DOI: 10.17117/na.2015.01.237

Поступило в редакцию: 14.01.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.01.237.pdf>

Кашуба В.В.
Дизайн интерьера, как область
виртуального, визуального искусства

Kashuba V.V.
Interior design, as the realm of the virtual, visual art

Виртуальная реальность изменяет стереотипы и эмоционально формирует у массового зрителя позитивный подход к современному российскому искусству дизайна интерьера. Данный факт, в первую очередь, важен для нынешних дизайнеров интерьера, архитекторов, декораторов, строителей. Станет ли дизайн интерьера областью современного виртуально-визуального искусства?

Virtual reality changes the stereotypes and emotionally generates a mass audience positive approach to contemporary Russian art of interior design. This fact, first of all, important to the current interior designers, architects, decorators, builders. Will the interior design of contemporary virtual-visual art?

Ключевые слова: дизайн интерьера, виртуальная реальность, визуальное искусство

Key words: interior design, virtual reality, visual art

Кашуба Валерий Викторович

Генеральный директор

Международное бюро интерьера и архитектуры
«Kashuba Design»

г. Москва, ул. Заморонова, 5 А

Kashuba Valeriy Victorovich

General Director

The international bureau of interior and
architecture «Kashuba Design»

Moscow, Zamorenova st., 5 A

Стремительные изменения в отрасли информационно – коммуникационных технологий, мультимедийных средств передачи информации, требуют новых знаний и умений от профессионалов отрасли дизайна интерьера, рядовых потребителей. Исследовательский и познавательный проект № 23/ 13 нашего бюро, достиг такого уровня, когда вписывает разработанный (реальный) высокохудожественный интерьер в инновационный временной и пространственный демонстрационный контекст, непривычный для восприятия. Международное бюро интерьера и архитектуры «KASHUBA DESIGN» с партнерами, за последние годы впервые в мире разработали новые интегрированные системы демонстрации и оценки проектов интерьеров помещений. Например, делая не только их интерактивные 3D модели, но и печатая на 3D принтерах 3D макеты, превращая будущие интерьеры в осязаемую реальность (1, 4, 5). Данный синтез технологий и дизайна интерьера, новацию, специалисты нашего бюро экспонировали на своем стенде на крупнейших Международных стро-

ительно-интерьерных выставках «Batimat Russia 2014, 2015», в Крокус Экспо, Москва. Макет квартиры, полностью напечатанный на 3D принтере представляли на XXV Всемирном конгрессе Международного союза архитекторов в Дурбане (ЮАР, 3-7 августа 2014 года). Кроме победы во Втором Всероссийском конкурсе архитектурных и дизайнерских проектов «BATIMAT INSIDE 2015», Международное бюро интерьера и архитектуры «KASHUBA DESIGN» было удостоено Специального приза известного журнала «Технологии строительства» за внедрение инновационных технологий в дизайн и архитектуру (1). Радует, что наши успехи полезны людям.

Специалисты Международного бюро интерьера и архитектуры «KASHUBA DESIGN» с партнерами, благодаря продуктивному взаимодействию, проводят испытания новой пионерской системы демонстрации в виртуальной реальности интерьеров, учитывающих оригинальные авторские дизайнерские решения, современные экологичные материалы и технологии. Мы неоднократно тестировали работу мобильных шлемов виртуальной реальности, как российского, так и зарубежного производства. В день открытия вышеназванной выставки, бюро «KASHUBA DESIGN» с фирмами – партнерами MMSCO, Fibrum, публично, на своем стенде в ВИП – зоне, успешно экспонировали шлемы виртуальной реальности (со смартфонами), в которых желающие, как мы полагаем, впервые в мире, совершали необычное виртуальное путешествие в жилых помещениях с красивыми интерьерами от «KASHUBA DESIGN. Искусство современного дизайна интерьера, сформированную дизайнерами реальность бытия, посетители впервые наблюдали в виртуальной реальности, погружаясь в виртуальное пространство. Нынче, созданы версии операционных программ, приложения, обладающие своей спецификой, которые позволяют пользователю эти визиты. Проект запущен нашим Hi-tech бюро публично на выставке, в офисах крупных фирм, хотя его контроллинг, поиск преимуществ технологии не завершен. То, что вчера было futurum, сегодня реальность, а завтра out – of-date. Здесь видна яркая примета новейшего времени. Вместе с тем, специалисты считают, что большинство гаджетов не защищено, что делает проблему безопасности актуальной.

Пользователь шлема имеет визуальные координаты, обозначает и меняет своё положение во вместительной среде пространства и, как бы, во времени (кратковременное событие), взаимодействует с зоной комфорта созданного (реально существующего) интерьера, окружающим миром. Благодаря столь футуристическому дискурсу, необычности и эмоциональности, вовлечению слоя чувственности и смысла, у индивида отсутствует эффект отстранения и нейтральности высокохудожественного интерьера. При этом, высок уровень эстетического воздействия и остается индивидуальным его взгляд на видимое, изображенное. Важно, что наши заказчики на стенде, даже не на работе или дома, могут оказаться внутри своего проектируемого, упорядоченного объекта, подробно исследовать все его закоулки, с разных ракурсов и в системе координат, оценивать реальную работу дизайнеров. В удивительном факте познавательно – оценочной деятельности, новые шансы для дополнительных возможностей выбора заказчиком нужного интерьера, удовлетворения своих

потребностей. Однако, насколько значимо возможное проявление субъективизма, в том числе и при мыслительном анализе заданного? Дизайнеры и архитекторы, вероятно, будут способны иначе формировать свои идеи, представления, концепты, личностные смыслы, быстрее выявлять ошибки и недочеты, оперативно устранять их, продуктивнее организовать процесс проектирования и формирования действий по реализации проекта. Виртуальная форма подачи своего мнения, с разной степенью точности, может ли сказаться и на интерпретации, ретроспекции опыта, объективной оценке в реальности существующих объектов?

Зададимся ещё одним главным вопросом, можно ли отнести творческое и техническое достижение Международного бюро интерьера и архитектуры «KASHUBA DESIGN» с партнерами, в котором притягательная и столь приятная глазу, нужная человеку реальность, ставится виртуальной, относимой к области современного визуального медиа искусства? Результат развивается в плоскости реального и ирреального, необычного виртуального, в русле диалектики взаимоотношений прошлого и настоящего. А может и не предъявляемого будущего? Можно ли считать виденное, ограниченную бесконечность, адекватным отражением явлений объективной действительности, действительно «актуальным настоящим»? Здесь многослойность, в том числе и философского аспекта, психологии, природы сознания, соединяемая с новыми социальными и художественными метафорами. Виртуальная реальность включает воображение и сознание, а может, достигает подсознания. По биообратной связи, субъективным рассказам и откликам о виртуальной реальности посетителей, людей разных поколений, предстоит, при отсутствии лексики, новых определенных оценочных понятий, найти общие черты, совпадения и различия в восприятии и оценке созданного безупречного интерьера. Часто повторяемые пользователями слова типа «Прикольно!», «Круто!» – не в счёт, при изучении и учёте общественного отношения и мнения.

Все кто смог, ознакомились с очередным прорывом бюро «KASHUBA DESIGN» в мир технологий и искусства, которое в своей многолетней системной исследовательской работе блестяще использует самые современные креативные, технические и эстетические решения. Проектное мышление и способность работать параллельно в разных направлениях интерьера, пронизанного техникой и высокими технологиями, нацелены на результативное знание и умение, на учет общественных интересов. Видимо, состоявшийся проект, нововведения, станут перспективными. Возможно, представлена действующая модель современной оценки дизайна интерьера, но неясно, насколько заметны полезные показатели, насколько междисциплинарный инструмент анализа объективен, интерпретируем и предсказуем. Интересен антропологический аспект, возможно ли формирование человеческого субъекта? Это не очередной аттракцион виртуальной реальности или игра, таков её новый алгоритм в новой реальности гуманитарного синтеза дисциплин дизайна интерьера, науки и техники, искусства, способствующий положительной эмоциональной творческой обстановке. Не вызывает сомнений особая актуальность данного культурного экспериментального проекта, который выходит за рамки обычной де-

монстрации интерьерного искусства и современной технологии. Важно избежать монополии, чтобы отрасль не стала заложницей одного разработчика. Переход на новые решения должен быть гибким, последовательным.

Об инновациях и их взаимодействиях мы вели речь на семинаре «3D макетирование и 3D моделирование интерьеров, их печать на 3D принтерах» (1). Не только на выставках, но и через свой профильный сайт www.kashubadesign.ru, публикации статей в научной литературе и гляцевых журналах, книгах, докладах на различных заседаниях, методически грамотно привлекаем внимание широкой общественности к генерации и поддержке инновационных процессов, полезных результатов пришедших в современный дизайн, общекультурных компетенций (1-6). Сложно экспонировать и оглашать абсолютно новое, однако не держим достигнутые результаты в секрете, не из-за выгоды стараемся, бескорыстно обмениваемся знаниями, наукой творчества, с пользой для слушателей наших семинаров, пользователей сайта (1). Вместе с тем, не разрабатываем бизнес – процессы своей инновационной деятельности.

Таким образом, дополнительную объективность, необходимую для процесса всесторонней проработки и оценки проекта интерьеров конкретного объекта, важную и для заказчика, создает возможность их осмотра в виртуальной реальности в шлеме и на 3D макете, напечатанном на 3D принтере. Нами формируется некое мировоззрение, которое способно оказывать дополнительное влияние на развитие у людей целевого интереса к осознанию потребностей, объективному стремлению к их реализации, может стать предпосылкой для развития новых компетенций и принятия оптимальных решений в профессиональной деятельности. Планируем принять участие в Третьем Всероссийском конкурсе архитектурных и дизайнерских проектов «BATIMAT INSIDE 2016» с интерьерами в виртуальной реальности, но встает проблема их оценки жюри. Лариса Милованова высказала мнение о необходимости вооружения экспертов такими шлемами. А как быть со зрителями в интернете, даже в зале награждения? Теперь не только на выставках, нас многие именуют Hi-tech бюро, будем с коллегами думать, как быть, что предстоит сделать.

Вывод. Виртуальная реальность изменяет стереотипы и эмоционально формирует у массового зрителя позитивный подход к современному российскому искусству дизайна интерьера. Данный факт, в первую очередь, важен для нынешних дизайнеров интерьера, архитекторов, декораторов, строителей. Станет ли дизайн интерьера областью современного виртуально – визуального искусства?

Список литературы:

1. Профильный сайт. URL: www.kashubadesign.ru.
2. Кашуба В.В., Ильдеменов С.В., Марков М.А., с соавт. Стратегический менеджмент творческих малых предприятий дизайна. М.: К.-Д дизайн. 2011. 156 с.
3. Кашуба В.В. Как сделать безопасными интерьеры Детских комнат. Методические рекомендации. М.: К.-Д дизайн, 2015. 79 с.
4. Кашуба В.В. Интерьеры, напечатанные на 3D – принтере // Актуальные проблемы современной науки. 2014. №3. с.110-114.

5. Кашуба В.В. Кувшинова А.А. Напечатанный 3D макет, 3D модель московской квартиры в ЮАР // PRO – интерьер. 2014. Осень-зима. С. 30-32.
6. Кашуба В.В. О красоте и современном искусстве дизайна интерьера // Теоретические и прикладные вопросы науки и образования. Тамбов. 2015. Ч. 8. С. 51-53.

© 2015, Кашуба В.В.

Дизайн интерьера, как область виртуального, визуального искусства

© 2015, Kashuba V.V.

Interior design, as the realm of the virtual, visual art