



Опубликовано на Швейцария: новости на русском языке (<https://nashagazeta.ch>)

Надежда Суворова: Русское "Око" в Швейцарии |

Auteur: Надежда Сикорская, [Женева](#) , 18.06.2014.



Надежда Суворова - без двух минут магистр интерактивного дизайна (Nashagazeta.ch)

Игра для iPad, созданная российской аспиранткой Женевской школы дизайна HEAD, получила премию Swisscom «Лучшее приложение 2012» за интерактивную игру с русским названием. Полезная информация для родителей, уставших от электронных «ужасников», в которые играют их дети.

|

Стереотипы – ужасная вещь. Если вы услышите, что молодая девушка активно занимается информатикой, то представите ли вы ее себе высокой эффектной брюнеткой с глазами, почти как у Анастасии Вертинской в молодости? Вряд ли.

Однако именно такая красotka пришла в один прекрасный день в нашу редакцию.

Как и большинство известных нам компьютерщиков, Надежда не очень разговорчива (а может, и это клише?!). Одно постепенно разговор завязался, и мы узнали много интересного. Надеемся, интересно будет и вам.

Наша Газета.ch: Надежда, давайте с самого начала. Кто Вы и откуда?

Я из Екатеринбурга, училась там в Архитектурно-Художественной академии, которую с отличием закончила в 2008 году, получив степень бакалавра по графическому. Незадолго до окончания академии начала учить французский, причем совершенно случайно: мама входила в Alliance Française, который наши друзья организовали в Екатеринбурге, ну я за ней. Особого прогресса не наблюдалось, и возникла идея заняться этим серьезнее. Так я приехала во Францию, в Лион, на 4х месячные курсы при университете. Мне было 19 лет.

Судя по всему, и язык выучили, и задержались на более долгий срок.

Курсы мне особо ничего не дали, кроме возможности остаться на дольше по моему виду на жительство. Язык же я выучила, пока искала квартиру и занималась разными административными вопросам. Решив задержаться, я подала заявку на учебу в магистратуре: во Франции не существует магистратуры в области дизайна, есть только 4-ый, 5-ый и 6-ой годы обучения в художественных школах. Я попробовала две школы. Одна, в Амьене, была с очень хорошей репутацией, чуть ли не лучшая во Франции, но мне не понравились ни школа, ни город. Я уехала в Марсель. В этой школе, когда я только начала, у нас общий курс: дизайн всего – не графического дизайна, не интерьера, без какой-то особой специализации. В программу были включены курсы по кодированию: интерактивный дизайн, самые его зачатки. Я сделала первое практическое задание, и мне понравилось.

Можете объяснить для непосвященных, что такое интерактивный дизайн?

Что такое интерактивный дизайн? Как же это объяснить по-русски? Мне даже родителям трудно это объяснить (задумывается). Интерактивный дизайн – это, во-первых, наше отношение к технологиям: как мы манипулируем предметами, которые нас окружают, и как наше отношение к манипуляции этим предметом может улучшить то, что вокруг нас, или что-то спровоцировать. Какие-то факторы вокруг нас: как мы можем их считать, грубо говоря, либо зафиксировать какими-либо детекторами, программным путем, и как мы можем все эти данные использовать, чтобы улучшить наши коммуникации.

Хм, это довольно туманно все же. А конкретный пример можете привести?

Например,



На церемонии App of the Year Award 2012 в Берне приложения для iPhone - это то, что все понимают, медиа-дизайн, а интерактивный дизайн - это больше программирование отношений между человеком и машиной. Например, прототипы небольших роботов.

Что такое интерактивные инсталляции? Это, допустим, движущаяся картинка, движение которой провоцируется нашим движением: все, что зависит от нашего движения, будет спроектировано на машине, считано таким образом, что позволит увидеть, что наше отношение с машиной не простое, что мы ею манипулируем, или она нами, что между нами есть какое-то взаимоотношение.

А как Вы из Марселя оказались в Женеве?

Я очень люблю много делать, работать, а там была достаточно расслабленная обстановка. Я предпочитала не отсиживать часы в школе, а просто работать и приносить сделанное. Руководству это не понравилось, и я решила поехать по обмену, по программе Erasmus. Невероятным образом я все барьеры преодолела, получила все стипендии, причем от всех, хотя и была достаточно новенькая.

Тот факт, что Россия не входит в Erasmus, не помешал?

Нет, это было не важно. Считается, что если ты студент в школе, у тебя есть такое право. Я стала прилежно учиться, поехала по этой программе сюда, в Женеву, потому что больше никто — студентов не интересуется уехать куда-то недалеко, всем хочется экзотики, Бразилии какой-нибудь. А мне хотелось именно сюда, потому что когда я начала интересоваться интерактивным дизайном, то смогла по достоинству преподавательский состав, приглашенный на новую программу магистратуры HEAD, тогда ей был всего год: это были мировые звезды в интерактивном дизайне. Все те имена, которые я видела в журналах, в книгах — все они были здесь, причем скомпонованы чудесным образом. И я подумала: «Как так? Не может быть — я только о них читала, и вот они все - из Лондона, из Royal College of Art, из Парижа, из Прованса — в общем, отовсюду, съехались сюда».

Не успела я приехать, только зашла в аудиторию в институте, со мной побеседовали минут 5-10, и возник первый проект — для часовой марки Tissot. И я сразу за него взялась, хотя и отставала ото всех, так как приехала уже во втором семестре.

А в чем заключался проект?

Мы делали интерактивную инсталляцию, чтобы представить их часы TTouch на Basel World в 2012 году. Идея была в том, что каждый должен был представить свой проект, потом руководство Tissot их все посмотрело, выбрало сначала три, потом один, и вот его-то мы в 2012 году воплотили.

Наверно, такой немедленный переход от теории к практике, да еще для престижной марки, очень мотивировал?

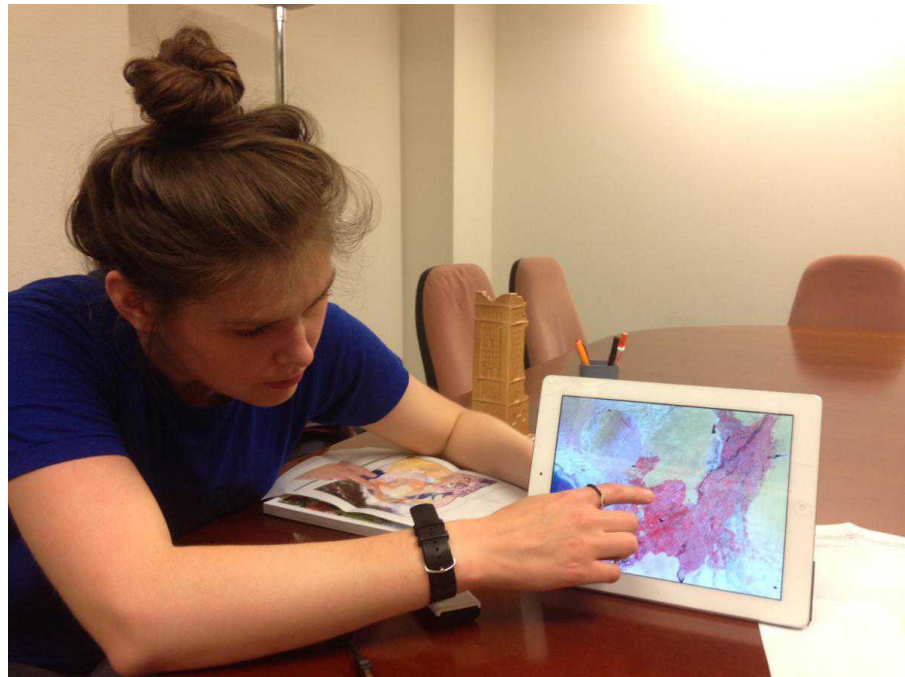
Да, конечно, но не только это — думаешь не только о том, что это какая-то известная марка, а то, что именно то, что ты сделаешь, будет реализовано. Зная это, сразу думаешь о практическом, конкретном применении, но при этом ты абсолютно свободен предложить все, что угодно. И вот это я считаю определенной творческой свободой: у тебя есть заданные условия, а уж как ты будешь ими манипулировать, зависит от тебя.

В ближайшие дни Вы будете защищать диплом. Как выглядит Ваша дипломная работа?

У нас дипломная работа разделена на две части, теоретическую и практическую. Практическая часть будет в форме приложения с использованием инсталляций, детали пока не хотелось бы рассказывать.

Тогда давайте поговорим про сделанное Вами приложение, которое уже стало достоянием общественности и за которую получили премию Swisscom. Называется оно «Око» и, если я правильно понимаю, речь идет об игре.

Я бы д



Надежда Суворова объясняет правила своей игры (Nashgazeta.ch) аже не сказала, что это не игра, а опыт, грубо говоря, гипнотизирования. В школе нам предложили практический семинар, где нужно было предложить игру, casual game, для мобильного формата с тем, чтобы впоследствии эта игра могла бы быть презентована на Олимпийских Играх 2012 года в Лондоне, в «Швейцарском доме»,

Maison Suisse, в созданной в нем игровой зоне. Я очень люблю виды свысока и однажды увидела вид на алмазный карьер в якутском городе «Мирный». Сразу возникла идея, поговорила на следующий день с преподавателем, и мы сразу сделали прототип этой игры. Идея заключалась в том, как можно было бы «собрать Землю обратно», чтобы у нас не было таких огромных карьеров, размером с маленький город. Ведь это, действительно, целый маленький город, вырытый в земле в форме круга, в несколько этажей. Мне это показалось невероятным.

Игра уже существует? В нее можно играть?

Да, она существует уже два года, ее можно скачать на iPad, но не на iPhone, и на Android, там она работает и на телефонах. Если совсем коротко - это игра-пазл, в которой используются картинки NASA. Нужно смотреть на картинку и остановить каждый круг в нужный момент, чтобы он вписался в нужное место.

Сейчас в этой игре 4 уровня и 20 подуровней, в сентябре я собираюсь начать кампанию Remake it - это такая платформа crowdfunding (коллективное привлечение средств, как правило через интернет), чтобы продолжить делать эту игру.

Как отнеслись Ваши партнеры к тому, что название русское - Око? Это как-то обыгрывается?

Никто не понимает, что это русское название, просто всем кажется, что звучит хорошо. Возможно, кто-то догадывается в чем дело, потому что и в логотипе есть глаз, и смысл в том, чтобы «смотреть». Я работаю со звуковым дизайнером, с которым мы встретились в Марселе. Я очень люблю его музыкальный вкус и пригласила его делать звуковое оформление: на каждом уровне музыка эволюционирует, на каждом уровне добавляются все новые элементы.

А как Вы получали разрешение на фотографии?

Все эти фотографии - в базе данных NASA, на сайте, в открытом доступе, просто есть условия их использования.

Расскажите, пожалуйста, про премию Swisscom?

Swisscom регулярно устраивает конкурс лучших приложений из всех, выходящих в Швейцарии, так было и для периода 2011-2012 годов. Поскольку для Лондона мы действительно серьезно поработали и выпустили версию для iPad в Apple Store, все могли скачать ее уже к Олимпиаде. Мы очень спонтанно отправили заявку на этот конкурс и благополучно об этом забыли. На премию никто не рассчитывал, ведь Swisscom — такая большая компания, с тяжелой бюрократией, мы думали, они выберут какое-то предложение против курения, или что-то в этом роде.

И вдруг в школу



Фрагмент "Око" - узнайте, что это за место, и восстановите его контур
пришло письмо, что моя игра номинирована. Прислали приглашение на церемонию награждения победителей. Я поехала в Берн с нашей заведующей медиа-дизайном все еще не думая о победе - просто пообщаться, посмотреть, как проходят конкурсы такого рода. Я была абсолютно расслаблена, совершенно не ожидала выиграть. И вдруг меня объявляют и приглашают на сцену! Выдали денежную премию и iPad.

Что было потом? Стала ли премия столь важным для молодого профессионала «толчком»?

Безусловно! Собственно, после этого все и началось, потому что я получила помощь в раскрутке «Ока» - большую поддержку мне оказал Фонд Pro Helvetia в рамках его программы Game culture. «Око» было представлено послу Швейцарии в Лондоне, потом я лично ездила делать презентацию в Индии. Меня приглашали участвовать в различных международных фестивалях - в Барселоне, в Лионе, в Лос-Анджелесе. На одном из этих фестивалей, в Сан-Франциско, представитель компании Red Bull, который увидел эту игру и которому она очень понравилась, предложил сделать совместный проект в 2013 году. В итоге Red Bull сделал свою версию игры, источником вдохновения для которой стала «Око». Я была консультантом по дизайну в этом проекте, сама игра была реализована нью-йоркской компанией Playmatics. Совсем недавно эта игра вышла в США, в Европе и в Японии.

Что Вы планируете делать после получения диплома HEAD?

Продолжать! Я сейчас работаю над проектом для музея литературы в Цюрихе: делаю интерактивную инсталляцию для их новой выставки, которая называется «Острова: рай и ад» Это все связано с литературой, начиная с Аристотеля. Один сценограф, который работает в Цюрихе и в Женеве, пригласил меня поучаствовать в создании интерактивной инсталляции для специфической части этой выставки — речь идет о книге, которая называется «Атлас заброшенных островов». Она об очень-очень маленьких островах, таких маленьких, что на карте мира даже нет места, чтобы подписать их имена. Мне кажется, выставка будет очень интересной.

Есть там какой-нибудь российский островок?

Есть - Котельный.

А у Вас есть проект, который хотелось бы осуществить, или мечта, о которой хотелось бы рассказать?

О мечтах нельзя рассказывать. Но очень хотелось бы развить проект «Око» - до сих пор он финансировался школой, теперь нужно будет справляться самой.

Вы заканчиваете школу с хорошим чувством?

Да, да! И искренне рекомендую другим идти туда учиться.

От редакции: Подробнее о выставке «Острова: рай и ад», в подготовке которой участвовала Надежда Суворова, вы можете прочитать в нашей [сегодняшней статье](#). А чтобы лучше представить себе, как "работает" игра, посмотрите видеоролик. [Швейцария](#)

Source URL:

<https://dev.nashagazeta.ch/news/les-gens-de-chez-nous/nadezhda-suvorova-russkoe-okov-shveycarii>