А.Ю. ЛУГОВЦЕВ
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры дизайна и искусства интерьера, Ульяновский государственный университет
e-mail: uldesign@mail.ru

О.Г. ЯЦЮК
Доктор искусствоведения, профессор, Национальный институт дизайна
e-mail: olga.grig.prof@gmail.com

A.Y. LUGOVTSEV
Candidate of Art History, associate Professor at the Department of Design and Interior Art, Ulyanovsk State University
e-mail: uldesign@mail.ru

O.G. YATSYUK
Doctor of Art History, Professor at the National Institute of Design
e-mail: olga.grig.prof@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_3_2_302_322

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА В ЭПОХУ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

THE TRANSFORMATION OF OBJECT DESIGN IN THE ERA OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

В статье исследуются изменения, происходящие в объектном дизайне, как в физической, так и в экранной цифровой среде, под влиянием генеративного искусственного интеллекта и технических инноваций. Доказывается устойчивость фундаментальных свойств объектов дизайна — трансмедийности, кросспространственности и масштабируемости — в новой технологической парадигме. Через призму семиотики анализируется специфика мультимодального кодирования (промпт-дизайна), в рамках которого вербальные запросы, графические референсы и видеофрагменты выступают в роли однородных дискретных знаков

единой смысловой системы. Выявляется конвергенция концепт-дизайна, объектного и генеративного дизайна. Обосновывается целесообразность применения семиотической теории и существующих методов объектного дизайна в новой технологической реальности.

This article examines the changes occurring in object design across both physical and digital screen-based environments under the influence of generative artificial intelligence and technical innovations. It demonstrates the resilience of the fundamental properties of design objects — transmediality, cross-spatiality, and scalability — within the new technological paradigm. Through the lens of semiotics, the study analyzes the specifics of multimodal encoding (prompt design), where verbal requests, graphic references, and video clips function as homogeneous discrete signs of a unified semantic system. The convergence of concept design, object design, and generative design is identified. Finally, the study substantiates the feasibility of applying semiotic theory and existing object design methods within the new technological reality.

Ключевые слова: объектный дизайн, генеративный искусственный интеллект, семиотика, трансмедийность, кросспространственность, симулякр, промпт-дизайн, экранные искусства.
Keywords: object design, generative artificial intelligence, semiotics, transmediality, cross-spatiality, simulacrum, prompt design, screen arts.

Под объектным дизайном мы понимаем концептуальную и художественно-конструкторскую проектную деятельность, направленную на создание функционально-эстетических объектов, предполагающих возможность кросспространственного их воплощения как семантически завершенных образов, которые не привязаны к конкретному способу репрезентации и выступают фундаментальными структурными элементами искусственной среды. Частично пересекаясь с областью промышленного дизайна, определяемого технологиями обработки материалов и ориентированного на конвейерное производство физических вещей, объектный дизайн интегрирует различные проектные области для создания ком-

плексного мультимодального объекта и тесно связан с концепт-дизайном, так как в первую очередь материализует идеи, оперирует знаковыми сущностями. Его продукт — завершенный объект с четкой функционально-эстетической связью — может существовать не только в виде единичного образца для конкретной задачи, но и тиражироваться, использоваться в качестве экранного образа (в кино и других time-based media), интерактивного ассета (в VR и гейм-дизайне), или тиражного физического изделия, сохраняя при этом неизменное, функционально-эстетически обусловленное семантическое ядро, независимое от вещественной основы. Объект может получать новые слои значений в процессе использования или внутри конкретного художественного произведения.

Анализ объектного дизайна в новой технологической парадигме опирается на три его имманентных свойства, которые в эпоху ИИ приобретают статус знакового метаязыка:

1. Трансмедийность — способность семантического ядра объекта беспрепятственно мигрировать между различными медиаформатами (от текстового промпта (1) и 2D-концепта до 3D-модели и видео).

2. Кросспространственность — свойство объекта воплощаться в различных модусах реальности (на плоскости экрана, в иммерсивной VR-среде, в дополненной реальности или в физическом пространстве), выступая катализатором перехода между бытийными уровнями.

3. Масштабируемость — не только количественное тиражирование или изменение физических размеров, но и качественная адаптация объекта под различные драматургические и интерактивные роли (от силуэтного фонового элемента до детализированного субъекта действия) без потери узнаваемости.

Несмотря на тотальную экспансию генеративного ИИ, трансмедийность, кросспространственность и масштабируемость объектов дизайна продолжают определять общую семантическую основу реального и воображаемого. Как мы отмечали ранее в статье «Объектный дизайн как специфический вид проектности в экранных медиа», «… экранные образы демонстрируют тенденцию перемещаться с экранов в реальность», «экранные искусства стали <…> катализатором процессов перехода от одного бытийного уровня к другому» [7, с. 133]. Процессы «нормализации» цифровых объектов и их интеграции в повседневные экономические и эстетические практики зафиксированы в масштабном европейском междисциплинарном исследовании «Virtual Life worlds: Social and Cultural Transformation Processes» [14].

Исследования разных ответвлений дизайна на сегодняшний день все более углубленно ведутся с точки зрения семиотики. В этой перспективе мы рассматриваем специфику генеративного дизайна, опираясь на понимание того, что объекты, как сгенерированные ИИ, так и спроектированные, — это смыслонаполненные единицы, формирующие экранное и реальное пространство. В связи с этим очевидна актуальность трактовки цифровых образов объектов и их текстовых описаний как метаязыка аудиовизуальной культуры.

Резкие количественные и качественные сдвиги в области создания аудиовизуального контента с помощью генеративного искусственного интеллекта позволяют констатировать очередную смену парадигмы визуальной культуры. На сегодняшний день прикладной ландшафт генеративных технологий, развернутый на базе ключевых универсальных ИИ-архитектур, насчитывает сотни профильных модификаций.

Цифровая, экранная природа ИИ-синтеза и его мультимедийный результат, в том числе завершенный визуальный образ объекта, вносят генерацию с помощью нейросетей в предметное поле объектного дизайна. В диссертационном исследовании [6] показано, что в контексте экранных искусств объектный дизайн выходит за пределы плоскости экрана и VR-пространства в реальную физическую среду за счет имманентного свойства кросспространственности объектов. Переходя из одного пространства в другое, объекты нередко служат не только образными, но и семантическими прототипами, создавая кросспространственные цепочки смысловых взаимосвязей.

В качестве эмпирической иллюстрации кросспространственной миграции еще в донейросетевой период можно привести траекторию визуального кода знаменитой работы всемирно известного художника В. Третчикова «Восточная женщина» (1952). Будучи изначально визуальным художественным образом в материале станковой масляной живописи (физический модус), этот образ прошел через оцифровку и массовую репродукцию (трансмедийный переход). Он отчетливо идентифицируется в качестве прототипа биоморфного дизайна объектов-персонажей фантазийного мира Пандоры в киносаге «Аватар» (кросспространственная адаптация в CGI/VR). Персонажи и объекты, разработанные для первого фильма, стали затем ключевым элементом трансмедийного развития проекта: фильмы, вышедшие в кинопрокат в 2009, 2022, 2025 гг., компьютерная игра 2010-го года, игра для мобильных устройств (2020 г.), третья

видеоигра (2023 г.) имеют VR расширение. Существуют также коммерческие VR-аттракционы и клубы под брендом AvatarArena, а, кроме того, физические модели персонажей в тематических парках. Благодаря тому, что в исходном портрете были заложены четкие и запоминающиеся отличительные черты, визуальный образ остается узнаваемым в объектах-персонажах, несмотря на радикальную смену медиума и функционального назначения. Это подтверждает способность визуального образа, наделенного устойчивой семиотической структурой, служить прочной основой для трансмедийного прототипирования и сохранять идентичность при миграции между разнородными знаковыми системами.

Результаты объектного дизайна, включая экранные образы, фактически выступают в роли концептуальных прототипов в последующих итерациях проектирования для любых других медиа или реального пространства. Поскольку любая цепочка прототипов состоит из единичных экземпляров, претерпевающих последовательные итерационные изменения, сам процесс целенаправленного прототипирования уже находится в сфере объектного дизайна. Промышленное производство, экранные воплощения — это частные локации, куда объект дизайна может мигрировать, вследствие чего фокус данного исследования смещается на его проявления внутри всей семантической матрицы, связывающей экранную и физическую реальность. Оперирование данным понятийным аппаратом позволяет специалисту дизайнеру смотреть на образно-материальную культуру и область своей деятельности шире, обнаруживая универсальность и многомерную прикладную актуальность своей профессии, что в ситуации постмодерна и экспансии рынка труда искусственным интеллектом становится крайне значимым.

Методологическую основу предлагаемого исследования составляет семиотический подход к анализу аудиовизуальной культуры, а также сравнительный анализ производственных процессов в медиасфере (до и после генеративного ИИ).

Рассматривая промпт-дизайн и генеративные алгоритмы через призму концепций Р. Барта и Ж. Бодрийяра, мы трактуем вербальные запросы, графические референсы и сгенерированные ассеты как однородные дискретные знаки единой смысловой системы. Теория У. Эко, изложенная в книге «Отсутствующая структура» [9], позволяет нам разграничить первичный уровень означивания, на котором в основном оперирует ИИ, и уровни коннотаций и метафоричности. Эта теоретическая установка по-

зволяет нам отделить процесс технического синтеза (который берет на себя ИИ, выступая в роли «непрерывного спецэффекта») от содержательного целеполагания и архитектоники смыслов внутри медиатекста, остающихся ответственностью и компетенцией человека-проектировщика.

Производственные трансформации мультимедиа

Использование генеративных нейросетей трансформирует структуру производства аудиовизуального продукта, размывая традиционные границы между его этапами. В новой парадигме сам процесс проектирования претерпевает семиотический сдвиг: основным инструментом автора становится текстовый язык промпта, значительно ускоряющий процесс разработки, будь то музыка, визуальные образы, тексты и прочее. Возможность быстрой генерации не просто статичных эскизов, а готовых видеофрагментов превращает медиаиндустрию из ресурсоемкого конвейера в более гибкое итеративное (2) творчество. Если в донейросетевой период создание высокобюджетного кинофильма или видеоигры премиум-класса, как правило, требовало привлечения больших человеческих ресурсов и разделения труда, то сегодня возникают предпосылки к децентрализации и автономизации производства. Раньше художнику нужно было контролировать каждую деталь в искусственно создаваемом пространстве, теперь ИИ-ассистент подскажет, на что обратить внимание даже при создании самого промпта и затем поможет это реализовать. Это позволяет существенно ускорить процесс проектирования и повысить качество конечного результата. Если раньше значительная часть ценности профессии концепт-художника заключалась в уникальности мастерства визуализации, то сегодня она смещается в сторону чистого концептуализма с опорой на тонкий профессиональный вкус и насмотренность, когда результат определяют глубина первоначальной идеи и точность управления алгоритмами ИИ. Подобно тому, как в свое время аналоговые техники съемок были вытеснены CGI и 3D-анимацией, сегодня генеративные сети замещают 3D-моделлеров. Современный производственный процесс за счет применения ИИ в некоторых случаях уже может обойтись без детального трехмерного моделирования, риггинга, хромакея, костюмов, инструментов и софта для захвата движений (motioncapture). Нейросети способны осуществлять захват и перенос движения (motiontransfer), извлекая и адаптируя пластику напрямую из любого готового видеореференса. Благодаря ИИ небольшие междисциплинарные команды или

даже отдельные авторы получают возможность многократно ускорить свои проекты и, в некоторых случаях, приблизиться к качеству крупных студий прошлых лет. Однако все же было бы преувеличением говорить, что инди-разработчики могут оперировать такими же мощностями и качеством ИИ, какие доступны крупным студиям. Пока и на профессиональном уровне не наблюдается полного перехода на ИИ в качестве стандарта индустрии. Если генеративные нейросети применяются на этапе дизайна сложных технических объектов, то часто затем нужна детальная проработка в виде подробной 3D-модели и риггинга. В случае, если ИИ применяется для финальной генерации, в его базу, в зависимости от целей и алгоритмов, должно быть внесено детальное описание, изображение или модель заранее подготовленного объекта. Ранее в исследовании «Ностальгия по новизне. Дизайн и спецэффекты в кино» было доказано, что существует принципиальное различие между объектами дизайна и областью спецэффектов [5]. И если спецэффекты традиционно выполняли лишь служебную функцию — способствовали реалистичной репрезентации задуманного объекта или, напротив, подчеркивали его стилизацию, то, благодаря использованию ИИ, вся техническая сторона создания мультимедиа в некоторых случаях превращается в один непрерывный, автоматизированный спецэффект.

Содержательное проектирование объекта — это всегда комплексная задача, выходящая за пределы чистой визуализации и отличающаяся многофакторностью, в том числе продумыванием семантических связей объекта с окружением. Более того, при производстве сложных сцен, когда движущийся составной объект показывается не только снаружи и эпизодически, а сам является сеттингом для действия актера, или показан довольно подробно, претерпевающим деформации, разрушения, раскрытие внутренних механизмов и частей, все же дешевле и надежнее сделать этот эпизод без случайных недочетов сразу с помощью 3D-модели в привычной и проверенной среде 3D-визуализации, например в Unreal Engine, Unity и подобных. При этом компании-разработчики систем визуализации ускоренно внедряют генеративные алгоритмы ИИ непосредственно в ядро 3D-движков. Например, показательно в этом отношении поглощение корпорацией Epic Games немецкого стартапа Meshcapade, специализирующегося на биометрическом анализе и массивах 3D-сканов людей. Внедрение подобных наработок в экосистему Unreal Engine (в ее составную часть MetaHuman) позволяет осуществлять безмаркерный

захват движения напрямую из видеореференсов, опираясь на статистически выверенные анатомические паттерны. В результате цифровой симулякр перестает быть лишь оптической иллюзией и обретает «онтологическую плотность», привязываясь к биометрии и физическим законам реального мира за счет оцифрованной заранее обширной базы данных.

В результате, применительно к кино, анимации, VR-видео и прочим областям, характеризующимся линейно-темпоральной природой и фиксированным хронометражем (time-basedmedia), технологическая зрелость и глубина обучения передовых генеративных моделей достигли приемлемого уровня уже на момент 2025–2026 гг. Особенно в изображении человека. Так как зритель видит объекты в кадре ограниченное количество времени, от его внимания ускользают те небольшие недочеты, которые иногда появляются в сгенерированном ИИ контенте. Фильмы, в качестве эксперимента полностью сделанные с помощью ИИ, уже выходят на экраны. В пространственно-интерактивных медиа, где главным структурирующим элементом является не фиксированная шкала времени, а цифровое или виртуальное пространство, пользователь перемещается по нему произвольно и имеет больше времени на взаимодействие с ним. В этом случае объекты дизайна, которые фактически формируют виртуальное экранное пространство, требуют большей проработанности. Значительная часть игровых объектов может генерироваться нейросетью комплексно в виде готового игрового уровня или готовых к интеграции 3D-моделей с бесшовными текстурами, поэтому стоит ожидать в ближайшем будущем, что улучшение логической аудиовизуальной достоверности позволит максимально ускорить создание пространственно-нелинейных сред (гейм-индустрия, VR-развлечения, симуляторы, эдьютейнмент) до такой степени, что окончательно закрепит и усугубит те радикальные изменения на рынке труда, которые происходят в этой области прямо сейчас. Множество технических этапов разработки (препродакшена, продакшена, постпродакшена) сольются в один процесс: промт-инжиниринг по составлению технического задания и контроль генерации контента в соответствии с исходным концептом, его текстовыми формулировками, базовыми изображениями, референсными моделями. Станут ненужными технические специалисты, которые в настоящее время обслуживают длительный и ресурсоемкий процесс создания медиапродукта. Само производство медиапродукта может трансформироваться в итеративный процесс перегенерации контента чистового качества. А в интерактивных

приложениях генерация версий объектов и аффордансов (3) игрового уровня может даже происходить в реальном времени со случайным коэффициентом изменений (seed) (4) в различных параметрах, делая игровой опыт пользователя уникальным каждый раз, даже при прохождении одного и того же уровня.

Принципиально важным аспектом новой парадигмы является мультимодальная природа объекта дизайна, в которой акустический модус перестает быть отдельным производственным этапом, интегрируясь в основной цикл генерации в статусе полноценного семиотического знака. Опираясь на теорию семиологии, звук можно трактовать как пространственно-смысловую сигнатуру объекта: он не просто иллюстрирует действие, но сообщает реципиенту о материальности, массе, функциональном назначении и даже о присутствии объекта вне кадра. Это одновременно повышает емкость кадра и экономит экранное время. Генеративные модели, обученные на мультимодальных базах данных, сегодня способны синтезировать акустическое сопровождение в неразрывной связке с визуальным образом, обеспечивая семантическое единство объекта на этих уровнях восприятия. Таким образом, саунд-дизайн закономерно входит в методологию объектного дизайна для проектирования как смыслосодержащих, так и пространствообразующих слоев медиатекста.

Конвергенция данных и алгоритмизация медиасферы

Генерация видео заметно расширяет полезный горизонт применения ИИ, так как смещает фокус внимания с самих объектов к сценариям взаимодействия с ними, увеличивая тем самым поле деятельности самобытной авторской режиссуры. Из-за того, что на экране все сложнее стало различать иллюзию и фейк (а в некоторых случаях уже невозможно), генерация видео находит применение в виде коротких роликов, массово заполняющих социальные сети. Пользователи потребляют этот бесконечный поток, удерживаемые аспектом развлекательности, однако сами экранные образы в таких условиях быстро девальвируются. Для зрителя, осознающего искусственную природу значительной части такого контента, постоянная необходимость отделять достоверное от вымышленного постепенно становится нерациональной. Обесценивание экранного образа смещает фокус внимания в пользу реальных наблюдений. Впечатления и ощущения оказываются гораздо более значимыми, когда человек уверен в подлинности их происхождения. Данная тенденция дает

дополнительный импульс опредмечиванию вымышленного (например, через аддитивные технологии) и новой волне интереса к живым перформансам, где играют настоящие актеры, а объект дизайна вновь обретает материализацию. Современные технологии позволяют овеществлять симулякры, благодаря чему то, что ранее существовало преимущественно в экранных произведениях, AR- и VR-средах, тематических выставках, постепенно становится частью повседневной реальности.

В исследовании «Формирование предметно-пространственной образности и функционально-эстетическая роль объектного дизайна в экранных искусствах» показано, что экранное, виртуальное пространство состоит из образов обособления, которые преимущественно являются объектами дизайна [6, с. 112–125]. Такое пространство дискретно по своей структуре, но при профессиональной работе семантически взаимосвязанные дискретные единицы как раз и создают цельный образ нефрагментарной художественной среды. Можно вспомнить монтажный эксперимент Л.В. Кулешова, описанный в его книге «Практика кинорежиссуры» с архитектурными объектами в кадре [4, с. 17]. Это объясняется тем, что каждый аудиовизуальный элемент монтажно подобран или разработан в соответствии с художественной идеей. Другими словами, объект дизайна выступает универсальным атрибутивным инструментом формирования экранного пространства.

В условиях генеративного ИИ эта закономерность приобретает новое содержание. Если ранее объект служил элементом композиции, то теперь он становится исходной единицей генеративной системы. Для создания последовательностей кадров или видеосеквенций средствами искусственного интеллекта требуется заранее сформированный массив данных, которыми нейросеть будет оперировать при каждом запросе на генерацию. Чтобы объекты сохраняли визуальную идентичность при смене ракурсов (например, в случае асимметричных форм), необходима предварительная подготовка изображений, разверток, трехмерных моделей и других цифровых представлений объекта.

На уровне медиаиндустрии эта необходимость трансформируется в новые производственные модели. Специфика разработки медиапродукта требует работы сотрудников внутри единой профильно обученной ИИ-модели с четкой фиксацией аудиовизуальных переменных. Подобные ИИ-инструменты нуждаются в предварительном обучении для установки образцов стилистики, программирования драматургии художественного

мира и других требований конкретного проекта. На определенном уровне и применительно к определенным жанрам экранных медиа данный процесс поддается автоматизации, превращающей вычислительные мощности в контент-завод полного цикла, что активно применяется не только корпорациями, но и инди-разработчиками и блогерами. В рамках этой производственной модели происходит синтез текста, визуальных образов и цифровых аватаров с их последующим сквозным объединением в финальную версию медиапродукта. Повсеместно практикуется использование ИИ и для монтажного дробления длительного видеоролика на множество коротких с их последующей независимой публикацией в Интернет для расширения охвата зрителей. Эффект технологии ИИ усиливается и на этапе потребления: адаптация контента для иноязычной аудитории (дубляж, генерация субтитров) процедурно обеспечивается ИИ, интегрированным на уровне мобильных экосистем и веб-приложений. Алгоритмы сейчас полностью определяют и предлагаемые к просмотру видео, и представленные к покупке товары на крупнейших интернет-сервисах. В веб-интерфейсах персонализация контента ненавязчиво переплетается с контекстной рекламой, а микроинтервенции в пользовательский опыт оказывают заметное влияние на принимаемые решения, сохраняя иллюзию самостоятельного выбора. Мы наблюдаем, как искусственный интеллект становится тотальным медиумом, охватывающим аудиовизуальный контент одновременно на стадиях его производства и потребления, буквально обволакивая индустрию с обеих сторон.

Одним из векторов конвергенции ИИ с интернет-технологиями становится изменение статуса самого объекта дизайна. Он, как и медиапродукт в целом, приобретает самостоятельность, становясь независимой цифровой сущностью, пригодной для многократного использования, модификации и коммерческого обращения.

Яркой иллюстрацией этих процессов и стремительной коммерциализации служат цифровые платформы, где объект дизайна стремится к экономической автономии. С одной стороны, порталы ассетов перенасыщены автоматически сгенерированными компонентами, обостряя проблему визуального шума. С другой — маркетплейсы (Amazon, Wildberries и прочие) используют автоматизацию для генерации продающего контента и «цифровой примерки», позволяющей оценить товар в AR или на аватаре. Также, благодаря системе отзывов, маркетплейсы дают возможность быстро получать обратную связь от покупателей и ите-

ративно модифицировать продукт, делая процесс разработки более эволюционным. Это позволяет говорить о позитивном влиянии электронной коммерции на реальный дизайн-процесс и трактовать ее как эффективную экспериментальную площадку взаимодействия с целевой аудиторией. Это прямая аналогия с рынком пиксельных оболочек (скинов) (5) в метаверсах, где потребитель приобретает пиксели для обновления своей цифровой идентичности, а ИИ теперь генерирует бесконечную базу кастомизации, учитывая изменения в предпочтениях пользователей. Как отмечает профессор О.Р. Самарцев в статье «Парадигма виртуальной реальности», «полиформность имманентна и естественна для VR, которая имеет не физическую, а символическую основу» [8, с. 158]. На платформах, специализирующихся на продаже по предзаказу, виртуальный рекламный образ, синтезированный нейросетью, часто создается на основе параметров еще не воплощенного серийно прототипа, но при этом он уже является объектом дизайна с продуманными потребительскими свойствами. Особый статус объект приобретает в краудфандинге и инвест-презентациях, где проекты собирают финансирование, существуя исключительно как цифровая симуляция, или в лучшем случае имеют рабочий прототип. Аналогично кинофраншизы и другие медиапроекты могут строиться вокруг созданных цифровых образов персонажей, что в рамках настоящего исследования подчеркивает разделение этапов образно-концептуального проектирования объектов и последующей технической работы по созданию аудиовизуального произведения, включающей сценарий, режиссуру и производство, где ИИ-инструменты могут быть задействованы вариативно.

Подобные трансформации позволяют по-новому взглянуть на вопрос, поставленный одним из ведущих специалистов в области теории новых медиа Л. Мановичем в статье «When Technology Becomes Art»: почему в музеях в качестве произведений искусства не экспонируются устройства и механизмы? Почему компьютерные программы и системы не признаются произведениями искусства [13]? Вероятно, программы и системы редко воспринимаются во всей своей полноте одновременно — как исходный код и как результат его исполнения. Большинству людей недоступно понимание степени оптимизации и архитектурной сложности программного кода, вследствие чего эстетическая ценность алгоритма как соотношение функции и средств ее осуществления остается скрытой. Ответ на первый вопрос представляется менее однозначным,

но значительно более важным для настоящего исследования. В отличие от программ и систем, объекты дизайна при их наблюдении в действии, позволяют одновременно воспринимать форму и функцию, благодаря чему становятся доступными феноменологической эстетической оценке. Неслучайно многие образцы промышленного и других видов дизайна уже признаны арт-объектами соответствующих областей. Но основной ответ в том, что музеи несут охранную функцию, оберегая артефакты, существующие в единственном экземпляре. А тиражные изделия хоть и являются порой подлинно ценными произведениями, провоцирующими эмоциональную рефлексию, но не нуждаются в охране, так как производятся и доступны массово. В то же время любые устройства, предметы, техника, аксессуары, как бытовые, так и специальные, имеют огромную значимость для настоящего и будущего искусства и дизайна, как генеративного, так и традиционного. Причина в том, что они аккумулируют в себе информацию: техническую, семиотическую, эргономическую, эстетическую, историческую, антропологическую. Значима для будущего и кинодокументалистика, запечатлевшая взаимосвязи объектов реальной среды в движении. Как отмечал профессор М.С. Каган, произведения прикладных искусств «в реальном процессе утилитарно-художественного функционирования никогда не существуют раздельно; напротив, они образуют, как правило, сложные предметные ансамбли, в которых и развертываются все процессы человеческой жизнедеятельности» [3, с. 229]. Цифровые двойники реальных объектов дизайна и изначально цифровые объекты в качестве визуально целостных и семантически завершенных образов вместе с их текстовыми описаниями составляют единую семантическую матрицу со сложной сетью внутренних взаимосвязей, лежащую в основе баз данных генеративных моделей. И, как показано ранее на материале донейросетевой эпохи [6], экранные, концептуальные, реальные, виртуальные объекты дизайна занимают в этой матрице равное по значимости положение: например, они могут формировать художественное пространство, хронотоп или же служить источниками данных, звеньями в кросспространственной цепочке прототипов. Большие языковые модели ИИ в связке с мультимедийными базами данных, осуществляющие таксономию всего многообразия артефактов и природных объектов, можно считать тем самым универсальным музеем-хранилищем, представляющим предметы в виде информации о них, и способным восстанавливать их динамическую модель в нужном медиаформате по запросу, а способ-

ность анализировать медиатексты делает ИИ отличным инструментом медиаархеологии, медиареставрации и поиска.

На сегодняшний день генеративный ИИ уже успешно решает задачи колоризации и апскейлинга колоссальных массивов архивных киноплёнок. Однако следующим эволюционным шагом в этом направлении станет конвертация плоского хроникально-документального материала в иммерсивные VR-галереи. Нейросети способны не просто придать цвет архивным кадрам, но и реконструировать их пространственную глубину, превращая двумерное изображение в объёмную 3D-среду. Синергия визуальной реконструкции, автоматического наложения аутентичных звукошумовых эффектов и генерации нарратива на основе верифицированных исторических данных позволяет говорить о создании принципиально нового типа пространственно-нелинейных медиа, где исторические хроники оживут в гиперреальном иммерсивном опыте пользователя. Точно так же могут быть виртуально расширены и другие художественные произведения. Как отмечает в статье «Парадигма виртуальной реальности» профессор О.Р. Самарцев, виртуальные расширения происходят и в инфотейнмент-направлении журналистики [8]. В новой парадигме генеративный дизайн с помощью нейросетей наделяет исторические или вымышленные объекты диапазоном аффордансов в виде живой, интерактивной симуляции, более доступной для дальнейшего непосредственного исследования и облегчающей восприятие образовательного или развлекательного контента.

Симулякры и риски тотальной генерации

Благодаря унификации промпт-инжиниринга для всех модальностей (визуальной, интерактивной, акустической), ИИ ускоряет не только сам процесс производства контента, но и экономит время на его освоении, так как построен на принципах обычного языкового общения, хоть и насыщенного технической параметризацией. Как было отмечено в работе «Художественно-проектные требования к дизайну мультимедийных продуктов», дизайнеры самостоятельно осваивают работу с цифровыми средствами. «Зачастую уровень владения ими довольно поверхностный, но в случае необходимости всегда можно найти обучающий курс или цифрового консультанта. Как следствие, профессиональная активность и производительность труда дизайнеров увеличилась в разы, и это стало одной из причин того, что теперь мы живем в мире и информационного, и визуального шума» [10, с. 380]. При этом под визуальным шумом следу-

ет понимать лавинообразную генерацию семантически тождественных, стилистически предсказуемых изображений, которые не порождают новых смыслов и по этой причине подобная «дизайн-деятельность» может быть отнесена к обычной развлекательной активности пользователей ИИ, тем более что предпосылки дефицита новизны заложены в алгоритмах ИИ. Так, в статье «Separate and Reassemble» Л. Манович пишет, что при обучении нейросети уникальные и редкие детали автоматически отбрасываются, сохраняются только наиболее часто встречающиеся ассоциации [12]. В статье 2026 года «Medium That Thinks», Л. Манович еще раз подчеркивает, что ИИ воспроизводит усредненные, клишированные смыслы, потому что они статистически доминируют в данных [11].

В работе с ИИ есть и негативные стороны, и большие зоны риска для индустрии в целом и для отдельных креаторов. Нужно внимательно отнестись к тому, что быстрый результат отчасти заменяет творчество его иллюзией. В книге «Мифологии» Р. Барт в одной из глав подчеркивает разницу между конструктором и готовыми игрушками и утверждает, что готовые игрушки не развивают творчество, а приучают быть потребителем в определенных заранее границах [1, с. 121–123]. Даже если разнородные текстовые, визуальные, звуковые означающие с приходом ИИ претендуют на роль знакового метаязыка для коммуникации человек-компьютер, ИИ-языковая модель, как было показано выше, склонна оперировать исходными готовыми означающими, которые по определению не являются новыми. Всегда есть риск, что в результате аудиовизуальный продукт может представлять лишь вариацию известного, «галлюцинацию алгоритма» и феномен смыслового однообразия симулякров, возникающих на основе других симулякров (об этом писал Бодрийяр в книге «Общество потребления» [2]). Также появляется риск получения результатов одного уровня без прогрессии — «версийности». Нужно отметить, что в реальном дизайне версийность также характерна внутри одной итеративной ступени, и лишь вдумчивая работа человека позволяет переходить на следующую фазу прототипирования с улучшением требуемых свойств. Проблема заключается в том, что процесс генеративного дизайна превращается в поиск в потоке вариаций, которые не связаны законами поэтапного прототипирования в традиционном понимании.

Создание концепт-эскизов из энергозатратной умственной деятельности может превратиться в «нащупывание» удачного аудиовизуального образа экстенсивным путем перебора вариантов из сотен быстрых

генераций, в чем скрывается большой риск снижения качества концептуальной разработки новых экранных произведений. Смысл каждой генерации подразумевается человеком во время команды-промта и затем проверяется на соответствие своим ожиданиям во время интерпретации, перед новой командой. Именно целенаправленное участие человека в циклическом процессе генераций помогает ИИ продолжать самообучаться, но если в базе референсов ИИ чего-то не хватает, это становится преградой и не дает сделать качественный шаг вперед, поэтому в современной практике большие языковые модели сначала «дообучают» на конкретном спектре новых данных. С учетом вышесказанного, кажущаяся простота организации видеоэпизода или даже короткой последовательности кадров экранного произведения с помощью генеративных нейросетей на самом деле представляет собой поэтапный процесс, требующий значительного времени.

Вдобавок, алгоритмизация творческого акта нивелирует ремесленный контакт с материалом, провоцируя профессиональный кризис идентичности автора, трансформирующегося из создателя, работающего в прямом контакте с материалами и технологиями, в контролера конвейера симулякров.

По мере того, как объект дизайна становится самостоятельным цифровым активом, закономерно возникают вопросы авторства, правового статуса и допустимых способов его использования. Неизбежным следствием технологической экспансии становится размывание границ авторства. Поскольку ИИ обучаются на авторских произведениях и способны имитировать индивидуальный стиль, возрастает риск вытеснения подлинного творчества коммерческими интересами медиаплатформ. Ответной реакцией становятся судебные иски художников против ИИ-компаний и появление инструментов, препятствующих обучению нейросетей на защищенном авторским правом контенте. В условиях подобной технологической экспансии возникает необходимость критического анализа онтологического статуса сгенерированных сущностей и дальнейшего правового регулирования. Так, в США уже приняты первые законодательные нормы, предусматривающие обязательное информирование об использовании ИИ-сгенерированных персонажей в рекламе.

В ситуации избыточности и поверхностной генерации ментальное разделение процессов синтеза формы и концепт-дизайна становится критически важным. Участие человека необходимо для программирования и контроля вторичных знаковых свойств, будь то символические,

индексные и другие коннотации объекта. Объектному и концептуальному дизайну исторически не свойственны стихийность при создании аудиовизуальных образов или случайность при выборе из готового реквизита. Когда такого «реквизита» становится буквально неограниченное количество, учитывать это особенно важно. Дизайн-объекты неразрывно связаны со своей семиотической ролью внутри произведения, а также в значительной мере определяют характер всего вымышленного пространства, поэтому дизайн всегда был прикладной дисциплиной, для которой характерна работа с различными исходными условиями и ограничениями, от драматургических особенностей художественного произведения и хронотопа действия, до техник реализации и физических материалов.

Заключение

Подводя итог исследованию объектного дизайна в эпоху стремительного развития искусственного интеллекта, отметим, что феномен быстрой визуализации идеи, создания подвижного изображения и генерации мультимодальных симулякров не заменяет осознанное целеполагание и системное проектирование смысловых взаимосвязей, особенно в семиотически многослойных медиатекстах, насыщенных означающими второго порядка. Создание объекта для экранного произведения по-прежнему требует учета комплекса контекстуальных факторов: от драматургии и семантических связей внутри вещного многообразия экранного или виртуального пространства до законов эргономики, физики и других объективных ограничений. Это еще раз подчеркивает различие между убедительной оптической иллюзией и дизайном.

Генеративный дизайн дает более предсказуемый положительный результат, когда сам объект в виде идеи, текстового описания, изображения или цифровой модели фактически существует до акта генерации и уже содержит исходный дифференцирующий семиотический признак. Тем самым подтверждается устойчивость методов концептуального и объектного дизайна в эпоху нейросетей. Искусственный интеллект способен выступать экспертным инструментом при формировании исходной идеи объекта, однако этот этап остается самостоятельной стадией смыслового проектирования. Разделение концептуального проектирования и последующей генерации обеспечивает управляемость процесса. Проектируя объект с использованием текстовых описаний, референсных изображений или иных мультимодальных средств, дизайнер на практике

реализует семиотический принцип эквивалентности различных по природе знаковых сообщений. При генерации видео в соответствии со сценарием особое значение приобретают не только денотативные, но и коннотативные уровни интерпретации объектов, соответствующие второму порядку знаковости, описанному У. Эко в книге «Отсутствующая структура. Введение в семиологию» [9].

Проведенное исследование позволяет утверждать, что генерация аудиовизуальных образов остается в поле объектного дизайна, поскольку неизбежно опирается на методику прототипирования, базу референсов, систему описаний и инструкций, задаваемых человеком. Даже полностью сгенерированные объекты возникают не в вакууме, а на основе колоссального массива накопленных знаний и предыдущего опыта человечества. Эта база непрерывно расширяется за счет цифровых двойников реальных предметов, оцифровки других видов культурных артефактов, подключения уже созданных библиотек 3D-сканов и дополняется вновь создаваемыми симулякрами. Вербализованный запрос, как и объектное проектирование, опирается на кросспространственную онтологию объектов, где цепочки прототипов из разных эпох и модусов реальности образуют единый ряд означающих с различной семантикой и семиотическими свойствами. Из этого ряда искусственный интеллект выделяет необходимые признаки для формирования новых образов. При этом именно участие человека — посредством отбора, контроля результатов генерации и последующего дообучения моделей — обеспечивает качественное совершенствование объектов, а не исключительно количественное увеличение числа их вариаций. Такое построение работы свидетельствует о дальнейшей конвергенции концепт-дизайна, объектного дизайна и генеративных технологий.

Эти процессы укрепляют положение вещей, когда, по словам Ж. Бодрийяра, «повсюду существует замена реальности “неореальностью”, целиком произведенной исходя из комбинации элементов кода» [2, с. 164]. В результате тотальной цифровизации как ранее существовавшие, так и проектируемые и вновь сгенерированные объекты становятся автономными цифровыми сущностями, способными адаптировать свою репрезентацию к различным пространствам при сохранении семантического ядра, считываемого через морфологию, пространственные, звуковые характеристики и архитектонику объекта. После того как в результате проектирования и генерации объект приобретает композиционную

целостность и смысловую завершенность в определенном контексте, в полной мере проявляются его фундаментальные свойства — трансмедийность, кросспространственность и масштабируемость.

Одним из основных выводов исследования является прогноз смещения трудозатрат дизайнера в предпроектную стадию концептуального проектирования. По мере автоматизации цифровой отрисовки, моделирования и других технических операций ключевым конкурентным преимуществом автора становятся культурная эрудиция, способность формировать сложные семиотические конструкции и управлять ими посредством референсов и выразительных средств. Одновременно часть профессиональной деятельности закономерно смещается в область программного кода, предназначенного для обучения, настройки и специализированной адаптации генеративных моделей.

Прогнозируется дальнейший рост кросспространственной миграции объектов и их параллельного существования в различных средах. В то же время искусственный интеллект все отчетливее проявляет себя как всеобъемлющая инфраструктура алгоритмов, сопровождающая цифровые продукты на всех этапах их взаимодействия с человеком — от проектирования до потребления.

Таким образом, развитие генеративного искусственного интеллекта не отменяет фундаментальных закономерностей объектного дизайна, а, напротив, делает их более очевидными и подчеркивает преемственность и устойчивость методов объектного дизайна. Объект дизайна сохраняет статус структурной смыслонесущей единицы искусственной среды, а концептуальное и объектное проектирование остаются определяющим фактором как развития генеративных технологий, так и упорядочивания окружающей человека реальности.

Усиливающаяся кросспространственная миграция объектов формирует широкий спектр новых исследовательских задач. Объект дизайна в генеративной среде может быть рассмотрен одновременно в семантическом, синтаксическом и прагматическом измерениях: сохраняя собственное семантическое ядро, он вступает в новые синтаксические отношения с другими мультимодальными знаками и приобретает новые прагматические функции во взаимодействии автора, алгоритма и конечного пользователя. Это подтверждает потенциал семиотического подхода для дальнейшего исследования объектного дизайна в условиях развития генеративного искусственного интеллекта.

Примечания:

1. Промпт (от англ. prompt – подсказка, стимул)— это текстовый, визуальный или комбинированный запрос (инструкция), задаваемый пользователем и служащий отправной точкой для генерации контента или выполнения задачи искусственным интеллектом (например, большой языковой моделью).

2. Итеративный дизайн (англ. Iterative design) — методология циклического проектирования, основанная на многократном повторении цепочки «создание прототипа — тестирование — анализ — доработка».

3. Аффорданс в VR (от англ. virtual reality affordance — воспринимаемая функциональность / возможность действия в виртуальной реальности) — это функциональное свойство виртуального объекта или среды, которое делает очевидным способ и сценарий взаимодействия с интерфейсом или объектом. В отличие от реального мира, в VR аффордансы строятся на переносе реального жизненного опыта (метафор) и интуитивных интерфейсов и являются результатом дизайна и программирования, формируя у пользователя понимание (без предварительного обучения или инструкции) доступных действий с объектом, например, как его можно взять, переместить, активировать или трансформировать.

4. В генеративном искусственном интеллекте случайное начальное число (random seed) — это числовое значение, инициализирующее генератор псевдослучайных чисел и задающее детерминированную траекторию для стохастических процессов. В частности, оно формирует исходную матрицу гауссова шума для генеративных моделей. В научной литературе фиксация этого числа критически важна для обеспечения воспроизводимости экспериментов и изоляции влияния архитектурных изменений от случайных шумовых вариаций. (Generative Artificial Intelligence Reproducibility and Consensus. Edward Kim, Isamu Isozaki, Naomi Sirkin, Michael Robson. arXiv:2307.01898v2 (cs.DC) 05 Feb 2024 arxiv.org)

5. Скин в компьютерных играх (от англ. skin — оболочка) — это визуальная оболочка, виртуальный косметический элемент, меняющий внешний вид персонажа или предметов без изменения их игровых характеристик.

Список литературы:

1. *Барт Р.* Мифологии / Р. Барт; перевод с французского С.Н. Зенкина. — Москва: Академический Проект, 2014. — 352 с.

2. *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр; перевод с французскогго Е.А. Самарской. — Москва: Республика: Культурная революция, 2006. — 269 с.

3. *Каган М.С.* Морфология искусства. Ч. 1–3 : Историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусств. — Ленинград: Искусство, 1972. — 440 с.

4. *Кулешов Л.В.* Практика кинорежиссуры / Л. В. Кулешов. — Москва: Гослитиздат, 1935. — 267 с.

5. *Луговцев А.Ю.* Ностальгия по новизне. Дизайн и спецэффекты в кино // Международный журнал исследований культуры. — 2019. — № 3 (36). — С. 154–169.

6. *Луговцев А.Ю.* Формирование предметно-пространственной образности и функционально-эстетическая роль объектного дизайна в экранных искусствах: специальность 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства»: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения [место защиты: ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии»]. — Москва, 2020. — 333 с.

7. *Луговцев А.Ю., Яцюк О.Г.* Объектный дизайн как специфический вид проектности в экранных медиа // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайн: сборник материалов VII международной научно-практической конференции. — Москва: Союз дизайнеров России: Автономная некоммерческая организация высшего образования «Национальный институт дизайна», 2021. — С. 131–135.

8. *Самарцев О.Р.* Парадигма виртуальной реальности // Вестник Академии медиаиндустрии. — 2025. — № 3 (43). — С. 153–169.

9. *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию. — Санкт-Петербург: Symposium, 2004. — 538 с.

10. *Яцюк О.Г.* Художественно-проектные требования к дизайну мультимедийных продуктов // Графический дизайн: традиции и инновации: Сборник научных работ X Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 04–05 декабря 2025 года. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2025. — С. 379–383.

11. *Manovich L.* A Medium That Think: AI and Media Cognition / L. Manovich. — 2026. — URL: https://manovich.net/index.php/projects/a-medium-that-thinks-ai-and-media-cognition (дата обращения: 14.07.2026).

12. *Manovich L.* Separate and Reassemble: Generative AI through the lens of art and media histories // MATRIZes. — 2024. — Vol. 18. — № 2. — P. 7–18.

13. *Manovich L.* When Technology Becomes Art / L. Manovich // Software Takes Command. — New York: Bloomsbury Academic, 2013. — P. 175–198.

14. Virtual Lifeworlds: Social and Cultural Transformation Processes / Collaborative Research Centre 1567 (SFB “Virtuelle Lebenswelten”); ed. by S. Rieger. — Bochum: Ruhr University Bochum; German Research Foundation (DFG), 2026. — URL: https://www.virtuelle-lebenswelten.de/publikationen (дата обращения: 07.08.2026).