Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор, и. о. зав. кафедрой средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: lenartt@gmail.com

E.A. ZAEVA-BURDONSKAYA
PhD in Art History, professor, Head of Environmental Design Department. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts (Stroganov University)
e-mail: lenartt@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_26_32

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ

VIRTUALIZATION OF PROFESSIONAL DESIGN AND ARTISTIC CONSCIOUSNESS

Исследование затрагивает два основных взаимосвязанных понятия, описывающих процессы проектной деятельности в эпоху цифровизации: мышления и сознания. Мощное развитие цифровых информационных технологий и цифровизация жизненного пространства человека актуализировали гуманистический аспект обогащения и развития социокультурной среды. Проектные возможности построения альтернативной виртуальной реальности со своими сценариями и образами на фоне постоянно расширяющихся виртуальных каналов трансляции информационных потоков поставили перед дизайнерами актуальную задачу сохранения гуманистического начала проектного решения, а также поиска профессиональных проектно-графических средств, облегчающих ментальное освоение и личностную адаптацию потребителя к параметрам инновационной среды.

This study explores two fundamental, interconnected concepts that describe design processes in the digital age: thinking and consciousness. The rapid development of digital information technologies and

the digitalization of human life have highlighted the humanistic aspect of enriching and developing the sociocultural environment. The design possibilities of constructing an alternative virtual reality with its own scenarios and images against the backdrop of ever-expanding virtual channels for transmitting information flows have presented designers with the pressing task of preserving the humanistic nature of design solutions, as well as finding professional design and graphic tools that facilitate consumers' mental assimilation and personal adaptation to the parameters of the innovative environment.

Ключевые слова: медиадизайн, виртуализация сознания, цифровые технологии, новые медиа, виртуальная реальность, дополненная реальность, Строгановская модель цифрового специалиста-дизайнера, проектная культура цифрового искусства и дизайна.
Keywords: media design, virtualization of consciousness, digital technologies, new media, virtual reality, augmented reality, the Stroganov model of a digital specialist-designer, the project culture of digital art and design.

Проектирование на рубеже XX–XXI столетия становится аналогом креативного освоения и преображения мира вне дисциплинарных рамок и ограничений. Универсальный характер проектного мышления, в системе которого происходит постановка и решение актуальных проектно-художественных задач, являет собой примету времени. «Методологической философско-эстетической платформой проектно-художественной деятельности выступает системный подход, взаимосвязанный инструментарий которого позволяет интеллектуальное освоение типологически широкого круга вопросов, включая межжанровые и межвидовые взаимосвязи; диалогизм физического-виртуального; синтез выразительного-изобразительного и т. д.

Научный аппарат исследования затрагивает два основных взаимосвязанных понятия, описывающих процессы проектной деятельности в эпоху цифровизации: мышления и сознания. Философами феномен мышления представлен «как высшая форма психического (сознательного) отражения, познания объективной реальности, процесс отражения и воспроизведения в человеческом мышлении действительности, обусловленный законами общественного развития и неразрывно связанны-

й с практикой [1, с. 182]. Формой освоения мира выступает способность критического подхода — анализа и последующего обобщения полученных данных. В то время как сознание «есть смысло-образующее начало жизни… Современная наука характеризует сознание не только как некое состояние целостности человеческой ментальности, в котором существует смысловая реальность, но и как основу целеполагающей деятельности, движущую силу трансформаций ментальности, направленную на интерпретацию и организацию информации, поступающей из внешнего и внутреннего мира сознающего субъекта [2, с. 198]. Во взаимосвязи двух понятий мышление выступает в роли инструмента анализа информации и установления причинно-следственных связей явлений, отраженных сознанием в субъективном переживании.

Проектное мышление оперирует задачами перевода замысла с уровня идеи на уровень практики. Весь процесс создания концепции: рождения визуального образа и его интеллектуальной модели, происходит на уровне проектного сознания. Цифровая реальность коренным образом изменила проектное сознание, введя в проектирование возможности построения альтернативной физическому миру виртуальной действительности. Построение новой реальности со своим сценарием поведения, героями, образами и предметами в цифровой среде видеоигр, квестов, виртуальных выставочных пространств и т. д. привело к возникновению неоднозначного с аксиологической точки зрения явления виртуализации сознания.

В связи с мощным развитием цифровых технологий и цифровизации пространства жизни человека, исследователи отмечают важность актуализации гуманистического наполнения, обогащения и развития социокультурной среды, вносимого современными информационными технологиями. Для постиндустриального общества характерно возникновение потребности в формировании новых прогрессивных гуманистическому развитию общества коммуникационных структур, адекватных условиям информационно-компьютерной реальности, для которой характерно интенсивное развитие различного рода виртуальных технологий; виртуальное сознание как отражение виртуальной реальности внешнего мира и превращение ее в субъективную реальность личности на обыденном уровне испытывает в том числе и негативные разрушительные импульсы, исходящие от новых цифровых технологий [3, с. 5].

Сознание организовывает смысловую реальность и направляет (программирует) ее развитие. «Современные исследования к различным

феноменам сознания относят и эффект сужения сознательно воспринимаемого пространства состояний окружающего Мира. «Это явление можно определить как виртуализацию сознания, в процессе которой реальный мир подменяется в сознании человека его весьма упрощенной субъективной моделью — виртуальным миром» [4, с. 169]. Выходом из порочного круга искусственно, сознательно суженной реальности и ее негативных последствий становится виртуализация профессионального сознания. В этом случае феномен виртуальности, рассматриваемый как построение условной модели реального мира выступает полигоном научной, проектной, художественной и т. д., а не только технической ментальной активности, позволяющей создание нового продукта в виртуальной реальности.

Различные формы digital art: программное искусство, генерирующее новое программное обеспечение; генеративная графика и фрактальное искусство, часто использующее средства AI, код-арт; глитч-арт, основанное на эффектах ошибок; эволюционное искусство с эстетикой междисциплинарного синтеза, фотореалистичный и нефотореалистичный рендеринги и т. д. подарили дизайну новые выразительные форматы и приемы, позволившие обогатить прикладное творчество. Потенциал цифрового искусства и цифровых технологий обогатил проектную практику арсеналом инструментов, позволяющих создание бесконечных по вариативности моделей и систем в соответствии с концепцией и задачами конкретного проекта. Виртуальная среда приобретает конкретную функциональную направленность. Моделирование ситуации, процесса, пространства, поведенческого сценария или сложного объекта предопределяет жанровую специфику проектной модели, а также особенности работы с ней.

Совершенно новый формат цифровые технологии приобретают в направлении мультимедиа, или «искусство новых медиа». Появление таких мультимедийных проектно-художественных направлений, как гейм-дизайн, метавселенная, виртуальный музей и виртуальная выставка, цифровая экосистема, виртуальная реконструкция с помощью технологий VR, AR, MR, интерактивные инсталляции, 3D-мэппинг, WEB-дизайн, 2D и 3D анимация и т. д., расширили спектр проектной деятельности, подчинив визуализации имматериальные пространства.

Функционирование разнообразных мультимедийных пространств тесно связано с процессом виртуализации сознания. В качестве одного из основных вопросов сглаживания «эффекта виртуализации сознания выступает острая необходимость найти соответствие между

прагматическими целями, ради которых применяются новые информационные технологии и средствами достижения этих целей» [4]. Профессионально выстроенная модель позволяет создать и оптимально структурировать нужное пространство функционирования, в соответствии с целью и задачами проекта, создать образное наполнение объектами в соответствии с концепцией, отработать потребительский сценарий в зависимости от аналитики групп потребителей и т. д. С помощью подобной конкретной модели, лишенной избыточности, профессионал в состоянии быстро и четко донести до зрителя/потребителя необходимый запас нужной информации. «Только профессионал способен по достоинству оценить креативные идеи, возникающие в глобальном информационном мире, и смело использовать в своем творчестве те, которые коррелируют с перспективными тенденциями» [5, с. 157]. Виртуальная реальность моделирует проектно-художественные концепции с помощью средств программного обеспечения. В зависимости от сложности задачи, достижения нужного визуального эффекта и оптимальной передачи информации дизайнер/digital художник задействует одну или несколько программ, среди которых 2D пакет Adobe, 3ds Max, Cinema 4D, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Unity и Unreal Engine и т. д. Л. Манович, описывая теоретические принципы существования «новых медиа», вводит понятие программирования среды при помощи математических кодов [6]. Существование этого принципа позволяет художникам с помощью языка программирования создавать новые алгоритмы и программы, необходимые для воспроизведения и транслирования того или иного медиа произведения.

Любая виртуальная модель условна. Она представляет собой образную схему проектного сценария, в которой зритель быстро и четко находит нужное решение, стоящей перед ним практической задачи. Виртуализация сознания в данном случае обусловливается конструированием личных социокультурных, эстетических и прочих процессов и явлений, переживаемых во время взаимодействия с виртуальной средой и создавая свой сценарий на основе предложенного профессионалом дизайнером. Таким образом, виртуализированное сознание, являющееся отражением виртуальной модели, адаптирует к своим субъективным потребностям и ценностям структуру новой альтернативной реальности.

Типология виртуальных сред обширна. Модели образовательного процесса программы Дизайн мультимедиа (бакалавриат, магистратура) на кафедре средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова используют

различные инструменты для достижения эффекта полного погружения в цифровое виртуальное пространство. Подробный анализ целевой аудитории будущего проекта, подробный проектный сценарий и гибкое владение программными продуктами позволяют в учебных проектах затронуть огромную палитру различных по цели и способам функционирования виртуальных сред. При этом восприятие зрителя будет индивидуально настраиваться на тот или иной способ трансляции виртуальной среды.

Сценарное вербальное начало, соединенное с мультимедийным геймифицированным контентом, чаще представлено в форме многоуровневой компьютерной игры или интерактивного квеста, позволяющего получение информации любого уровня, включая научную, интерактивном увлекательном формате. Метавселенная виртуального магазина, нацеленная на оптимизацию покупки без похода в магазин, представляет собой футуристичный интерьер, выстроенный по всем правилам образного графического моделирования, не умаляя своего функционального назначения, и представляя потребителю весь спектр возможных действий: выбор, примерку, покупку, обмен, подбор гардероба и т. д. Облегчает работу дизайнера по созданию виртуальной торговой среды система фирменного брендинга, сужающая область проектного поиска. В максимальной степени условность виртуальной модели представлена в проектах медиа реконструкции. Восстановленный проектно-художественной фантазией дизайнера объект/среда задействуют сложный синтетический потенциал средств: воссоздавая объекты утраченных памятников архитектуры и дизайна в AR (дополненная реальность) — моделях, визуализируемых с помощью различных гаджетов, в VR-реконструкции, демонстрируемой с помощью VR (виртуальная реальность) — очков и т. д., а также соединяя изображения физических документов (архивных фотографий, фильмов, текстов и т. д.) и инструментов VR или AR реальности, создавая тем самым гибридную фиджитал-среду. Медиа среды новых сервисов, футуропроекты, симулякры-тренажеры сложных управленческих процессов и т. д. составляют медийную среду виртуализированного сознания и его концептуально-творческого аппарата.

Цифровая эпоха, изменившая проектное сознание, ввела в проектирование возможности построения альтернативной виртуальной реальности со своим концептуальным сценарием поведения, героями и образами, что привело к возникновению неоднозначного с аксиологической точки зрения явления виртуализации сознания. Это в свою очередь

повлекло ментальное освоение и личностную адаптацию к параметрам инновационной среды как в сфере цифрового искусства, так и в сфере дизайна. Постоянно расширяющиеся виртуальные каналы трансляции информационного потока требуют от зрителя постоянной готовности к адаптации к новым техническим способам восприятия и потребления этой информации. Последнее ставит перед дизайнерами актуальную задачу сохранения гуманистического начала проектного решения, не умаляя инновационности технологической составляющей.

Примечания:

1. *Титов А.А.* Мышление как процесс и как деятельность: анализ философско-психологических исследований мышления. Педагогика и психология образования. — 2020. — № 1. — С. 180–197. DOI: 10.31862/2500-297X-2020-1-180-197. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_42841844_63825814.pdf (дата обращения: 25.06.2025).

2. *Санду О.М.* Дизайн-программа и генезис проектного сознания // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2020. — № 2–2. — С. 196–206. https://www.elibrary.ru/download/elibrary_43043427_97947976.pdf (дата обращения: 10.07.2025).

3. *Коробицын С.А.* Феномен виртуальности обыденного сознания. Автореферат дисс. на соиск. уч. ст. кандидата философских наук. — Москва: МГСУ, 2005. — 24 с. — URL: https://viewer.rsl.ru/ru/rsl01002946273?page=5&rotate=0&theme=white (дата обращения: 22.06.2025).

4. *Познина Н.А.* Виртуализация сознания и задачи образования // Известия ТРТУ. — 2002. — № 1 (24). — С. 168–169. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_12843328_85828683.pdf (дата обращения: 21.06.2025).

5. *Лаврентьев А.Н., Литвина Т.В., Вильчес-Ногерол А.В.* Подготовка магистров в области цифрового искусства и дизайна в системе классического художественно-промышленного образования // Сборник материалов Международной научно-практической конференции «Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС» / под редакцией А.Н. Лаврентьева. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — С. 148–169

6. *Полеухин А.* Принципы новых медиа по Л. Мановичу. 2025. — URL: https://gonzo-design.ru/education/articles/newmediaprinciples?ysclid=me31qx5ae1644084483 (дата обращения: 11.06.2025).