

## ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ИНСТРУМЕНТАРИЯ ДИЗАЙНЕРА

Латина С.В., студент гр.1Г21

Научный руководитель: Соколов А.П., к.т.н., доцент

НИ ТПУ, 634050, г. Томск, пр. Ленина, 30

E-mail: sv116@tpu.ru

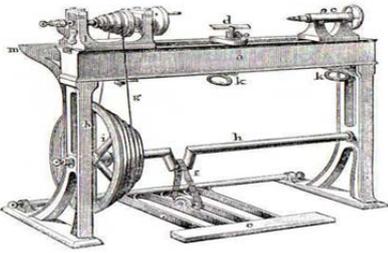
Аннотация. Проанализирована тенденция развития инструментария. Показан рост степени отчуждения дизайнеров от результатов своего творчества. Владельцы виртуальных площадок создали иллюзию огромного пространства для творчества. Современных дизайнеров двигает стремление получить свой цифровой патент.

Ключевые слова: степень отчуждения, NFT, виртуализация

Испокон веков человек хочет облегчить свой труд, и для этого он усовершенствует инструменты, изобретает станки, вводит автоматизацию, роботизацию, искусственный интеллект. Но одновременно с этим идёт и отчуждение человека от продуктов его труда – физического и интеллектуального. Дизайн – это область умственного труда. В русскоязычной сфере дизайн – это проектирование с художественными элементами. В англоязычной сфере дизайн – это любое проектирование. А в нашем исследовании используется именно это определение. Анализ тенденций в развитии дизайна выявляет закономерности. Развитие дизайна тесно связано с развитием производства от ручного к виртуальному. Тенденции развития производства проиллюстрированы табл. 1.

Таблица 1

Совершенствование инструментария производства

Характеристика производства	Инструментарий	Степень отчуждения работника от продуктов труда
Ручной инструмент (ручное ремесло)	 [1]	Объект производства неотчуждаем до продажи
Станки (механизованное производство)	 [2]	Объект производства частично отчуждаем – мастер должен делиться с членами производственного процесса
Роботизация	 [3]	Участники производственного процесса должны делиться плодами производственного процесса с разработчиками программного обеспечения

Характеристика производства	Инструментарий	Степень отчуждения работника от продуктов труда
Введение искусственного интеллекта	 <p data-bbox="724 719 767 745">[4]</p>	Обладание плодами процесса создания реальных объектов переходит к владельцам искусственного интеллекта (ИИ)

В нашем исследовании рассматривается проблема отчуждения участников производственного процесса от продуктов их деятельности на протяжении этапов развития дизайна.

В древности, задолго до появления различных редакторов, программ и техники, люди создавали шедевры исключительно с помощью самодельных станков, инструментов и подручных материалов. В этом времени мастеру был полностью подчинён процесс создания изделия. Он отчуждался от продукта производства лишь при продаже, когда продукт становится владением покупателя.

В эпоху технической революции, когда люди стали оптимизировать всевозможные ручные процессы, безусловно, мир дизайна начал процветать. Одним из достижений стало изобретение различных станков. Изобретение и усовершенствование станков оказало огромное влияние на развитие промышленности и экономики. Благодаря этому устройству стало возможным массовое производство различных изделий, что значительно ускорило темпы развития различных отраслей промышленности. Но теперь процесс не принадлежал лишь одному создателю, он работал в производственном коллективе, и этапы производственного процесса нужно было согласовывать с членами производства. На этом этапе и проявляется первое отчуждение разработки дизайна от человека.

К тому же, промышленная революция также привела к потере некоторых традиционных ремесел и навыков, которые были заменены машинным производством. Снижение процента ручной работы в изделиях уже в то время вызвало беспокойство у некоторых дизайнеров и философов, которые начали говорить о потере уникальности и индивидуальности в дизайне.

Следующим этапом развития дизайна является роботизация. В настоящее время тенденция в дизайне – это использование искусственного интеллекта и алгоритмов машинного обучения для автоматизации и оптимизации процессов в области дизайна. Это может включать в себя такие задачи, как создание шаблонов, генерация текстур, оптимизация цветовых схем, автоматическое ретуширование изображений, а также автоматизация других рутинных задач. Участникам производственного процесса сейчас необходимо не только работать друг с другом, но и делиться плодами производственного процесса с разработчиками программного обеспечения.

Если рассуждать о том, как далеко зашло отчуждение человека от дизайнерского производства, на ум сразу приходит недавнее появление виртуального феномена под названием «NFT».

NFT (Non-Fungible Tokens, «невзаимозаменяемый токен») – это уникальные, невзаимозаменяемые небольшие части данных, которые используются для подтверждения права собственности на цифровые активы. NFT стали популярными в последние годы (в особенности

в 2021 году) благодаря их применению в сфере искусства и коллекционирования [6]. В основном это были NFT-картины. Самые дорогие картины созданы американским цифровым художником Майком Винкельманном под псевдонимом «Beeple 1» (рис. 1). Его популярное творение было продано более чем за 69 миллионов долларов [7]. Для сравнения, картина «Богатыри» В.М. Васнецова оценивается лишь в 1 миллион долларов.

Кроме картин, NFT распространилось и в сферу архитектуры. В начале 2021 года онлайн-торговая площадка провела аукцион под названием The Shipping, на котором десять предметов виртуальной мебели были проданы как NFT (рис. 2). Они принесли дизайнеру 450 тысяч долларов за 10 минут.

В августе 2021 года аукционный дом Christie's запустил свой первый специализированный аукцион NFT Design. Дизайнер разработал для аукционного дома серию из десяти анимаций NFT. Эти цифровые объекты охватывают целый ряд предметов коллекционного дизайна. [4]



Рис. 1. *Everydays: the first 5000 days, Beeple*



Рис. 2. *Кресло «Гортензия»*

Главный вопрос, который возникает «Почему такая стоимость?» и «Почему это стало популярно?». Есть несколько причин:

1. Уникальность. NFT предоставляет уникальный сертификат собственности на цифровой актив, что делает каждую картину уникальной и не имеющей аналогов.

2. Ограниченное количество. NFT позволяет создавать ограниченное количество копий произведения искусства, что увеличивает его ценность и редкость.

3. Статус эксклюзивности: NFT-токены могут быть проданы только на определенных платформах, что создает ощущение эксклюзивности и повышает спрос на произведения искусства.

4. Поддержка сообщества: NFT получает все больше поддержки от знаменитостей, художников и инвесторов, что усиливает его привлекательность для коллекционеров и повышает цены на произведения искусства.

Однако ограниченное количество и поддержка сообщества существовали и на предыдущих этапах эволюции дизайна. С уникальностью и статусом эксклюзивности обстоит сложнее. Чтобы узнать уникальность NFT, достаточно посмотреть на их идентификатор. Каждый из них имеет код, который формируется при его создании и не может быть изменен. Но в этом и слабость невзаимозаменяемого токена. Ведь теперь цифровых дизайнеров двигает не идея, не практичность создаваемого ими изделия, не особый скрытый смысл, который они хотят донести своим творчеством, а лишь стремление получить свой цифровой патент. А тот факт, что NFT могут быть проданы только на специальных площадках, указывает на то, что степень отчужденности достигает своего пика. Плоды дизайна почти не принадлежат автору. Его публикации творений принадлежит искусственному интеллекту, точнее хозяевам отдельных площадок искусственного интеллекта.

Раньше при отсутствии виртуальных помощников, люди ценили не только идею мастера, но и полностью его труд, время. Создавая изделия, искусники отдавали всего себя,

свою жизнь. Время шло, люди старались оптимизировать все процессы, чтобы экономить время и силы. А в итоге, сами того не заметив, почти перестали в них участвовать и вовсе.

Виртуальный мир всё еще оставляет за собой множество вопросов. Имеют ли его плоды какой-либо практический смысл для человечества? Как повлияет превращение деятельности человека в дизайне в самостоятельную силу на наш постоянно прогрессирующий мир? Каждый имеет право на выбор – доверять новым технологиям или нет? Но, к сожалению, ответы на эти вопросы остаются открытыми.

### **Выводы**

1. Люди старались оптимизировать ручной труд, но в итоге почти полностью перестали участвовать в процессе
2. Владельцы виртуальных площадок создали иллюзию огромного пространства для творчества, маскируя этим свою манипуляцию покупателями.
3. Современных дизайнеров двигает не идея, не практичность создаваемого ими изделия, а лишь стремление получить свой цифровой патент, что подчиняет их общей системе искусственного интеллекта.

### **Список литературы**

1. Плотницкое дело и его инструменты в Древнем Египте // ApertureLaboratories: сайт – 2022. – URL: <https://aperturescience.ru/threads/plotnickoe-delo-i-ego-instrumenty-v-drevnem-egipte.978155>.
2. Токарные станки в России // СКС Станко: сайт. – 2020. – URL: <https://sksstanko.ru/blog/tokarnye-stanki-v-rossii>.
3. Система CeflaFinishingiGiotto // Woodworking Network: сайт. – 2016. – URL: <https://www.woodworkingnetwork.com/events-contests/event-coverage/cefla-live-event-draws-1200-see-rd-product-development>.
4. NFT – новая реальность в архитектуре и дизайне // Милан: сайт. – 2022. – URL: <https://www.milansofa.ru/blog/NFT---novaya-realnost-v-arhitekture-i-dizajne>
5. СамыедорогиеNFT-картины // Profinvestment: сайт. – 2023. – URL: <https://profinvestment.com/most-expensive-nft-paintings>.
6. Оценка, продажа и реализация картин Васнецова // Лермонтов: сайт. – 2022 – URL: <https://lermontovgallery.ru/spravochnik-antikvariata/otsenka-prodazha-i-realizatsiya-kartin-vasnetsova>.