

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 74.01/09

М.Н. Долгих

ДИЗАЙН И ВИРТУАЛЬНАЯ СРЕДА: ДИГИТАЛЬНЫЕ ЛАНДШАФТЫ В АСПЕКТЕ ГИБРИДНЫХ МЕДИА

Виртуальное пространство является динамично развивающейся частью современной жизни. Визуальное представление виртуальной среды формируют дизайнеры, которые занимаются проектированием и созданием цифровых ландшафтов. Актуальность исследования определяется необходимостью анализа и обобщения данных современной ситуации в области дизайна виртуальных миров. Научная новизна исследования состоит в уникальности проведенного анализа цифровых ландшафтов с точки зрения дизайн-проектирования в аспекте новых медиа, в результате которого показано влияние виртуальной среды на формирование нового уклада современных социокультурных реалий.

Ключевые слова: дизайн; визуальная культура; гибридные медиа; дигитальные ландшафты; виртуальная среда.

Процесс дизайн-проектирования существенно трансформировался, перебравшись из культуры индустриального общества в культуру сетевого общества. Дизайн, освоивший предметно-пространственную проектную площадь с помощью направления промышленного проектирования, визуально-коммуникативную сферу – с помощью направления графического дизайна, с появлением компьютерной техники погрузился в новое пространство – виртуально-медийное. Новые условия появились во время распространения первых компьютеров, но они мутируют, изменяются здесь и сейчас. Дизайн-мышление в коллаборации с возможностями компьютерной техники и информационно-коммуникационных технологий насыщают виртуальную среду все большим количеством информации, все большим ренджем возможностей разного порядка, все большим диапазоном новых образов, новых смыслов, новых ценностей, которые, перешагивая границу экрана, внедряются в физическое пространство.

Актуальность исследования определяется необходимостью анализа современной ситуации в области дизайна виртуальных миров. Что собой представляют цифровые визуальные ландшафты в аспекте гибридации медиа? Какова структура и специфика дизайна в интерактивной среде?

Для разработки проблемы экзистенции дизайна в виртуальном мире и проблемы влияния виртуально-медийной среды на мир физической реальности важно понимать роль виртуальной среды в современном социокультурном пространстве. Проблемы, рождающиеся при столкновении с феноменом виртуальной реальности, занимают таких ученых, как Л.В. Баева, А.В. Морозова, А.А. Шунейко, Т.А. Бондаренко, С.Н. Ярименко, А.В. Качмала, А.А. Трофимова, Т.В. Закирова, В.В. Кашин, Д.В. Рева, Н.З. Алиева, В.О. Саяпин, Д.О. Усанова, Е.Г. Прилукова.

Область виртуальной среды приобретает доминирующее значение в современном обществе, по мнению Л.В. Баевой [1]. Если мир вещей рассматривать как вторую природу, то мир виртуальных феноменов можно назвать третьей природой, синтезом мира сознания и высоких информационных технологий. Виртуальная реальность способствует формированию нового вида

культуры: электронной, или цифровой. Парадоксом современного этапа антропогенеза, как утверждает Л.В. Баева, является то, что человек существует в двух иллюзорных измерениях. При этом в аксиологическом смысле виртуальное измерение имеет ценность истинного, а физически реальное несет в себе сопровождающую значимость.

Онтологический статус виртуальной реальности в структуре бытия рассматривает А.В. Качмала [2], обозначая противопоставление между виртуальной реальностью и константно-эмпирической, где связующим звеном предстает человек. Сама виртуальная реальность обладает двойственной природой: с одной стороны, является собой недоовоплотившуюся реальность, а с другой стороны – полноценный уровень бытия. А.А. Трофимова [3] анализирует онтологическую специфику виртуальной реальности на основании сравнения бытия человека в физическом и виртуальном пространстве и выявляет, что существенным отличием виртуального мира от физической реальности является невозможность рождения и смерти в виртуальной среде, но возможность создания виртуального Я до момента включения в виртуальные события. Зависимость онтологического статуса виртуальной реальности от современных технологий рассматривают Т.В. Закирова [4] и В.В. Кашин, опираясь на концепцию Жана Бодрийяра. Центральным понятием в бодрийяровском дискурсе является понятие симулякра как ложного подобия, копии, замещающей отсутствие оригинала. Симулякр влияет на отношения между миром людей и миром вещей, где вещи парадоксальным образом получают власть над человеком. Процессы компьютеризации влекут за собой симуляцию реальных вещей и поступков. Репродукция объектов приводит к размножению аудиовизуальных образов, насыщающих пространство гиперреальности. Реальность меркнет, растворяется в свете торжества совершенной, знаковой, виртуальной реальности.

Как диалог философии и дизайна виртуальную реальность рассматривают Д.В. Рева [5] и Н.З. Алиева, обозначая процесс становления мировоззренческой концепции глобальной креативности, где творчество является фундаментом для расширения возможностей универсума. Электронные масс-медиа вещают на сим-

волическом языке образов, формируют картину мира, задают видение мира. Е.Г. Прилукова [6] отмечает, что человек, включающийся в виртуальную реальность, попадает под влияние новых медиа. Общее основание виртуальных реальностей выявляет В.О. Саяпин [7], утверждая, что создателем, подлинным генератором виртуальных реальностей является сознание творца: автора, художника, ученого.

Пространство виртуального мира моделируется с помощью компьютерных технологий. Значение *компьютерных технологий* для современной визуальной цифровой культуры выявляют С.В. Ерохин, Л.Б. Зубанова, И.Г. Елинер, И.В. Голубятников, Н.Е. Мильчакова, О.В. Ларина, Н.А. Васильева, Н.Б. Кириллова, А.А. Алимов, О.А. Шабалина, Н.М. Великая, А.А. Голосеева, С.А. Прохоров, А.А. Сухорукова, А.Ф. Галиева, А.С. Михайлова, С.Н. Ледушкина, Н.Н. Елистратова, К.В. Котлова.

Информационно-коммуникационные технологии рассматривает О.В. Ларина [8], выделяя несколько функциональных направлений: как средства поиска, хранения, систематизации информации; как средства обучения; как средства художественного выражения.

Роль цифровых технологий в формировании искусства постмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства анализирует С.В. Ерохин [9], раскрывая потенциал компьютерных технологий как основы для формирования нового «большого» стиля в искусстве. Процессы дигитализации и виртуализации затронули область современной культуры. С.В. Ерохин [10] утверждает, что цифровые технологии сформировали генеративную, информационную, алгоритмическую, кибернетическую и виртуальную эстетику, сыграв значимую роль в формировании постмодернистской парадигмы, а также катализировали интеллектуализацию, формализацию и автоматизацию искусства. Актуальное искусство в культурном пространстве современной России сквозь призму социологического измерения изучают Н.М. Великая [11] и А.А. Голосеева. Исследователи выделяют критерии, позволяющие отнести то или иное явление к области актуального искусства. Интерактивность и провокативность обозначаются как элементы, позволяющие создать специфическую коммуникационную среду, включающую зрителя в творческий процесс. В этом смысле интерактивность аналогичным образом работает в сфере дизайна, превращая пользователя в соавтора, сотворца происходящих событий.

Мультимедийные системы представляют собой гибкую, открытую, сложную организацию, построенную на математическом, логическом начале, что несет в себе как положительные характеристики, так и некоторые недостатки. И.Г. Елинер [12] утверждает, что мультимедиа-систему можно оптимизировать за счет выявления общечеловеческих ценностей и последующей гармонизации и гуманизации цифровых дизайнерских образов, формирующих культуру мультимедиа. Программные и технические средства мультимедийных технологий описывает Н.Н. Елистратова [13], предлагая внедрить их в образовательный процесс высших учебных заведений для создания качественно новой информационно-образовательной среды.

Интерактивные технологии применяют в искусстве (интерактивные инсталляции, видеомэппинг), информационно-коммуникационных системах (веб-ресурсы, компьютерные игры, скайп), промышленных продуктах (электробытовая техника, рабочие места пилотов космических кораблей). С точки зрения дизайн-проектирования влияние цифровых технологий на формирование пространственной среды на примере культурно-развлекательных центров рассматривает Н.А. Васильева [14]. А.Ф. Галиева и А.С. Михайлова [15] анализируют интерактивность в городской среде. Город можно интерпретировать как модель общества, двигатель прогресса. Городская среда является одной из областей развития интерактивности. Информационные стенды упрощают понимание сложноорганизованной системы города, помогают ориентироваться в незнакомом пространстве. Магнитные карты-ключи повышают уровень безопасности организаций. В банковских терминалах можно произвести финансовые операции в любое время суток. Интерактивные фасады привлекают прохожих к взаимодействию, реагируя на различные сигналы, например движения или звуки.

Анализ литературы по разрабатываемой проблематике показывает: несмотря на определенные достижения в рассматриваемой области, следует признать, что роль дизайн-проектирования в создании и трансформации облика виртуальной реальности недостаточно осмыслена, а особенности дизайн-проектирования в цифровой среде в аспекте гибридных медиа на базе системного подхода ранее не исследовались.

Цель настоящей статьи заключается в том, чтобы рассмотреть с точки зрения дизайн-проектирования дигитальные ландшафты в аспекте новых медиа как феномены виртуальной среды.

Информационный век (также известный как эра компьютеров, цифровой век, эпоха новых медиа) является периодом в человеческой истории, который характеризуется переходом от экономики, сформировавшейся в условиях промышленной революции, к экономике, основанной на информатизации и компьютеризации общества. Наступление информационного века связано с цифровой революцией, которая ознаменовала начало новой эпохи, эпохи дигитальных, или цифровых, ландшафтов.

Визуальное представление цифровых ландшафтов проектируют дизайнеры, работающие в интерактивной среде. Интерактивный дизайн охватывает такие области знания, как семиотика, информационная архитектура, графический дизайн, разработка пользовательских интерфейсов, игровой дизайн, веб-дизайн и различные другие области.

Интерактивный дизайн определяется как ориентированная на пользователей область разработок, которая фокусируется на процессах коммуникации, осуществляющихся посредством взаимодействия людей с технологиями. Удачные интерактивные проекты имеют простые, четкие определенные задачи, сильные цели и интуитивно понятный интерфейс [16].

С тенденцией к все более широкому использованию Интернета, появлением интерактивных средств массовой информации и, в конечном итоге, с появлением цифровых интерактивных потребительских товаров две

культуры – дизайн и инженерия – стали тяготеть к общей заинтересованности в использовании гибких систем в интерактивных сервисах и к исследованию пользовательского опыта. Наиболее важной характеристикой Интернета является его открытость для общения людей с людьми и взаимодействия людей с информацией. Другими словами, каждый может легко общаться и взаимодействовать с кем или с чем захочет в Интернете. Понятие интерактивного дизайна приобрело популярность благодаря интернет-среде. Особенностью Интернета заключается в использовании гипертекста, ссылок, которые позволяют наряду с линейным восприятием информации двигаться и по другим структурным схемам [17].

Интернет – одна из форм новых медиа, вероятно, самая глобальная, самая вездесущая. В настоящее время с развитием науки и техники различные новые медиа приобретают значимость в разных областях, таких как искусство, производство услуг и товаров, наука. Большинство технологий, именуемых «новые медиа», являются цифровыми, часто имеют такие характеристики, как возможность совершать различные манипуляции, работа в сети и интерактивность (например, социальные сети, видеоигры и мобильные приложения). Компании, занимающиеся производством или услугами, все больше внимания обращают не на продукты сами по себе, а на человеко-ориентированные товары или услуги. Таким образом, «интерактивность» – это важный элемент новых медиа.

Новые медиа можно описать как смесь между существующими культурными конвенциями и конвенциями в программном обеспечении. Например, газеты и телевидение прошли путь от традиционных способов производства до формы интерактивных мультимедиа. Новые медиа предлагают аудитории доступ к контенту в любое время и в любом месте, на любом цифровом устройстве. Кроме того, они способствуют осуществлению интерактивной обратной связи, участию в обсуждениях и созданию сообщества вокруг медиа-контента.

Новые медиа – туманный термин, который означает мириады вещей. Интернет и социальные сети являются формами новых медиа. Любой тип технологии, который позволяет совершать цифровые взаимодействия, представляет собой одну из форм новых медиа. Видеоигры, а также Фейсбук (Facebook) являются яркими примерами разных типов новых медиа.

Вернемся к дизайну в интерактивной среде и рассмотрим особенности цифровых ландшафтов, которые осваивают дизайнеры пользовательских интерфейсов, веб-дизайнеры, а также дизайнеры видеоигр.

Дизайн пользовательских интерфейсов, или разработка пользовательских интерфейсов – это проектирование интерфейсов веб-сайтов, компьютеров, электробытовых приборов, аппаратов, устройств мобильной связи, программного обеспечения с акцентом на удобстве работы и взаимодействиях для пользователя. Целью дизайна пользовательского интерфейса – сделать взаимодействие пользователя и технологии простым и эффективным с точки зрения достижения цели пользователя. Такой дизайн часто называют ориентированным на пользователя. Хороший дизайн пользовательского интерфейса облегчает решение задач, не привлекая

лишнего внимания к себе. Процесс проектирования должен уравновесить техническую функциональность и визуальные элементы, чтобы создать систему, которая не только работает, но и может адаптироваться к меняющимся потребностям пользователей.

Разработка пользовательского интерфейса требует хорошего понимания потребностей пользователей. Есть несколько базовых этапов и процессов в дизайне пользовательского интерфейса, но востребованность каждого из них определяется конкретным проектом. Сбор функциональных требований – составление списка функций, необходимых системе для достижения целей проекта и отвечающих потенциальным потребностям пользователей. Анализ запросов потенциальных пользователей системы – ответы на типичные вопросы: что пользователь хочет, чтобы система умела делать; как система будет вписываться в рабочий процесс пользователя или повседневную деятельность; насколько технически подкован пользователь и к каким подобным системам он уже обращается; какой стиль отображения информации понравится пользователю. Информационная архитектура – организация данных, отвечающая требованиям юзабилити и структурной эстетики. Прототипирование – разработка макетов, бумажных прототипов или простых интерактивных меню. Эти прототипы лишены стилистических элементов и по большей части сосредоточены на функциональности интерфейса. Проверка юзабилити – проверка оценщиком пользовательского интерфейса. Юзабилити-тестирование – тестирование прототипов фактическими пользователями, часто с использованием техники, фиксирующей протокол мыслей, которые озвучивает пользователь во время тестирования. Графический дизайн интерфейса – фактический внешний вид и дизайн конечного графического интерфейса пользователя [18].

Дизайн интерфейсов необходим в широком спектре проектов, которые базируются на одних и тех же основах человеко-компьютерного взаимодействия, однако требуют и некоторых уникальных навыков и знаний. В результате, как правило, дизайнеры специализируются на определенных типах проектов и имеют наработки, сосредоточенные вокруг их практического опыта, будь то проектирование программного обеспечения, исследование поведения пользователей, промышленный дизайн, игровой или веб-дизайн.

Веб-дизайн сочетает много различных навыков и дисциплин в сфере производства и обслуживания веб-сайтов. Различные области веб-дизайна включают в себя графический дизайн, дизайн интерфейса, авторинг, в том числе стандартизацию кода и патентование программного обеспечения, дизайн пользовательского опыта и оптимизацию поиска. Термин «веб-дизайн», как правило, используется для описания процесса проектирования интерфейса веб-сайта, включая написание разметки. Веб-дизайнеры должны иметь понимание юзабилити, и если их роль включает в себя создание разметки, то они также должны быть знакомы с основными принципами сетевых возможностей [19].

Веб-дизайнеры используют различные инструменты в зависимости от того, в какой части производственного процесса они участвуют. Инструменты обновляются с течением времени в связи с обновлением стандартов

и программного обеспечения, но принципы, лежащие в основе веб-дизайна, остаются прежними. Графические дизайнеры используют векторные и растровые графические пакеты для создания изображений, отформатированных для веб или для дизайна макетов. Технологии, используемые для создания сайтов, включают в себя стандартизированные языки разметки, где код может быть прописан вручную или сгенерирован программным обеспечением визуального редактирования.

Есть две основных группы специалистов: веб-дизайнеры и веб-разработчики, которые часто работают в тесном сотрудничестве над созданием сайта. Веб-дизайнеры отвечают за визуальный аспект: макет, цветовое решение и типографику веб-страницы. Приветствуется, когда веб-дизайнеры имеют практический опыт работы с различными языками, такими как HTML, CSS, JavaScript, PHP, и умеют создавать флэш-анимацию для сайта. В небольших организациях один человек может справляться с проектированием и программированием полноценных веб-сайтов, в более крупных веб-дизайнер отвечает за визуальный аспект, а кодом занимается веб-разработчик.

Гейм-дизайн представляет собой процесс разработки игр: продумывание содержания и правил игры, дизайн геймплея, окружающей среды, сюжета и персонажей. Роль дизайнера видеоигр в игровой индустрии очень похожа на роль режиссера фильма в киноиндустрии. Дизайнер планирует, предвидит игру и контролирует выполнение художественных и технических элементов игры в соответствии с видением. Игровой дизайн требует художественных и технических компетенций, а также навыков написания текстов.

Игровой дизайн начинается с идеи, часто представляющей собой модификацию уже существующих концепций. Идея игры может развиваться внутри одного или нескольких жанров. Дизайнеры часто экспериментируют со смешением жанров. Гейм-дизайнер обычно создает первоначальный документ, описывающий игру и содержащий концепцию, геймплей, список функций, настройки и историю, характеристики целевой аудитории, требования и график работы, список необходимого персонала и бюджетную смету.

Многие решения о дизайне игры принимаются в ходе работы над игрой. Какие элементы будут реализованы, а какие нет, решает гейм-дизайнер, основываясь на видении игры, бюджете или аппаратных возможностях и ограничениях. Дизайн может оказать существенное положительное или отрицательное влияние на необходимые ресурсные затраты.

Создание игры можно условно разделить на несколько направлений. Проектирование мира заключается в создании предыстории, установок и темы игры; часто осуществляется ведущим дизайнером. Конструирование игровой системы определяет правила игры и основные математические модели. Дизайном содержания является создание персонажей, предметов, головоломок и миссий. Письменная часть игры включает в себя написание диалогов и текста истории. Дизайн уровней – строительство уровней в мире и проработка их особенностей. Дизайнер пользовательских интерфейсов проектирует взаимодействие с игроком и обратную связь, различные меню и хедс-апы (индикаторы

жизни, опыта, доступных способностей и другой информации в зависимости от жанра игры). Аудиодизайн включает в себя процесс создания или добавления всех звуков, которые встречаются в игре (например, различные саунд-эффекты или голоса персонажей). Геймплей является интерактивным аспектом в дизайне видеоигр и включает в себя взаимодействие игрока с игрой, как правило, с целью развлечения, образования или профессиональной подготовки [20].

Обобщая вышесказанное, можно обозначить структуру и специфику дизайна в виртуальной среде. Дизайн – это, прежде всего, решение задачи: это готовность встретить бизнес, встретить менеджера, встретить клиента. Дизайнер – это коммуникатор, человек, который общается, находит точки конфликтов и точки соприкосновения интерактивного проекта с пользователями. Дизайнер, с одной стороны, умеет потребовать от себя и от коллег высокого профессионального уровня, с другой стороны, умеет вывести проект на те точки эффективности, которые необходимы для клиента, для компании, для него самого, для успешной реализации проекта. Для того чтобы реализовать проект в диджитал, дизайнеру необходимо уметь видеть ситуацию глазами художника, пользователя и клиента в разных последовательностях [21].

Реализация проекта в интерактивной среде подразумевает много творчества, эксперимента, с одной стороны, а с другой – рациональные вещи, связанные со временем, бюджетом, доступными инструментами.

Процесс проектирования начинается с обсуждения технического задания, рассмотрения целей проекта, выстраивания работы с сотрудниками внутри команды, проведения первичного процесса исследований темы, бренда, платформы, первичных технических данных, рассмотрения маршрута и его планирования.

Дизайн в интерактивной среде – очень активный взрывной процесс, который включает в себя весь этап работы с визуальным материалом, эстетикой, сетками, интерфейсами, концепциями, коммуникативными стратегиями в интерактивном режиме. Проектирование образных систем в виртуальном пространстве – это руководство креативным процессом, процессом создания выразительной визуальной концепции. Для управления воображением, управления мышлением существуют методики, упражнения и подходы, нацеленные на развитие творческого мышления. Дизайнеру в процессе его работы пригождаются подходы, связанные с выразительностью, экономичностью, диверсификацией идей и концепций, принципами инженерного мышления, принципами решения исследовательских задач. Основной подход связан с практическими навыками работы с визуальным материалом, с разработкой концепции, разработкой интерактивных взаимодействий, сценариев, с возможностью переложения концепций и подходов на интерактивные медиа и носители. После этапа открытого мышления следует этап рационального анализа, выбора приемов и стратегий, которые хорошо себя зарекомендовали и работают.

При разработке креативных концепций нужно помнить про визуальную точность. Важно понимать: есть различные стилистические приемы реализации визуальной концепции, реализации интерфейса, реализации

принципов взаимодействия, которые являются междисциплинарными и помогают видеть ситуацию целиком. Важно осознанно идти в стилистику, которая будет очевидно выигрышна, вызывать у целевой аудитории восторг или, по крайней мере, интерес.

Сроки для реализации проекта обычно имеют строгие границы, поэтому важно работать осознанно, ответственно и прогнозировать различные возникающие сценарии. Дизайнеру необходимо уметь оценивать имеющиеся возможности, брать те инструменты, которые помогут реализовать проект. Инструменты – это не только скетчбуки, записные книжки и цифровые инструменты: Фотошоп (Photoshop), Иллюстратор (Illustrator), Индизайн (InDesign), Флэш (Flash), 3dМакс (3ds Max), Пауэрпойнт (PowerPoint), Киноут (Keynote). Инструменты дизайнера – еще и люди, которые его окружают, профессионалы: проектировщики интерфейсов, иллюстраторы, аниматоры, кодеры, программисты и другие специалисты из разных областей.

Один из ключевых этапов активного процесса работы – презентация для клиента. Даже если презентация концепции оказывается под плотным кинжальным огнем критики клиента, можно попасть в целевую аудиторию, используя альтернативную концепцию, альтернативную технологию – возможно, более гуманную, или более предсказуемую, или более бюджетную. Процесс дизайна заключается в том, чтобы исследовать и развивать концепцию до той точки, когда ее можно реализовывать. Работа с клиентом заключается в обмене концепциями, подходами, в правках, в разрушении любых стереотипов: художественных, стереотипов общения с целевой аудиторией, представлений о том, чем занимается сам бренд [22].

Когда клиент убежден в том, что проект должен состояться, наступает следующий этап: сверка проекта с техническим заданием и брифом, финальные правки.

После запуска проекта возникает важный аспект – PR-активность: рассказ о проекте, рассказ внутри ин-

дустрии, внутри СМИ о достижениях, используемых процессах, преимуществах относительно конкурентов.

Подводя итоги, можно заключить, что виртуальная среда приобретает высокую значимость в современном обществе. Виртуальное пространство служит полем для существования и генезиса новых медиа: гибридных данных, переплетающихся и смешивающихся. Новые медиа представляют собой различные сервисы, расположенные в цифровой среде. Новые медиа – это гибридные медиа в том смысле, что они содержат гибридные формы информации. При этом пользователь может внедряться в виртуальную среду, черпать из нее информацию или наполнять ее информацией.

Гибридные медиа как новая коммуникативная среда актуальны сегодня в разных сферах социокультурной, политической и экономической жизни: в производстве товаров и услуг, науке, искусстве, развлечениях. Каждое направление человеческой деятельности состоит из множества элементов, и в каждом случае требуется решать разные задачи по включению того или иного проекта в виртуальную жизнь и его дальнейшему развитию. Широкое влияние виртуальной среды на современную социокультурную онтологию приводит к процессам разветвления феномена дизайна в виртуальной среде на множество направлений, к появлению новых дизайн-практик. Структура дизайна в диджитал представляет собой скорее ризоматическую организацию, чем иерархически выстроенные связи. Структура проектного процесса варьируется, меняется от проекта к проекту и определяется целями, границами концепции, сроков, бюджета, доступными инструментами и технологиями. Виртуальная среда открывает новые грани профессии дизайнера. Наиболее яркими проявлениями деятельности дизайнеров в интерактивной среде являются разработка пользовательских интерфейсов, веб-дизайн и гейм-дизайн. Специфика профессиональной работы в области дизайна смещается в сторону проектирования взаимодействия пользователей с цифровыми ландшафтами дигитальных пространств.

ЛИТЕРАТУРА

1. Баева Л.В. Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры // Информационное общество. 2012. № 2. С. 44–51.
2. Качмала А.В. Онтологический статус виртуальной реальности в структуре бытия // Вестн. Челябин. гос. акад. культуры и искусств. 2012. Т. 30, № 2. С. 109–111.
3. Трофимова А.А. Онтологическая специфика виртуальной реальности // Вестн. Том. гос. ун-та. 2012. № 359. С. 47–49.
4. Закирова Т.В., Кашин В.В. Концепция виртуальной реальности Жана Бодрийера // Вестн. Оренбург. гос. ун-та. 2012. № 7. С. 28–36.
5. Рева Д.В., Алиева Н.З. Виртуальная реальность: диалог философии и дизайна // Междунар. журнал эксперимент. образ-я. 2011. № 8. С. 165–166.
6. Прилукова Е.Г. Власть образов: виртуализация общества // Вестн. Южно-Урал. гос. ун-та. Сер.: Социально-гуманитарные науки. 2012. № 10 (296). С. 151–154.
7. Саяпин В.О. Творческая активность сознания как общее основание виртуальных реальностей // Истор., филос., полит. и юрид. науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2013. № 5–2. С. 172–179.
8. Ларина О.В. Информационно-коммуникационные технологии в дизайн-образовании // Средн. профес. образ-е. 2013. № 3. С. 50–51.
9. Ерохин С.В. Цифровые технологии как основа формирования искусства постпостмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства // Истор., филос., полит. и юрид. науки, культурология и искусствоведение. Вопр. теории и практики. 2012. № 10–1. С. 85–88.
10. Ерохин С.В. Тенденции актуального искусства: виртуал-арт и научное искусство // Вестн. Череповец. гос. ун-та. 2012. Т. 3, № 4. С. 133–137.
11. Великая Н.М., Голосеева А.А. Актуальное искусство в культурном пространстве современной России: социологическое измерение // Вестн. РГГУ. 2013. № 2. С. 29–44.
12. Елинер И.Г. Роль медиадизайна в мультимедийной культуре // Вестн. СПбГУКИ. 2012. № 4. С. 97–101.
13. Елистратова Н.Н. Программные и технические средства технологии мультимедиа в образовательном процессе вуза // Вестн. Рязан. гос. ун-та им. С.А. Есенина. 2012. № 34. С. 14–23.
14. Васильева Н.А. Дизайн-проектирование пространственной среды культурно-развлекательных центров с использованием цифровых технологий // Вестн. Амур. гос. ун-та. Сер.: Гуманитарные науки. 2012. № 56. С. 134–137.
15. Галиева А.Ф., Михайлова А.С. Интерактивная среда в окружении человека // Дизайн-ревью. 2012. № 1–2. С. 86–95.
16. Crawford C. Art of Interactive Design. San Francisco, CA : William Pollock, 2003. 387 p.
17. Parker L. Interplay: interactive design. L. : Victoria & Albert Publisher, 2004. 128 p.

18. *Johnson J.* Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. S.I. : Morgan Kaufmann, 2010. 200 p.
19. *Lester G.* Different jobs and responsibilities of various people involved in creating a website [Electronic resource]. URL: <http://arts-wales.co.uk/different-jobs-and-responsibilities-of-various-people-involved-in-creating-a-website> (access date: 25.11.2013).
20. *Brathwaite B., Schreiber I.* Challenges for Game Designers. S.I. : Charles River Media, 2009. 317 p.
21. *Digital Art Direction.* Коротко об интенсиве. Ч. 1 / Д. Карпов. URL: http://www.youtube.com/watch?v=44_A9ZoN-ik (дата обращения: 25.11.2013).
22. *Digital Art Direction.* Коротко об интенсиве. Ч. 2 / Д. Карпов. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=0XYuv9jOu-g> (дата обращения: 25.11.2013).

Статья представлена научной редакцией «Культурология» 18 декабря 2013 г.

DOI: 10.17223/15617793/379/14

Dolgikh Maria N. Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: m.dolgikh@gmail.com

DESIGN AND VIRTUAL ENVIRONMENT: DIGITAL LANDSCAPES IN THE ASPECT OF HYBRID MEDIA.

Key words: design; visual culture; hybrid media; digital landscapes; virtual environment.

Virtual space is a dynamic part of modern life. Designers engaged in creation of digital landscapes form the visual representation of the virtual environment. Relevance of the research is determined by the necessity of analysis and generalisation of the current situation in the field of design in virtual worlds. What constitutes the digital visual landscapes in the aspect of hybrids media? What is the structure and specifics of design in interactive environment? The scientific novelty of the research consists in the unique analysis of digital landscapes from the standpoint of design in the aspect of new media, in which the influence of the virtual environment is shown on the formation of a new way of modern realities. Digital landscapes grow out of the digital environment, from new media, where there is convergence, hybridization of different data types, where there is an opportunity to interact with people or information. The most striking manifestations of designers' activities in the interactive environment are the development of user interfaces, web design and game design. Design in the interactive environment is, first of all, the solution of the following problem: willingness to meet the business, to meet the manager, to meet the client. Designers are communicators, people who find the points of conflict, the points of contact between the users and the interactive project. The designer, on the one hand, is able to demand the highest professional level from him/herself and from colleagues, on the other hand, she is able to bring the project to those points of effectiveness that are necessary for the customer, the company, for him/herself, for the successful implementation of the project. In order to realise the project in a digital form, the designer must be able to see the situation through the eyes of the artist, the user and the client in different sequences. Design in the interactive environment is an open creative thinking, working with visual material, with tools, simulation of interaction processes; rational critical analysis and selection of strategies that are effective; running the project and its continued support. The structure of the design process in the interactive environment varies from project to project and is determined by the objectives of the project, by the boundaries of the concept, time, budget, available tools and technologies. The specificity of the professional activity shifts towards designing the user interaction with digital landscapes. Hybrid media as a new communicative environment are relevant today in various areas of the socio-cultural, political and economic life: in production of goods and services, science, arts, entertainment. Every area of human endeavour consists of many elements, and in each case it is required to solve different problems with respect to inclusion of the project in the virtual life and its further development. Wide influence of the virtual environment on contemporary sociocultural ontology leads to the processes of design branching in the virtual environment into a set of directions, to the emergence of new design practices.

REFERENCES

1. *Baeva L.V.* Virtual'naya sansara: transformatsiya modeli real'nosti v usloviyakh informatsionnoy kul'tury // Informatsionnoe obshchestvo. 2012. № 2. S. 44–51.
2. *Kachmala A.V.* Ontologicheskii status virtual'noy real'nosti v strukture bytiya // Vestn. Chelyabin. gos. akad. kul'tury i iskusstv. 2012. T. 30, № 2. S. 109–111.
3. *Trofimova A.A.* Ontologicheskaya spetsifika virtual'noy real'nosti // Vestn. Tom. gos. un-ta. 2012. № 359. S. 47–49.
4. *Zakirova T.V., Kashin V.V.* Kontseptsiya virtual'noy real'nosti Zhana Bodriyyara // Vestn. Orenburg. gos. un-ta. 2012. № 7. S. 28–36.
5. *Reva D.V., Alieva N.Z.* Virtual'naya real'nost': dialog filosofii i dizayna // Mezhdunar. zhurnal eksperiment. obraz-ya. 2011. № 8. S. 165–166.
6. *Prilukova E.G.* Vlast' obrazov: virtualizatsiya obshchestva // Vestn. Yuzhno-Ural. gos. un-ta. Ser.: Sotsial'no-gumanitarnye nauki. 2012. № 10 (296). S. 151–154.
7. *Sayapin V.O.* Tvorcheskaya aktivnost' soznaniya kak obshchee osnovanie virtual'nykh real'nostey // Istor., filos., polit. i yurid. nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki. 2013. № 5–2. S. 172–179.
8. *Larina O.V.* Informatsionno-kommunikatsionnye tekhnologii v dizayn-obrazovanii // Sredn. profess. obraz-e. 2013. № 3. S. 50–51.
9. *Erokhin S.V.* Tsifrovye tekhnologii kak osnova formirovaniya iskusstva postpostmodernizma i transdistsiplinarnoy oblasti nauchnogo iskusstva // Istor., filos., polit. i yurid. nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Vopr. teorii i praktiki. 2012. № 10–1. S. 85–88.
10. *Erokhin S.V.* Tendentsii aktual'nogo iskusstva: virtual-art i nauchnoe iskusstvo // Vestn. Cherepovets. gos. un-ta. 2012. T. 3, № 4. S. 133–137.
11. *Velikaya N.M., Goloseeva A.A.* Aktual'noe iskusstvo v kul'turnom prostranstve sovremennoy Rossii: sotsiologicheskoe izmerenie // Vestn. RGGU. 2013. № 2. S. 29–44.
12. *Eliner I.G.* Rol' mediadizayna v mul'timedijnoy kul'ture // Vestn. SPbGUKI. 2012. № 4. S. 97–101.
13. *Elisratova N.N.* Programmye i tekhnicheskie sredstva tekhnologii mul'timedia v obrazovatel'nom protsesse vuza // Vestn. Ryazan. gos. un-ta im. S.A. Esenina. 2012. № 34. S. 14–23.
14. *Vasil'eva N.A.* Dizayn-proektirovanie prostranstvennoy sredy kul'turno-razvlekatel'nykh tsentrov s ispol'zovaniem tsifrovyykh tekhnologiy // Vestn. Amur. gos. un-ta. Ser.: Gumanitarnye nauki. 2012. № 56. S. 134–137.
15. *Galieva A.F., Mikhaylova A.S.* Interaktivnaya sreda v okruzhenii cheloveka // Dizayn-revyu. 2012. № 1–2. S. 86–95.
16. *Crawford C.* Art of Interactive Design. San Francisco, CA : William Pollock, 2003. 387 p.
17. *Parker L.* Interplay: interactive design. L. : Victoria & Albert Publisher, 2004. 128 p.
18. *Johnson J.* Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. S.I. : Morgan Kaufmann, 2010. 200 p.
19. *Lester G.* Different jobs and responsibilities of various people involved in creating a website [Electronic resource]. URL: <http://arts-wales.co.uk/different-jobs-and-responsibilities-of-various-people-involved-in-creating-a-website> (access date: 25.11.2013).
20. *Brathwaite B., Schreiber I.* Challenges for Game Designers. S.I. : Charles River Media, 2009. 317 p.
21. *Digital Art Direction.* Коротко об интенсиве. Ч. 1 / Д. Карпов. URL: http://www.youtube.com/watch?v=44_A9ZoN-ik (дата обращения: 25.11.2013).
22. *Digital Art Direction.* Коротко об интенсиве. Ч. 2 / Д. Карпов. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=0XYuv9jOu-g> (дата обращения: 25.11.2013).