

Проектирование визуальной системы для организации эко-ориентированного жизненного пространства

Валерия Румянцева
СПбГУ
2020-2021

Руководители:

Лола Г. Н.
доктор философских
наук, профессор

Александрова Т. И.
старший преподаватель
кафедры дизайна

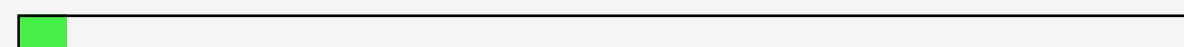


ТЕОРИЯ

ТЕОРИЯ

КОНЦЕПТ

ПРОЕКТ



СТРУКТУРА ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ

1

ОСМЫСЛЕНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ
ПРОБЛЕМАТИКИ В XXI ВЕКЕ

1.1

Осмысление экологической
ситуации в современном
социокультурном контексте

1.2

Роль дизайна в формировании
взаимоотношений человека
и природы

2

ДИЗАЙН КАК ПРАКТИКА
ОРГАНИЗАЦИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
ЧЕЛОВЕКА С ОКРУЖАЮЩИМ
ПРОСТРАНСТВОМ

2.1

Методологические подходы
к проектированию эко
ориентированных проектов

2.2

Современные практики
экологического проектирования

3

РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ
ИНФОРМАЦИОННОГО РЕСУРСА
ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ
ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ЖИЗНЕННОГО
ПРОСТРАНСТВА

3.1

Концепция проекта

3.2

Описание проекта

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ТЕОРИИ



ЦЕЛЬ

изучение тенденций экологического мышления и эко-ориентированных подходов в дизайне в XXI веке

ЗАДАЧИ

1. изучение социокультурного контекста, связанного с эпохой антропоцена
2. исследование теоретических основ нового понимания экологии в XXI веке
3. изучение современных методологических концепций в дизайне
4. изучение примеров формирования экологических вопросов в современном искусстве
5. анализ экологических и анти экологических проектов дизайна
6. изучение проектов, направленных на установление связи между виртуальной и природной средой
7. определение основных тенденций дизайн-проектирования в контексте нового понимания экологии

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ

* ФИЛОСОФИЯ ТИМОТИ МОРТОНА

* CRADLE-TO-CRADLE

* ДИЗАЙН ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ ПОВЕДЕНЧЕСКИХ ПРИВЫЧЕК (DfBC)

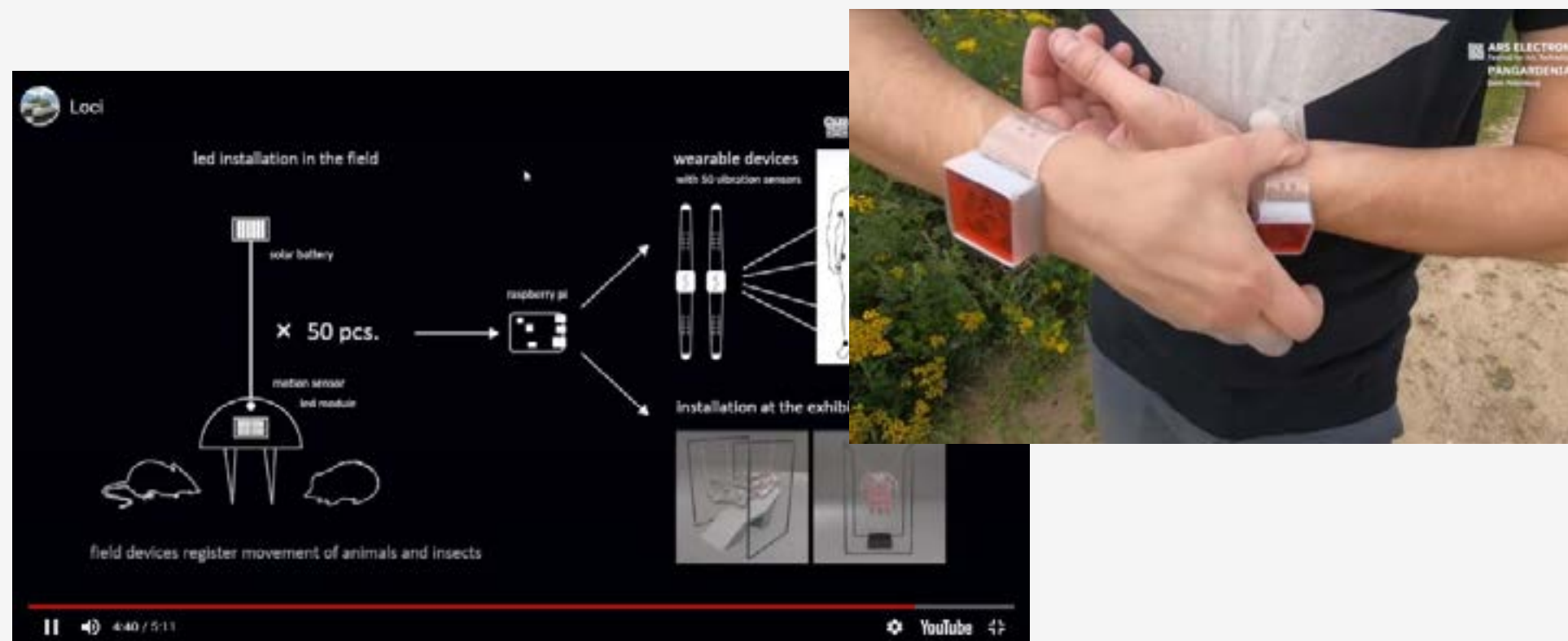
* СПЕКУЛЯТИВНЫЙ ДИЗАЙН

ТИМОТИ МОРТОН

Экофилософ Тимоти Мортон предлагает рассмотреть экологические проблемы через призму иронии: представить себя не в мире, находящемся на грани катастрофы, а в мире, где катастрофа уже случилась. «Если вы уж мертвы, бояться больше нечего, так ведь?» . Парадокс современного мира заключается по Мортону в том, что большинство экологических речей и решений по сути не являются экологичными и создают новый цикл проблем. Возможно, изобретение новых инструментов не так уж необходимо и лучше работать с теми данными, что мы имеем, применяя принцип масштабирования для отслеживания последствий.

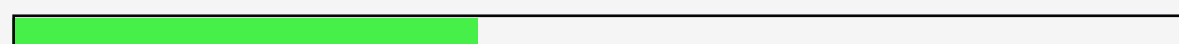


“Стать экологичным” 2018
издательство Garage



“Стать экологичным” 2018
издательство Garage

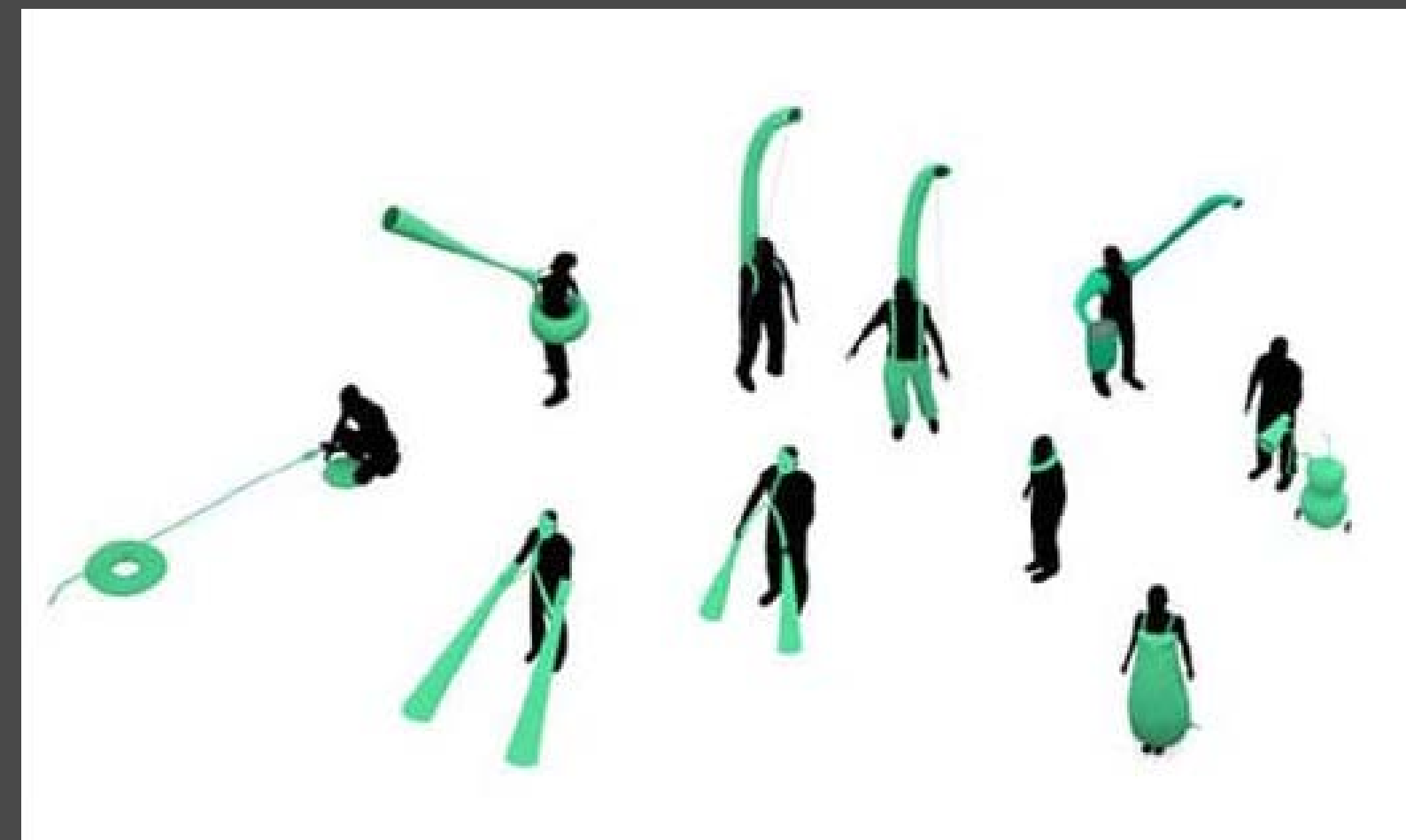
ТЕОРИЯ КОНЦЕПТ ПРОЕКТ



СПЕКУЛЯТИВНЫЙ ДИЗАЙН

А ЧТО, ЕСЛИ ?...

Спекулятивный дизайн стремится подвергать сомнению привычные для нас вещи и задавать неудобные вопросы. Его цель – моделировать возможные сценарии будущего, которые могут быть частью этого будущего.



БЫТЬ КОМПАСОМ, А НЕ
КАРТОЙ

ДИЗАЙН ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ ПРИВЫЧЕК ПОВЕДЕНИЯ

Изменения в сознании недостаточно для изменения поведения. Дизайн может способствовать переходу к новым моделям поведения.

1. ВЫЯВЛЕНИЕ БАРЬЕРОВ И ПРЕИМУЩЕСТВ



- 1. Обзор литературы
- 2. Опрос
- 3. Исследование

2. РАЗРАБОТКА ЭФФЕКТИВНЫХ СТРАТЕГИЙ НА ОСНОВЕ ЭФФЕКТИВНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

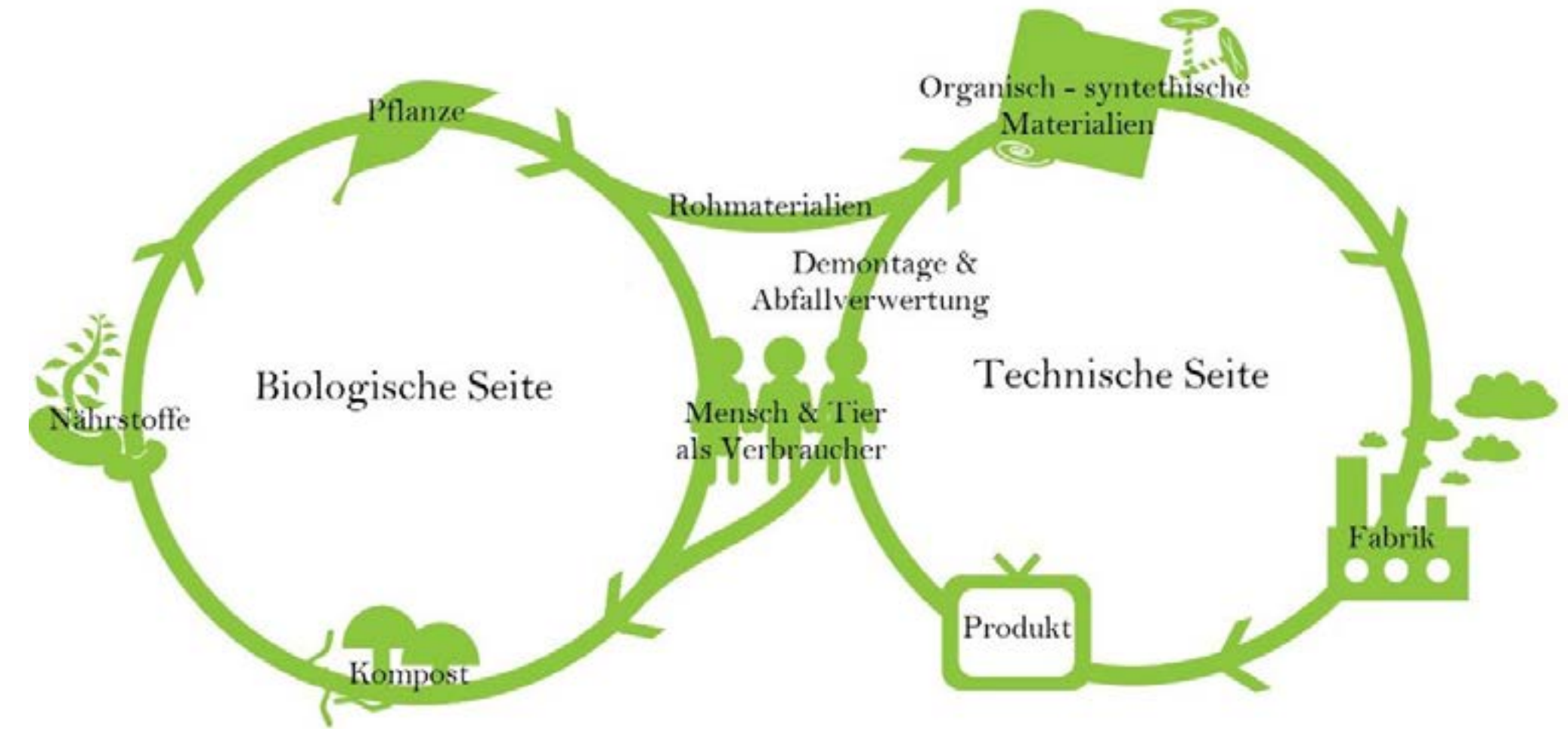


- 1. Подсказки
- 2. Нормы
- 3. Выявление и устранение «внешних барьеров»

3. ПИЛОТИРОВАНИЕ СТРАТЕГИИ И ОЦЕНКА

3.

CRADLE TO CRADLE



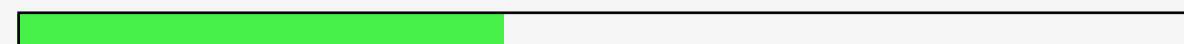
КОНЦЕПЦИЯ



ТЕОРИЯ

КОНЦЕПТ

ПРОЕКТ



1

Барьеры при переходе от теории к практике

1.1

Недостаток времени, чтобы разбираться в правилах и следовать им

1.2

Слишком много аспектов нужно учитывать для совершения экологичного выбора

2

Недостаток мотивации

2.1.

Стремление игнорировать экологические проблемы из-за ощущения их неразрешимости

2.2.

Недоверие аудитории к экологическим проектам в связи с недостоверностью информации, большим количеством "фактоидов" (Мортон) и эксплуатацией темы маркетологами

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

* ЦЕЛЬ

Создание инструмента для выстраивания эко-ориентированного жизненного пространства и мышления

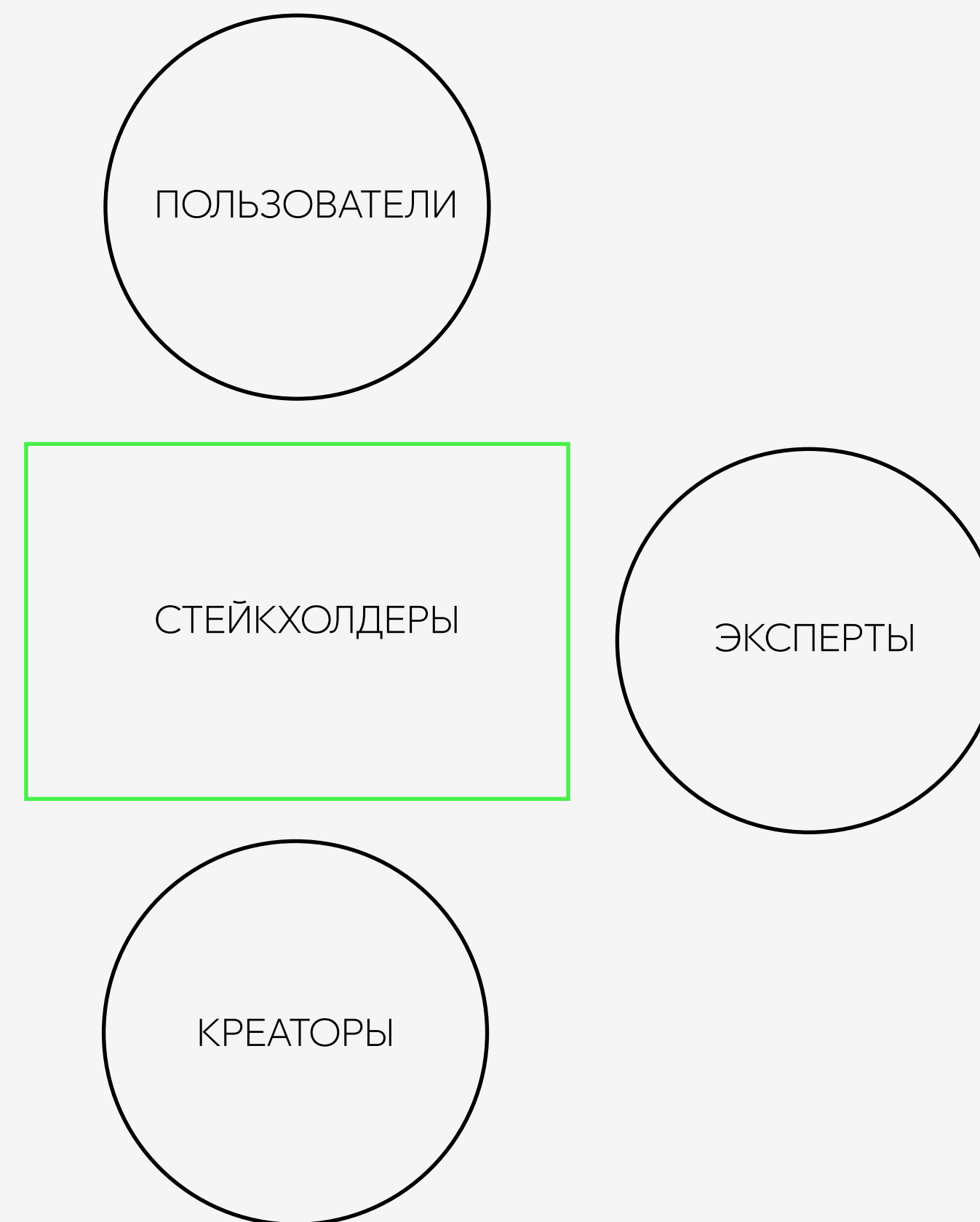
ЗАДАЧИ

1. Изучить критерии “экологического выбора” и основные факторы антропогенного воздействия на окружающую среду
2. Сформировать критерии для формирования контента информационного ресурса
3. Провести анализ целевой аудитории проекта
4. Сформировать перечень ключевых компетенций будущего продукта
5. Разработать концепцию и визуальный образ проекта
6. Разработать информационную структуру проекта
7. Реализовать в системе экологического инфополя многоуровневый проект, направленный на вовлечение пользователя в эко-пространство

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ



Разрабатываемый проект представляет собой платформу для коммуникации между различными стейкхолдерами (участниками). Условно целевую аудиторию проекта можно разделить на три группы - пользователи (потребители), креаторы (дизайнеры, архитекторы, музыканты и др.) и эксперты (специалисты в области устойчивого дизайна, экологи, материаловеды, инженеры-технологи и др.). Основная целевую аудиторию проекта составляют технологически продвинутые пользователи, которым не безразличны экологические проблемы.



ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ



ВИРТУАЛЬНЫЙ CONCEPT-STORE С ЭКОЛОГИЧНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ ДЛЯ ИНТЕРЬЕРА, ОСВЕЩЕНИЕМ И АКСЕССУАРАМИ ОТ ЛОКАЛЬНЫХ ДИЗАЙНЕРОВ

ФУНКЦИИ ПРОЕКТА

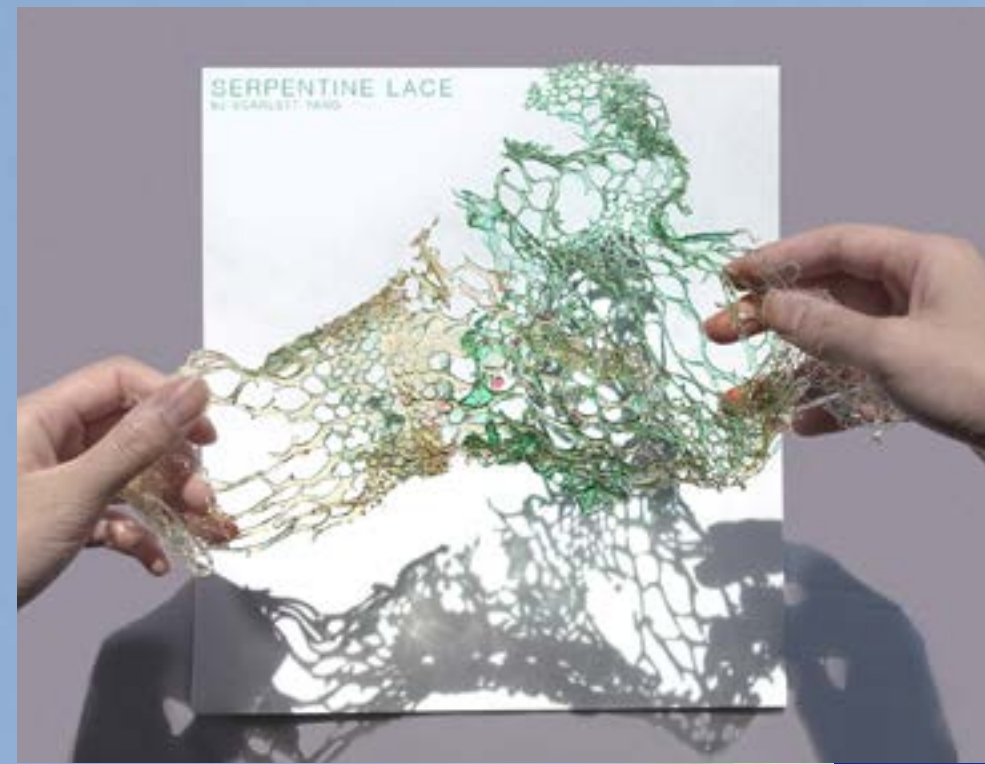
- * Инструмент для осмысления жизненного пространства как части целостного планетарного пространства.
- * Образовательный ресурс для освоения мастерства осознанного выбора.
- * Посредник между эко-ориентированным пользователем и эко-ориентированным производителем.

КОМПЕТЕНЦИИ

- * перформативность и многоуровневость виртуального пространства
- * концептуальность сценарного и визуального решения
- * реализация контекстуального подхода в представлении информации
представление локальных брендов,
поддержка нишевых производителей

- * формирование сообщества заинтересованных пользователей
- * возможность получить сложную информацию структурировано и кратко
- * игровая подача – имитация компьютерной игры

КОНТЕНТ (ПРИМЕРЫ)



платье из водорослей,
разлагающееся за часы



кроссовки- носки с подошвой
из грибного мицелия
и трикотажным верхом
из собачьей шерсти



почтовая марка
из водорослей



пальмовые ковры



бетон из ракушек

ИНСПИРАЦИИ



«Солярис», авт. Станислав Лем
1961

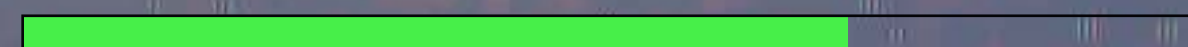
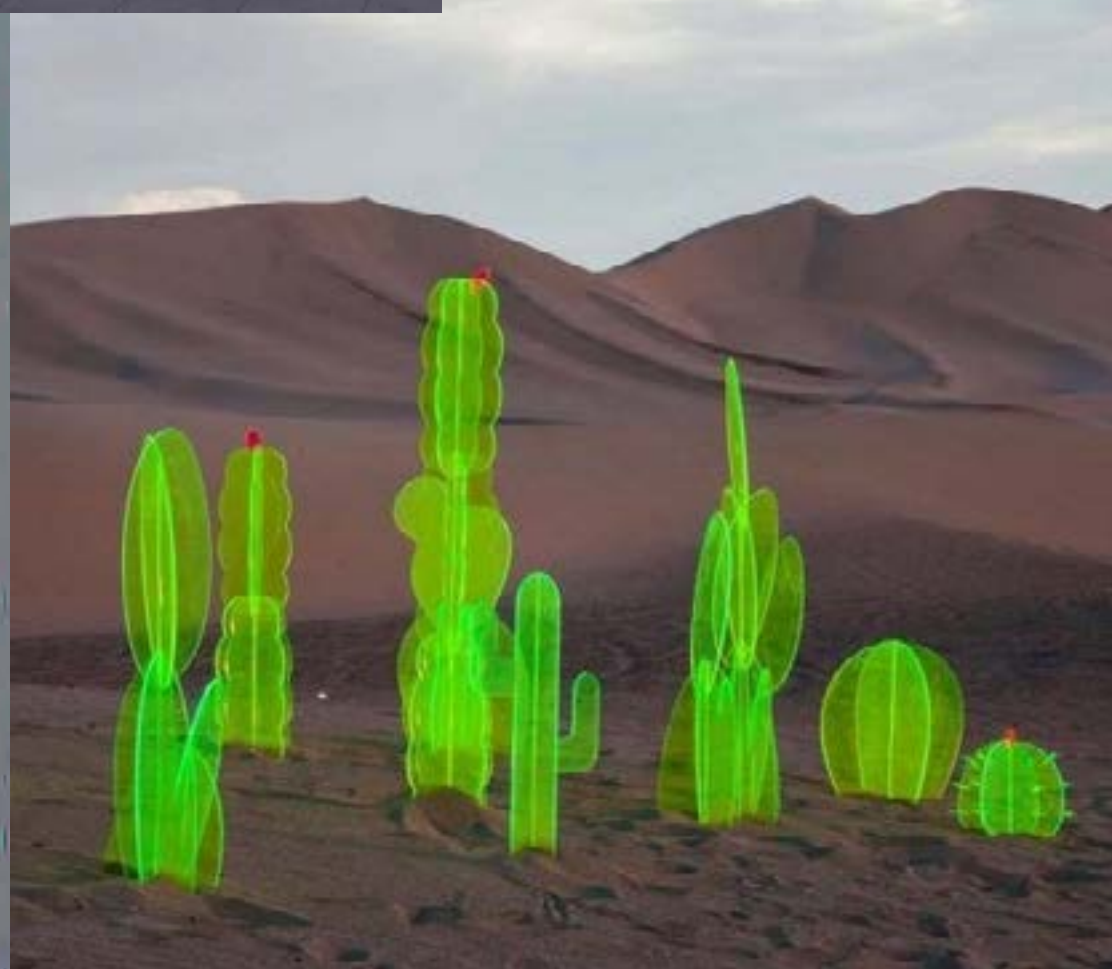
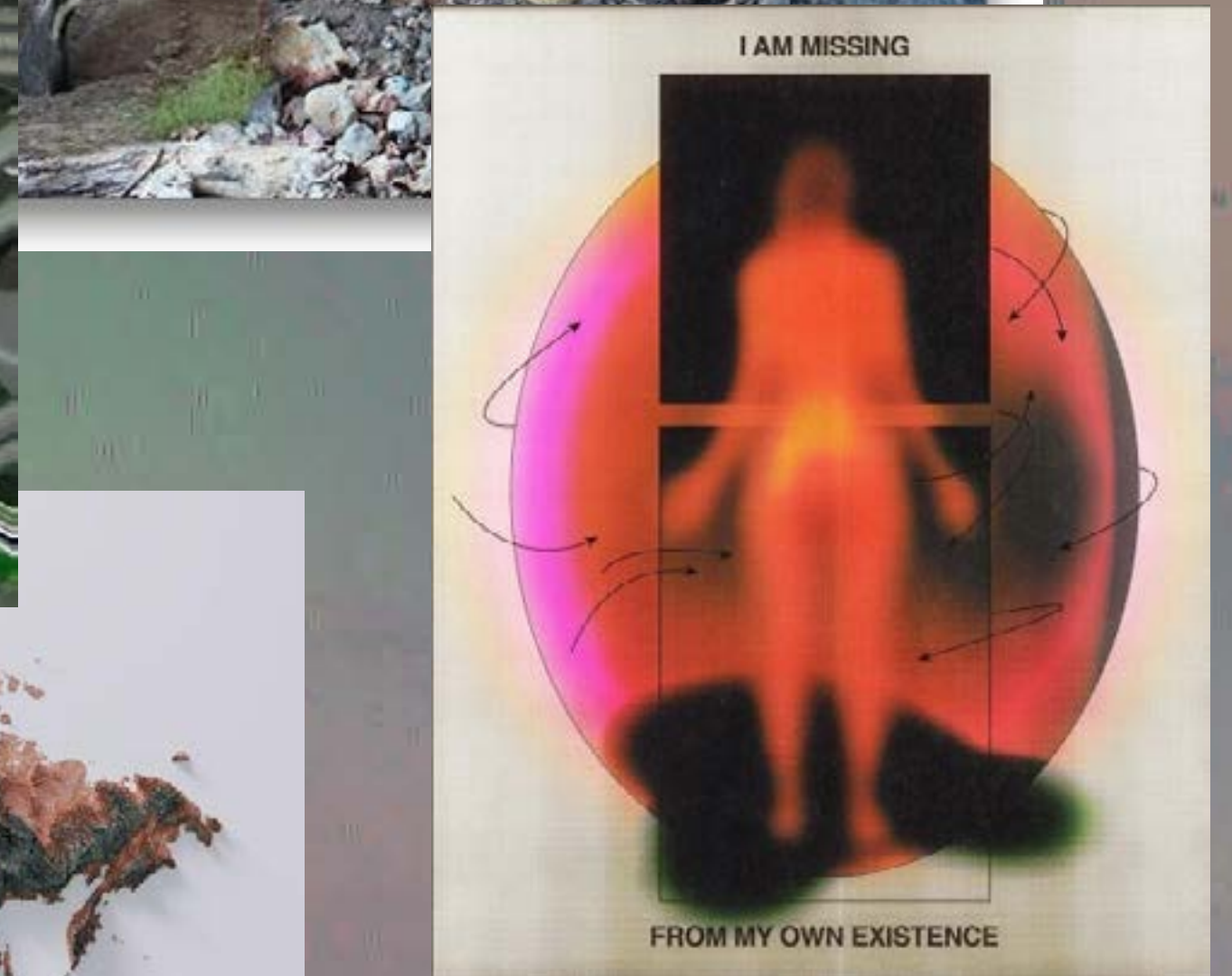
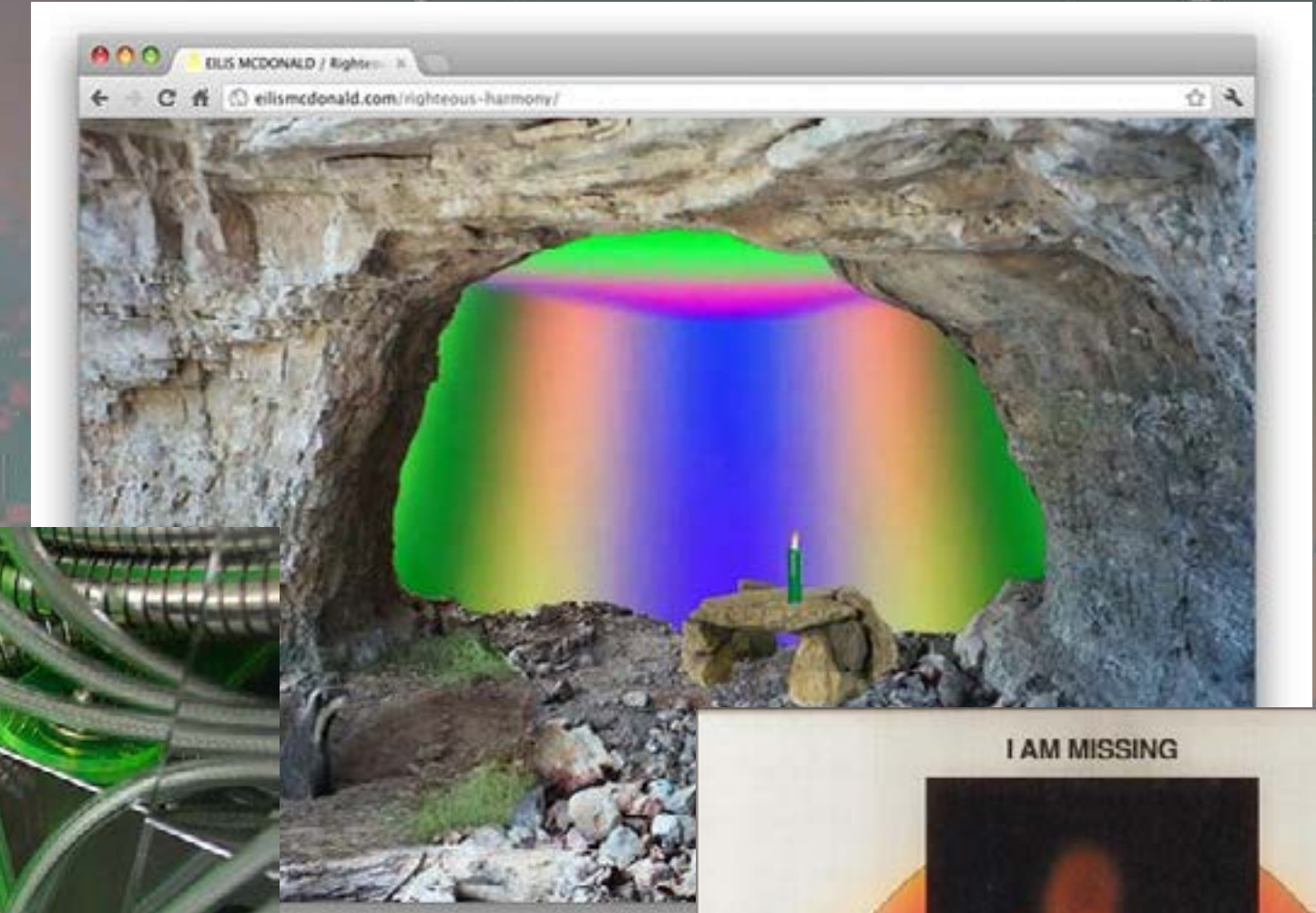
СОЛЯРИС



«Аватар» реж. Джеймс Кэмерон
2009

ЭЙВА

СЕМИОТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ



КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА

изотопный гамак

Феникс

завтра в джунглях

фонари из тысячи звезд

ультрафиолет

аватар

таймлапс

вместе внутрь

левитация

кофе с кокосовым молоком

невидимая сеть

жизненный поток

модульная жизнь

горизонт событий

гаргантюа и пантагрюэль

невидимая сеть

эластичная доска

ручей с кувшинками

естественный датчик

МЕТАФОРА:
ИНОПЛАНЕТНЫЙ КОРАБЛЬ

ТЕМА:
ИСКУССТВЕННЫЙ САД

КОНЦЕПТ:
СВОЙ СРЕДИ СВОИХ

ПРОЕКТ



ТЕОРИЯ

КОНЦЕПТ

ПРОЕКТ







Stratos

LABORATORY

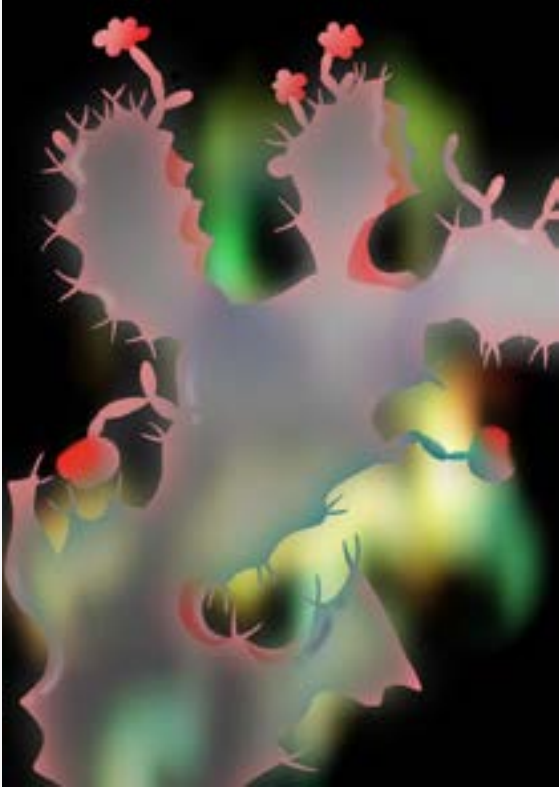
основной шрифт

Laroque St, основанный дизайнером Катей Пятицкой и функционирующий между Москвой и Миланом при всей внешней современности сделаны в древних техниках плетения, вручную, из натуральных шерсти и шелка. В составе использован и текстиль нового поколения — эконил, материал из переработанного пластика, не теряющий тактильных и визуальных свойств традиционной пряжи.

ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА



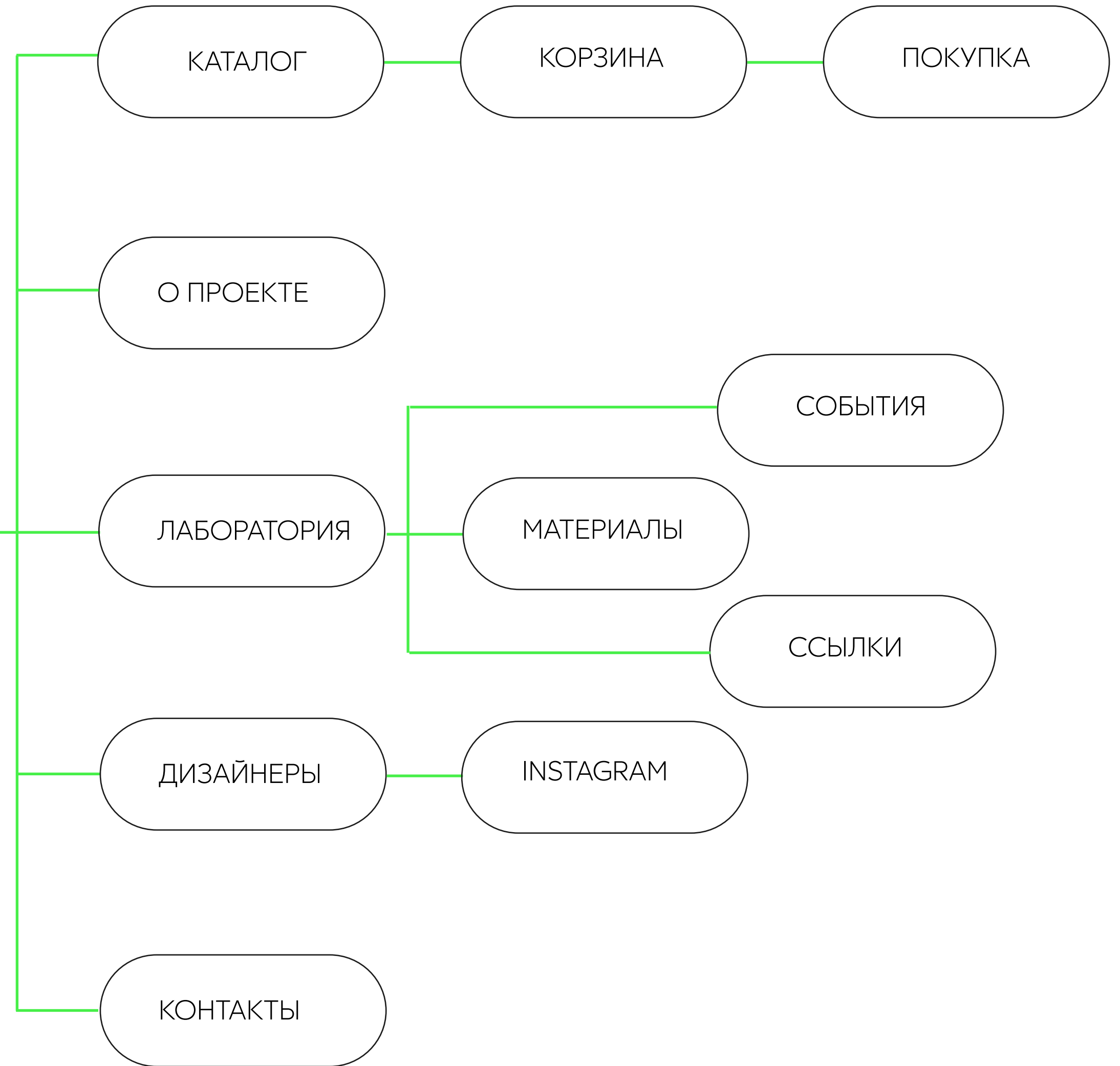
ВИЗУАЛЬНЫЙ ЛАНДШАФТ



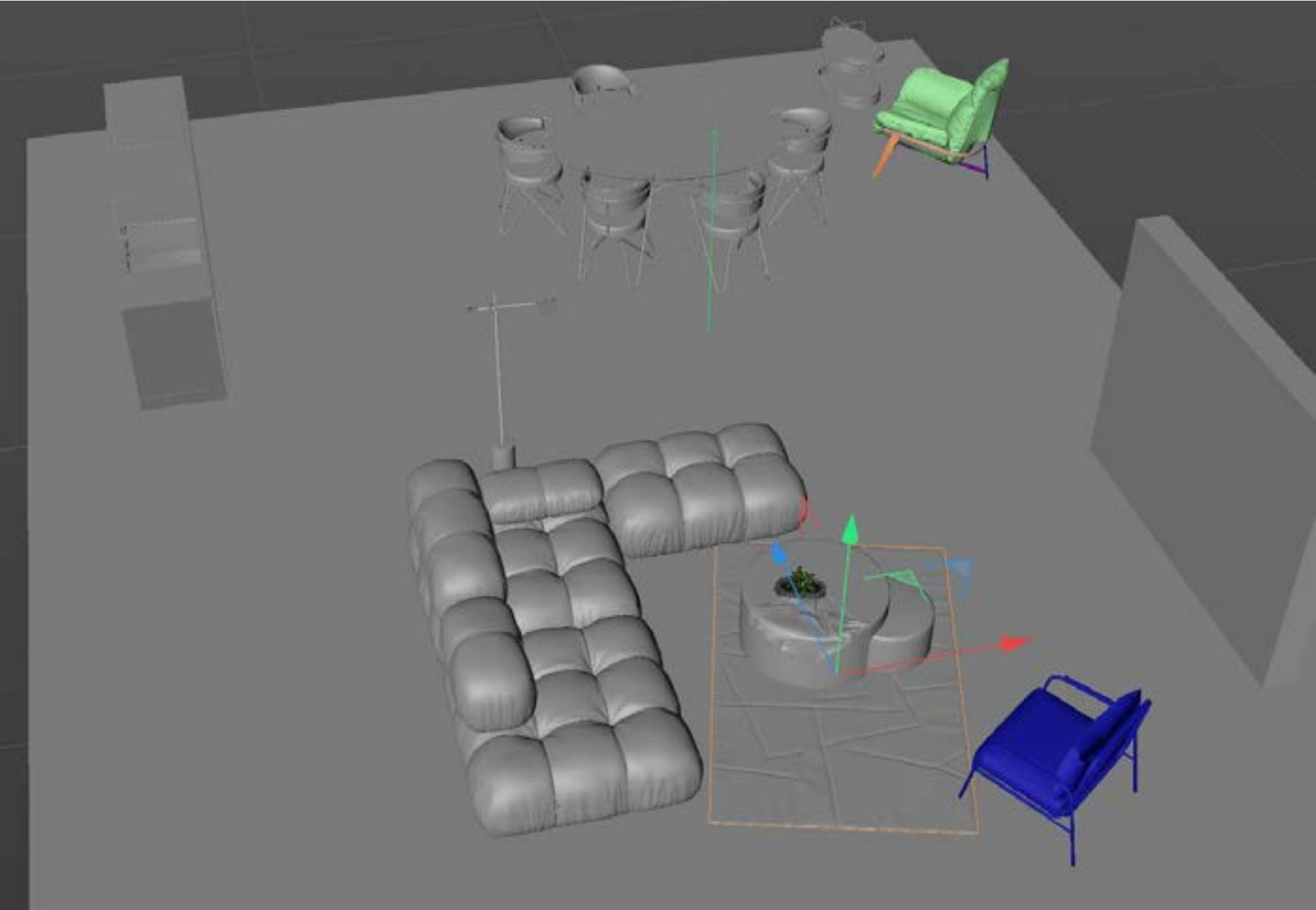
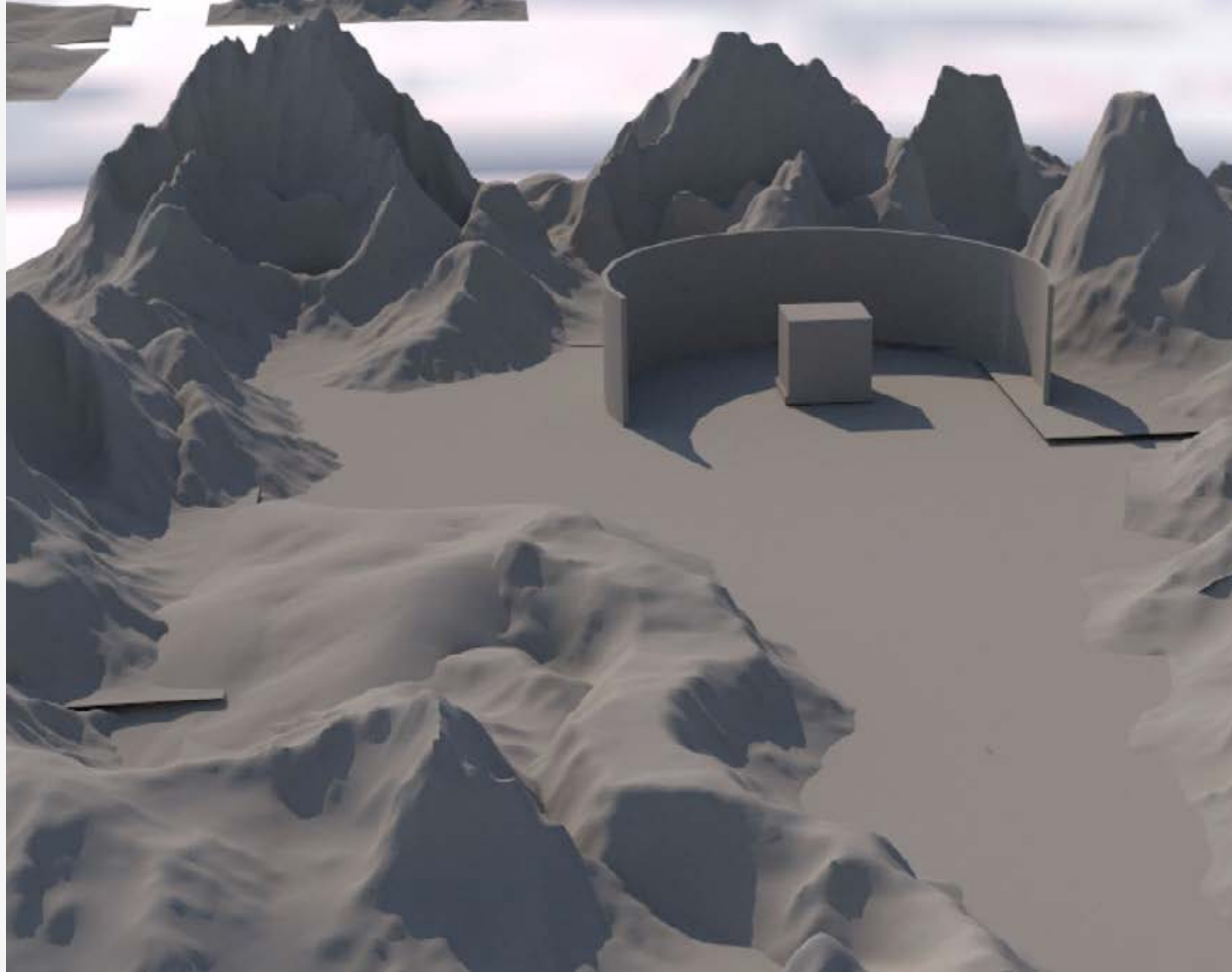
СТРУКТУРА САЙТА



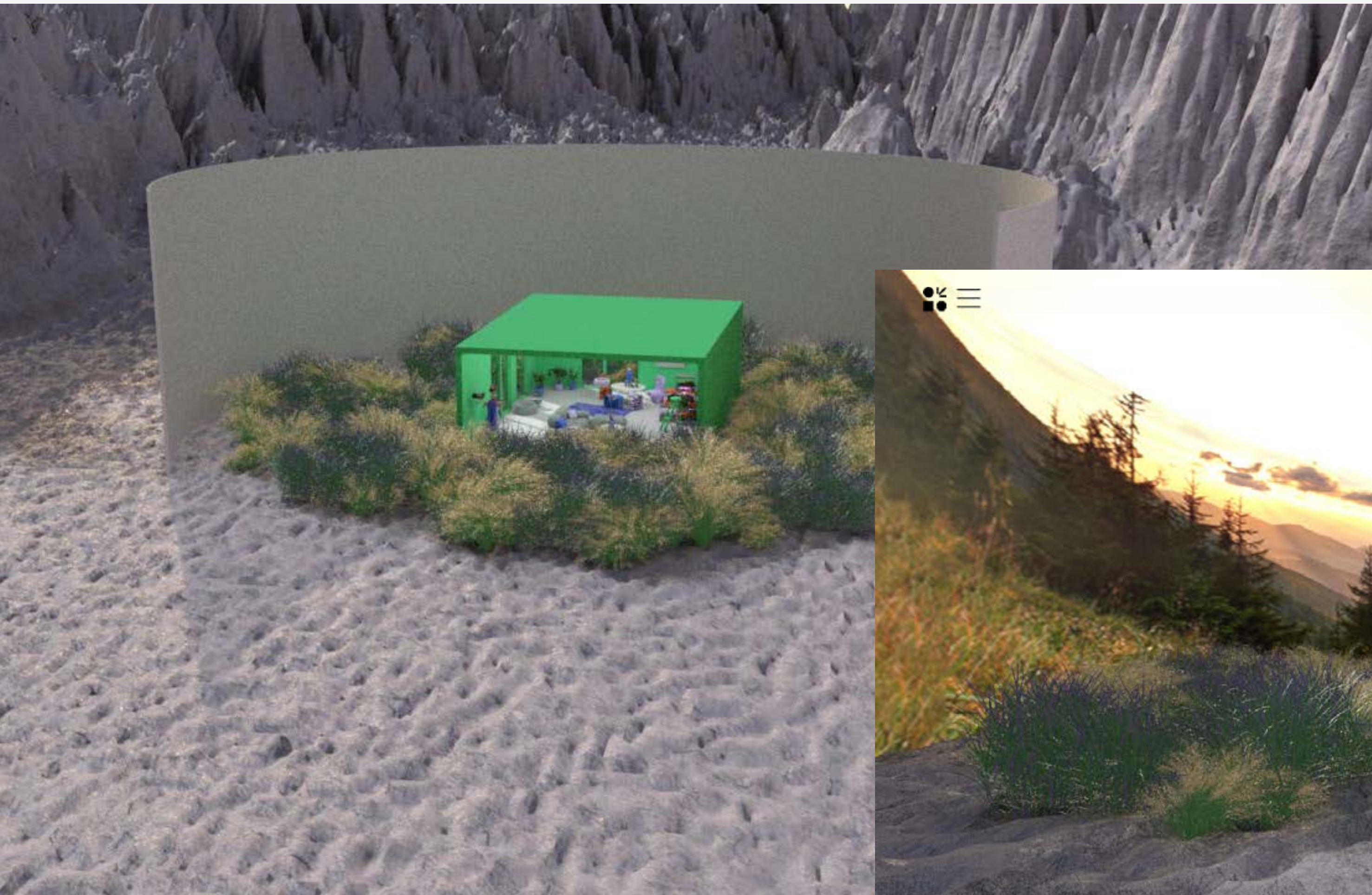
СТАРТОВАЯ СТРАНИЦА
ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУР



ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУР

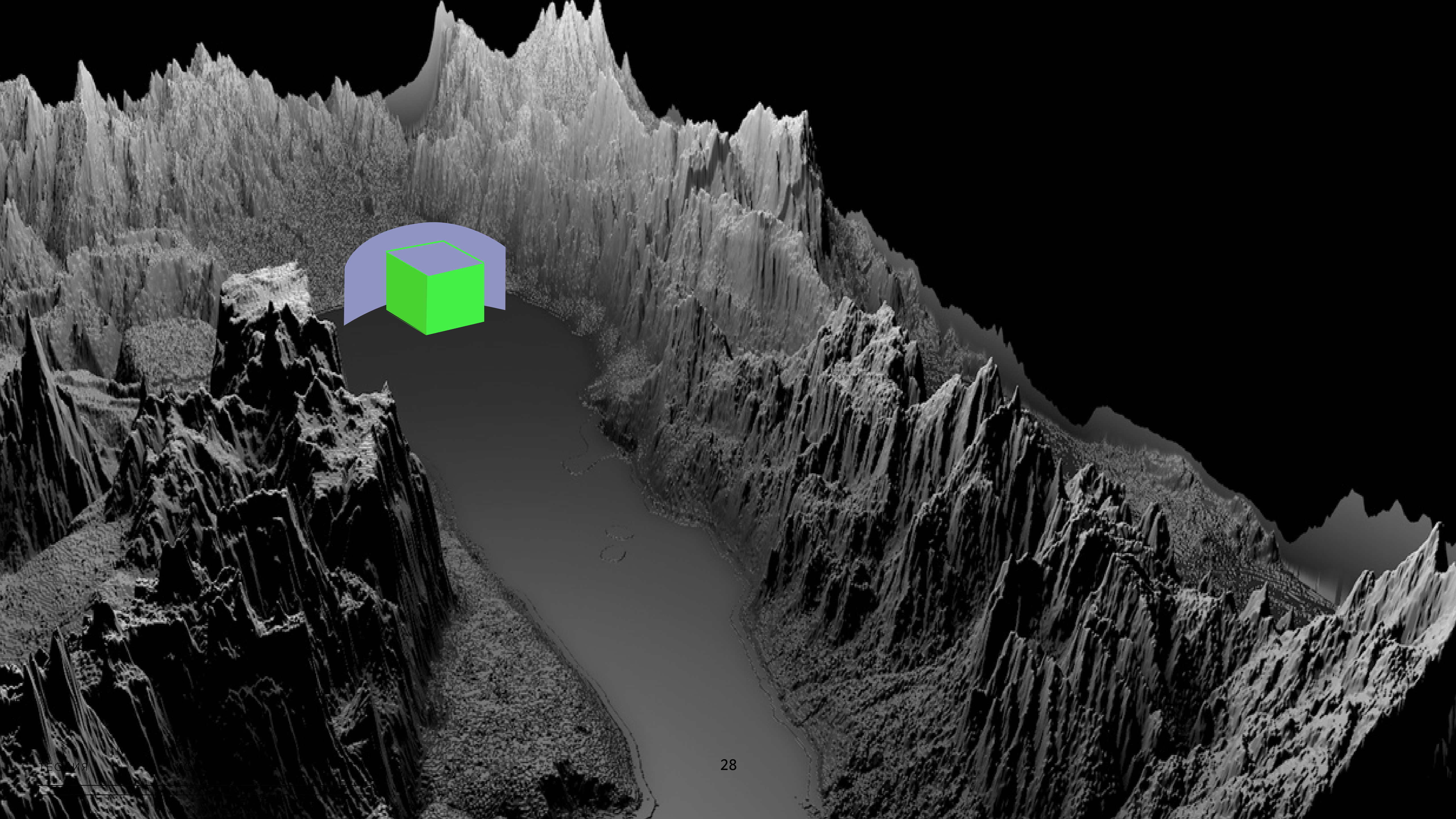


ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУР

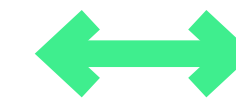
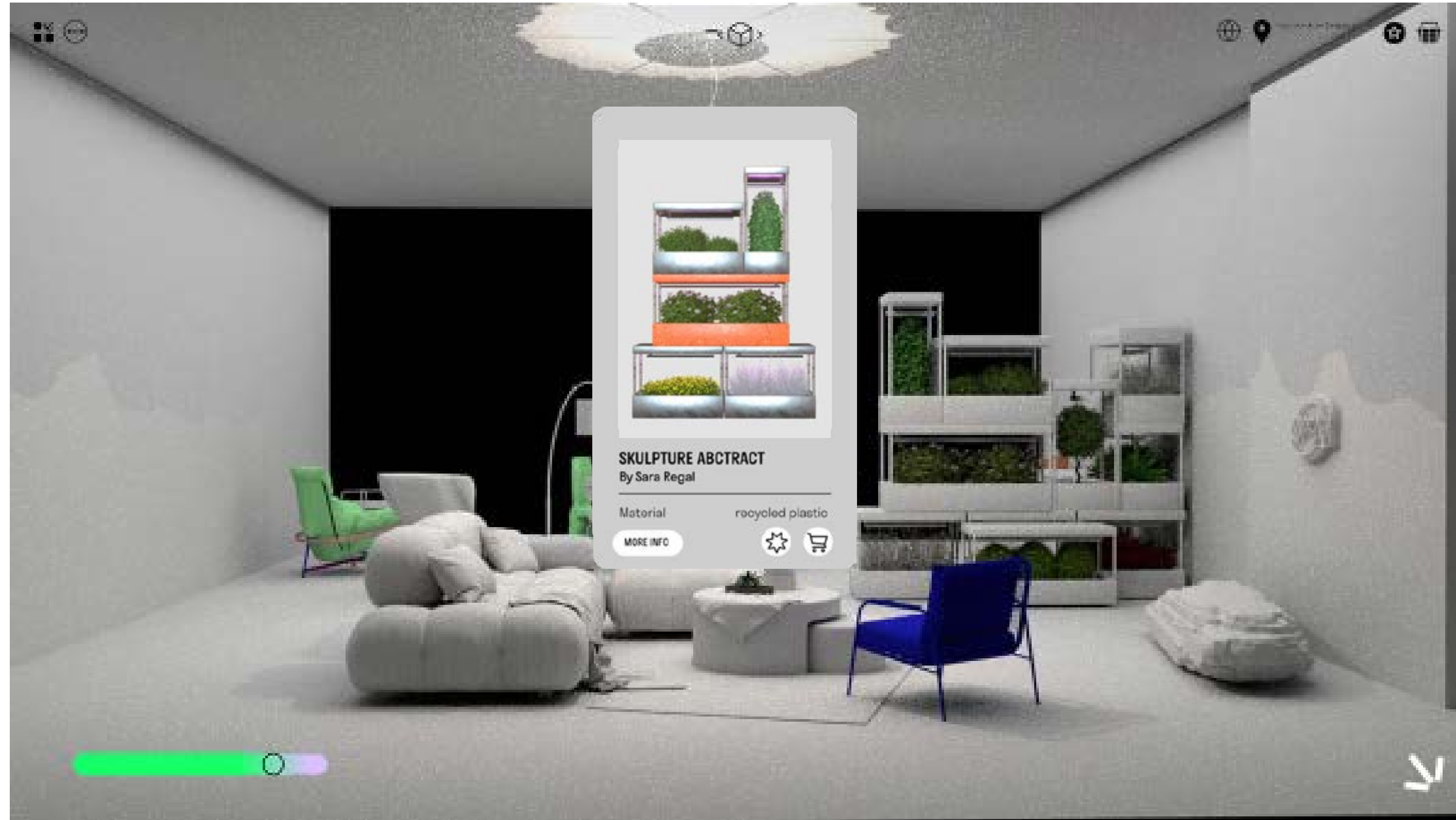


ТЕОРИЯ КОНЦЕПТ ПРОЕКТ





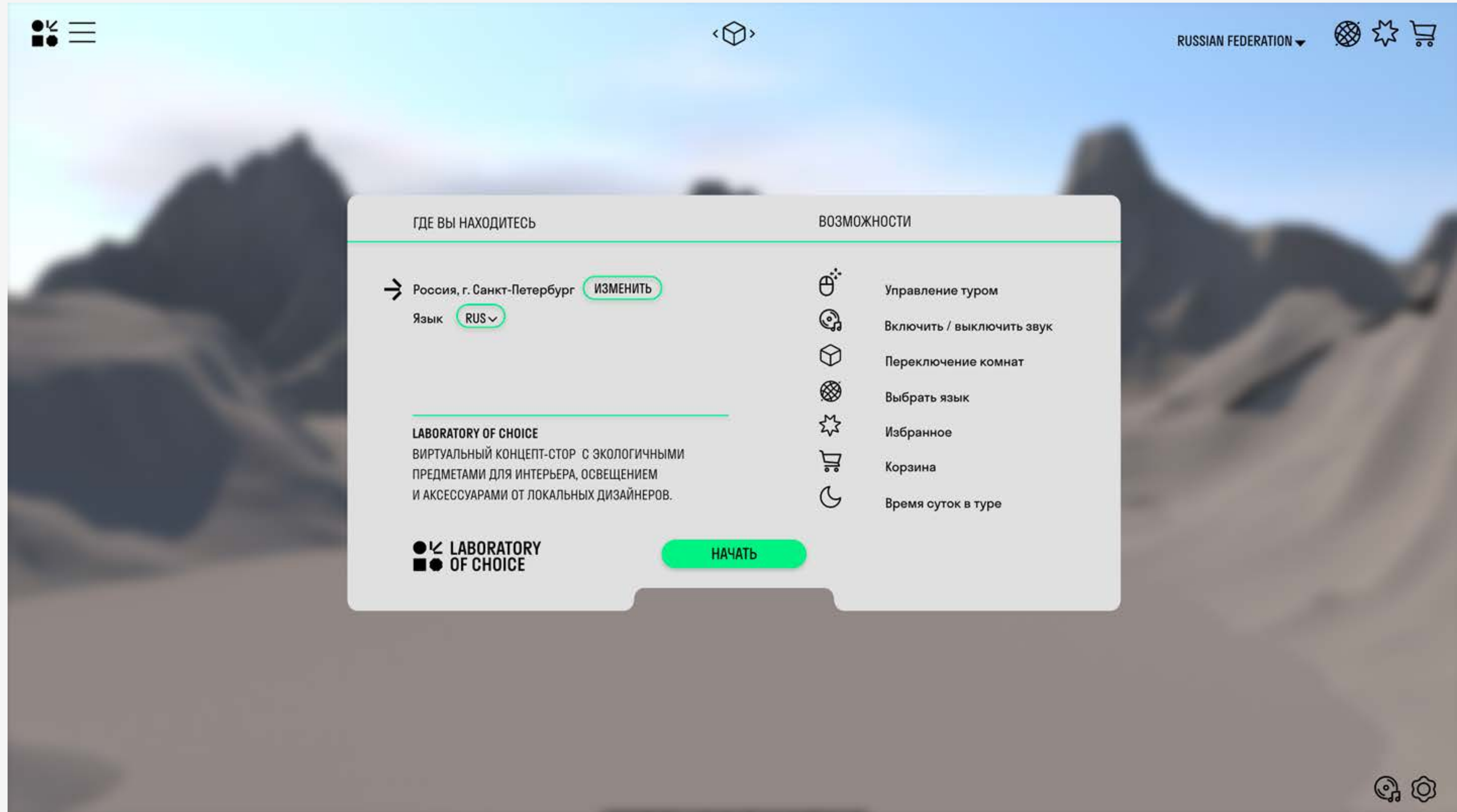
КАРТОЧКА ОБЪЕКТА



ВИРТУАЛЬНАЯ КОМНАТА



ИНТЕРФЕЙС



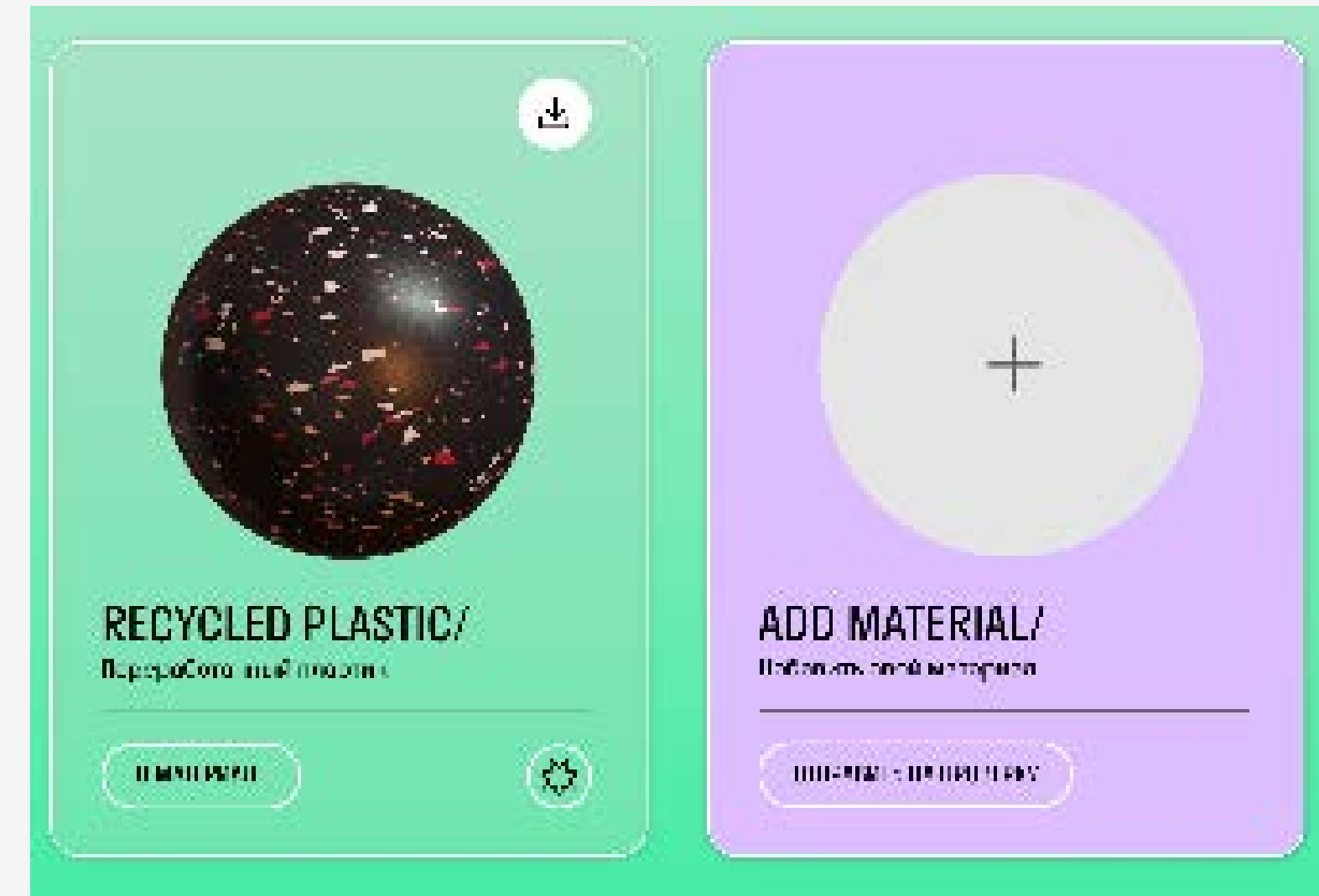
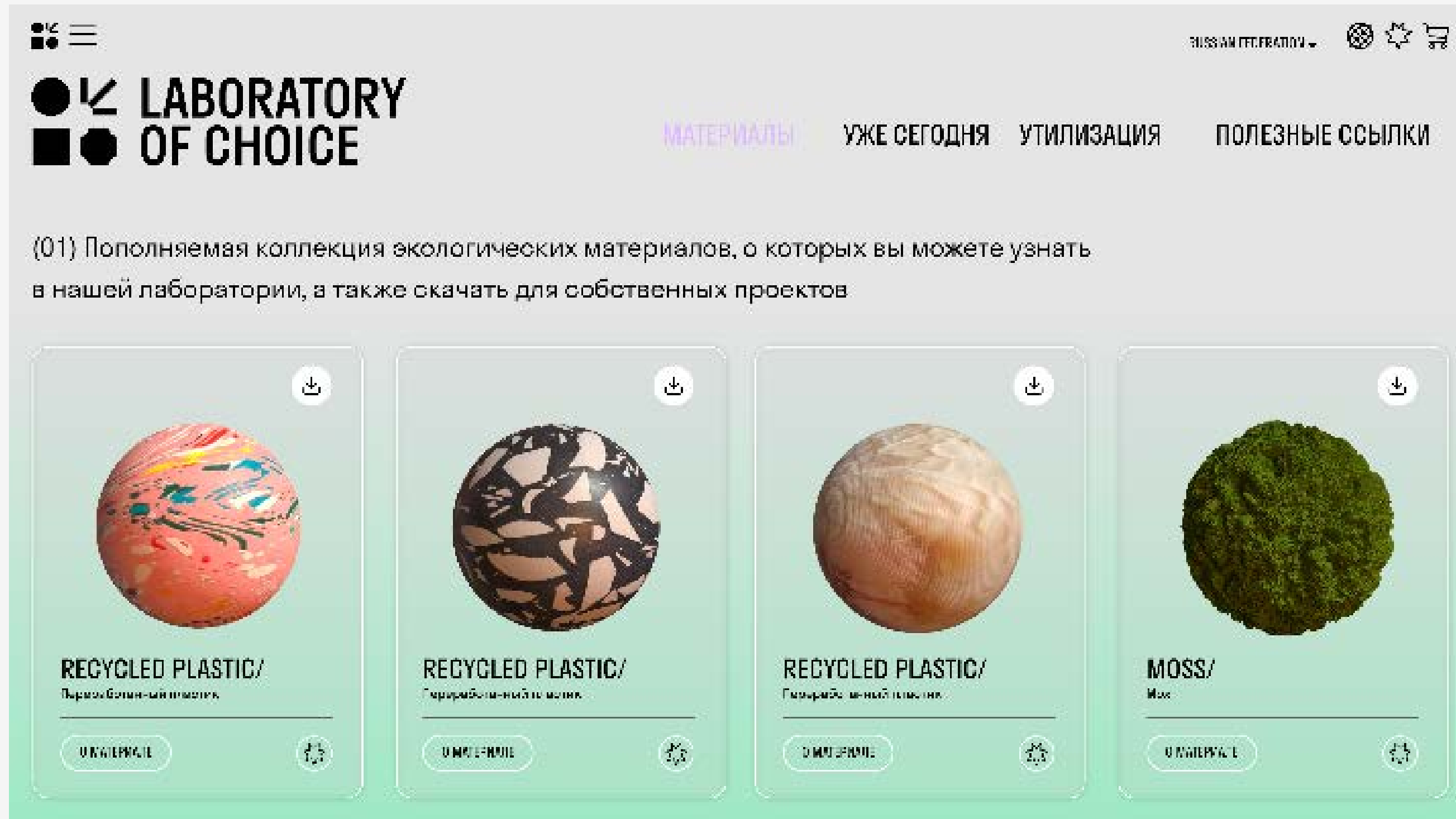
ШКАЛА ЭКОЛОГИЧНОСТИ

Объекты дизайна, представленные на сайте, проанализированы с точки зрения экологичности. Индикаторы напротив каждого критерия продукта показывают, насколько продукт экологичен на разных этапах, начиная с производства, заканчивая утилизацией.



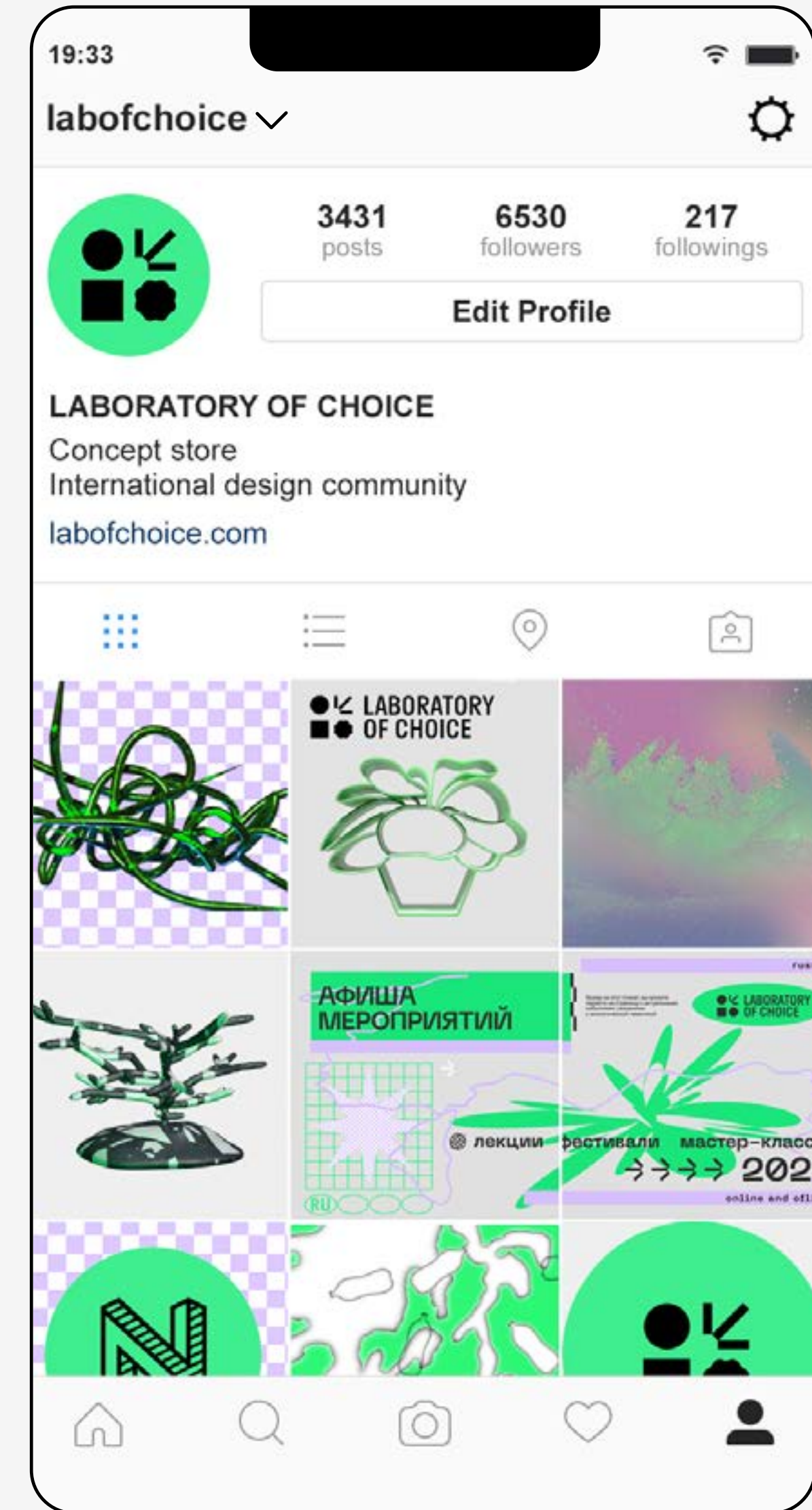
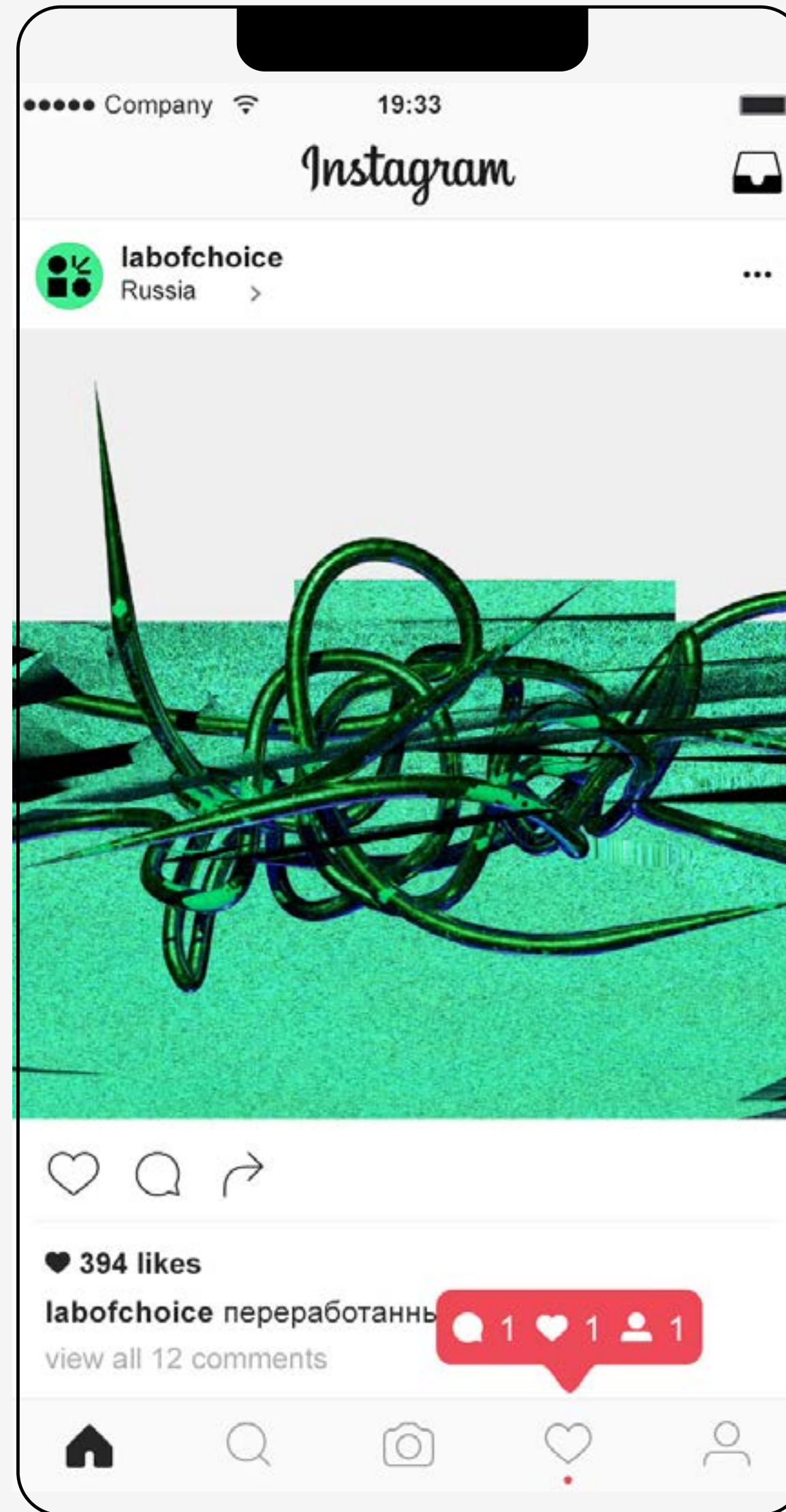
	СОСТАВ	Переработанный пластик, металл	
	УТИЛИЗАЦИЯ	Частичная переработка	
	УХОД	Пылесос, чистящая эко-пена	

ИНТЕРФЕЙС: РАЗДЕЛ ЛАБОРАТОРИЯ



ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТА

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ



ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТА
ПЛАКАТ

