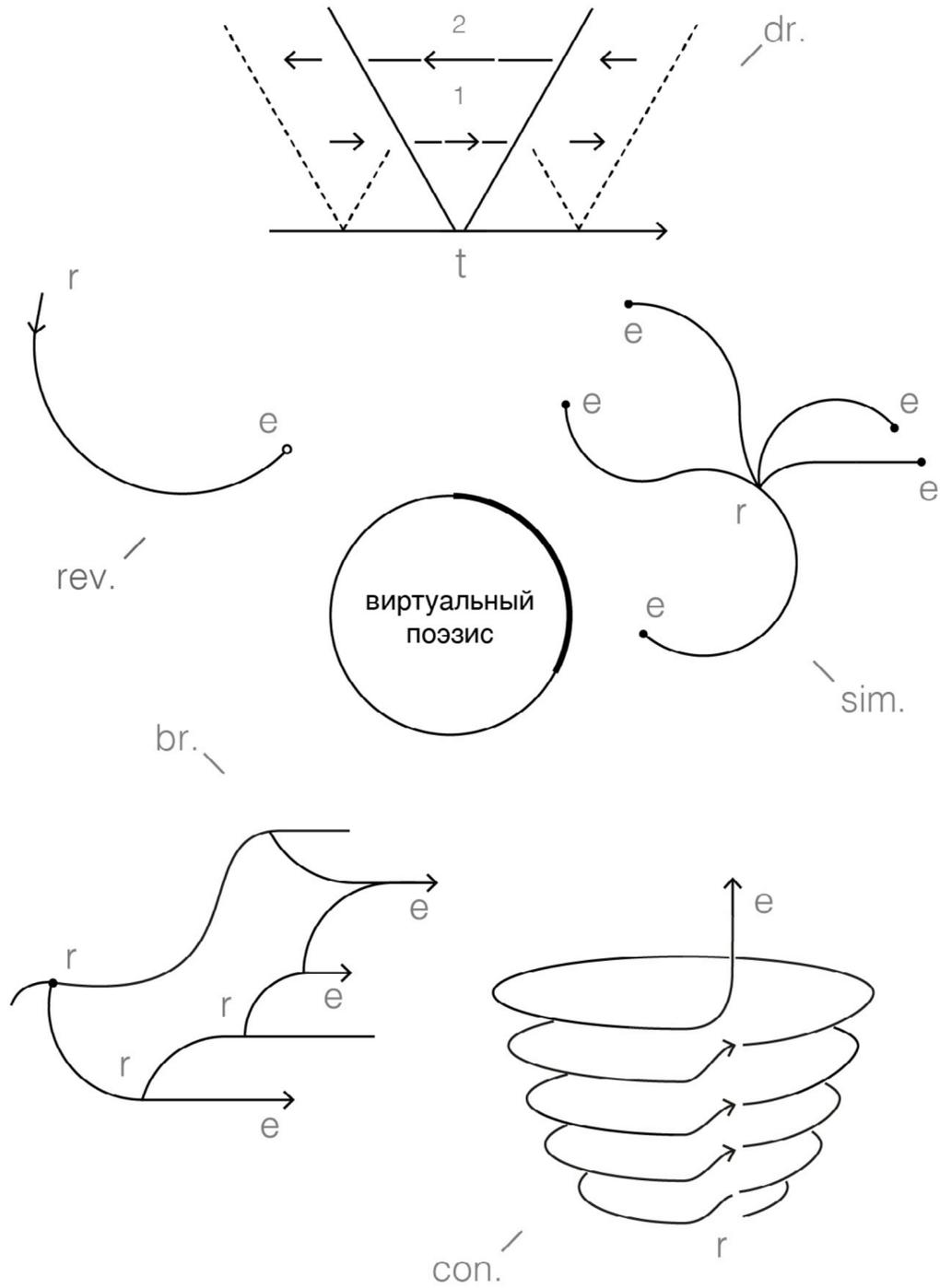
цель стратегия задачи направление 目标
проверка 检验 test

Тестирование

(5) Principles of Presenting Scientific Research», which contains a comprehensive

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

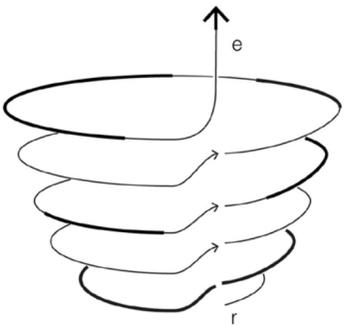
время time 时间



(6) such systems is the method developed as part of the research «Virtual Poesis»:

время темп нарратив ритм 时间
время травмы спиральное время concentric time

Концентрическое

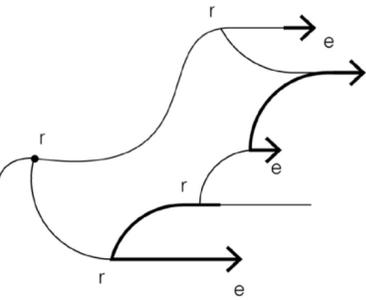


г — причина е — следствие
Время циклического возвращения в одну условную точку с поэтическим раскрытием содержания. Движение происходит по спирали, а внешние атрибуты изменяются, сохраняя логику посыла.

(7) of presentation at the intersection of disciplines. An example of creating

время темп нарратив ритм 时间
время выбора ветвление времени branching out time

Ветвящееся время

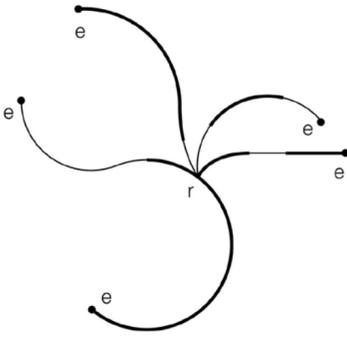


г — причина е — следствие
События размножаются и развиваются параллельно. Поэтому образование нескольких сюжетных линий предполагает повествование с переходами между ними или соединении разных вариантов исхода.

(8) dimensions of the project; non-linear narrative structures and the design

время темп нарратив ритм 时间
одновременность одновременность simultaneous time

Симультанность

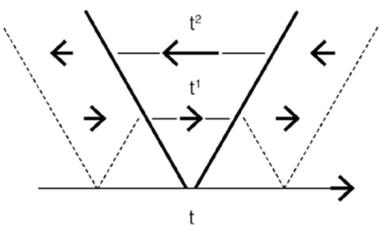


г — причина е — следствие
Причина и следствие одновременно влияют на ход событий. Нелинейный способ схватывания времени предполагает, что процесс формируется с взаимовлиянием событий прошлого и будущего.

(9) of the audience; the creation of metaphorical, allegorical and non-figurative

время темп нарратив ритм 时间
нелинейность сонное время time of dream

«Время сна»

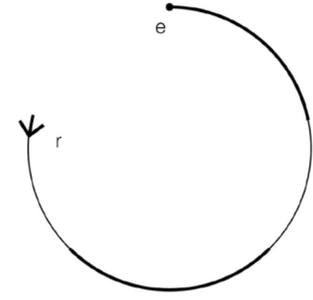


t — темп
Концепция равноуровневого потока времени предполагает, что в один и тот же промежуток времени могут происходить события разные по потенциалу и скорости происходящего.

(10) systems to function are openness to «co-authorship» and implied participation

время темп нарратив ритм 时间
инверсия обратный поток reverse current

Обратное течение



г — причина е — следствие
История, раскручивающаяся назад, то есть в начале повествования предьявляется совершенное событие. Причина происходящего поэтически раскрывается и проявляется к завершению сюжета.

пространство space 空间

mur.

st.

lum.

sc.

s-g.

виртуальный поэзис

пространство принцип карта 空间
пересечение 琴弦原理 concept of string

Струны

(11) design of communication systems. The conditions needed for these communicative

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

пространство принцип карта 空间
инсталляция 屏幕的原理 screen principle

Принцип экрана

(12) of the digital environment, the study formulated basic principles for the

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

пространство принцип карта 空间
алгоритм 自我定义 self-generated

Самопорождение

(13) of dynamic contemporary art, as well as a detailed examination of the nature

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

пространство принцип карта 空间
вспышки 发光性 luminescence

Люминесценция

(14) on meta-modernism, convergent

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

пространство принцип карта 空间
перемещение 迁徙 murmuration principle

Мурмурация

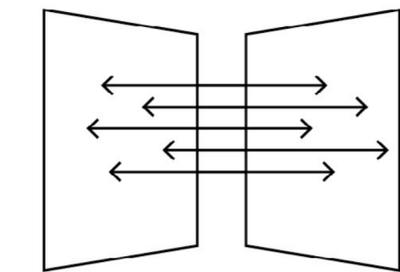
(15) of a dynamically changing world. Through the analysis of studies and concepts

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

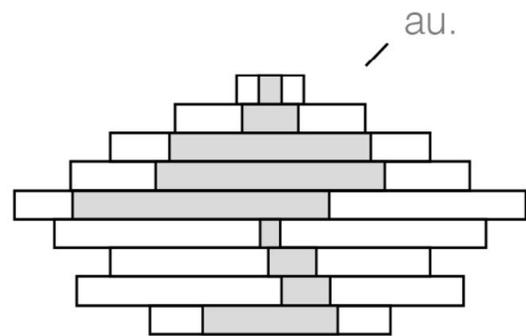
КОММУНИКАЦИЯ

communication

沟通



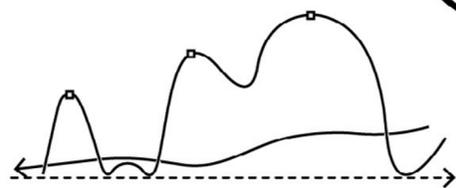
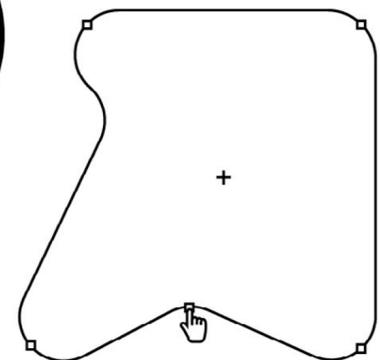
rol.



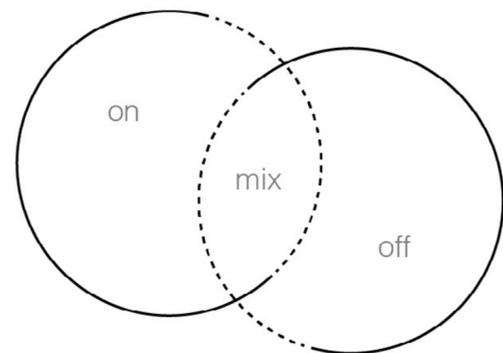
au.



s-u.



imp.

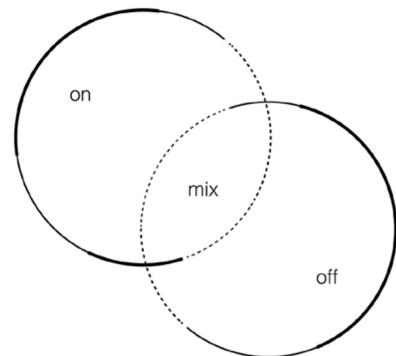


fo.

(16) current approaches to the organization of knowledge under the conditions

коммуникация аудитория взаимодействие沟通
 присутствие 形式 format

Формат



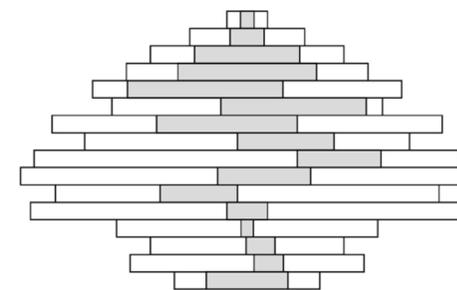
on – онлайн mix – смешанная off – офлайн

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».

(17) the text and the project itself. This method allowed us to understand

коммуникация аудитория взаимодействие沟通
 фокусирование 受众类型 type of audience

Аудитория

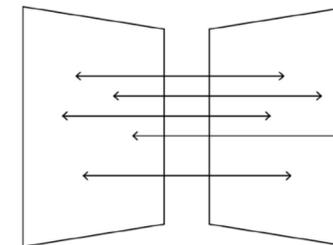


Постоянные Кочевники
 Эксперты Новички
 Теоретики Практики

(18) strategy, which combines «mosaic perception» and an implosive way of forming

коммуникация аудитория взаимодействие沟通
 определение 角色 roles

Роль

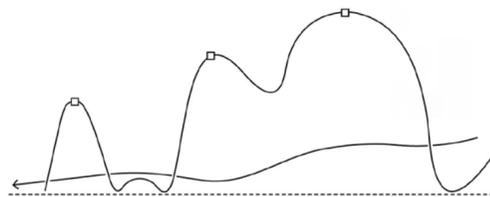


Учитель Ученик
 Экспериментатор Респондент
 Друг Друг
 Мастер Мастер
 Автор Рецензент

(19) decided to choose an interdisciplinary approach as the key research

коммуникация аудитория взаимодействие沟通
 относительность 即兴创作 improvisation

Импровизация

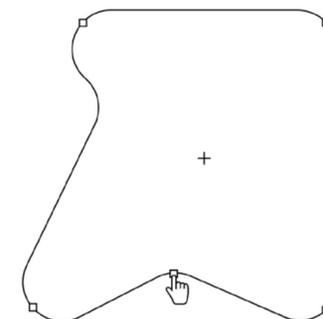


Ориентация на происходящий в данный момент контекст и готовность спонтанно действовать в тех или иных целях. Определение допустимого уровня импровизации означает некоторую степень необусловленности сценария.

(20) likened to the subject under consideration. Following this idea, it was

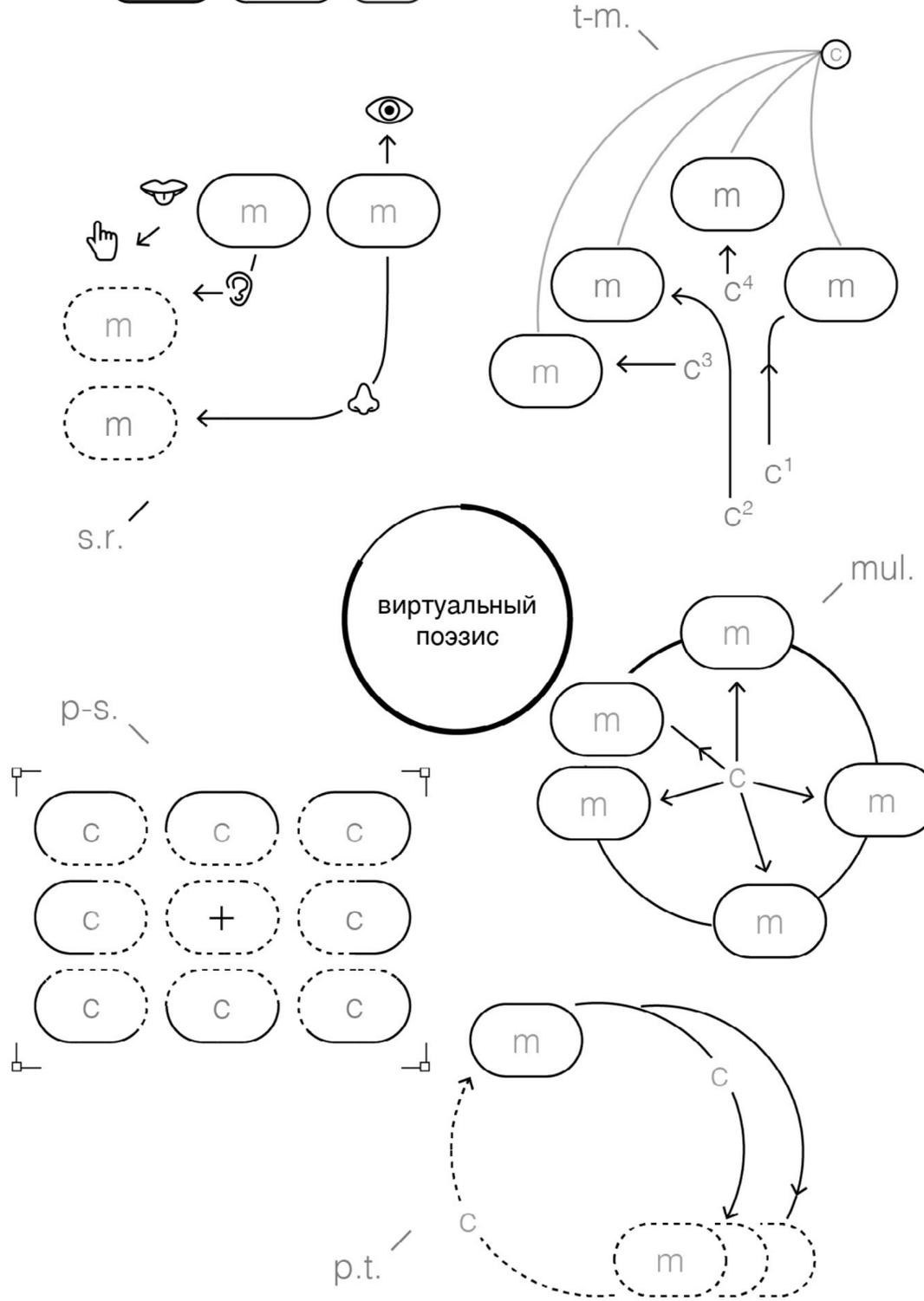
коммуникация аудитория взаимодействие沟通
 регулирование 设置 setup

Настройка



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

МЕТОД method 方法



метод взаимодействие структура 方法
 принцип дополнения 多媒体 multimedia

Мультимедиа

с – контент m – медиа-носитель

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

(21) or designer should also think and construct the project in a «hybrid way».

метод взаимодействие структура 方法
 принцип синхронизации 聚屏幕 poly-screen

Полиэкран

с – контент

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

(22) by the audience. This research makes the assumption that the researcher

метод взаимодействие структура 方法
 принцип распределения 跨媒体 transmediality

Трансмедиа

с – контент m – медиа-носитель

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

(23) with them and a specific method of creating meanings and their perception

метод взаимодействие структура 方法
 принцип интерпретации 平行文本 parallel text

Параллельный текст

с – контент m – медиа-носитель

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

(24) a combination of different cultural contexts, a dynamic approach to dealing

метод взаимодействие структура 方法
 принцип замещения 感官替代 sensory replacement

Сенсорная замена

m – медиа-носитель

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

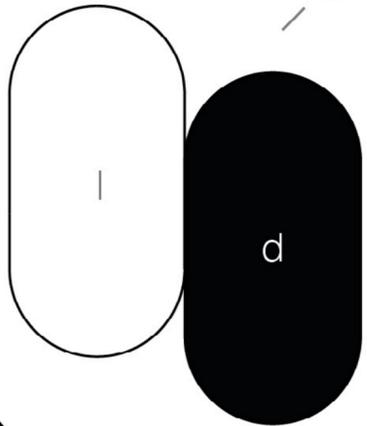
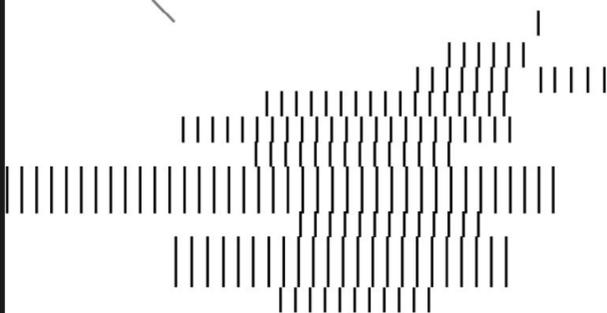
(25) people communicate and perceive the world around them. This notion implies

стейдж-дизайн

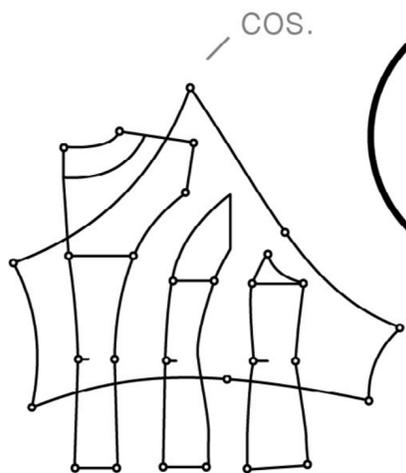
stage design

舞台设计

mov.

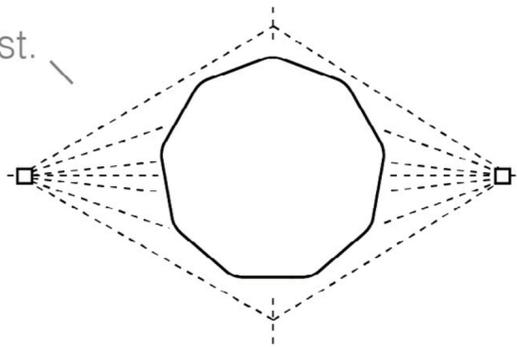


COS.

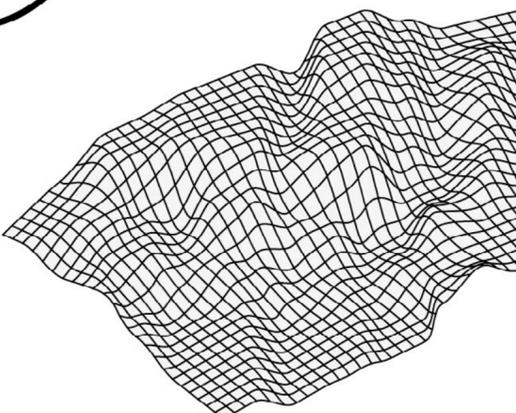


виртуальный поэзис

inst.



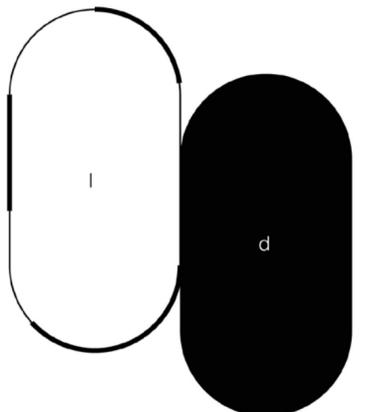
S-S.



(26) consequence of the changes that the digital environment has brought to the way

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

Свет и тень

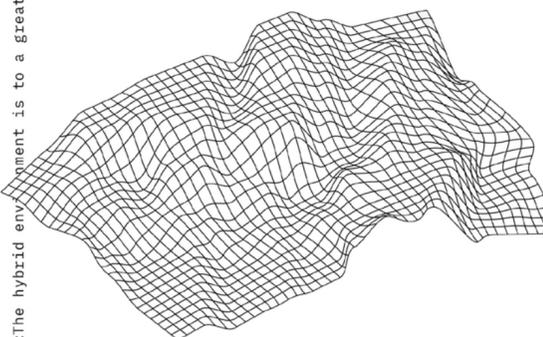


Настройка взаимодействия искусственно созданных световых сигналов. Трансформация ощущения человеком пространства и чувства равновесия.

(27) knowledge design. Abstract: The hybrid environment is to a great extent a natural

стейдж-дизайн медиа инструмент 舞台设计
сопровождение 音景 soundscape

Саунд-скейп

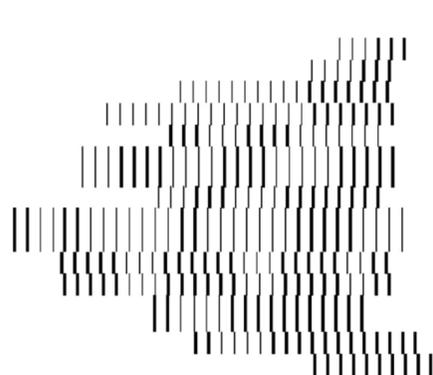


Создание условий для объёмного восприятия окружения способствует практике динамичного звукового пространства.

(28) research, interactive model, scientific knowledge design. Abstract: The hybrid

стейдж-дизайн медиа инструмент 舞台设计
перемещение 运动 movement

Движение

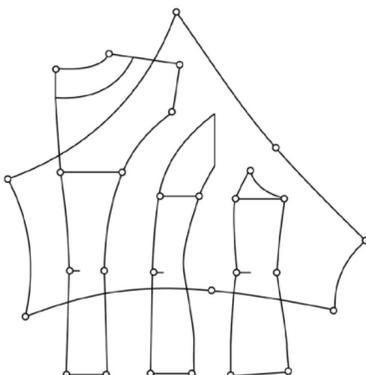


Тактическая схема движений исследователя и зрителей в процессе презентации. Способы и логика передвижений содержат смысловые послания.

(29) performative presentation, hybrid environment, design education, immersive

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

Костюм

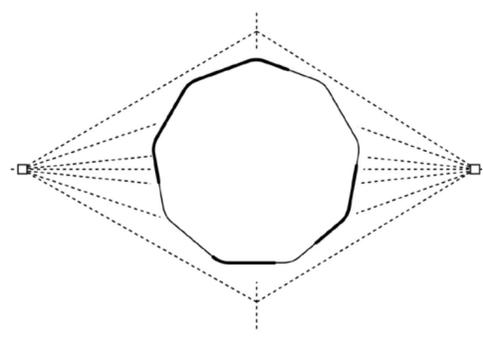


Выражение отдельного образа или концепции презентации посредством проектирования костюма, его стиля или других атрибутов внешнего вида исследователя или зрителей.

(30) Title: Virtual poesis: principles for presenting scientific research. Keywords:

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

Инсталлирование



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



Виртуальный поззис: принципы презентации научного исследования

1 вступление содержание

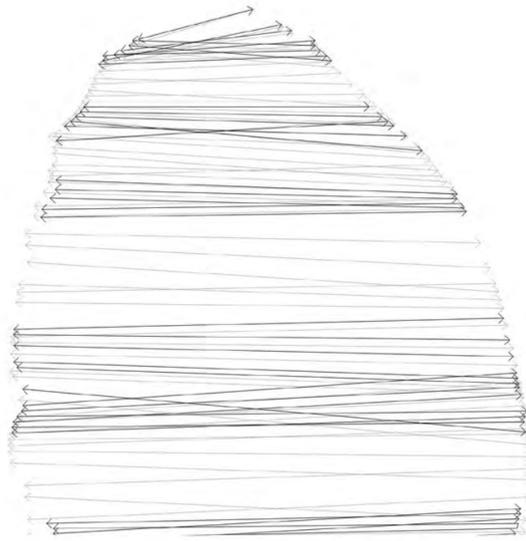
- 1 цель презентации
- 2 темпоральная логика
- 3 принцип пространства
- 4 коммуникация с аудиторией
- 5 метод взаимодействия медиа
- 6 инструменты стейдж-дизайна

Этапы представлены в вариативных категориях открытых для дополнения. Метод будет актуален для исследователей любых научных областей, заинтересованных в нестандартном и комплексном подходе к презентации знаний. Результатом работы с методом предполагается разработанный сценарий и графическая карта презентации.

2 вступление контекст

Культура «мета»

Создание вариативности в смыслах и динамичности сценариев презентации.



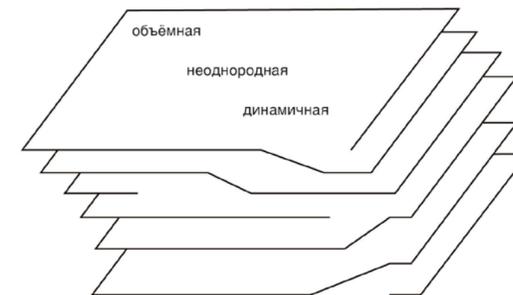
3 вступление содержание

Метод представляет комплексный подход к организации перформативного сценария. 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 поззиса» 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.

4 вступление контекст

Гибридная среда

- 1 есть структура, склонная к порождению разнородных смыслов
- 2 предполагает иное представление о прошлом и будущем в пользу нелинейности
- 3 способствует коллективному интеллекту, ретрабализации и тотальному расширению «нервной системы» вовне



ссылки | [ссылки](#) | [links](#) | [links](#) | время | [время](#) | [睡眠時間](#)

«Время сна»



Нолан Кристофер, Начало, 2010
Престиж, 2006
Преследование, 1999

ссылки | [ссылки](#) | [links](#) | [links](#) | время | [время](#) | [逆向流动](#)

Обратное течение



Нолан Кристофер, Довод, 2020
Помни, 2000
Гаспар Нозе, Необратимость, 2002

ссылки | [ссылки](#) | [links](#) | [links](#) | время | [время](#) | [同时性](#)

Симультанность



Дени Вильнёв, Прибытие, 2016
Тед Чан, История твоей жизни, 1998

ссылки | [ссылки](#) | [links](#) | [links](#) | пространство | [пространство](#) | [迁徙](#)

Мурмурация



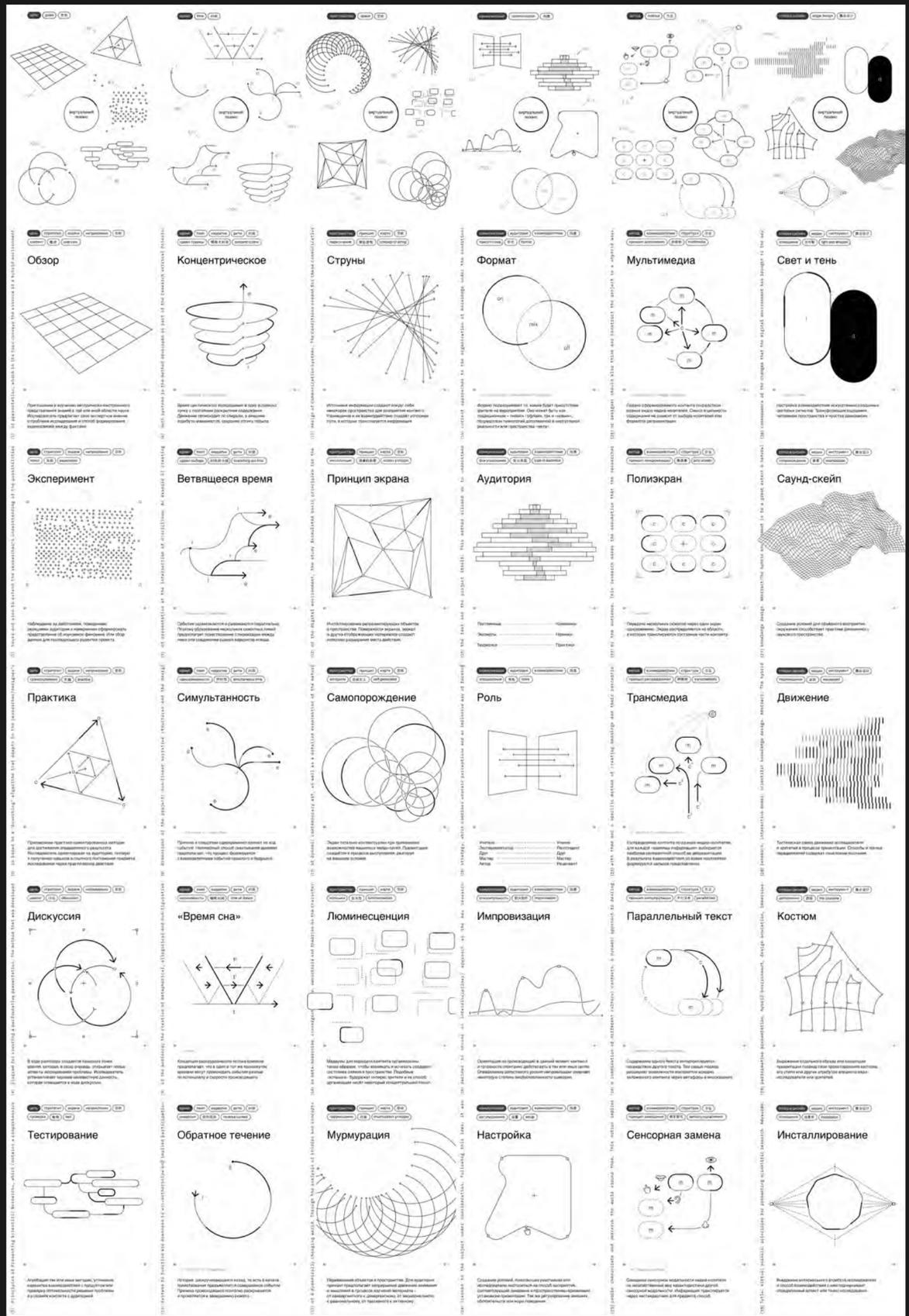
явление скоординированного полёта огромных стай птиц

ссылки | [ссылки](#) | [links](#) | [links](#) | пространство | [пространство](#) | [发光性](#)

Люминесценция







лицевая сторона

обратная сторона: «Цифровое» полотно 1050 x 720 мм делится на 36 частей



Коммуникативная часть

АПРОБАЦИЯ

1.

ТЕЗИСЫ И ГИПОТЕЗЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

2.

РЕЖИССИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

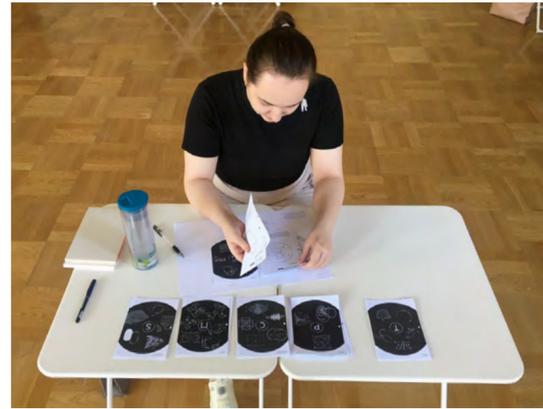
3.

РЕАЛИЗАЦИЯ ПЕРФОРМАТИВНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ

постановка проблемы
научного исследования
для дальнейшей их
реализации посредством
презентации

метод и принципы
дизайна относительно
научного текста

перформация
презентации



Выводы: метод расширяет представления исследователя о возможностях презентации

метод представляет сформированный подход к проектированию, способствующий быстрому ориентированию в материале и комплексному мышлению

Сценарий презентации
 А. Соколовой
 «Монтаж как
 метод организации
 пространства в среде
 дизайн-образования»

режиссирование презентации стратегия презентации: эксперимент + тестирование

этапы сценария:

какие действия?
 в какой последовательности?
 какие нюансы?

расположение экранов

объекты

положение аудитории

векторы движения

взаимосвязи медиа

позтапность

сценография

Экран

Печатные носители

Компьютеры

Ключевые тезисы исследования

- Целое есть динамичное открытое
- Множества есть закрытое
- Монтаж и есть Целое
- Монтаж - это длительность, темпоральность
- Синергия - Целое больше чем просто сумма его частей (Множеств)

Этап 1: Предвосхищение Целого

- Рассмотрение произведения «Хазарский словарь» как со сложной открытой динамической системой. Предполагается, что рецепиенты подготовлены и читали произведение.
- Краткая презентация о методе и ходе эксперимента на экране и общая со-настройка.

Этап 2: Изучение Множеств. Определение уровней абстракции

- Рецепиентам предлагается изучить серию печатных носителей с героями и историями произведения, разложенную на полу. Во время изучения материала рецепиенты могут двигаться беспорядочно и хаотично между носителями.

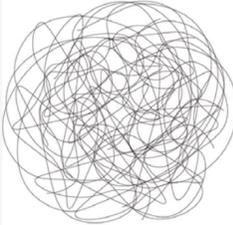
Этап 3: Монтаж. Установка внутренних взаимосвязей.

- Изучение на практике понятий: Конвенциональная интермедальность; референтная интермедальность (гипертекстуальность) и самореферентность; нормативная интермедальность (трансмедальность). Спонтанный порядок (эмерджентность)
- Открытая дискуссия между рецепиентами. Рецепиентам необходимо с помощью нитей выстроить взаимосвязи внутри произведения. Совместный симультанный монтаж.
- Рецепиентам предлагается с помощью компьютеров и принтеров дополнить общую систему произведения отсылками извне

Этап 4: Трейлер

- Рецепиентам предлагается проанализировать разросшуюся систему и проанализировать использованные принципы монтажа
- Совместно создать мультимедийный трейлер к произведению, основываясь на изученном материале

семаграмма



Сценарий презентации
Е. Матыжевой
«Метавселенная в
индустрии искусства:
реконструкция культуры
и менталитета»

режиссирование презентации

стратегия презентации: обзор + дискуссия

этапы сценария:

расположение экранов

объекты

положение аудитории

векторы движения

взаимосвязи медиа

позатанность

сценография

какие действия?
в какой последовательности?
какие нюансы?

1. Этап вводной информации
мини-экскурс (лекция) на тему реального и виртуального искусства: точки пересечения, историческая сводка, примеры интерактивного искусства.

2. Этап дискуссии
обсуждение концепции виртуального искусства с потенциальной аудиторией: с людьми, интересующимися искусством или профессионалами в области искусства.

3. Этап свободного перемещения
Аудитория может свободно перемещаться по пространству, изучая инсталляции

Нюансы:

a) на протяжении всей презентации перед аудиторией должны быть примеры виртуального искусства

b) обстановка должна располагать к обсуждению темы: задействованы не только экраны, но и потолок, стены, пол. Демонстрация digital-art.

c) информация может быть озвучена не только рассказчиком, но и нейросетью.

● аудитория расположена в центре действия. Она может быть повернута к рассказчику или к стенам с контентом

⊗ рассказчик, ведущий лекцию

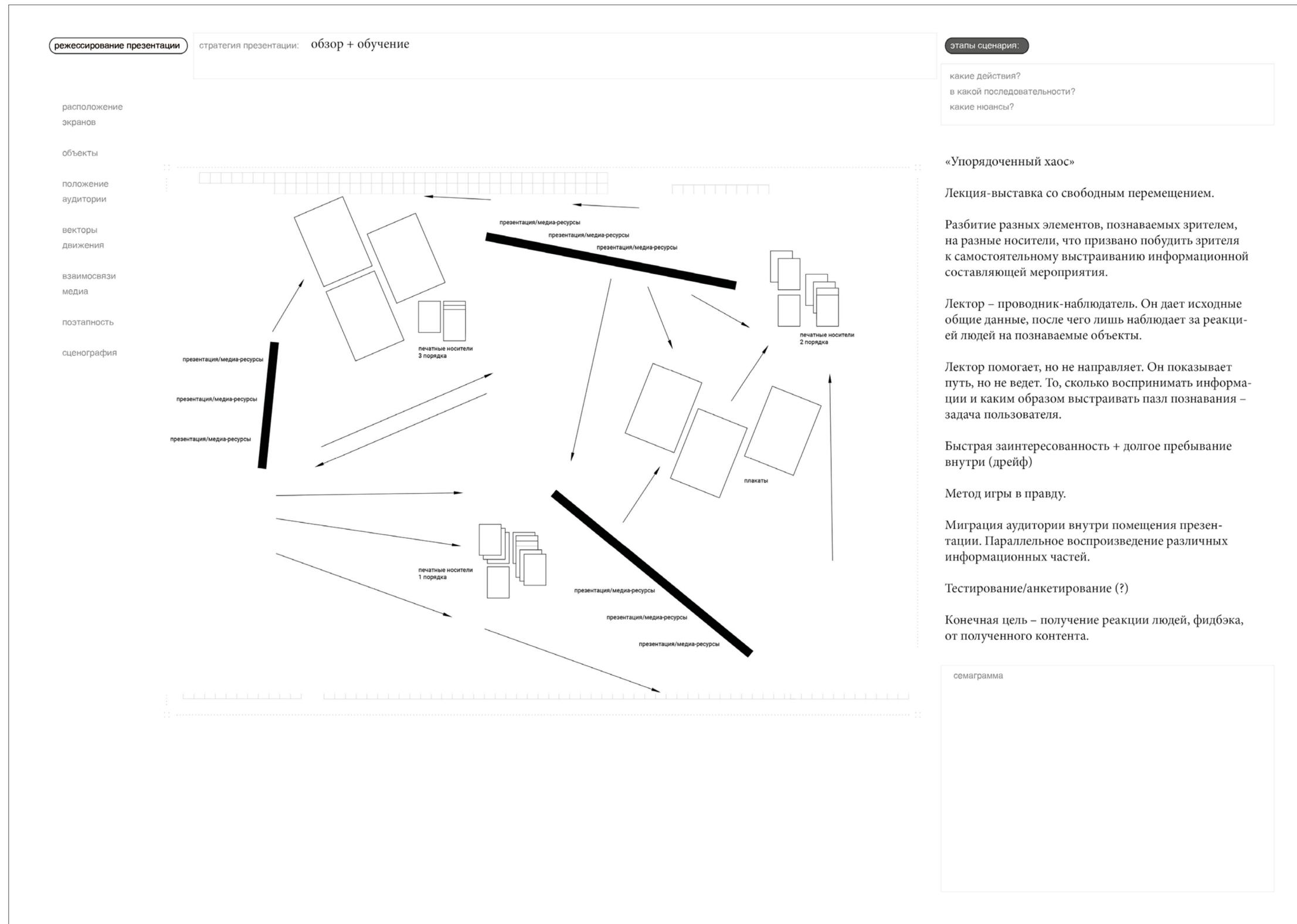
○ звук

---> система взаимодействия

● экран и инсталляции

семаграмма

Сценарий презентации
С. Насимовой
«Нелинейное восприятие
как способ прочтения
дизайн-продукта»



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