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_33_40

РОЛЬ ДИЗАЙНА КАК ИНСТРУМЕНТА СОЗДАНИЯ КАНАЛОВ КОММУНИКАЦИИ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ DIGITAL ART

THE ROLE OF DESIGN AS A TOOL FOR CREATING COMMUNICATION CHANNELS IN THE DIGITAL ART ENVIRONMENT

Цифровые технологии, ставшие реалией современного искусства, привели к появлению нового типа реальности — виртуальной реальности, функционирующей в пространстве «новой» неклассической эстетики. Виртуальная среда цифрового искусства определила создание новых видов репрезентации произведения и новых каналов коммуникации со зрителем. Коммуникация рассматривается условием формирования и функционирования виртуальной реальности, и начинает влиять не только на функциональную структуру, но и на визуально-образный слой цифрового искусства и медиа дизайна. Неповторимость действий в виртуальной среде становится основой множественности вариантов диалога, создавая интерактивный формат функционирования цифрового продукта. Коммуникативная активность творческого инструмента моделирования виртуальной среды постепенно переходит границы digital art и формирует опыт конструирования новых концепций и продуктов аналоговой среды, определяя их взаимовлияние и взаиморазвитие.

Digital technologies, which have become a reality in contemporary art, have led to the emergence of a new type of reality — virtual reality — functioning within the space of a "new" non-classical aesthetic. The virtual environment of digital art has determined the creation of new modes of representation of the work and new channels of communication with the viewer. Communication is considered a prerequisite for the formation and functioning of virtual reality, and begins to influence not only the functional structure but also the visual and figurative layer of digital art and media design. The uniqueness of actions in a virtual environment becomes the basis for a multiplicity of dialogue options, creating an interactive format for the functioning of a digital product. The communicative activity of the creative tool for modeling a virtual environment gradually transcends the boundaries of digital art and shapes the experience of constructing new concepts and products in an analog environment, determining their mutual influence and mutual development.

Ключевые слова: цифровое искусство, фиджитал-арт, виртуальная среда, коммуникация, неклассическая эстетика, аналоговая среда, цифровые технологии, художественная культура цифрового искусства и дизайна, виртуализация профессионального художественно-проектного сознания.
Keywords: digital art, phygital art, virtual environment, communication, non-classical aesthetics, analog environment, digital technologies, the artistic culture of digital art and design, and the virtualization of professional artistic and design consciousness.

Цифровые технологии стали современной реалией пластического искусства. Информационные революции конца XX – начала XXI столетия привели к появлению нового типа реальности — виртуальной, созданной человеком и не обладающей материальностью. Будучи новым социокультурным пространством жизни человека, виртуальная реальность становится формой художественного представления творческого замысла, проникая в творческий ментальный процесс дизайнера-художника и формируя множественные жанры цифрового искусства. Если суммировать определения «виртуальной реальности», то можно выделить качественные характеристики, позволяющие ей стать коммуникативным

каналом художественно-образного мышления, частью визуальной репрезентации. Это прежде всего, ее искусственность (искусственная природа); аналогия физического мира; цифровая коммуникация как основа взаимодействия; возможность управления; знаково-графическая форма как канал взаимодействия.

Технически обусловленное художественное пространство виртуального цифрового искусства имеет различные уровни взаимодействия с техническими средствами. «Цифровое искусство может быть интерактивным (интерактивные инсталляции, сетевое искусство, цифровые телекоммуникационные проекты), машинно-генерируемым (фрактальное, алгоритмическое искусство) или созданным рукой автора, точнее, с помощью программного обеспечения (цифровая фотография, цифровая живопись, трехмерная арт-анимация и пр.) [1, с. 37]. Цифровые возможности рассматриваются как мощный инструмент обновления выразительного и изобразительного языка искусства, расширения сферы эстетизации жизненного пространства человека, включая такие новые области художественного творчества, ранее бывшие вне интересов художественного сообщества (информационные сервисы, системы навигации, профессиональные симулякры и т. д.).

Художественная репрезентация, оперирующая цифровой системой изобразительно-выразительных средств, занимает свою культурную нишу, обращаясь и эксплуатируя, прежде всего, возможности виртуализации пространства, создающие эффект «инобытия», недостижимого идеала, утопии, фантастики и т. д. В digital art задачи создания условной концептуальной виртуальной модели направлены на достижение максимального художественно-эстетического эффекта, для чего художники часто обращаются к технологии эксперимента, художественной провокации и т. д. Кураторы выставочных проектов задействуют, помимо экстравагантных инновационных концепций, интегрированные схемы мультимедийных технологий, позволяющие зрителю осуществить максимальное погружение в виртуальную «иную», по отношению к реальному миру, среду. Фестивальные пространства создают цифровое гибридное пространство междисциплинарных проектов, соединяющих фиджитал-технологии, аудиоэффекты, приемы статики и динамики анимационных схем 2d и 3d мэппинга и т. д. Популярными становятся развлекательные идеи квестов, использующих приемы гейм-дизайна, технологии Kinect и др., для создания дополнительного эффекта интриги, иллюзии, разрушающих границы физического пространства.

К произведению digital art становятся не применимыми параметры классической эстетики, цифровые произведения формируют новую эстетику, в которой отсутствует представление о произведении как о единичном материальном объекте, вводится новый принцип репрезентации, часто растянутый во времени, возникает потребность в гаджете, как промежуточном звене репрезентации и т. д. Особенность «новой эстетики», по словам исследователя современной культуры и писателя Б. Стерлинга, — это «диффузность, … триумф открытого кода» [1, с. 39], что позволяет цифровому искусству быть открытым к формирования гибридных форм презентации, постоянно расширять сферу эстетического ранее внеэстетичными объектами. Пример — многочисленные соединения аналогового и цифрового в едином произведении (фиджитал-арт); перфоманс, хэппенинг и т. д. с элементами медиа. Новая эстетика влечет за собой формирование новых каналов коммуникации.

Современные исследователи выделяют несколько направлений цифрового искусства, сформированных в результате эволюции технологий второй половины XX столетия. Например, исследователь П.И. Быкова включает в массив digital art: цифровую печать изображений на аналоговых поверхностях; видеоарт; (AR) дополненную, (VR) виртуальную и (MR) смешанную реальности; 3D-mapping, алгоритмическое искусство; цифровую иллюстрацияю и анимацию; направление NFT; фиджитал-искусство; science-art, которые, в свою очередь, разделяются на различные «жанры». «Множественность направлений развития дает диджитал-арт все основания называться каналом коммуникации. Художник общается с миром через свои электронные полотна, обладающие данными о памяти объекта, информацией о месте и времени создания, цветовыми характеристиками и т. д.» [2, с. 6].

Виртуальная среда цифрового искусства становится предметом исследования в совокупности его пространственной структурной модели, особенностей языка и функционирования. «Особенно актуальной представляется коммуникативная функция digital art в силу широкой доступности к нему зрительской аудитории. Компьютер в искусстве значительно меняет традиционную трехфазовую структуру творчества (художник — произведение / художественный образ — реципиент)» и одновременно меняет механизм взаимодействия искусства со зрителем» [3, с. 3]. Особенно сложной становится коммуникации с мультимедийным проектом. Коммуникация становится многоканальной. Условность пространства и

изобразительно-выразительного языка дополняют технические устройства работы с моделью. Система коммуникации с проектом не ограничена функциями «зрителя». Зритель выступает «сотворцом» медиа среды, созданной дизайнером, через систему гаджетов и алгоритмов управления этой средой. Коммуникативная функция усложняется и становится нелинейной, разноуровневой, включая в себя необходимую для потребителя систему знаний и навыков, требуемых для освоения медиа продукта.

«Один из аспектов понимания информации виртуальным сознанием в его взаимодействии с виртуальной реальностью — это коммуникация или операция трансляции символов, побуждающих к действию. Последнее есть условие формирования виртуальной реальности и виртуального сознания» [4, с. 19]. Профессиональное цифровое проектно-художественное сознание предполагает интерактивный формат ментальных взаимодействий с медиа продуктом. Потребитель замышляется дизайнером со-творцом спроектированной виртуальной среды с избирательной моделью действий с ней и ее восприятия. Неповторимость действий в виртуальной среде рождает бесконечное количество вариантов диалога с ней. Коммуникация начинает влиять не только на функциональную структуру, но и на визуально-образный слой проекта. «Новая среда стала создаваться с помощью компьютеров, распространяться с помощью компьютеров, существовать в компьютерной среде, компьютерная логика начала оказывать значимое воздействие на культурную логику всей коммуникативной среды» [3, с. 4]. Интерактивный формат позволяет пользователю регулировать и по собственному усмотрению выстраивать образный сценарий виртуальной среды, подчиняясь собственной интуиции или логике.

Одним из распространенных способов коммуникации в медиа среде является система интерфейса. Графическая схема интерфейса служит каналом передачи информации. Важность эргономичности данного способа коммуникации чрезвычайно важна. Понятный интерфейс оптимизирует действия с виртуальной моделью, усложненный и плохо структурированный интерфейс нарушает выполнение предусмотренных проектом задач.

Степень участия интерфейса в digital art и медиа дизайне различна. Художественно-творческая медиа среда минимизирует участие интерфейса, позволяя зрителю максимально упрощенную схему присвоения сознанием, заложенной в произведение информации. Дизайн мобильных приложений, различных сервисов, WEB-дизайн целиком основан на графическим языке интерфейса. Система различных медиа

сервисов, особенно продуктов, разработанных для условий пользования в быстром темпе городской жизни, напрямую зависит от быстроты реакции и скорости адаптации данных виртуальным сознанием.

Виртуальное сознание как рефлексия виртуальной реальности не остается пассивным инструментом потребления и присвоения информации, а становится активным творческим инструментом конструирования новых концепций и продуктов аналоговой среды. Исследователь С.А. Коробицын предлагает термин «девиртуализация» сознания, который обозначает обратный процесс перехода от образных виртуальных конструктов к реальным, но уже на новом уровне, что видится необходимым для сохранения устойчивого развития общества [4, с. 10].

Виртуализированное профессиональное сознание обладает практически безграничным прикладным потенциалом применения в реальной практике. Например, в образовательном процессе, феномен виртуальности открывает перед субъектом образования практически неограниченные возможности погружения в различные практические ситуации, что позволяет будущему специалисту многостороннюю интерпретацию жизненных реалий, формируя многопозиционное профессиональное сознание» [5, с. 45], исключая негативные нарушения внутренней свободы социокультурного действия будущего специалиста, которые могут возникнуть.

Виртуализация проникает и в профессиональное сознание художника, создавая дисциплину цифрового искусства, и в профессию дизайнера, формируя новый медиа дизайн. «Виртуальная реальность — это новая концепция мира, возникшая в неупорядоченной стихии коммуникационных процессов и в результате развития информационных, преимущественно визуально ориентированных, технологий. При этом западные исследователи считают, что основой вирту¬альности являются только технологии, а российская концепция виртуальности связана с “искусственным”, “вымышленным” миром культурной практики, оперирующей знаками, образами, символами» [6, с. 526]. Это означает, что глобальный процесс виртуализации культуры, обладающий всеми признаками и качествами физического прототипа, постепенно становится важнейшей формой деятельности человека, не ограниченной сугубо творческими проектно-художественными задачами. Феномен «виртуализации культуры», возникший под действием цифровых инструментов, стал концептом интеллектуального пространства современного социума.

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 как ментального освоения инновационной среды. Возникающее при этом искусственное сужение в виртуальной модели многообразия физической реальности до уровня поставленных проектных задач и присвоения сознанием предложенной информации, вызывает к жизни феномен виртуализации профессионального сознания, выступающего гарантом грамотного отбора и качественной репрезентации информации в построении условной модели реального мира в самых различных областях медиа дизайна и digital art по законам технической и художественной гармонии. Цифровое искусство, в свою очередь, сформировало новую модель коммуникаций, по которым происходит его виртуальная репрезентация. Эта модель обладает качествами многоканальности, пропорционально многообразию художественных направлений и жанров.

Современное состояние цифрового искусства, оперирующего виртуальными категориями, формирует новую систему эстетических координат, определяющих его ценностные категории или «новую эстетику» или ««постцифровую эстетику», транслируемую по определенным каналам коммуникации.

Виртуализация профессионального сознания как рефлексия физической реальности не остается пассивным инструментом потребления и присвоения информации, а переходит в разряд активных творческих инструментов конструирования новых концепций и продуктов аналоговой среды, активизируя обратный процесс «девиртуализации» сознания с переходом от образных виртуальных конструктов к новому уровню реальных объектов, необходимый для сохранения устойчивого развития общества.

Примечания:

1. *Деникин А.А.* «Постцифровая эстетика» в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. — 2017. — Том 14. — № 1. — С. 36–45. — URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=ylkywx (дата обращения: 14.07.2025).

2. *Быкова П.И.* Цифровое искусство как новый канал коммуникации и предмет репрезентации в российских медиа // Международный научно-исследовательский журнал. — 2024. — № 3 (141). — С. 1–9.

3. *Кириченко Е.И.* Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. — 2018. — № 1. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_32475542_24637582.pdf (дата обращения: 21.08.2025).

4. *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: 17.07.2025).

5. *Ходусов А.Н., Шуклин С.И.* Виртуализация сознания и мышления как основа формирования профессионального менталитета будущего специалиста // Интеграция образования. — 2011. — № 2 (63). — С. 45–52. — URL: http://elibrary.ru/download/elibrary_16497308_20108468.pdf (дата обращения: 15.08.2025).

6. *Кириллова Н.Б.* «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культурологии // Обсерватория культуры. — 2017. — Том 14. — № 5. — С. 524–531. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_30575928_10761849.pdf (дата обращения: 11.06.2025).