

# МОДА И ДИЗАЙН : ИСТОРИЧЕСКИЙ ОПЫТ НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

материалы международной научной конференции Санкт-Петербург 2019



УДК 687.01:7.05 (063)  
ББК 37.24-2:87.852.4я43

М74

**М74    Мода и дизайн: исторический опыт — новые технологии:** Матер. XXII междунар. науч. конф. / Под ред. Н. М. Калашниковой. — СПб.: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2019. — 514 с.  
ISBN 978-5-7937-1693-2

УДК 687.01:7.05 (063)  
ББК 37.24–2:87.852.4я43

**Оргкомитет конференции:**

С. М. Ванькович  
Н. М. Калашникова (председатель)  
М. М. Кузнецова

**Редколлегия:**

кандидат искусствоведения — С. М. Ванькович  
доктор культурологии — Н. М. Калашникова  
кандидат искусствоведения — М. М. Кузнецова

Материалы необязательно отражают точку зрения редакционной коллегии сборника и публикуются в авторской редакции.

ISBN 978-5-7937-1693-2

© ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2019  
© РЭМ, 2019

<b>Сапанжа Ольга Сергеевна</b> <b>Баландина Наталья Александровна</b> МОДА ЛЕНИНГРАДА 1950-Х — СЕРЕДИНЫ 1960-Х ГГ: СТРАТЕГИИ И ТЕХНОЛОГИИ МУЗЕЙНОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ .....	229
<b>Синявская Кира Викторовна</b> МЕТОДЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В КОЛЛЕКЦИЯХ ИРИС ВАН ХАРПЕН .....	234
<b>Хиндикайнен Александра Георгиевна</b> БОЛЛИВУД И ЕГО СВЯЗЬ С ДИЗАЙНЕРСКОЙ МОДОЙ ИНДИИ .....	239
<b>Хованчук Ольга Александровна</b> ЯПОНСКИЙ СТИЛЬ В МОДЕ: СТЕРЕОТИПЫ И РЕАЛЬНОСТЬ .....	244
<b>Хорошилова Ольга Андреевна</b> РУССКИЙ ВАТНИК: ВОЙНА, ПОЛИТИКА, МОДА .....	248
<b>МАССОВАЯ КУЛЬТУРА В СИСТЕМЕ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА</b>	
<b>Антипина Елена Валерьевна</b> КОСТЮМ КАК ФОРМА КУЛЬТУРНОГО ИНТЕРФЕЙСА СОЦИАЛЬНЫХ РОБОТОВ .....	252
<b>Бордэриу Ксения Александровна</b> ПРОЕКТ «НАЦИОНАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ КОСТЮМА В СТРАНАХ БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖЬЯ». АССОЦИАЦИИ «ВНЕШНОСТЬ. ТЕЛЕСНОСТЬ. ОБЩЕСТВО» .....	257
<b>Дорожкина Татьяна Геннадьевна</b> АНАЛИЗ ТВОРЧЕСТВА Ж.-П. ГОТЬЕ В КИНОФИЛЬМАХ «ПОВАР, ВОР, ЕГО ЖЕНА И ЕЁ ЛЮБОВНИК» П. ГРИНУЭЯ И «ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ» Л. БЕССОНА .....	262
<b>Захарова Надежда Николаевна</b> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕЦЕДЕНТНОГО ИМЕНИ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ .....	266
<b>Калашникова Ольга Владимировна</b> МУЗЕЙ МОДЫ В РОССИИ: ВОЗМОЖНОСТИ И РЕАЛЬНОСТЬ .....	270
<b>Кащенко Елена Сергеевна</b> «ВЕРСАЛЬ» (2015–2018): КОСТЮМЫ ЭПОХИ ЛЮДОВИКА XIV В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОГО ИСТОРИЧЕСКОГО СЕРИАЛА .....	274
<b>Ковалева Наталия Ивановна</b> <b>Сорокина Марина Александровна</b> ВЫСТАВКА «ПЛАТКИ И ШАЛИ В РОССИИ XVIII–XXI ВЕКОВ ИЗ СОБРАНИЯ РУССКОГО МУЗЕЯ»: ОТ ИДЕИ ДО ЭКСПОЗИЦИИ .....	279
<b>Кузнецов Артур Владимирович</b> ПЕТРОГЛИФЫ СЕВЕРО-ЗАПАДА РОССИИ: МОДНО, КОМФОРТНО, ТЕХНОЛОГИЧНО (АСПЕКТЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ) .....	283
<b>Митрягина Тамара Алексеевна</b> СОХРАНЕНИЕ ТРАДИЦИЙ КОСТЮМА КАК ОБЪЕКТА МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ СРЕДСТВАМИ МУЗЕЯ .....	288

# МАССОВАЯ КУЛЬТУРА В СИСТЕМЕ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

УДК 687.01:658.512.23:004.896

Антипина Елена Валерьевна  
Antipina Elena

## КОСТЮМ КАК ФОРМА КУЛЬТУРНОГО ИНТЕРФЕЙСА СОЦИАЛЬНЫХ РОБОТОВ

### COSTUME AS A FORM OF CULTURAL INTERFACE FOR SOCIAL ROBOTS

**Аннотация:** В статье выдвигается гипотеза о возможном использовании костюма как формы культурного интерфейса социальных роботов. В качестве подтверждения гипотезы социальные роботы рассматриваются как с функциональной, так и с социальной точки зрения.

**Ключевые слова:** социальный робот, дизайн, костюм, культурный интерфейс.

**Abstract:** The article suggest a hypothesis about the possible use of costume as a form of cultural interface of social robots. As a confirmation of the hypothesis the author considers sociable robots both from functional and social points of view.

**Keywords:** sociable robot, design, costume, cultural interface

Робототехника достаточно долгий период времени была в фокусе внимания естественных и технических наук. Тем не менее, рост ее значимости в человеческой жизни и деятельности, а также появление новых типов робототехники поставили сегодня ряд социальных и культурных задач перед специалистами гуманитарного профиля [1].

Такой тип робототехники как социальная робототехника начал разрабатываться японскими и американскими компаниями в 90-х гг. XX в. с целью расширения области применения роботов от решения узких прикладных задач в промышленности до их включения в социальную деятельность человека [2]. Основная цель социальных роботов заключается в том, что они, выполняя свои функции, должны взаимодействовать с человеком путем соблюдения сложившихся социальных норм и правил с помощью использования таких систем коммуникации, как

язык и невербальная коммуникация, а также на основе распознавания эмоций, учета возраста, гендера, социальной роли пользователя [1, 2].

Обмен информацией между людьми или объектами происходит с помощью знаков. Костюм является очень ярким знаком, посредством художественного образа и выразительных средств которого происходит восприятие и принятие человека или объекта в коммуникативную среду [3].

Термин «костюм» неразрывно связан с термином «одежда» [4]. Если основная функция костюма знаковая (образ вещи) и интегративная (проявление культуры в вещи), то одежда выполняет больше инструментальную (назначение вещи) и адаптивную (приспособление к окружающей среде с помощью вещи) функции [5].

Социальный робот как механизм выполняет свое функциональное назначение, но помимо этого обладает также и определенными социальными ролями. Выделяют следующие социальные роли робота во взаимодействии с человеком:

1. робот как инструмент;
2. робот как аватар;
3. робот как продолжение тела;
4. робот как социальный партнер [6].

Поскольку сегодня социальное взаимодействие человека с высокотехнологичными устройствами возрастает, роботы могут служить связующим звеном между людьми и современными технологиями [7]. Вне зависимости от того, какую роль играет робот, при коммуникации с человеком он должен уметь принимать, обрабатывать и передавать социальные сигналы, т. е. устанавливать и поддерживать социальное взаимодействие, что означает необходимость в наличии у робота социального интерфейса. С учетом области применения и функционала робота, а также параметров целевой аудитории, для которой он предназначен, можно говорить о том, что робот должен обладать также и культурным интерфейсом [8], т. е. его дизайн должен сочетать в себе как черты интерфейса «человек-машина», так и черты традиционных культурных форм [9].

В современной культуре дизайн чаще всего определяет роль проектируемого объекта, формирует предметную среду, тем самым влияя на ценностные установки людей. Дизайн робота или его культурный интерфейс является важным средством коммуникации, с помощью которого устанавливается взаимодействие человека и машины. Костюм как элемент культуры, информируя окружающих о социальной роли его

владельца посредством отражения степени совершенства вещи, взаимодействует тем самым с потенциальной целевой аудиторией [4].

В основе культурного интерфейса робота лежит взаимосвязь области применения, функций и особенностей пользователей. Для его грамотного проектирования необходимо найти баланс между функциональными и социальными ролями, которыми наделяется робот.

Функционально социальные роботы делятся на ассистентов, компаньонов и роботов в медиа-сфере [2]. Ассистенты — роботы, выполняющие функции в сфере обслуживания. Они могут не только исполнять роль ассистента, помощника человека, но и равного члена команды. Компаньоны — роботы, выполняющие функции, связанные с терапевтическим воздействием на психику человека, стимулированием его эмоций, дружеской поддержкой. Медиа — роботы, выполняющие функции в сфере развлечения. Это роботы артисты, певцы, музыканты.

Социальные роли робота как аватара, партнера и инструмента и его функциональное назначение в качестве ассистентов, компаньонов и медиа-партнеров при его взаимодействии с пользователем могут быть усилены при использовании в дизайне элементов человеческого костюма, как отражения культурного кода, заложенного в него разработчиком.

Какие выразительные средства костюма можно использовать при проектировании внешнего облика такого объекта как социальный робот?

Среди компонентов композиции костюма выделяют форму и силуэт изделий, линии, пропорции, материал и цвет, детали. Форма должна соответствовать своему назначению (функции), материалу, конструктивной схеме, которая определяет структуру костюма. Большую роль играет расположение композиционного центра, который может быть как физическим, так и психологическим [10]. В композиции определенного костюма заложен его характер через баланс объемов, элементов и деталей, посредством которых выражается художественный образ, заложенный разработчиком [11]. Такой структурный подход хорошо ложится при проектировании внешнего облика социального робота.

Так, роботы-ассистенты имеют, в основном, призматическую форму и прямой силуэт с физическим центром в опорной части. Часто присутствуют антропоморфные элементы в виде конечностей и головы, которая может быть заменена экраном, где сосредоточен психологический центр. Роботы-компаньоны округлой и призматической формы могут демонстрировать как прямой, так и приталенный силуэты с физическим центром в средней или опорной части и психологическим центром в области головы или экрана. Медиа-роботы имеют сложную

составную конструкцию и достаточно часто антропоморфны, соответственно, силуэт чаще приталенный, чем прямой, физический центр расположен в области туловища, а психологический в области головы.

Фиксация психологического центра на области приема и передачи информации закономерна, т. к. голова или экран выделены за счет формы, цвета, материала по отношению к остальному корпусу робота. Использование таких материалов, как металл, полимеры, стекло накладывает свои ограничения на выражение функций робота через элементы его костюма. Тем не менее, данная особенность не является большим препятствием, позволяя за счет небольшого количества заметных деталей выразить как социальную роль, так и функционал социального робота.

Помимо структурной составляющей, в костюме присутствует и смысловая составляющая, т. е. стиль и образ [11]. Социальное содержание робота может быть выражено посредством все тех же композиционных приемов и построений, вариативное комбинирование которых позволяет создать модели, отличающиеся по стилю и назначению.

Костюм как социальное явление играет значимую роль в коммуникативной системе общества. Знаковая функция костюма позволяет передавать информацию, обмениваясь с обществом значимыми сообщениями. Такие коды возможно систематизировать в типы, используя определенные критерии, и применить их по отношению к социальным объектам, которыми в настоящее время является не только человек, но и его аватар или социальный партнер, т. е. социальный робот.

## Примечания

1. Зильберман *Н. Н.*, Стефанцова *М. А.* Социальный робот: подходы к определению понятия // *Современные исследования социальных проблем*. 2016. № 11 (67). С. 297–312.
2. Зильберман *Н. Н.* Функциональная классификация социальных роботов // *Гуманитарная информатика*. 2014. № 8. С. 30–39.
3. Дубровина *А. В.* Костюм как знак в коммуникативной системе общества // *Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств*. 2013. № 4 (36). С. 81–86.
4. Михеева *М. А.* Костюм как социальное явление // *ВЕСТНИК ОГУ*. 2009. № 5. С. 17–21.
5. Гусейнов *Г. М.*, Ермилова *В. В.*, Ермилова *Д. Ю.* и др. *Композиция костюма*. М.: Академия, 2003. 432 с.
6. *Breazeal C.* Social interactions in HRI: the robot view // *Systems, Man, and Cybernetics, Part C: Applications and Reviews, IEEE Transactions on*. 2004. Vol. 34, № 2. P. 181–186.

7. *Hegel F. et al. Understanding social robots // Advances in Computer-Human Interactions. 2009. ACHI'09. Second International Conferences on. IEEE. 2009. P. 169–174.*
8. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем, 2018. 400 с.
9. Хаминаева А. А., Симонова Э. Р. Эстетика в дизайне социальных роботов // Гуманитарная информатика. 2014. № 8. С. 84–92.
10. Инкижинова В. Г., Павлова С. В. Композиция костюма. Улан-Удэ: Изд-во ВСГТУ. 2006. 67 с.
11. Кузнецова М. М. Методологические особенности изучения костюма // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2010. № 189. С. 59–65.