

КАФЕДРА

«ДИЗАЙН — ЭТО ОГРОМНЫЙ МИР»

Интервью заведующего кафедрой «Инженерная графика и дизайн» Санкт-Петербургского государственного политехнического университета, лауреата премии Правительства РФ в области культуры за 2013 г. профессора Владимира Михайловича Иванова.

— В конце 2013 года было подписано соглашение о сотрудничестве между Государственным Русским музеем и Санкт-Петербургским государственным политехническим университетом. Какие проекты уже реализованы? Над чем вы работаете сейчас? Какие направления сотрудничества планируете развивать?

— Подписание договора о стратегическом партнерстве с Русским музеем стало логичным продолжением нашего сотрудничества и состоялось в рамках II Санкт-Петербургского международного культурного форума в декабре прошлого года. Для Русского музея и при тесном сотрудничестве с музейными специалистами нами был сделан целый ряд работ, в частности, связанных с трехмерной реконструкцией Летнего сада, — сейчас они демонстрируются там же в павильоне «Голубятня». Кроме того, мы осуществляли анимацию картин — это своего рода новое представление картины. Недавно закончена работа над проектом анимации полотна Григория Чернецова «Парад на Царицыном лугу». Нашей задачей было «войти» в картину, рассказать о каждом персонаже, об историческом контексте парада, «обойти и осмотреть» Царицын луг (нынешнее Марсово поле) той исторической эпохи по периметру и вернуться в картину с обратной стороны. То, как нам это удалось, можно посмотреть в павильоне Кордегардии (недалеко от Михайловского замка).



Директор Русского музея В. А. Гусев и ректор СПбПУ А. И. Рудской подписывают договор о стратегическом партнерстве

Тема оживления картин — чрезвычайно тонкая, требующая корректности со стороны дизайнеров. Мы попробовали использовать свой подход к анимации на примере картины Ивана Шишкина «Корабельная роща». При приближении к картине срабатывают специальные датчики, и начинаешь журчать ручей, петь птицы; если взмахнуть рукой — поднимается ветер, ветви деревьев колеблются; если громко крикнуть — взлетают перепуганные птицы, которые прятались в ветвях деревьев. Мы демонстрируем бережное отношение к первоисточнику и ничего не дописываем.

— А каковы задачи, цели подобной анимации картин помимо чисто развлекательных? Разве перестают быть привлекательными «неоживленные» полотна?

— Вы задаете правильный вопрос. Я вижу два возможных подхода. Анимация картин не обязательно служит развлекательной цели. Пример — наша работа над картиной Г. Чернецова, которая является скорее попыткой с помощью средств мультимедиа поинформировать о данной картине, о той эпохе и ее персонажах. Это определенная электронная презентация, которая сопровождает реальную картину. В нашей работе над картиной И. Шишкина действительно присутствует игровой, развлекательный момент, но я не вижу в этом опасности, ведь подобное практикуется во многих ведущих музеях мира и рассчитано в первую очередь на детей. Через игру, интерактив мы повышаем их интерес к музейным собраниям, к объектам культуры. В павильоне Кордегардии Михайловского замка сейчас создается мультимедийный зал, для которого мы разрабатываем экспозицию с использованием интерактивных мультимедийных технологий и обучающих компьютерных игр по тематике Русского музея.

— Расскажите о виртуальном филиале Русского музея, в создании которого участвовала ваша кафедра.

— Это был отдельный проект, направленный на популяризацию тех музейных собраний, которые содержат фонды Русского музея и его основные залы. Филиалы были открыты в разных городах России и мира, планируется их открытие даже в Антарктиде и на космической станции. Проект развивается очень интересно, привлекаются музеи тех городов, где открываются филиалы, идет обмен информацией с использованием технологий видеоконференц-связи. Наши наработки используются в мультимедийной библиотеке, которая создается при Русском музее. С другой стороны, студенты и сотрудники Политехнического университета получили доступ к обширной медиатеке Русского музея.

Дальнейшие планы нашего сотрудничества с Русским музеем касаются в первую очередь Михайловского замка. Правительством России был одобрен проект «Династия Романовых». В частности, совместно со специалистами Михайловского замка мы создаем мультимедийную экспозицию и виртуальную интерактивную экскурсию «Дорогой заговорщиков». Экскурсия пройдет по залам замка с использованием звуковых и видеоэффектов, мультимедийного сопровождения, стереографики. Мы надеемся, что это будет интересно и петербуржцам, и гостям города.

— Как получилось, что Русский музей обратился именно к вам?

— Первоначально мы были заинтересованы в том, чтобы наши студенты, обучающиеся дизайну, делали свои дипломные и курсовые проекты на достойном материале и предлагали им для выполнения те задачи, которые интересовали тогда Русский музей, а также дворцово-парковые ансамбли Петергофа и Ораниенбаума. Наши работы понравились, и последовали конкретные заказы. При кафедре создана творческая Лаборатория визуализации и компьютерной графики. Изначально она задумывалась как коворкинг, который сейчас популярен во всем мире. Здесь царит атмосфера творчества, и я с гордостью могу сказать — это то место, куда студенты, магистры, преподаватели с удовольствием приходят, для того чтобы заниматься любимым делом. Заказы Русского и других музеев выполнялись студентами и магистрами под руководством педагогов именно здесь. Это работа, совмещенная с обучением.

— Дизайн охватывает все аспекты окружающей человека среды: на вашей кафедре обучают и промышленному, и графическому, и информационному дизайну. Как происходит распределение студентов по этим направлениям? Влияет ли популярность того или иного направления на выбор будущей профессии студентами?

— Интерес к дизайну существовал всегда. Может быть, сейчас он обрел новое звучание в силу потребностей рынка: дизайн пользуется популярностью у абитуриентов, а выпускники — у работодателей. Но такая благоприятная ситуация порождает и серьезную конкуренцию среди вузов Санкт-Петербурга и России. Поэтому очень важно иметь собственное лицо, непохожее на других, и не бояться своей уникальности.

Два наших профиля подготовки — информационный и графический дизайн — строятся на серьезном использовании информационных технологий с одной стороны (компьютерная графика, анимация, видеоэффекты, веб-технологии, программирование) и классических дизайнерских дисциплин с другой стороны (живопись, рисунок, композиция, шрифты, цветоведение). Соответственно, в программе обучения информационному дизайну большее число часов отводится под дисциплины, связанные с информационными технологиями, и меньшее — под ручной рисунок и живопись. В графическом дизайне — наоборот: большее число часов на рисунок и живопись и меньшее на изучение чисто технологических приложений. Таким образом, к нам идут два потока абитуриентов: 1) на графический дизайн — выпускники художественных школ, хорошо подготовленные в плане рисунка и живописи, сдают классический вариант творческого экзамена в художественные вузы; 2) на информационный дизайн — абитуриенты, часто не имеющие художественной подготовки, но хорошо владеющие информационными технологиями, сдают тот же творческий экзамен, но на компьютере. Отдельно стоит промышленный дизайн — это союз серьезного конструирования и традиционного дизайна с добавлением информационных технологий. Политех всегда был силен конструированием, наши выпускники умеют не просто красиво нарисовать картинку, но и представляют себе конструкцию изделия — в этом их конкурентное преимущество. У нас в планах открытие четвертого профиля подготовки, связанного с дизайном среды.

Долгое время выпускники по направлению «промышленный дизайн» могли найти применение только на Западе, но с возрождением отечественной промышленности ситуация изменилась, и это радует. Наши выпускники по направлениям «информационный дизайн» и «графический дизайн» также чрезвычайно востребованы, например, в индустрии компьютерных игр, киноиндустрии, на телевидении, в рекламном бизнесе. Дизайн — это огромный мир, в котором молодые дизайнеры ищут и находят себя. Времена меняются, мы с огромным интересом следим за тем, что происходит у наших зарубежных коллег, у нас выстроена целая система взаимодействия с ведущими вузами мира, и нужно признать, что наши ребята этим пользуются, выезжают на стажировки, мастер-классы, ворк-шопы, целые семестры обучения. Мы привлекаем зарубежных преподавателей для чтения лекций и обмена опытом. Создаем совместные магистерские программы двойного диплома с ведущими университетами мира. В частности, в этом мае состоится первая защита нашего «двойного» магистра в университете Глиндера (Великобритания), а в июне — в Политехе.

— Ваша кафедра каждые два года организует конференцию «Экодизайн». Ее цели и задачи весьма интересны: привлечение внимания общественности к проблемам окружающей среды, формирование экологической культуры с помощью средств дизайна. Как это реализуется на практике? Уделяют ли средства массовой информации должное внимание этому событию?

— Первая подобная конференция прошла в 2002 г. и была организована с помощью нашего партнера — японской дизайнерской компании GK Group, президент которой является кавалером Голубой ленты императора Японии. Это известная компания, которая, в частности, занималась дизайном мотоциклов Yamaha, скоростных поездов, фирменным стилем токийского метро. Ее сотрудники выступали с интереснейшими докладами о Хиросиме и ее возрождении, перспективах утилизации свалок, на месте многих из которых в Японии сейчас цветут сады, защиты от наводнений (следствие реакции на последний ядерный катаклизм). Обычно также приезжают докладчики из Франции, Германии, Финляндии, Италии. Получается интересный срез того, что делается в мире. У нас были специалисты из Украины с проектом экологических плакатов «Четвертый блок» о последствиях Чернобыля, которые поразили и студентов, и публику — так это



было эмоционально, зримо, так воспитывало экологическую культуру. Были и доклады о комплексе защитных сооружений от наводнений в Петербурге. Однако с сожалением должен констатировать, что внимание прессы на эти события было незначительным. Очередная конференция пройдет в мае следующего года, и мы всех приглашаем. Возможно, мы немного заикнулись на проблемах собственно дизайна и экологии и меньше внимания уделяли пиару, узнаваемости и анонсированию этих мероприятий. Наверное, нужно подумать о правительственной программе воспитания экологического сознания, потому что в теперешних условиях многие понимают, что это серьезнейшая проблема.

— Расскажите о проектах, которые осуществляет ваша кафедра совместно с другими организациями.

— Мы активно взаимодействуем с медициной. Осуществили проект по разработке медицинского инструмента совместно с Военно-медицинской академией. Сейчас с кафедрой хирургии медицинского факультета СПбГУ развиваем проект по созданию медицинского тренажера для проведения операций с использованием новейших американских манипуляторов. Средствами компьютерной графики создается реалистичный вид того, что видит хирург во время настоящей операции, а манипуляторы обеспечивают тактильные ощущения сопротивления кожи и тканей. В качестве других проектов с музеями — наше сотрудничество с Петергофом и Ораниенбаумом. Например, сделали виртуальную 3D-реконструкцию Кательной горки. Для Большого Меншиковского дворца в Ораниенбауме мы создали мультимедийное сопровождение археологической коллекции (проект «Живая археология»), которое демонстрируется в одном из его залов в помощь экскурсоводам. Следует также отметить, что за цикл работ, посвященных трехмерной реконструкции объектов культурного наследия директор Русского музея В. А. Гусев, директор музея-заповедника «Петергоф» Е. Я. Кальницкая и ваш покорный слуга как заведующий кафедрой инженерной графики и дизайна СПбПУ получили премию Правительства РФ в области культуры за 2013 г.

Из других проектов я бы хотел упомянуть наше участие в проекте, связанном с промышленным дизайном, — «Формула Студент». Это студенческие инженерные соревнования, проходящие по всему миру уже более 30 лет, своеобразный аналог «Формулы 1». Команда студентов университета должна спроектировать, построить и испытать гоночный болид. Ректор нашего университета А. И. Рудской предложил нам принять участие в этом проекте и создать свой болид. Это будет межфакультетский проект: понадобятся и дизайнеры, и конструкторы, и инженеры, и экономисты.

В череде проектов особо стоит отметить наше сотрудничество с библиотекой для слепых и слабовидящих. В свое время ее директор О. Ю. Устинова обратилась к нам с весьма необычной задачей —



визуализировать картины для слепых. При этом тривиальная идея сделать просто выпуклый контур персонажей картины не работает: слепые не понимают картины. Поэтому совместно со специалистами библиотеки мы разработали целую методику — картины надо упростить, персонажей раздвинуть, добавить текстуры, фактуры, чтобы слепой человек мог на ощупь определить изображенное.

Для цветопередачи разработана другая методика — создается поверхность, состоящая из микростолбиков, высота каждого из которых пропорциональна интенсивности цвета на картине. Мы и сейчас продолжаем развивать этот проект. Следующий проект — создание интерактивных карт городов мира для слепых. При ее использовании включается система захвата движения и отслеживается позиционирование руки слепого человека. Он может, осуществив виртуальный «клик» над заинтересовавшим его объектом на выпуклой карте, получить аудиосопровождение (рассказ о соответствующем архитектурном памятнике), а слабовидящим людям демонстрируется мультимедийная иллюстрация памятника в разных ракурсах. Кроме того, предлагается возможность потрогать руками трехмерную уменьшенную копию архитектурного сооружения, созданную при помощи 3D-принтера. Наши студенты, магистранты, преподаватели с удовольствием участвуют во всех перечисленных проектах. Они знают, что занимаются интересным, часто благородным и весьма перспективным делом.

Беседовала Елена СЕРЕБРЯКОВА