

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ В ОБЛАСТИ ТЕХНИЧЕСКОЙ
ЭСТЕТИКИ, ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
ОБРАБОТКИ МАТЕРИАЛОВ

МАТЕРИАЛЫ XII МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ ВУЗОВ РОССИИ

20-25 апреля 2020 г.



Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна»

**НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ В ОБЛАСТИ ТЕХНИЧЕСКОЙ ЭСТЕТИКИ,
ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ОБРАБОТКИ
МАТЕРИАЛОВ**

**МАТЕРИАЛЫ XII МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ ВУЗОВ РОССИИ**

Санкт-Петербург
2020

УДК 745/749(063)

ББК 85.12я43

Н34

Н34 Наука и образование в области технической эстетики, дизайна и технологии художественной обработки материалов: матер. XII междунар. науч.-практ. конф. вузов России/ СПбГУПТД. - ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2020. – 546 с.
ISBN 978-5-7937-1849-3

Оргкомитет:

А. В. Демидов – д.т.н., профессор, ректор университета, председатель;
Л. Т. Жукова – д.т.н., профессор, зав. кафедрой ТХОМ и ЮИ, зам председателя;
М. М. Черных – д.т.н., профессор кафедры ТП и ХОМ Ижевского государственного технического университета им. М. Т. Калашникова;
Е. Сисфонтеc – директор «Atelje «Au-Ag», Стокгольм (Швеция);
В. В. Кабанов – директор Института физики им. Б. И. Степанова НАН (Беларусь);
С. Н. Смирнов – генеральный директор ООО» СП «Лазертех»;
Д. А. Виноградов – генеральный директор ООО «Инжиниринговый центр» Безар;
М. В. Новикова – председатель правления Санкт-Петербургского отделения общероссийской общественной организации "Союз дизайнеров России"

УДК 745/749(063)

ББК 85.12я43

ISBN 978-5-7937-1849-3

© ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2020

СОДЕРЖАНИЕ

Ювелирный дизайн	10
С.Н. Алексеева, Л.Т. Жукова, С.Е. Петрова, М.А. Федотова Дизайн ювелирного украшения в этническом стиле «Три духа» с использованием кости крупного рогатого скота.....	10
А.А. Анисимова, С.В. Орлова Использование резных элементов из бересты в ювелирном дизайне	16
И.А. Груздева, Е.В. Денисова, О.И. Ильвес Исторические прототипы в современном ювелирном дизайне.....	22
И.А. Груздева, О.И. Ильвес, Е.В. Денисова К вопросу о кастомизации ювелирных украшений.....	28
В.Л. Жуков, М.А. Завьялова, И.А. Коршунова Социальная эстафета метафор архетипов образов визуально-символьной когнитивной информационной динамической системы «фауна - орнитология и флора - род двудольных растений» в создании ювелирного изделия «Лотос в башне Жёлтого журавля»	34
В.Л. Жуков, М.Ю. Малашкевич Роза Тюдоров у подножия мемориала Е. В. Вучетича в создании парюры «Меч Георга VI, династии Винздор»	48
В.Л. Жуков, Ю.И. Понурьева Культурный код эддической мифологии образа девы щита в развитии метафорического символа России - Родины Матери	61
В.Л. Жуков, О.А. Пушкарёва Эволюция символично-знаковой системы draco мирового военного искусства и её влияние на современную семиотическую реальность образов объектов дизайна.....	77
Л.Т. Жукова, Д.Р. Каюмова Анималистика в башкирском ювелирном искусстве	98
С.Е. Петрова, В.В. Народова Система «человек – природа» как инструмент передачи позитивного восприятия человеческого организма в рассмотрении проблемы пагубных привычек через ювелирные изделия	104
Технология и дизайн	109
Е.В. Азиева, А.С. Маханькова Апсайклинг и ресайклинг в дизайне костюма	109

Ю.А. Бойко, О.А. Казачкова, М.В. Корнеева, И.С. Рябушкина Оригинальный способ многослойного глазурования рельефной керамической поверхности	112
Ю.А. Бойко, Г.А. Зуйкова Возможность использования биоразлагаемого материала для имитации работы с фарфором	119
А.А. Бызова, Д.В. Адмакина Разработка дизайна мультифункционального кулона, предназначенного для персональной защиты от вируса	125
А.А. Бызова, Я.Е. Арбузова Разработка дизайн проекта серии гребней «цветы» в японском стиле	131
А.А. Бызова, А. Голясный Разработка проекта бионического протеза верхней конечности «Рука Прометея» из композитных материалов	136
А.А. Бызова, М.Ю. Малышева Принцип юзабилити в разработке функционального изделия – кольцо-ключ для домофона «Мраморный Страж»	144
А.А. Бызова, О.В. Пижова Совмещение технологии и дизайна. Разработка дизайна наручных часов с голограммой ...	151
А.А. Бызова, А.Д. Поляков Совмещение технологии и дизайна. Разработка дизайна очков-пенсне со встроенным радиомаячком	158
А.А. Бызова, Т.Н. Яковлева Разработка образа и технологии изготовления книжной закладки в стиле ампир	166
С.А. Гаврицков, Н.С. Бронников Использование традиционных технологий в изготовлении художественных изделий из древесины	172
Ю.А. Гордин, М.Г. Дудник Пatina на декоративных медных покрытиях, нанесенных методом холодного газодинамического напыления	180
Д.В. Гринёв Внеурочная деятельность по технологии как средство патриотического воспитания обучающихся	184
Л.А. Джикия, Е.С. Прозорова Цифровая трансформация в дизайне	190
Л.П. Ивлева, А.Д. Битюцкий Разработка рекомендаций по подбору аддитивной технологии и материала модели для литья художественных и ювелирных изделий	198

Е.А. Кантарюк, Ю.А. Бордюгова Эволюция формы часов в дизайне	205
И.Ю. Мамедова, Ю.А. Бойко, Л.В. Мочалова Сравнение декоративных эффектов техники «Петри» в эпоксидных компаундах.....	210
М.М. Черных, Э.И. Ахметгараева, П.А. Останина Технологии формования декоративной фактуры на изделиях из металлов и сплавов.....	219
О.Ю. Юрьева, К.В. Жданова Значение фарфора и полуфарфора XVI-XX века в дизайне декоративно-прикладного мирового искусства, на примере создания изделия из полуфарфора заварочного чайника «Шамбала».....	226
О.Ю. Юрьева, П.А. Журавлева Бисер и его применение в декоративно - прикладном мировом искусстве на примере изготовления комплекта ободков для волос в растительном стиле «Времена года».....	232
О.Ю. Юрьева, Е.А. Краснухина Традиции и новации в монументальном искусстве витража на примере разработки и изготовления авторской витражной композиции в стиле модерн «Сирень».....	237
О.Ю. Юрьева, С.М. Лордкипанидзе Виды и способы обработки полимерных глин на примере скульптуры малых форм «Дамы и господа» и серии авторских украшений в стиле арт-нуво «Забытые легенды»	242
О.Ю. Юрьева, А.Д. Пелевкина, Н.Д. Пелевкина Стили и техники росписи русского фарфора, на примере авторской надглазурной росписи в восточном стиле и стиле модерн	248
О.Ю. Юрьева, Е.С. Рубцова Применение серебра в дизайне ювелирных и художественных изделий на примере выбора технологии и разработки эскиза серёг «Древняя легенда».....	253
Проектирование и дизайн	260
Ю.А. Бойко, М.С. Неронова Применение латунных тонкостенных трубок в качестве основы для объёмных изделий в технике Тиффани	260
Ю.А. Бойко, Н.Б. Невзоров Использование образа Змея Горыныча из русских сказок для создания интерьерного светильника	265
Ю.А. Бойко, Г.Р. Фатехова Разработка геометрического многофункционального флорариума с использованием техники Тиффани.....	275
Н.В. Бойцов, Т.В. Сазанова, Е.А. Ленивцева, Н.В. Филатова Разработка коллекции декоративных тарелок, посвящённых Великой Отечественной Войне	283

А.А. Бызова, И.В. Гузенко Совмещение современной функциональности с антуражем прошлого. Создание ретро-клавиатуры для ноутбука и компьютера в стиле пишущих машинок эпохи модерна.....	289
А.А. Бызова, А.Б. Кириллова Разработка модульного принципа для декоративной шторы детской комнаты.....	295
А.А. Бызова, И.А. Коршунова Разработка дизайн проекта серии брошей «Пустынные странники», изготовленных методом лазерной резки.....	303
А.А. Бызова, Е.С. Рубцова Разработка дизайн-проекта кольца со сменными камнями с применением аддитивных технологий.....	309
А.А. Бызова, Е.А. Соловьёва Проектирование художественного образа детской развлекательной игрушки по мотивам сказки о добром драконе	314
К.С. Ившин, Е.В. Дубовцева Медиакоммуникации в контексте комфортной городской среды	319
К.С. Ившин, О.И. Петрова Дизайн мультимедийного картографирования для городских и общественных пространств (на примере Летнего сада им. М. Горького города Ижевска)	325
К.С. Ившин, Е.С. Торхова Ребрендинг социально-культурных учреждений в сельской местности (на примере Удмуртской Республики)	330
К.С. Ившин, М.И. Фаррахова Формирование коммуникативной модели визуального языка поликлиник Удмуртской Республики	335
А.Н. Фешин, Е.О. Бабкина Концепция реставрации и приспособления особняка и заводоуправления Механического завода "Людвига Нобель" с зимним садом.....	340
О.Ю. Юрьева, А.В. Джурук Роль русской филигрании в мировом декоративно-прикладном искусстве, на примере разработки образа авторского кулона «Сказания Древней Руси»	346
О.Ю. Юрьева, Е.С. Козлова Серебро в русской культуре XVII – XXI вв. с применением техники чернения на примере разработки и создания авторского ювелирного изделия «Серебряные вихри»	352
О.Ю. Юрьева, Д.Н. Соловкина Значение цветка лотоса в мировом декоративно прикладном искусстве и культуре на примере разработки дизайна авторского ювелирного кольца «Золотой лотос»	357

Информационные технологии в дизайне	363
Т.О. Габриелян Семиотическая деконструкция графической композиции цифровой презентации	363
Ю.И. Карпова, Я.Е. Козушка Современные способы представления музейных коллекций	372
А.М. Смирнова Программные комплексы для проектирования ювелирных изделий	377
Искусствоведение, мода и дизайн	384
Н.А. Архипова Рекламные фотосессии и видеоклипы в индустрии моды с изображением обнажённой фигуры модели	385
М.Э. Вильчинская-Бутенко Публичное искусство в «обществе спектакля»: чем прирастает культурное наследие Санкт- Петербурга	395
К.С. Пономарева, К.А. Косякова Изготовление глазурей для керамики	400
И.М. Смирнова, А.А. Адельман, П.П. Гамаюнов «Нейлоновый век» на коньках, как путь к открытию новейшей аэродинамичной спортивной одежды	409
С.Н. Траутвейн, П.В. Мельнова Школы резьбы по кости	414
С.Н. Траутвейн, А.Е. Расторгуева Связь композиции, идеи и стиля в монументально-декоративной скульптуре «Дети – жертвы пороков взрослых» М.М. Шемякина	420
С.Н. Траутвейн, А.С. Токарева Творческий путь Э. М. Фальконе: на примере сравнения скульптурной группы «Милон Кротонский» с одноименной работой Пьера Пюже	425
С.Н. Траутвейн, Е.О. Цоколова Исследование стилистики, композиционных особенностей и технологии конструирования и строительства скульптуры «Клауд Гейт»	430
Т.Ю. Чужанова, И.О. Шмидт Петроградская сторона Санкт-Петербурга: от основания Петром I до строительства доходных домов в стиле северный модерн	436
О.Ю. Юрьева Роль высокого русского иконостаса и храмовой христианской символики XIV века в мировом искусстве и культуре	444

О.Ю. Юрьева, А.А. Репина Русский символизм в произведениях К. С. Петрова-Водкина	450
Геммология и дизайн	456
К.С. Пономарева, В.В. Яснова Обработка каменных метеоритов в условиях характерных для камнерезного сырья.....	456
Дизайн экстерьера, интерьера и городской инфраструктуры.....	463
Ю.Н. Ветрова, Е.А. Анненкова Выставочные пространства.....	463
О.В. Ефремова, Р.Р. Галиакбаров Хюгге как отражение феноменологических концепций в дизайне среды	469
О.В. Ефремова, С.А. Янко Архитектурно-художественные аспекты оптимизации облика городов-спутников на примере Муринского городского поселения.....	476
В.Л. Жуков, А.Е. Гавина Сувенирно-памятная функция феномена морфологии образов объектов дизайна пространственных решений для эстетического хранения и эксплуатации парфюмерных продуктов	484
В.Л. Жуков, А.О. Кирсанова Интерьер «Храбрые карпы» кают-компании для субмарин ВМФ России	501
В.Л. Жуков, А.Е. Савосина Морфология и композиция шахматных партий о образах великих сражений 20 столетия – Берлинская военная операция мая 1945 г.	519
Е.А. Кантарюк, М.В. Кантарюк Принципы организации храмового интерьера	533
С.Н. Траутвейн, Е.А. Хитрова Федор Шехтель. Особняк Рябушинского	537
С.Н. Траутвейн, Е.В. Якушева Эклектика в архитектурных объектах на примере смешения бионики и экспрессионизма ..	542

Библиографический список

1. Значение символа дракона. – URL: http://chtooznachaet.ru/simvol_drakon.html (дата обращения 30.03.2020).
2. Образ дракона в мифологии различных стран. – URL: <https://www.krainaz.org/2017-09/316-dragon> (дата обращения 30.03.2020).
3. Фиссер М. В., Драконы в мифологии Китая и Японии. – Профит-Стайл., 2008, 272 с.
4. Технический регламент «О безопасности игрушек». – URL: <http://www.eurasiancommission.org/ru/act/tehnreg/deptexreg/tr/Pages/bezopToys.aspx> (дата обращения 30.03.2020).
5. Пономарева, К. С. Методология изготовления художественных изделий. Методические указания для студентов всех форм обучения по направлению 29.03.04 - Технология художественной обработки материалов / К. С. Пономарева. - СПб.: СПГУПТД, 2016. - 63 с.

References

1. The meaning of the dragon symbol. – URL: http://chtooznachaet.ru/simvol_drakon.html (date accessed 30.03.2020).
2. The image of the dragon in the mythology of various countries. – URL: <https://www.krainaz.org/2017-09/316-dragon> (date accessed 30.03.2020).
3. Fisser M.V., Dragons in the mythology of China and Japan. –Профит-Стайл., 2008, 272 pp.
4. Technical regulation "On the safety of toys". – URL: <http://www.eurasiancommission.org/ru/act/tehnreg/deptexreg/tr/Pages/bezopToys.aspx> (date accessed 30.03.2020).
5. Ponomareva, K. S. Methodology of making of arts and crafts. Methodical instructions for students of all forms of education in the direction of 29.03.04-technology of artistic processing of materials / K. S. Ponomareva. - SPb.: SPGUTD, 2016. - 63 pp.

УДК 658.512

К.С. Ившин, Е.В. Дубовцева

Удмуртский государственный университет
426034, г. Ижевск, ул. Университетская, 1

Медиакоммуникации в контексте комфортной городской среды

© К.С. Ившин, Е.В. Дубовцева, 2020

Статья посвящена формированию общественных пространств их материальной и медийной составляющей по средствам партисипативного проектирования в дизайне на примере региональных объектов. Необходимым в формировании общественного пространства является коммуникация на основе медийных элементов и важность соучастия в физической составляющей общественного пространства.

Ключевые слова: партисипаторное проектирование, соучастие, медиакоммуникация, медиа элементы, общественное пространство, комфортная городская среда

K.S. Ivshin, E.V. Dubovtseva

Udmurt State University
426034, Izhevsk, st.Universitetskaya, 1

Media communication in the context of a comfortable urban environment

The article is devoted to the formation of public spaces and their physical and media components by means of participatory design in the design of regional objects. Communication based on media elements and the importance of participation in the physical component of public space are necessary in the formation of public space.

Keywords: participatory design, participation, media communication, media elements, public space

Введение. Современный город представляет собой сложное социально-коммуникативное единство физического и цифрового пространства, поэтому рассматривать его в дальнейшем следует в контексте системы города как «живого организма». Такой подход был сформирован еще в 60-е годы XX столетия. В то время этот подход к формированию городской среды волновал специалистов по всему миру, в том числе и советских архитекторов, что отразилось, например, в работе Алексея Гутнова «Новый элемент расселения». Основная идея подхода заключается в совместном проектировании города, то есть в соучастии или партисипативном проектировании. Задачей такого проектирования является создание социального пространства, в котором все группы участников будут вовлечены в рабочий процесс, учитывающий все возможные нюансы взаимодействия населения и городской среды [1]. В современном мире такой подход к проектированию городов как крупных социальных пространств продолжает развиваться так, например, о методах проектирования пишет эксперт в области соучаствующего проектирования Генри Санофф в книге «Соучаствующее проектирование. Практики общественного участия в формировании среды больших и малых городов» (Democratic Design: Participation case Studies in Urban & Small Town Environments). Анализируемый нами подход и его методы можно экстраполировать не только на городские пространства, но и на топосы меньшего масштаба, главным образом, социальной направленности: библиотеки, музеи, арт-пространства, галереи, театры, филармонии школы, поликлиники, профилактории, парки и прочие общественные пространства. Безусловно, эти объекты являются частью городского пространства, но они решают более локальные и узконаправленные задачи. Технология соучастия в музеях описана в книге Нины Саймон «Партиципаторный музей», методы, предложенные в ней, на наш взгляд актуальны не только для музеев и культурных учреждений, но и применимы для других малых топосов социальной направленности. Но независимо от масштаба указанных топосов более эффективное взаимодействие между человеком и средой возможно при функционировании в указанных пространствах элементов медиа, которые также являются объектами дизайна как в городской среде, так и в дизайне общественных пространств. В данном контексте под элементами медиа мы подразумеваем аудио, видео, анимацию, фотографию, геймификацию, инфографику, мобильные устройства и приложения, интерактивные объекты и технологии, а также традиционные медиа элементы (радио, телевиденье, кино, газеты). Всем известно, что комфорт в городской среде, интерьере или любом другом физическом пространстве определяется эргономическими характеристиками этого пространства и его эстетической наполненностью. То же самое можно сказать про медиа коммуникации и её элементы. Это необходимые требования для создания дизайна в городской среде и других пространствах. Кроме того, чтобы создать качественный дизайн на сегодняшний день недостаточно владеть знаниями эргономики и стандартов, точно также недостаточно обладать визуальными и художественными приемами, иначе говоря, дизайн-проектирование требует более осознанного подхода для формирования продукта не только в коммерческих целях, но и для создания качественной социально-ориентированной

среды. Проблема дизайн проектирования существует для большинства регионов России. В первую очередь, она актуальна тем, что понимание дизайна большинством участников проекта сводится к эстетическому инструментарию и красивой визуализации с минимальной проработкой функционала. По нашему мнению, это происходит из-за того, что большинство проектов не подкреплено социологическим или маркетинговым исследованием, и участники проекта не всегда понимают для чего взаимодействовать с общественностью или пользователем того или иного пространства, также к диссонансу приводит не всегда четкое понимание роли всех участников проекта. Таким образом, мы считаем, что методы партисипативного проектирования необходимо применять не только для создания города или медийной среды, но и в дизайне общественных пространств, что также помогает формировать комьюнити.

Материалы и методы исследований. Безусловно, человек по-разному взаимодействует с городской средой. Его позиционирование в городе зависит от определенной цели в конкретный момент времени. При этом для каждой цели можно выделить следующие направления взаимодействия в городской среде: администрация, работа, транспорт, жилье, общественные пространства, образование, свободное время. На основании изложенного формируется социальная инфраструктура, требующая учета следующих факторов: 1) потребительский (размещение населения, магазины, услуги); 2) природно-ресурсный (фактор связан с ландшафтом — водоемами, лесами, горами); 3) фактор «наукоемкости» (наличие научных центров, университетов); 4) транспортный фактор (транспортная доступность для населения объектов инфраструктуры); 5) медиакоммуникативный фактор (логистика городского пространства по средствам оцифровки данных, интернет, социальные сети).

Все эти факторы в большей или меньшей степени находятся в взаимовлиянии с медиа пространством, но если большинство факторов направлены на обеспечение материальных потребностей и строятся на экономических отношениях, то медиакоммуникативный фактор основан практически на полном соучастии и является более гибким чем вышеприведенные факторы. Интересно, что медиакоммуникативный фактор в городской среде как бы удваивает и утраивает цифровое пространство, что в свою очередь создает подобие человеческой личности, которая является либо посредником, либо субъектом коммуникации. К таким подобиям можно отнести Алису в сервисах Яндекса или Алексу в Google [2, с. 4]. Создание таких субличностей, с одной стороны, вызвано «одушевлением» искусственного интеллекта, с другой стороны, человек как социальное существо нуждается в соучастии, кроме того, благодаря таким посредникам проще ориентироваться в информации.

В городской среде можно выделить несколько видов медиакоммуникации: 1) информационный/рекламный (экраны, вывески, камеры, аудио); 2) эстетический (оформление фасадов зданий); 3) мобильный (личные мобильные устройства, киберпространства).

Все виды медиакоммуникаций формируют современный город, расширяют его пространство, позволяют жителям города быть одновременно в нескольких местах или, по крайней мере, создают такую иллюзию. Благодаря каждому виду медиакоммуникации человек может ориентироваться в городе. Стоит отметить, что ориентация в физическом пространстве для современного человека практически всегда ассоциируется с картами Яндекс, Google, 2Gis и многими другими сервисами, связанными с городской инфраструктурой. Таким образом, ориентация в физическом пространстве эквивалентна ориентации в киберпространстве, что еще раз подтверждает факт расширения границ городской среды и возможностей человека [3, с. 73] - [2, с. 3-6].

С одной стороны, произошло расширение физического и ментального пространства благодаря дегитализации, которая проникла практически во все сферы жизнедеятельности человека и относительно упростила существование. С другой стороны, это создало большой блок данных и повлияло на многие процессы городского развития. Таким образом, созданный блок данных представляет собой алгоритмы, которые можно считать фундаментальным элементом социального порядка в городской среде. Алгоритмы также существуют в партисипативном проектировании. Через соучастие и вовлечение люди начинают действовать

относительно ситуации, чтобы решить какую-либо задачу. Например, можно провести дизайн-игру, которая направлена на групповую работу для принятия консенсусных решений. Эта игра проводится между несколькими малыми группами и посвящена пространственному планированию. Данная игра, как и любая другая, состоит из алгоритмов [4, с. 162].

В процессе проектирования современных пространств архитекторы, проектировщики, инженеры, социологи, дизайнеры уже используют медиатеchnологии. Посредством сервисов и компьютерных программ специалисты собирают и обрабатывают данные о городе в целом или о каком-либо элементе проектируемой территории города. Визуальный облик пространства или его «интерфейс» формируется на основе собранных данных, над созданием которых трудятся дизайнеры совместно с участниками проекта. Чем интересна роль дизайнера, так это тем, что он также использует компьютерные программы технологии CAD, BIM и медиа элементы для создания конечного результата [3, с. 73]. Такой подход влияет на процессы планирования пространства, меняет восприятие и облик общественного топоса, создает динамику и новые формы, основанные на аналитических данных. В рамках музейной экспозиции «OpenCodes» ZKM 2019 были проиллюстрированы несколько экспонатов посвященных роли дизайна в диджитал пространстве, так, например, в экспонате Карен Сандер «XML-SVG код / исходный код выставочного зала» (XML-SVG Code / Quellcodedes Ausstellungsraums). Основной посыл этой работы заключается в том, что дизайнеры и архитекторы создают свои идеи в трехмерной графике. Любую такую идею можно описать при помощи XML-SVG кода, точно также код можно обратно перевести в графическое изображение [2]. Конечно, сам код не является графическим изображением, а лишь его репрезентацией, точно так же само изображение это всего лишь репрезентация будущего пространства. Стоит отметить, что компьютерные технологии, используемые в проектировании и визуализации облика города, с одной стороны, заменяют его реальный образ, так, что он перестает быть самоцелью. С другой стороны, создаются новые формы медиакommunikативных пространств, в которых человек становится частью облика города как физического (архитектура), так и цифрового (киберпространство). Таким образом, меняется восприятие человека, он перестает взаимодействовать с пространством только благодаря телу, вместо этого человек растет вместе с этим пространством и выходит за его пределы [3, с. 73-74]. Таким образом, виртуальные очертания города становятся антропоморфными.

В процессе проектирования городского пространства уже возникает ряд децентрализованных медиакommunikативных факторов, что превращает город в «живой организм», делает его более хаотичным и разбалансированным относительно физического восприятия. В тоже время благодаря этим факторам происходит сбор информации и оцифровка данных, на основе которых становится возможно выстроить логику города. Благодаря собранным и оцифрованным данным формируется медийное пространство, в котором происходит коммуникация города и жителей, властей и жителей, различных сообществ, бизнеса и властей, бизнеса и потребителя. Так, например, в Калифорнии существует такой сервис как CitySwipe — удобный инструмент для обратной связи с горожанами. Благодаря этому приложению можно быстро обратиться к властям с любым вопросом, касающимся инфраструктуры [7]. Кроме того, в современной городской среде появляется такая тенденция как отдых под открытым небом, но её своеобразие заключается в том, что она обычно совмещена с торговыми центрами, крытым парком и другими торговыми точками под одной крышей. Такое совмещение разнонаправленных пространств может показаться удобным, но на практике городской житель ограничен в выборе отдыха или саморазвития и из-за такого многообразия не может сделать выбор в пользу одной конкретной цели, что заставляет его испытывать неприятные эмоции или повышает тревожность. Такая тенденция негативно влияет не только на самого человека, но и на другие общественные пространства в городской среде. Во-первых, она не учитывает истинных потребностей городского сообщества, хотя и является общественным пространством. Во-вторых, обилие торговых центров в городском пространстве говорит о том, что у города существуют проблемы с другими социальными пространствами, а именно библиотеками, музеями,

парками. Данная проблема не решается, а лишь маскируется торговыми центрами, как доступной, дешевой развлекательной средой, направленной на извлечение коммерческой выгоды. В-третьих, из-за обилия медиа элементов в торговых центрах происходит разбалансированность коммуникации, так как она направлена только от коммерсанта к потребителю и выглядит как навязывание, а ни как диалог, что приводит к агрессивной окружающей среде, лишенной какого-либо соучастия.

Результаты и их анализ. Исходя из дисбаланса организации общественных пространств в регионах России, партисипативное проектирование особенно актуально, так как многие библиотеки, музеи, рекреации и парки нуждаются в ренновации, но ренновации не с целью привлечения только обеспеченного или богатого слоя населения или какой-либо одного сообщества, но с целью создания наиболее доступной и интересной среды разным группам населения, а также альтернативных социальных пространств, где у людей будет возможность творческой реализации и диалога. Примером малоэффективного проектирования с недостаточными методами партисипативного подхода стала библиотека имени И.Д.Пастухова в Ижевске. В исходных данных был бриф от заказчика с концепцией будущего пространства библиотеки. Идея состояла в том, чтобы создать многофункциональное пространство с целью обеспечить библиотеке дополнительный доход. В качестве целевой аудитории планировалось привлечение студентов, так как библиотека находится недалеко от студенческого кампуса и молодежи. Исходя из этих данных задачей было создать яркий молодежный дизайн с элементами андеграунда и диджитал. Недостатки процесса проектирования: расположение библиотеки И.Д. Пастухова, так как на территории кампуса университета есть своя библиотека, а не далеко от кампуса есть две кофейни в формате коворка; характеристики здания библиотеки и размеры помещений; существующая целевая аудитория (школьники среднего и начального звена, пожилые люди); мнение работников библиотеки и пожелание руководства; история самой библиотеки и существующий функционал; не был проведен опрос как существующей аудитории, так и планируемой.

Таким образом, диалог происходил только между двумя группами, вовлеченными в проект, а именно заказчиком и дизайнером. В ходе проекта удалось запустить страницу в инстаграме, но, к сожалению, в силу низкой вовлеченности и соучастия не удалось продолжить развитие библиотеки И. Д. Пастухова.

К позитивному партисипативному проектированию можно отнести создание дизайн-проекта этно-парка «Воршуд» в Малой Пурге. Требованием заказчика по брифу была реализация этно-парка на основе удмуртского эпоса. В рамках создания этнопарка в Малой Пурге была разработана концепция «Воршуд», основанная на истории удмуртских родов и удмуртского этноса. В рамках проекта было создано ландшафтное решение парка и элементы фирменного стиля. Название для парка было выбрано совместно с Малой Пургой. Это название, на наш взгляд, наиболее полно раскрывает идею места и историю Малопургинского района. Также была разработана концепция зонирования парка с учетом всех групп населения и функциональным назначением парка. Коммуникация в процессе проекта состоялась практически со всеми заинтересованными представителями (администрация города, муниципалитет, проектировщики, кураторы проекта, дизайнеры, коммерческие организации), единственным недочетом, на наш взгляд, стало отсутствие опроса населения и минимальная вовлеченность некоторых заинтересованных групп на некоторых этапах дизайн проектирования, а также отсутствие интернет-площадки для вовлечения населения и дальнейших мероприятий для более активного физического вовлечения в жизнь территории. В целом можно считать, что в данном проекте элементы соучастия были проявлены более полно на этапе проектирования материального пространства и образа парка.

Наиболее продуктивным примером проектирования, на наш взгляд, можно считать разработку фирменного стиля и интерьеров для социальной образовательной площадки, направленной на довузовского обучения, федеральная сеть «Дом Научных Коллабораций». В проектировании были также применены методы соучастия. В проектирование пространства были вовлечены: администрация города, кураторы проекта от университета, руководство

университета, дизайнеры, студенты, также была проанализирована предполагаемая логика движения посетителей с целью улучшения и обоснования функционала. Благодаря мощной вовлеченности участников в проект удалось не просто разработать дизайн-проект на основе требований федеральной сети довузовского образования, но и адаптировать его под помещение университета. Кроме того, для дальнейшего развития площадки планируется создание медиакommunikации в социальных сетях: площадка в инстаграме и в контакте, что позволит более активно вовлекать целевую аудиторию: студентов, школьников, преподавателей и администрацию для расширения коммьюнити.

Обсуждение результатов. Исходя из примеров и эмпирических данных, можно заключить, что в дизайн проектировании общественных пространств в регионах существует не до конца осознанное партисипативное проектирование и не всегда полная вовлеченность участников в проект в силу неполной осознанности процесса, ролей всех участников, возможно, нарушения коммуникации, из-за чего развитие проекта происходит сверху вниз (top-down). Осознанный подход к партисипативному проектированию может привести к созданию социально активных пространств и сообществ, где люди смогут воплощать творческий потенциал и иметь возможность для диалога, что поспособствует развитию коммьюнити. Для осознанного подхода к партисипативному проектированию необходимо понять пользу соучастия и основную неудовлетворенность общественными пространствами. Они были сформулированы Ниной Саймон в книге «Партиципаторный музей»: 1) музеи и библиотеки ничего не привносят в мою жизнь; 2) ничего не меняется – раз сходил, возвращаться не зачем; 3) со мной разговаривают свысока, не интересуются мои мнением, не предоставляют более широкого контекста для осмысления экспонатов; 4) нет возможности для занятий творчеством; 5) у меня нет возможности для комфортного общения, а хочется обсудить свои впечатления со знакомыми и незнакомыми людьми [5, с. 14].

Для решения неудовлетворенности общественными пространствами как было сказано выше необходимо понять пользу соучастия и двигаться от «Я» к «МЫ», то есть вначале необходимо выстроить свое отношение с окружающим миром, а если точнее, то с общественным пространством, чтобы это сделать необходимо, обратить свое внимание на само общественное пространство, а не на представление о нем, иначе принять общественное пространство со всеми недостатками и возможностями, понять физическую и медийную составляющую общественного пространства. Для большинства посетителей общественное пространство должно стать не просто социальным институтом, а местом, где можно созерцать, отдыхать и общаться или просто наблюдать за эпизодами человеческой жизни. Для решения проблем комфортной общественной среды необходимо развить личную заинтересованность посетителей, создать платформу для диалога, предлагать новые впечатления, не навязывать только виденье администрации общественного пространства, уйти от вертикального взаимодействия [5].

Заключение. Гармоничное функционирование общественных пространств возможно только при органичном балансе между материальным и медийным составляющими при условии партисипативного проектирования в дизайне.

Библиографический список

1. Урманчеева С. Дочь Алексея Гутнова — об отце-идеологе утопического города и послевоенном поколении архитекторов URL: <https://strelkamag.com/ru/article/gutnov> (дата обращения: 03.03.2020).
2. Weibel, P. Open codes. The world as the Field of Data. ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. 2019.
3. Weibel P. Architektur und medien. Herausgegeben von der Universitatfur angewandte Kunst Wien und dem ZKM| Zentrum fur Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. 2015. Саймон Н.
4. Санюфф Г. Соучаствующее проектирование. Практики общественного участия в формировании среды больших и малых городов. Вологда: Проектная группа 8, 2015. 170 с.

5. Саймон Н. Партиципаторный музей. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 368 с.
6. Флорида Р. Креативный класс. Люди, которые создают будущее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. 420 с.
7. Punto design, Как новые технологии меняют наши города URL: <https://vk.com/@puntodesign-kak-novye-tehnologii-menyaut-nashi-goroda> (дата обращения: 03.03.2020).
8. Ratiu E. Creative cities and/or sustainable cities: Discourses and Practices. City, Culture and Society. 2003. – pp. 125-126.

References

1. Urmancheeva S. Doch' Alekseya Gutnova — ob otce-ideologe utopicheskogo goroda i posle voennom pokolenii arhitektorov [Alexey Gutnov's daughter - about the ideological father of a utopian city and the post-war generation of architects] URL: <https://strelkamag.com/ru/article/gutnov> (date accessed: 03.03.2020). (in Rus).
2. Weibel, P. Open codes. The world as the Field of Data. ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. 2019.
3. Weibel P. Architektur und medien. Herausgegeben von der Universitat fur angewandte Kunst Wien und dem ZKM| Zentrum fur Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. 2015.
4. Sanoff G. Souchastvuyushchee proektirovanie. Praktiki obshchestvennogo uchastiya v formirovanii sredy bol'shih i malyh gorodov [Collaborative design. The practice of public participation in the formation of the environment of large and small cities]. Vologda. Proektnaya gruppa 8, 2015. 170 pp. (in Rus).
5. Sajmon N. Participatornyj muzej [Participatory Museum] Moscow. Ad Marginem Press, 2017. 368 pp. (in Rus).
6. Florida R. Kreativnyj klass. Lyudi, kotorye sozdayut budushchee [Creative class. People who create the future]. Moscow. Mann, Ivanov i Ferber, 2016. 420 pp. (in Rus).
7. Punto design. Kak novye tekhnologii menyayut nashi goroda [How new technologies are changing our cities] URL: <https://vk.com/@puntodesign-kak-novye-tehnologii-menyaut-nashi-goroda> (date accessed: 03.03.2020). (in Rus).
8. Ratiu E. Creative cities and/or sustainable cities: Discourses and Practices. City, Culture and Society. 2003. – pp. 125-126.

УДК 658.512

К.С. Ившин, О.И. Петрова

Удмуртский государственный университет
426034, Ижевск, Университетская, 1

Дизайн мультимедийного картографирования для городских и общественных пространств (на примере Летнего сада им. М. Горького города Ижевска)

© К.С. Ившин, О.И. Петрова, 2020

В статье рассматриваются этапы дизайн-проектирования мультимедийного картографирования для городских и общественных пространств на примере Летнего сада им. М. Горького города Ижевска; предложена классификация мультимедийных картографических произведений и программного обеспечения их моделирования.