На правах рукописи

ГАБРИЕЛЯН
Тигран Олегович

СЕМИОТИКО-ИНТЕРАКТИВНАЯ МЕТОДОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНА ГРАФИЧЕСКИХ КОММУНИКАЦИЙ

Специальность
5.10.3. Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
доктора искусствоведения

Москва
2026

Работа выполнена на кафедре промышленного дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова».

Официальные оппоненты:

Грубер-Михайлова Александрина Сергеевна
доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры дизайна Института архитектуры и дизайна ФГБОУ ВО «Казанский государственный архитектурно-строительный университет»

Казакова Наталья Юрьевна
доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры системного дизайна Института дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»

Жуков Владислав Леонидович
доктор искусствоведения, доцент, профессор кафедры технологии художественной обработки материалов и ювелирных изделий ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»

Ведущая организация:

ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарёва», г. Саранск

Защита состоится «____»_____2026 г. на заседании диссертационного совета 24.2.440.01 на базе ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова» по адресу: 125080, Москва, Волоколамское шоссе, д. 9.

С диссертацией можно ознакомиться на сайте www.rghpu.ru и в библиотеке РГХПУ им. С. Г. Строганова. Просим принять участие в защите диссертации и направить отзыв по указанному адресу.

Автореферат разослан «____»_____2026 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
доктор искусствоведения А. В. Трощинская

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

Актуальность. Графические коммуникации имеют продолжительную историю. С древних времен люди искали способы визуально представлять мысли, идеи и концепции, хранить знания и информацию в графической форме. Эти потребности удовлетворялись разными специалистами: от шумерских писцов до средневековых иллюстраторов рукописных книг и типографов эпохи начала книгопечатания. В середине XIX в. «коммерческий художник» начал создавать рекламную графику для массовой аудитории. В 1922 г. У. А. Двиггинс ввёл термин «графический дизайн», подчеркнувший единство художественной выразительности и функциональности в печатных изданиях, плакатах и рекламе.

В 1940–50-е появилось направление динамических аудиовизуальных коммуникаций — титры и заставки к фильмам и ТВ-передачам, созданные с помощью традиционных и аналоговых компьютерных методов. К 1970–80-м оформилась область графического дизайна пользовательских интерфейсов, ориентированная на взаимодействие с компьютерными системами и информацией в цифровой среде. Параллельно в 1980-е активно внедрялись 2D- и 3D-компьютерная графика.

С бурным развитием Интернета в 1990-е сложился веб-дизайн, нацеленный на удобный доступ к онлайн-контенту. Одновременно развивался мультимедийный дизайн, объединяющий статичную графику, анимацию, видео, звук и интерактив.

Современные графические коммуникации требуют индивидуальных решений, адаптированных под конкретного потребителя. Цифровые технологии дали импульс к индивидуализации: от настраиваемых шаблонов до гибкой кастомизации и персонализации в реальном времени.

Генеративная графика, зародившаяся в экспериментальных проектах 1950-х, использовала сначала аналоговые, затем цифровые системы. В 2000-е дизайнеры получили доступ к программам, которые значительно упростили создание процедурных изображений без глубоких знаний в программировании. Появились онлайн-сервисы для автоматической генерации простых дизайн-решений или их компонентов.

В 2020-е внимание сфокусировалось на возможностях искусственного интеллекта — искусственных генеративных нейронных сетях. После выхода Midjourney и других text-to-image генеративных систем каждый дизайнер смог получать уникальные визуальные образы на основе

текстовых описаний. Первые генераторы были рассчитаны на художественные и иллюстративные задачи, но постепенно их стали применять и в прикладном дизайне.

Все эти направления — от традиционной печатной графики, аудиовизуального дизайна, дизайна графических пользовательских интерфейсов, веб-дизайна, мультимедийного дизайна до генеративных систем — сегодня можно объединить в едином поле дизайна графических коммуникаций. Все они связаны с графикой, представленной в статичной, динамической, интерактивной и генеративной формах.

Движение к формированию единого пространства дизайна графических коммуникаций стало проявляться в середине XX в., когда появился термин «визуальный коммуникатор» (viscom). Кроме выразительных средств графики ключевым объединяющим началом стала коммуникативная составляющая[1]. В результате этого усилился интерес к семиотическому подходу: дизайн рассматривается как целенаправленный обмен знаками, где содержание и форма находятся в тесной взаимосвязи. Об этом свидетельствуют работы исследователей различных периодов развития дизайна графических коммуникаций: М. Барнард, Р. Бестли, Дж. Боуэрс, Р. Ланда, Г. Н. Лола, Я. Нобл, С. Скаггс, Дж. Фраскара, Р. Хэмфри, Е. В. Черневич и др.

Таким образом, современный этап развития дизайна графических коммуникаций характеризуется четырьмя основными тенденциями:

- *междисциплинарностью*, ориентированной на интеграцию различных направлений дизайна графических коммуникаций друг с другом. Это позволяет создавать графические синтетические (комбинированные) дизайн-решения, в которых совмещены традиционные выразительные средства статичной графики, динамические выразительные средства анимации и видеографики, интерактивного взаимодействия, а также генеративных дизайн-программ;
- *цифровизацией,* позволяющей полноценно воплощать интерактивные и генеративные качества дизайн-решений. Здесь часть выразительных качеств традиционного дизайна графических коммуникаций и аналоговой компьютерной графики получают цифровое воплощение, а также обогащаются цифровыми графическими средствами и техниками;
- *массовой индивидуализацией коммуникаций,* предполагающей генерацию множества дизайн-решений для конкретного потребителя и самим потребителем для каждой отдельной коммуникативной

[1] В 2007 г. Международный совет по коммуникационному дизайну (ico-D) лигитимировал понятие «communication design» как интегрированную дисциплину.

ситуации. Создание подобных дизайн-решений становится возможным благодаря скоростным особенностям цифровой среды и дизайн-программным возможностям генеративной графики;

- *семиотическим подходом,* позволяющим актуализировать понятийную составляющую дизайн-решения, формируя полноценную связь «содержания» (заложенных смыслов) и «выражения» (графических решений). Семиотический подход становится ещё более актуальным в связи с вхождением в художественно-проектную деятельность проектных моделей наподобие text-to-image — генерации изображения или дизайн-решения по текстовому описанию.

Эти тенденции не только изменяют отдельные методы и инструменты, но и трансформируют саму методологию художественно-проектной деятельности, требуя от коммуникаторов междисциплинарных навыков, цифровой грамотности, ориентации на создание массово-индивидуализированных дизайн-решений и глубокого понимания семиотико-коммуникативных процессов.

Основываясь на отмеченной актуальности, ***проблему исследования*** можно определить следующим образом: *современный дизайн графических коммуникаций, направленный на создание массово-индивидуализированных генеративных цифровых дизайн-решений, требует своей методологии в контексте семиотического подхода*.

Исходя из этого, можно выдвинуть ***гипотезу исследования***: *семиотико-интерактивная методология является наиболее актуальной и адекватной современному дизайну графических коммуникаций и формирующейся парадигме создания цифровых массово-индивидуализированных генеративных дизайн-решений*.

Степень разработанности темы. Диссертационное исследование имеет междисциплинарный характер и рассматривает широкий спектр вопросов в рамках истории; философии; эстетики; теории и методологии пространственных, технических, пространственно-временных видов искусств, семиотики и риторики; теории коммуникации; цифрового искусства и генеративного дизайна; социокультурных оснований дизайна; практической деятельности в сфере дизайна графических коммуникаций.

Изначально внимание было уделено общефилософским, эстетическим и культурологическим основаниям сформировавшейся художественно-проектной и коммуникативной парадигмы, составляющие которой раскрываются в работах зарубежных (Р. Барта, Ф. Гваттари, Ж. Делёза, Г. М. Маклюэна, М. Фуко) и отечественных (В. В. Бычкова, О. И. Генисаретского, И. П. Ильина, В. Б. Кошаева, Н. Б. Маньковской, О. В. Шлыковой) исследователей.

Далее были рассмотрены теоретические и методологические особенности изобразительного искусства (Г. Вёльфлин, Б. Р. Виппер, В. Г. Власов, Ю. Я. Герчук, В. И. Жуковский, С. Каган, А. Н. Соколов) как художественной основы современного дизайна, в том числе направлений, связанных с графикой. Внимание также было уделено цифровому искусству (С. В. Ерохин, И. Н. Захаренко, А. Н. Лаврентьев, И. В. Смекалов) и направлениям, связанным с кинематографом и анимацией (Н. Г. Кривуля, Ю. М. Лотман, Ю. Б. Норштейн, Ф. С. Хитрук, С. М. Эйзенштейн).

Пространство дизайна было изучено в контексте исследований: В. Р. Аронова, А. В. Бойчука, Т. Браун, Т. Ю. Быстровой, П. Э. Вермаас, В. Л. Глазычева, М. Н. Долгих, Е. В. Жердева, В. Л. Жукова, Н. Ю. Казаковой, М. А. Коськова, С. В. Курасова, А. Н. Лаврентьева, Е. Н. Лазарева, Г. Н. Лолы, А. С. Михайловой, Р. Оксман, А. В. Панкратовой, П. Е. Родькина, Ф. Сарджент, И. А. Чернейчук, Г. П. Щедровицкого. История, теория и практика дизайна графических коммуникаций рассмотрены с опорой на работы: Э. Армстронг, Э. М. Глинтерник, Л. В. Желондиевской, Э. Карааты, В. Д. Курушина, Ф. Ларанхо, Э. Луптон, К. Маламед, Ф. Б. Меггса, Р. Нуграхани, Е. Э. Павловской, А. А. Полеухина, Т. Самары, С. И. Серова, И. Н. Стор, Дж. Фраскары. Составляющие дизайна графических коммуникаций, связанные с динамическим повествованием, раскрывающимся во времени, основаны на изучении исследований: У. Брахи, Дж. Краснера, С. Мусы. В свою очередь, генеративное направление в дизайне в рассматриваемых аспектах анализируется в работах: О. Д. Беннетта, Х. Бохнакера, Ф. Ларанхо, Ю. В. Назарова, И. И. Орлова, Л. Холмквиста.

После ознакомления с работами отмеченных выше исследователей стало возможным детальное изучение дизайна графических коммуникаций для выявления современных особенностей. Внимание было уделено эстетической, методической, технологической составляющим, а также ролям коммуникаторов, дизайн-процессу и качествам дизайн-решений.

В контексте эстетической составляющей были рассмотрены работы исследователей, раскрывающие различные характеристики коммуникаций в дизайне, от традиционных (ориентированных на пассивное восприятие) к интерактивным (направленным на взаимодействие, кастомизацию, персонализацию и индивидуализацию): Д. А. Азрикан, Г. Х. Бауэр, К. Р. Боэр, П. К. Гречко, О. В. Дроздова, Е. В. Жердев, В. С. Лындин, С. М. Михайлов, С. В. Мкртчян, Э. Моррисон, Г. Г. Почепцов, С. Рафаэли, И. Роджерс, А. Флетчер, К. Херд и др. Также внимание было уделено изучению графических выразительных средств

(В. Г. Власов, И. Иттен, В. В. Кандинский, В. И. Лесняк, Р. Ю. Овчинникова, Я. Чихольд и др.) и дизайн-программ (И. Т. Волкотруб, О. И. Генисаретский, К. Герстнер, А. Л. Дижур, Л. А. Кузьмичёв, Д. Н. Щелкунов и др.).

Методическая составляющая рассматривалась с аналитической (деконструктивной) и синтетической (конструктивной) позиций. Это, в свою очередь, определило процессы по «задумыванию» (аналитический этап) и «воплощению» (синтетический этап) дизайн-решений. В исследовании методическая составляющая ориентирована на семиотический подход, когда процесс и результат дизайн-деятельности понимаются как создание означенного (понятного, нужного, чувственно воспринимаемого) дизайн-решения. Соответственно, в ходе исследования внимание было уделено работам, ориентированным на семиотический подход в целом (В. Н. Агеев, Ю. М. Лотман, Ч. Пирс, Ф. Де Соссюр, Г. Фреге, Ю. А. Шрейдер, У. Эко, Р. О. Якобсон) и в дизайне в частности (К. А. Бирн, Е. В. Жердев, М. Надин, О. А. Прохожев, С. Скаггс). Аналитика (деконструкция) графических дизайн-решений изучена с опорой на работы: Ж. Бертен, У. Боумена, Л. Р. Золотарёвой, И. Нобл, М. Г. Филиппова, Е. В. Черневич, О. В. Чернышева, Ю. Энгельхардта. Синтез (конструирование) художественно-проектного графического образа рассмотрен в контексте исследований: В. П. Зинченко, Е. А. Лаврентьевой, С. Левин, В. В. Портнова, А. Ричардс, А. К. Садова.

Художественное (риторическое) осмысление дизайн-решения изучается Р. Бартом, Е. В. Жердевым, А. Н. Лаврентьевым, А. К. Садовым, М. Селигер, Л. М. Скоттом, А. В. Шолоховым. Среди часто применяемых в дизайн-решениях риторических тропов следует отметить исследования метафоры (М. Блэк, А. Вежбицкая, М. Джонсон, Е. В. Жердев, Э. Кассирер, Д. Кеннеди, Д. Лакофф, Э. МакКормак, С. Э. Морган, П. Рикёр, Ф. Х. Руис де Мендоса, Дж. Сёрль, Б. Дж. Филлипс, Ч. Форсвилл, Н. Чила) и метонимии (Д. Барнден, А. Барселона, О. Бланко-Каррион, Б. Вильяканьяс, К.-У. Пантер, Г. Радден, Р. Уильертон, У. Феng).

Технологическая составляющая методологии ориентирована на непосредственное предоставление инструментальных возможностей, а также формирование дизайн-среды, в которой создаётся дизайн-решение. Особенности дизайн-среды материального и цифрового пространства создания дизайн-решения и кооперации участников изучены на общетеоретическом уровне, а также в теории и практике дизайна: Т. В. Батурой, Н. С. Львовой, Л. Манович, Н. А. Носовым, Р. Оксман, С. Османи, М. В. Панасенко, Д. Х. Хуаном. В практике дизайна графических коммуникаций инструменты изучены недостаточно подробно.

Об этом свидетельствуют немногочисленные исследования в этой области, представленные работами: М. Бодуэн-Лафон, В. В. Кулешова, Д. Сикора, Т. Р. Силва, Х. Субраманьям, Д. Х. Хуан.

Формирование современной методологии дизайна графических коммуникаций приводит к изменению ролей коммуникаторов и дизайн-процесса. Эволюция ролей коммуникаторов и отдельные моменты отмечены в работах: Р. Барт, В. С. Ласецки, Б. Лаусон, Ю. Мерон, Т. В. Пирязева, Дж. Чжу, М. Эммануил и др. Подобная эволюция ролей коммуникаторов предопределяется изменениями в дизайн-процессе, изученном: С. А. Браун, А. Л. Дижур, Р. Джонси, Л. А. Кузьмичёвым, Б. С. Мейлах, Г. Б. Минервиным, Б. Ханингтоном, С. Чо.

Результатом применения любой дизайн-методологии является дизайн-решение. Понимание особенностей дизайн-решения предопределило спектр изученных дизайн-решений и этапов их эволюции: *плакат и веб-баннер* (М. Ван, Э. Э. Гаффи, С. Го, Д. Клиффорд, Ч. М. Прайс), *печатные и электронные издания* (С. С. Водчиц, А. Джаханиан, Ч. Э. Джейкобс, Л. Дуро, Д. А. Золотарёв, Ч. Инг, П. Кливленд, П. Сандхаус, Ч. Синьжу, О. Г. Чекина, Х. Чжан), *шрифт* (Г. М. Барышников, А. Ю. Бизяев, Ю. Гордон, Д. Дэвис, В. В. Ефимов, Т. А. Иваненко, А. Капр, А. И. Кудрявцев, А. А. Моисеев, Я. Чихольд, Э. Шпикерман), *система визуальной идентификации* (Л. Б. Апшоу, К. Дж. Веркман, Ф. И. Гуида, Д. Делаханти, Ю. В. Золотухин, Л. Йи-На, Э. Йохум, И. ван Нес, К. Олдорф, А. Сейдж, С. И. Серов, И. Е. Счётчиков, Я. И. Трофимов, Э. Туэлмоу, М.-Ч. Хсу, Д. Н. Щелкунов, Д. Эйри, Б. Эльбрюнн), *графические пользовательские интерфейсы* (С. Бабич, Дж. Вандердонкт, К. Гото, Г. Дав, Э. Котлер, Я. Нильсен, Н. Парес, К. Хелмс), *презентации* (С. Литтл, С. Лок, М. Мэй, Т. Мэй, Ф. Нэк, Б. Пайам, Х. Ян,), *инфографика* (М. А. Бекишев, К. Вэр, В. Дибиа, Е. Ю. Кузнецова, В. В. Лаптев, Р. Лян, Г. Сун, К. Цзян, М. Чжу, С. Чжу).

Цель и задачи исследования. Обозначенная *актуальность* исследования, *проблема*, *гипотеза* и *степень разработанности* позволяют определить *цель исследования*: выявление основных характеристик семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированного на создание массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

Цель работы обусловила постановку основных ***задач*** исследования:

- описать концептуальные основания семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций;
- показать взаимосвязь коммуникативных и выразительных средств: проследить эволюцию коммуникативности и описать обогащение

традиционных графических выразительных средств цифровыми, медийными и дизайн-программными;

- подтвердить применимость методического аппарата семиотического подхода в дизайн-деятельности: процедуры аналитики (деконструкции) и синтеза (конструирования);
- систематизировать традиционные, цифровые и генеративные инструменты и материалы, показать их вклад в технологии создания дизайн-решений и трансформацию пространства дизайн-деятельности;
- рассмотреть особенности эволюции: художественно-проектных функций участников дизайн-процесса (коммуникаторов); дизайн-процесса; художественно-проектных характеристик дизайн-решений;
- разработать концептуальную модель семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций.

Объектом исследования является дизайн графических коммуникаций.

Предметом исследования является семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций, ориентированная на создание массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

Границы исследования. Обозначение границ исследования — достаточно сложная задача. Она заключается в невозможности выявления и описания семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций на основе предметной области, раскрывающей исключительно современный контекст. Современность тесно связана с традицией, и из неё вырастает. Соответственно, для обозначения границы в той или иной степени следует учитывать этап становления и существования традиционного графического дизайна (конец XIX – середина XX вв.), расширение выразительных и коммуникативных возможностей (начиная с середины XX в.), цифровизацию (конец XX – начало XXI вв.), появление программно-инструктивного генеративного направления (начало XXI в.), активное развитие генеративного, искусственно-интеллектуального направления (начало XXI в. по настоящее время). Такой подход позволит проследить эволюционные и трансформационные особенности методологии современного дизайна графических коммуникаций, а также выявить его уникальные характеристики.

Тип исследования является теоретико-эмпирическим.

Теоретическая составляющая предполагает формирование системы исследования, позволяющей построить непротиворечивую

и обоснованную концептуальную модель семиотико-интерактивной методологии. Основными компонентами её являются тесная взаимосвязь эстетики (коммуникативности и выразительности), методики (анализа и синтеза), технологии (инструментария и дизайн-среды) с ролями коммуникаторов, дизайн-процессом и дизайн-решением.

Эмпирическая составляющая предполагает изучение разнообразного классифицированного эмпирического материала. В исследовании *первая* классификация разграничивает по среде существования дизайн-решения: материальной, цифровой и материально-цифровой. *Вторая* классификация определяет коммуникативные качества дизайн-решений: статичные, динамические, интерактивные, генеративные. *Третья* классификация определяет качества коммуникативной сложности — единичность и серийность. *Четвертая* классификация определяет конструктивные (структурные) качества дизайн-решений: простые и сложноструктурные (сложноконструктивные). Такой подход позволяет на эмпирическом уровне всесторонне проверить корректность концептуальной модели семиотико-интерактивной методологии.

Методология исследования основывается на семиотическом и междисциплинарном подходе, который сочетает структурно-семиотический анализ дизайна графических коммуникаций как знаковой системы с интеграцией знаний из искусствоведения, теории коммуникации и информатики. Это позволяет обеспечить комплексное осмысление пространства дизайна графических коммуникаций в различные периоды его существования.

Методы исследования. В ходе исследования были применены общенаучные теоретические (системный и исторический анализ) и эмпирические (описание, сравнение, моделирование) методы, а также дисциплинарные (структурно-семиотический анализ, формально-стилистический метод, формально-аналитический метод, синергетический).

Результатом исследования является концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированного на создание массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

Научная новизна исследования.

Разработана методология художественно-проектной деятельности, отвечающая требованиям современного дизайна графических коммуникаций.

Методология современного дизайна графических коммуникаций рассмотрена системно и всесторонне. Обособленно и во взаимосвязи изучены составляющие методологии: *эстетика* (коммуникативные и выразительные средства), *методика* (особенности анализа и синтеза),

технологии (возможности инструментария и дизайн-среды), а также *роли коммуникаторов*, *дизайн-процесс* и *качества дизайн-решения* в процессе эволюции (на традиционном[2], цифровом, генеративном этапах).

Семиотический подход в исследовании применён как универсальный способ *аналитики (деконструкции)* и *синтеза (конструирования)* дизайн-решения в современном дизайне графических коммуникаций. Показано, что семиотический подход, возникая на начальном этапе развития дизайна графических коммуникаций, способен постепенно адаптироваться к современным реалиям, направленным на реализацию генеративного подхода в программно-инструктивном и искусственно-интеллектуальном формате.

Показаны особенности современного дизайна графических коммуникаций посредством изучения разнородного эмпирического материала. Представлена система классификации: по выразительным средствам, коммуникативным и конструктивным качествам. Выполнены сбор необходимого материала, его классификация и анализ.

Изучение эмпирического материала позволило связать теоретическую составляющую разработанной концептуальной модели семиотико-интерактивной методологии с возможностями её практического применения. В частности, показаны эстетические качества современных дизайн-решений, особенности их семиотико-интерактивной разработки, а также применяемые инструменты и дизайн-среда, в которой это может реализовываться.

Теоретическая значимость работы заключается в формировании целостной системы семиотико-интерактивной методологии, объединяющей достижения дизайна графических коммуникаций, семиотики и информатики, в сфере генеративных дизайн-систем. В контексте ролевых функций коммуникаторов это: ориентация на диалоговую сотворческую деятельность с генеративными дизайн-системами; использование выразительных качеств дизайн-программ; функциональная ролевая обособленность на этапах проблематизации, проектирования и конструирования; понимание особенностей инструментальной триады и деятельности в концептуально-генеративной семиотической глобальной дизайн-среде/дизайн-системе. В дизайн-процессе это: ориента-

[2] Термин «традиционный» используется для обозначения доцифрового периода в развитии дизайна графических коммуникаций. В этом контексте дизайн-процесс, дизайнерские решения, а также материалы и инструменты связаны с материальной (физической) средой. В исследовании термины «традиционный» и «материальный» синонимичны.

ция на массовую индивидуализацию графических коммуникаций; формирование метамедийной выразительности; реализация этапов проблематизации, проектирования, конструирования в семиотическом формате; применение инструментальной триады в полинтерфейсной дизайн-среде. Изменившиеся роли коммуникаторов и дизайн-процесс привели к изменению характеристик дизайн-решений, представленных непрерывной генерацией; дизайн-программным морфингом; динамической семиотической дизайн-программной деконструкцией, проектированием и конструированием; инструментальностью дизайн-программ и соразмерностью с глобальной семиотической дизайн-средой. Отмеченные характеристики семиотико-интерактивной методологии позволили расширить существующее методологическое поле дизайна графических коммуникаций.

Практическая значимость работы.

Разработанная семиотико-интерактивная методология является фундаментальной основой методов, инструментов и организационных ролей для создания массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений. Применение методологии позволяет: ускорять и удешевлять создание адаптивных генеративных графических коммуникаций, автоматически подстраивающихся под нужды пользователя/потребителя, контекст и каналы коммуникаций; повысить выразительность и функциональность графического контента за счёт управления концептуальными знаковыми структурами и сотворческой деятельности с генеративными дизайн-системами; выстроить дизайн-процессы так, чтобы роли человека-дизайнера, искусственно-интеллектуального аналитика, представителя синтетической роли, дизайнера-генератора распределялись наиболее оптимально в современном дизайн-процессе; сформировать новые образовательные программы и профессиональные стандарты, отражающие требования современной профессиональной среды; применить в профессиональной деятельности новые виды цифровых семиотических инструментов, наподобие программного обеспечения Sigra.

Соответствие диссертации Паспорту научных специальностей

Работа соответствует Паспорту научной специальности 5.10.3. Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн), в том числе следующим его пунктам:

53. Общая теория и история дизайна.

57. Дизайн информационной среды.

58. Коммуникативные аспекты дизайна.

59. Методология проектной деятельности в дизайне.

66. Семиотические проблемы дизайна.

67. Цифровые технологии в дизайне: от проектирования до производства.

Положения, выносимые на защиту

Доказательством научной гипотезы проведённого исследования стало то, что семиотико-интерактивная методология адекватно отвечает требованиям современного дизайна графических коммуникаций, ориентированного на создание массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

В семиотико-интерактивной методологии:

- роли коммуникаторов определяются: семиотической диалоговой сотворческой коммуникативной деятельностью (программно-инструктивной и искусственно-интеллектуальной интенциями); осознанием выразительных качеств семиотических дизайн-программ; функциональной ролевой обособленностью (искусственно-интеллектуального аналитика, дизайнера-профессионала, представителя синтетической роли, дизайнера-генератора) на этапах проблематизации, проектирования и конструирования; пониманием возможностей и обладанием знаниями применения инструментальной триады (цифро-семиотического, программно-инструктивного, семиотико-интерактивного); пониманием особенностей деятельности в концептуально-генеративной глобальной семиотической дизайн-среде/дизайн-системе;
- дизайн-процесс представлен: моделью семиотико-интерактивной массовой индивидуализации «много дизайн-решений для одного» (прямая, опосредованная и синтетическая генерация; созданием нового дизайн-решения или коррекцией стиля существующего дизайн-решения); метамедийной выразительностью (универсальность, преобразование, обобщение, среда); проблематизацией, проектированием и конструированием в семиотическом формате; применением инструментальной триады; художественно-проектная деятельность в полиинтерфейсной глобальной семиотической дизайн-среде/дизайн-системе: графической, голосовой, нейронной);
- ключевыми качествами дизайн-решения являются: непрерывная генерация, определяющая завершённость в синхронии, но незавершённость в диахронии, при непрерывном взаимодействии искус-

ственно-интеллектуального аналитика и представителя синтетической роли; дизайн-программный морфинг (генерации версий в реальном времени; изменения на макро- и микроуровне; возникновение поэтики дизайн-программного морфинга); динамическая семиотическая деконструкция, проектирование и конструирование (синтез универсальных и специализированных дизайн-программ; ослабление и усиление художественной составляющей); неразрывная связь генеративных семиотических дизайн-программных инструментов с дизайн-решением; соразмерность дизайн-решения глобальной семиотической дизайн-среде/дизайн-системе (гиперсвязность как история действий и как целостность; добавление новых дизайн-программ и связей, расширение дизайн-среды).

Апробация и внедрение результатов диссертации.

Основные результаты диссертационного исследования опубликованы в 48 научных работах, из них 19 статей опубликовано в рецензируемых научных изданиях, входящих в Перечень ВАК, в том числе 2 статьи — в журнале, входящем в международную базу цитирования Web of Science (ядро РИНЦ), получено 3 свидетельства регистрации программ для ЭВМ Sigra: №2025611279, №2025615631, №2025616918.

Также результаты исследования отражены в учебно-методическом пособии «Семиотико-интерактивная методология: сотворчество с генеративными дизайн-системами в дизайне графических коммуникаций», в глоссарии «Семиотико-интерактивная методология: сотворчество с генеративными дизайн-системами в дизайне графических коммуникаций», монографии «Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация», в учебно-методическом пособии «Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс», в учебно-методическом пособии «Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Анимационное произведение».

Результаты некоторых компонентов исследования внедрены в программу учебных курсов и используются в преподавательской практике в КФУ им. В. И. Вернадского при чтении таких дисциплин, как: «Основы графического дизайна», «Коммуникативный и мультимедийный дизайн», «Современные медиа в визуальных искусствах и дизайне», «Композиция в графических коммуникациях», «Основы анимации».

Результаты исследования сообщались на 30 научных конференциях и семинарах.

Диссертация выполнена на кафедре промышленного дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет имени С. Г. Строганова».

Структура и объём диссертации. Диссертация состоит из двух томов. Первый том включает текстовую часть исследования, объёмом 470 страниц, и состоит из: введения, пяти глав (двенадцати параграфов), заключения, списка литературы, включающего 717 наименований. Второй том представляет иллюстративное приложение, объёмом 302 страниц, содержащее 281 рисунок и 86 таблиц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновываются актуальность исследования и её проблематика, определены объект и предмет, характеризуются степень разработанности темы, цели, задачи, методология и методы исследования, а также представлены научное значение, новизна исследования, теоретическая и практическая значимость полученных результатов.

Первая глава «Концептуальные основания изучения семиотико-интерактивной методологии» посвящена описанию особенностей современного дизайна графических коммуникаций, формированию системы исследования и краткому описанию компонентов системы исследования.

В первом параграфе «Пространство современного дизайна графических коммуникаций» показано, что современное направление дизайна графических коммуникаций предполагает взаимообусловленное сосуществование: графического дизайна — традиционного дизайна графических коммуникаций; моушн-дизайна — дизайна динамических графических коммуникаций; медиа-дизайна, мультимедийного дизайна, веб-дизайна, дизайна графических пользовательских интерфейсов — интерактивного дизайна графических коммуникаций; генеративного дизайна графических коммуникаций. Художественно-проектная деятельность в этих направлениях реализуется в традиционном, цифровом и генеративном форматах. Все отмеченные направления функционируют в контексте сложной обусловленности графической и коммуникативной составляющих, включённых в сферу дизайна визуальных коммуникаций. Они, в свою очередь, входят в семиосферу, являющуюся областью изучения семиотики. Отмечается, что развитие генеративных нейронных сетей приводит к изменению методологии художественно-проектной деятельности с акцентом на семиотический подход. Соответственно, изучение семиотико-интерактивной методологии требует системного подхода.

Во втором параграфе «Система исследования: эстетика, методика, технология; коммуникаторы, дизайн-процесс, дизайн-решение» описывается структура исследования семиотико-интерактивной методологии, которая состоит из «вертикальной» (синхронический срез существования методологии) и «горизонтальной» (диахронический срез эволюции художественно-проектной деятельности) оси. «Вертикальная» ось определяет следующие исследовательские категории: «эстетика» (коммуникативные и выразительные средства), «методика» (аналитические (деконструктивные) и синтетические (конструктивные) подходы) и «технология» (инструменты, материалы, дизайн-среда). «Горизонтальная ось» изучения методологии ориентирована на рассмотрение «ролей коммуникаторов» (изменение функций и профессионального мировоззрения в зависимости от коммуникативной модели), «дизайн-процесс» (создание кастомизированного, персонализированного и индивидуализированного дизайн-решения), «дизайн-решения» (традиционные, традиционно-цифровые, цифро-традиционные, псевдоцифровые, цифровые).

Система исследования семиотико-интерактивной методологии представлена в виде таблицы, в которой строки определены категориями «вертикальной оси» исследования: «эстетика», «методика», «технология», а столбцы — категориями «горизонтальной оси»: «коммуникаторы», «дизайн-процесс», «дизайн-решение». Эти категории дробятся на подкатегории, обозначенные выше. Далее в областях пересечения строк и столбцов (ячейках таблицы) определены (сформулированы) конкретные исследовательские компоненты. Вместе эти компоненты (вся таблица, совмещение «вертикальной» и «горизонтальной» осей исследования) — формируют систему исследования семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций.

Выполнена операционализация базовых понятий, определяющих компоненты системы исследования.

В третьем параграфе «Характеристики компонентов системы исследования» рассматриваются основные характеристики компонентов исследования (категорий и подкатегорий), необходимых для формирования понятийной системы исследования.

Коммуникативность раскрывается следующим образом: информационностью (осведомление, разъяснение, повествование), художественностью (иносказательность, риторичность), лаконичностью (отсутствие декоративности) и системностью (взаимосвязь элементов комплексных дизайн-решений) графического дизайна; интерактивностью (форма/модель коммуникации: линейной, реактивной и диалоговой),

скоростными характеристиками (скорость создания и восприятия дизайн-решения) и индивидуальностью коммуникативного дизайна.

Выразительность репрезентована визуально-графическими выразительными средствами: графичностью, живописностью, декоративностью, пространственностью заимствованными из пластических искусств; конструктивностью, печатностью, фотографичностью и фотографийностью, коллажностью заимствованных из технических видов искусств; анимационностью и видеографичностью заимствованных из пространственно-временных технических видов искусств; цифровой (дигитальной) интерпретацией выразительных средств пластических, технических и пространственно-временных технических видов искусств; цифровыми выразительными средствами векторной, пиксельной, трёхмерной цифровой графики; дизайн-программами (программно-инструктивные, искусственно-интеллектуальные, гибридные). Также категория выразительных средств репрезентована возможностью представления визуальных выразительных средств в виде: отдельных медиа, мультимедиа, гипермедиа и гибридных медиа.

Семиотическая аналитика (деконструкция) предполагает два уровня деконструкции «проектно-художественный» и «формально-структурный». Проектно-художественная деконструкция предполагает выявление проектной (функциональных характеристик, идентификаторов и признаков актуальности) и художественной (риторической, через метафору и метонимию) составляющей. Формально-структурный подход предполагает деконструкцию на семиотические знаки (в формате модели: понятие, сигнификат, предмет), видов семиотических знаков (индекса, иконы, символа), планов семиотического знака (семантики, синтактики, прагматики), семиотических фигур (семантических, синтаксических, прагматических), а также связей, формирующих знаковые системы различного уровня сложности. При этом отмечается, что основой для формально-структурного подхода служит модель семиотического знака Г. Фреге.

Семиотический синтез (конструирование) связан с искусствоведческим понятием «образа». Рассматриваются такие подкатегории, как: художественный образ (репрезентован художественной формой, эмоционально окрашен, отражает культуру и эпоху), проектный образ (связан с потребительской культурой, рационально отражает действительность), художественно-проектный образ (эмоционально-рациональный, субъективно-объективный), риторика образа (основана на риторических фигурах и тропах, тропы требуют активного участия в их понимании и восприятии).

Инструменты и материалы репрезентованы традиционными (материальные, физические инструменты и материалы-основы: карандаш, перо, линер, бумага, холст и т.п.), цифровыми (векторная, растровая, трёхмерная компьютерная графика), генеративными (программно-инструктивными, искусственно-интеллектуальными, гибридными). Тогда как дизайн-среда характеризуется традиционной (физическое рабочее место, очная коммуникация в дизайн-сообществе), цифровой (цифровая среда работы, цифровое дизайн-сообщество) и генеративной (сотворческая деятельность с генеративными дизайн-системами) деятельностью в профессиональном и социокультурном пространстве, а также синкретичностью (целостность авторского замысла в сознании), интерактивностью (обратная связь при взаимодействии со средствами дизайн-среды/дизайн-системы) и кооперативными (взаимодействие с другими коммуникаторами) качествами дизайн-деятельности.

В качестве ключевой особенности *ролей коммуникаторов* отмечается деление их на роли адресанта (создателя и отправителя дизайн-решения) и адресата (получателя) как участников коммуникативного процесса. В контексте «вертикальной» оси исследования выделяются роли «коммуникатора» (подкатегория «коммуникативности» категории «эстетика»), графика-коммуникатора (подкатегория «выразительности» категории «эстетика»), аналитика (подкатегория «семиотической аналитики (деконструкции)» категории «методика»), конструктора (подкатегория «семиотического синтеза (конструирования)» категории «методика»), мастера (подкатегория «инструменты и материалы» категории «технология»), технолога (подкатегория «дизайн-среда» категории «технология»). В качестве подкатегорий «горизонтальной» оси выделяются интенции художественно-проектной деятельности коммуникатора: единоличная в традиционной среде (заказчик, дизайнер-профессионал, потребитель), единоличная в цифровой среде (заказчик, дизайнер-профессионал, пользователь, потребитель), сотворческая с программно-инструктивной или искусственно-интеллектуальной дизайн-системой (дизайнер-профессионал, представитель синтетической роли (заказчик-дизайнер-редактор-пользователь-потребитель), дизайнер-генератор).

Дизайн-процесс рассматривается в контексте подкатегорий «массового производства в информационном обществе» (проблематизация, проектирование, конструирование), «кастомизации и персонализации в цифровой среде» (изучение, конфигурация, ожидание, доставка), «массовой индивидуализации в цифровой среде» (синтез кастомизации и персонализации).

Дизайн-решение анализируется в контексте эмпирической составляющей посредством обозначения: среды реализации (традиционная,

традиционно-цифровая, цифровая), коммуникативных качеств (статика, динамика, интерактив, генератив); уровня коммуникативной сложности (единичные, серийные); уровня конструктивной организованности (простые, сложноструктурные), видов дизайн-решений (печатная и промышленная графика, анимация, графические пользовательские интерфейсы).

Во второй главе «Эстетика как взаимосвязь коммуникативных и выразительных средств» рассматриваются коммуникативность и выразительные средства дизайна графических коммуникаций на разных этапах эволюции.

В первом параграфе «Эволюция коммуникативности: от единоличной к сотворческой, от массовой к индивидуализированной, от традиционного дизайн-решения к сгенерированному» показано, что происходит постепенная трансформация ролей коммуникаторов, приводящая к переходу от единоличного участия в разработке дизайн-решения к сотворческой деятельности с программно-инструктивными и искусственно-интеллектуальными дизайн-системами.

Изменяется коммуникативная модель дизайн-процесса. Происходит переход от линейной (коммуникация с массовым потребителем — «одно дизайн-решение для всех» и «одно дизайн-решение для многих») к реактивной (массовой кастомизации и массовой персонализации — «адаптация дизайн-решений для одного») и диалоговой (массовая индивидуализация — «много дизайн-решений для одного») моделям.

Показана эволюция коммуникативных качеств дизайн-решений от линейной (восприятие, наблюдение) и реактивной (взаимодействие) коммуникации в физической среде к линейной (восприятие, наблюдение) и реактивной (взаимодействие) коммуникации в цифровой среде. В цифровой пошаговой программно-инструктивной или искусственно-интеллектуальной генерации формируются коммуникативные качества дизайн-решений, определяемые линейной генерацией вариативного дизайн-решения (без доработки дизайн-решения), реактивной генерацией вариативного дизайн-решения с возможностью доработки (в дискретной форме взаимодействия) и диалоговой генерацией с учётом всех характеристик коммуникативного процесса.

Во втором параграфе «Обогащение традиционных выразительных средств дизайна графических коммуникаций цифровыми, медийными и дизайн-программными» отмечается, что единоличная деятельность коммуникаторов предполагает синкретичное знание традиционных и цифровых выразительных средств пластических, технических и пространственно-временных технических видов искусств и компью-

терной графики. В цифровой среде также выполняется цифровая интерпретация традиционных выразительных средств. В генеративном направлении сотворческая деятельность предполагает применение выразительных возможностей дизайн-программы, которая может быть представлена в программно-инструктивной и искусственно-интеллектуальной формах.

Выразительные возможности дизайн-процесса определяются как способ совмещения различных медиа друг с другом. Изначально это отдельные медиа, представленные традиционными выразительными средства пластических, технических и пространственно-временных технических видов искусств. Далее – мультимедийное совмещение статичного, динамического и интерактивного контента посредством интеграции в одно дизайн-решение, гипермедийный подход по совмещению контента в одно дизайн-решение посредством гиперссылок, а также гибридномедийная генерация синтетического (полноценного совмещения, растворения различных медиа) дизайн-решения, состоящего из множества различных статичных, динамических, интерактивных медиа.

Обозначаются выразительные средства, формирующие выразительность дизайн-решений. В традиционном дизайне графических коммуникаций это выразительные средства пластических искусств: графичность (контурность, чёткость границ), живописность (тоновая и светотеневая моделировка), декоративность (декор и орнамент линии и пятна), пространственность (от плоскости к объему и пространству). В технических искусствах это: конструктивность (в печати, фотографии, коллаже). Далее выразительность обогащается анимационностью (тайминг, кинематика, принципы монтажа) и видеографичностью (фотореалистичность изображаемого повествования, развивающегося во времени).

Последующее обогащение выразительности дизайн-решений происходит за счёт выразительных возможностей цифровой среды. Обозначаются возможности цифровой компьютерной графики: пиксельности (системной организованности квадратных пикселей), векторности (гладкости, выверенности, объектности), полигональности (объёмности и пространственности). Это касается и анимационности (повышенный реализм движения) и видеографичности (оцифрованность контента, высокое качество изображения, плавное движение, композитинг, спецэффекты).

В контексте традиционно-цифровых выразительных средств происходит потеря выразительных характеристик материалов в цифровой среде, в результате чего усиливается поиск средств имитации характеристик материалов. Выразительные качества цифро-традиционных

и псевдоцифровых дизайн-решений предполагают перенос сымитированных выразительных средств из цифровой среды, но ограничены технологическими возможностями оборудования и соответствующих материалов.

Отмечается, что основными выразительными средствами дизайн-решений, основанных на дизайн-программах, являются: системность (комплексный взгляд на дизайн-решение), инвариантность (наличие неизменяемых стилеобразующих принципов и компонентов), предсказуемость вариативного результата.

Пошаговые программно-инструктивные дизайн-программы в цифровой среде представлены компьютерными программами, а искусственно-интеллектуальные обладают способностью органически синтезировать на глубинном уровне различные составляющие. В свою очередь, гибридные программно-инструктивные-искусственно-интеллектуальные дизайн-решения ориентированы на совмещение двух отмеченных видов выразительных характеристик дизайн-программ.

В третьей главе «Методические основания семиотического подхода в контексте дизайн-деятельности» рассматриваются два ключевых методических подхода: семиотическая аналитика (деконструкция) и семиотический синтез (конструирование), в контексте эволюционных изменений в дизайне графических коммуникаций.

В первом параграфе «Семиотическая аналитика (деконструкция)» показано, что в традиционном дизайне графических коммуникаций аналитическая роль дизайнера-профессионала сводится к выявлению качественных и количественных характеристик будущего дизайн-решения в условно-деконструированном формате. Это происходит в результате формулирования проектного задания заказчиком и/или посредством выявления явных или скрытых потребностей потребителя/пользователя. Роли потребителя и пользователя проявляются в синкретичном и условно-деконструктивном восприятии художественно-проектного образа дизайн-решения.

Цифровая среда расширяет коммуникационные возможности участников, но при этом не изменяет сути выполняемых ими ролей. Расширение возможностей происходит посредством применения цифровых средств коммуникации в дизайн-процессе. В цифровой среде дизайнер-профессионал может представлять компоненты брифа в формально-деконструированном виде.

В методологии кастомизации и персонализации шаблона, дизайнер-профессионал подготавливает шаблон по заданию заказчика. Пользователь/потребитель, обладая базовым набором цифровых навыков,

кастомизирует или персонализирует шаблон, опираясь на собственные потребности. В в пошаговом программно-инструктивном формате заказчик формулирует проектное задание по созданию пошаговой программы-инструкции, дизайнер-профессионал формирует цифровой бриф разработки пошаговой программы-инструкции, пользователь/потребитель взаимодействует с программой-инструкцией, определяя проектную составляющую дизайн-решения, соотносит с собственными потребностями и социокультурным контекстом полученное дизайн-решение.

В цифро-генеративной методологии дизайна графических коммуникаций заказчик формулирует проектное задание, описывает количественные и качественные характеристики будущего дизайн-решения, используя цифровые средства. Дизайнер-профессионал выполняет формальную деконструкцию проектного задания на количественно-качественные характеристики для формирования программно-инструктивного брифа. При необходимости перекодирует (переформулирует) проектное задание для генеративной дизайн-системы. Пользователь/потребитель синкретично, условно-деконструктивно и формально-деконструктивно воспринимает дизайн-решение и соотносит с собственными потребностями и социокультурным контекстом.

В концептуально-генеративной методологии, семиотическая аналитика (деконструкция) активно проявляется во всех ролях участников дизайн-деятельности. В синтетической роли: заказчик выполняет деконструкцию проектного задания; дизайнер-редактор использует деконструированные компоненты для редактирования сгенерированного дизайн-решения; потребитель и пользователь, будучи одновременно заказчиками и дизайнерами-редакторами, воспринимают художественно-проектный образ в условно-деконструированном и формально-деконструированном виде и взаимодействуют с ним. Дизайнер-профессионал создаёт концептуальные инварианты в условно-деконструированном и формально-деконструированном виде для генеративной дизайн-системы. Дизайнер-генератор соотносит деконструированное проектное задание с дизайн-программами генеративной дизайн-системы.

Аналитический аспект этапа проблематизации в массовом дизайн-процессе создания графического и коммуникативного дизайн-решения предполагает погружение в проблему (проектную задачу), выявление ключевых её особенностей и оформление в виде брифа, анализ существующих решений в этой области, сбор необходимой информации по проекту. При работе с шаблоном бриф хранится в синкретичной форме в сознании пользователя/потребителя, а необходимые материалы под-

бираются и добавляются «на ходу». Бриф в методологии массовой кастомизации и массовой персонализации полноценно реализует этап проблематизации, но уже в пошаговой программно-инструктивной форме: конкретизации шагов, описания требований и предоставления комментариев. Брифинг в массовой индивидуализации предполагает более детальное описание проектного задания (проблемной ситуации) посредством создания программно-инструктивного (линейного), искусственно-интеллектуального (с индивидуальной траекторией) и гибридного интерактивного брифа.

Первичный уровень аналитики (деконструкции) дизайн-решений предполагает классификацию по видам: традиционные (материальные); цифровые и различные синтетические их виды (традиционно-цифровые, цифро-традиционные, псевдоцифровые); цифровые программно-инструктивные или искусственно-интеллектуально сгенерированные дизайн-решения. Далее видовая классификация дробится по организационно-структурной сложности: единичные простые; единичные сложноструктурные; простые серийные; сложноструктурные серийные. Также для каждого вида дизайн-решений выделяются наиболее актуальные формы коммуникации: *традиционные* (статичные, интерактивные); *цифровые* (статичные, динамические, интерактивные); *генеративные* (сгенерированные не изменяющиеся, сгенерированные автоматически изменяющиеся, интерактивно-генерируемые).

Каждый вид дизайн-решений также предполагает аналитику (деконструкцию) на проектную и художественную (риторическую) составляющие. Аналитика (деконструкция) проектной составляющей традиционного дизайн-решения предполагает выявление: семантики (информационно-идентификационный уровень восприятия смысла, содержания, понятий); синтактики и прагматики: первичных и вторичных выразительных средств, средств гармонизации художественной формы и композиции. Подобная аналитика (деконструкция) выполняется и для цифровых дизайн-решений, но с учетом особенностей среды, а также специфики динамических дизайн-решений. Таким же образом осуществляется аналитика (деконструкция) цифровых генеративных дизайн-решений, но с корректировкой на то, что рассматриваются не просто средства, а средства, реализованные с помощью дизайн-программ. Аналитика (деконструкция) художественной (риторической) составляющей дизайн-решения предполагает выявление метонимических и метафорических концептов. При этом иносказательность (художественность) концептов может прослеживаться во всех семиотических планах одновременно или в отдельно взятых.

Во втором параграфе «Семиотический синтез (конструирование)» отмечается, что синтез (конструирование) в традиционном дизайне графических коммуникаций предполагает создание дизайнером-профессионалом дизайн-программ (единичных или серийных дизайн-решений), ориентированных на линейную и реактивную форму взаимодействия соответственно. Роль пользователя/потребителя предполагает восприятие и использование линейных и реактивных дизайн-решений.

В цифровом дизайне графических коммуникаций роль дизайнера-профессионала изменяется в результате внедрения цифровых средств создания дизайн-программ и дизайн-решений. Дизайнер-профессионал, наряду с цифровой интерпретацией традиционных выразительных средств, начинает создавать и использовать программно-инструктивные дизайн-программы, упрощающие его художественно-проектную деятельность. Дизайнер-профессионал также ориентирован на создание дизайн-программ опыта взаимодействия. Пользователь работает с инвариантными средствами дизайн-программ дизайн-решения, определяя требования к итоговому вариативному дизайн-решению. Потребитель воспринимает сгенерированное посредством дизайн-программ вариативное дизайн-решение.

В методологии кастомизации и персонализации при работе с шаблоном или в пошаговом программно-инструктивном формате потребитель/пользователь изменяет шаблон или взаимодействует с пошаговой программой-инструкцией, формируя завершённое дизайн-решение соответственно.

В цифро-генеративной методологии дизайнер-профессионал создаёт графические и коммуникативные дизайн-программы (решения отдельных компонентов), создаёт графические и коммуникативные дизайн-решения, взаимодействует с генеративными дизайн-системами для поиска идей концептуальных решений. Потребитель/пользователь синкретично, условно-деконструктивно и формально-деконструктивно воспринимает и использует инвариантное и вариативное цифровое или синтетическое дизайн-решение.

В концептуально-генеративной методологии роль дизайнера-профессионала проявляется в создании концептуальных инвариантов (дизайн-программ), обучении генеративной дизайн-системы и тестировании её генеративных возможностей. В синтетической роли (заказчика/дизайнера-редактора/пользователя/потребителя) суброль заказчика ориентирована на описание проектного задания. Суброль дизайнера-редактора предполагает редактирование сгенерированных дизайн-решений. Суброль пользователя предполагает обладание необходимыми знаниями и опытом для взаимодействия с генеративной дизайн-

системой. Суброль потребителя предполагает знания и опыт, чаще насмотренность в сфере дизайна графических коммуникаций для оценки качеств сгенерированных дизайн-решений. Дизайнер-генератор выступает в роли посредника между дизайнером-профессионалом, представителем синтетической роли и генеративной дизайн-системой, реализуя реактивное и/или диалоговое взаимодействие.

В массовых коммуникациях этап проектирования предполагает: создание ассоциативного коллажа, разработку визуально-смысловой концепции, подготовку мудборда, определение вида дизайн-решения и технических характеристик, структурирование содержания, разработку каркаса (композиционной схемы), сетки для макетирования, цветовой схемы, декоративных элементов, эскизов, прототипов, продумывание стиля. Художественная составляющая наиболее детально прорабатывается на этапе проектирования. Для реализации её предполагается применение риторических тропов. Процесс создания образа предусматривает следующий дизайн-процесс: интенция, выбор понятия и его изучение, наложение источника, картирование, применение тропа.

Этап конструирования предполагает подготовку итоговых версий отдельных компонентов и дизайн-решения. Также выполняется обобщение дизайн-решения для создания художественно-проектного образа и гармоничного единства компонентов его художественной формы. При необходимости разрабатываются презентационные материалы и руководство по применению.

В массовой кастомизации и персонализации дизайн-процесс создания дизайн-решения выполняется на основе шаблона (прототипа) или пошаговой программы-инструкции. Этап проектирования при кастомизации частично продумывается в сознании пользователя/потребителя, частично реализуется в цифровой среде в процессе непосредственного поиска решения (композиции, цветового решения, декорирования), посредством изменения шаблона или пошаговому следованию программе-инструкции. Проектирование в процессе персонализации предполагает добавление цифрового индивидуального контента. Этап конструирования предполагает готовность шаблона или пошаговой программы-инструкции к непосредственному воплощению в виде итогового дизайн-решения. Художественная составляющая закладывается в шаблоне или пошаговой программе-инструкции дизайнером-профессионалом (по традиционному дизайн-процессу), а адаптируется под индивидуальные нужды пользователем/потребителем.

Проектирование в массовой индивидуализации предполагает традиционное линейное представление этапов; последовательность реализации этапов может отличаться от традиционного формата; этапы могут

быть представлены условно или объединены с другими. Конструирование предполагает автоматическое формирование дизайн-решения на основе сгенерированного прототипа. Художественная составляющая предполагает инструктивно-программный подход, ориентированный на вариативность отдельных характеристик компонентов дизайн-решения. Нейросетевой подход предполагает метафорический и метонимический синтезы на глубинном уровне.

Семиотический синтез (конструирование) дизайн-решения предполагает процесс, обратный аналитике (деконструкции). Вначале определяется конкретный вид дизайн-решения: традиционное; цифровое или различные синтетические их виды; цифровое программно-инструктивное или искусственно-интеллектуальное сгенерированное дизайн-решение. Далее уточняется видовая характеристика по организационно-структурной сложности и отличительным качествам дизайн-решения: единичное простое; единичное сложноструктурное; простое серийное; сложноструктурное серийное. После этого определяются коммуникативные качества дизайн-решения: статичные, динамические, интерактивные, генеративные. Эти качества могут реализовываться в различных комбинациях в зависимости от видовых характеристик дизайн-решения. В результате формируется первичный видовой концепт дизайн-решения. После этого продумывается проектная и художественная (риторическая) составляющие дизайн-решения посредством формирования семиотических планов: семантики, синтактики и прагматики. В каждом из семиотических планов применяются специализированные дизайн-программы. Они могут быть универсальными, часто применяемыми во многих дизайн-решениях, в том числе различных видов, или специализированными — ориентированными на реализацию конкретного локального результата.

В процессе синтеза проектной составляющей формируется семантическая информационно-идентификационная структура; синтактика и прагматика первичных и вторичных выразительных средств, а также средства гармонизации художественной формы и композиции. Синтез художественной (риторической) составляющей дизайн-решения предполагает применение метонимии и метафоры в качестве дизайн-программ. Эти дизайн-программы являются универсальными: метонимия («часть А как часть Б»; «А как часть Б»), метафора («А есть Б»).

В четвертой главе «Технологии создания дизайн-решения» рассматриваются средства (инструменты и материалы), а также особенности дизайн-среды/дизайн-системы, влияющие на качества создаваемых дизайн-решений.

В первом параграфе «Традиционные, цифровые и генеративные инструменты и материалы» показано, что роль дизайнера-профессионала — мастера традиционной мастерской ориентирована на владение материалами и инструментами искусства графики для решения художественно-проектной задачи. Роль дизайнера-профессионала — мастера цифровой мастерской, реализуется посредством использования возможностей цифровой компьютерной графики. Здесь различный цифровой инструментарий интегрируется в единую дизайн-среду/дизайн-систему. В цифро-генеративной методологии роли дизайнера-профессионала (мастера цифровой мастерской) реализуются посредством инструментальных средств: цифровой компьютерной графики, программно-инструктивного традиционного и визуального программирования, искусственно-интеллектуальных инструментов. В концептуально-генеративной методологии дизайнер-профессионал (мастер генеративной мастерской) выполняет концептуальный поиск, используя цифровой инструментарий, инструктивно-программные и искусственно-интеллектуальные дизайн-программы, интегрированные в генеративные дизайн-системы, возможности цифровой компьютерной графики. Создаёт и тестирует концептуальные инварианты (дизайн-программы). В зависимости от уровня подготовки представитель синтетической роли может оперировать простым или сложным инструментарием, в том числе таким, который предполагает создание различных комбинаций интегрированных видов. Роль дизайнера-генератора предполагает интерпретацию (декодирование) проектного задания; диалоговый формат взаимодействия с представителем синтетической роли; синтез отдельных компонентов в итоговое дизайн-решение; комбинацию (интеграцию) инструментария.

Традиционные материалы и инструменты в материальной (вещественной) среде позволяют реализовать дизайн-процесс на этапе проблематизации в формате сбора, представления и хранения информации о проекте на материальных носителях. Анимация взаимосвязана с материалами и инструментами конкретных техник, оцифровка их приводит к изменению эстетических качеств. В итоговом воплощении графические пользовательские интерфейсы оформляются в виде управляющих компонентов оборудования и материальных дизайн-решений, с которыми можно интерактивно взаимодействовать.

В цифровой среде материалы и инструменты воплощаются посредством программного обеспечения — графических редакторов. Традиционная реактивная коммуникативная модель графического редактора имеет основную характеристику, которая обычно обозначается аббревиатурой WYSIWYG (англ. What You See Is What You Get — «что вы

видите, то и получите»). Суть заключается в том, что пользователь/потребитель непосредственно в процессе работы наблюдает дизайн-решение, которое максимально похоже на итоговый результат. Реактивные коммуникативные модели кастомизации и персонализации можно охарактеризовать как WYCIWYG (англ. What You Choose Is What You Get — «что вы выбрали, то и получили») для реализации пошаговой помощи и выбора шаблонов, и WYAIWYG (англ. What You Add Is What You Get — «что вы добавили, то и получили») для добавления персонального контента. Генеративный инструментарий реализуется по модели WYNIWYG (от англ. What You Need Is What You Get — «что вам нужно, то и получите»), предполагающей генерацию дизайн-решения.

Традиционные дизайн-решения создаются посредством использования пассивного инструментария. Активное взаимодействие происходит только в процессе создания дизайн-решения дизайнером-профессионалом, в процессе преобразования материала инструментарием. Пользователю/потребителю отводится роль пассивного восприятия дизайн-решения. Реактивный цифровой инструментарий предполагает использование инструктивных дизайн-программ, позволяющих перейти от пассивного восприятия компонента дизайн-решения к реактивному использованию. Эта особенность также прослеживается при работе пользователя/потребителя с шаблоном и создании дизайн-решений с помощью пошаговых программ-инструкций. Для реактивности необходима оцифрованность контента (материала). Реактивный инструментарий предполагает: запуск, выбор, оценку полученного дизайн-решения. Взаимодействие пользователя/потребителя с реактивным инструментарием приводит к изменению коммуникативных качеств дизайн-решений. Диалоговый инструментарий делает дизайн-решение максимально вариативным, позволяя пользователю/потребителю получить желаемый результат. Диалоговый инструментарий может быть инструктивным, нейросетевым, гибридным.

Во втором параграфе «Трансформация пространства дизайн-деятельности в процессе развития дизайна графических коммуникаций» отмечается, что роль дизайнера-профессионала в традиционной дизайн-среде определяет его как специалиста-технолога: владеющего традиционным инструментарием; обладающего знаниями об особенностях создания дизайн-решения в дизайн-среде (мастерской); умеющего работать в команде для создания и проверки качества дизайн-решения; осуществляющего обмен опытом в профессиональном сообществе.

Роль дизайнера-профессионала-технолога в цифровой дизайн-среде сохраняет синкретичную форму создания дизайн-решения. Линейное взаимодействие с традиционным инструментарием изменяется

на реактивное взаимодействия с цифровым инструментарием графических редакторов и пошаговых программ-инструкций. Возникает форма кооперации (командной работы) в процессе создания дизайн-решения по принципу «на ходу» (все участники могут работать одновременно), в соответствующих цифровых средах. Изменяется форма и структура профессиональных сообществ — они переходят в цифровую среду, предполагающую глобальность коммуникаций.

Цифро-генеративная методология предполагает синкретичность замысла и формы его хранения в сознании дизайнера-профессионала. Работа с генеративными дизайн-системами ориентирована на инструментальное и пошаговое программно-инструктивное взаимодействие. Возникает форма кооперации, сохраняющая формат коллективной работы в цифровой дизайн-среде, что справедливо и для работы с генеративными дизайн-системами.

В генеративной дизайн-среде/дизайн-системе, в концептуально-генеративной методологии, роль дизайнера-профессионала предполагает синкретичность на этапе «задумывания» и «продумывания» концептуального инварианта и разрушается в процессе реализации средствами генеративной дизайн-системы. Суброли внутри синтетической роли также предполагают синкретичность на этапе «задумывания» дизайн-решения и разрушение синкретичности в процессе непосредственного взаимодействия с генеративной дизайн-системой. Роль дизайнера-генератора ориентирована на условную синкретичность инструкций пошаговых программно-инструктивных генеративных дизайн-систем и скрытую синкретичность искусственных нейронных сетей. Интерактивность генеративной дизайн-среды/дизайн-системы проявляется в реактивном и диалоговом взаимодействии коммуникаторов с интерфейсом и инструментарием пошаговых программно-инструктивных и искусственно-интеллектуальных генеративных дизайн-систем. Кооперативная характеристика генеративной дизайн-системы предполагает интеграцию ролей и инструментальной инфраструктуры в единое и целостное пространство.

Традиционная дизайн-среда, реализующая линейные коммуникативные модели, позволяет коммуникаторам полноценно взаимодействовать во время работы над дизайн-решением. Каждый коммуникатор может находиться в своей среде профессиональной деятельности или объединяться в единой дизайн-среде. Традиционная дизайн-среда позволяет полноценно реализовывать этапы дизайн-процесса дизайнера-профессионала. На этапе проблематизации достаточно организовать традиционный офисный документооборот. Для этапов проектирования

и конструирования потребуется наличие традиционных инструментов и материалов, а также профессионального оборудования.

Коммуникация и создание дизайн-решения в цифровой среде приводят к оцифровке контента и средств работы с ним. Различные формы комбинации цифровых средств позволяют сформировать требуемую инфраструктуру дизайн-среды. Основной особенностью дизайн-системы/дизайн-среды шаблонного типа, основанной на реактивной коммуникативной модели («адаптация дизайн-решений для одного»), является непосредственное изменение шаблона пользователем/потребителем, с использованием различных редакторов и онлайн-сервисов. Дизайн-процесс представлен в деконструированном виде, разбитый на отдельные этапы, которые предъявлены в дизайн-системе в виде отдельных дизайн-программ взаимодействия с пользователем/потребителем. Способ реализации дизайн-процесса может быть: случайно-генеративным и гибридным. При этом пользователю/потребителю предоставляется свобода в манипулировании различными характеристиками компонентов кастомизации и индивидуализации.

В искусственно-интеллектуальной дизайн-системе реализуется диалоговая коммуникативная модель («много дизайн-решений для одного»). Происходит интеграция процесса брифинга с процессами проектирования и конструирования и с непосредственной генерацией дизайн-решения. Процесс проблематизации может реализовываться как в линейной последовательности сбора информации, так и в нелинейной. Возможности индивидуализации дизайн-решения определяются органичным синтезом кастомизации и персонализации. Коммуникативно-выразительные возможности представлены гибридным синтезом различных медиа в их комбинированном, мультимедийном и гипермедийном формате. Дизайн-решение не всегда имеет окончательно завершенную финальную стадию, оно может находиться в состоянии постоянного редактирования и завершения. В дизайн-системе может реализовываться гибридный принцип генерации — инструктивный искусственно-интеллектуальный. Цифровые инструментальные средства могут либо отсутствовать, тогда их заменяет непосредственно диалоговая форма коммуникации с дизайн-системой, либо присутствовать в виде набора различных редакторов для случаев, когда на смысловом уровне сложно объяснить требуемую характеристику и нужна визуализация.

Традиционные дизайн-решения предполагают синкретичное хранение истории создания в сознании дизайнера-профессионала: «нет дизайнера — нет истории создания». В цифровой среде графические редакторы и другие цифровые средства позволяют хранить шаги создания

дизайн-решения. Однако существуют недостатки в ограничении по количеству сохраняемых шагов, удалении предыдущей истории создания при возврате на определённое количество шагов назад, а также удалении их после закрытия файла. Цифровые средства коллективной работы позволяют сохранять информацию о том, кто, когда, где, как и какие внес изменения, формируя тем самым более расширенную и полную историю создания. В пошаговых программно-инструктивных и искусственно-интеллектуальных дизайн-системах может формироваться диалоговый формат истории создания. Он может храниться в виде графа. Пересечение различных художественно-проектных траекторий позволит получать новые, альтернативные дизайн-решения.

В пятой главе «Концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии» описывается концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии в контексте современного дизайна графических коммуникаций. Она определяется тремя основными компонентами: ролями коммуникаторов (выполняемыми функциями), дизайн-процессом (методами получения художественно-проектного результата) и дизайн-решением (полученным результатом). В свою очередь, обозначенные составные компоненты раскрываются в контексте эстетических (коммуникативных и выразительных средств), методических (семиотической аналитики и синтеза) и технологических (используемых инструментов и материалов, особенностей дизайн-среды/дизайн-системы) характеристик.

В первом параграфе «Эстетика диалоговой генеративности и дизайн-программного метамедийного морфинга» описывается интенция коммуникаторов, предполагающая диалоговую (сотворческую) модель взаимодействия с генеративными (программно-инструктивными и искусственно-интеллектуальными) дизайн-системами в семиотическом формате.

Происходит реорганизация, перекомпоновка ролей коммуникаторов. Роль дизайнера-профессионала (семиотика-концептуалиста) сводится к созданию дизайн-программ концептуальных инвариантов. Роль дизайнера-генератора (семиотика-генератора — интеллектуального исполнителя и ученика) предполагает создание дизайн-решения и обучение применению концептуальных инвариантов в своей практике. Представитель синтетической роли (семиотик-создатель дизайн-решения) создаёт индивидуальные дизайн-решения, выполняя функции: заказчика, дизайнера-редактора (в ситуации, когда требуется корректировка

сгенерированного дизайн-решения), пользователя (использующего интерактивные дизайн-решения) и потребителя (воспринимающего дизайн-решение).

Коммуникативные характеристики дизайн-процесса для представителя синтетической роли ориентированы на создание массово-индивидуализированных дизайн-решений. Дизайн-процесс может проходить как прямое (непосредственно представителем синтетической роли) или опосредованное (на основе цифрового профиля представителя синтетической роли) взаимодействие с дизайнером-генератором. При этом в некоторых случаях одновременно может реализовываться прямое и опосредованное взаимодействие.

Активность представителя синтетической роли, дизайнера-генератора, аналитика цифрового профиля может быть ориентирована на создание нового дизайн-решения или коррекцию стилевого решения в зависимости от индивидуальных пожеланий представителя синтетической роли, особенностей окружающей среды (социальной, исторической, тематической, функциональной и др.), эмоционального состояния и т.п.

Диалоговый дизайн-процесс дизайнера-профессионала предполагает взаимодействие с дизайнером-генератором: для проверки концептуальных инвариантов на предмет наличия похожих в генеративной дизайн-среде/дизайн-системе; для синтеза новых на основе запроса (быстрая проверка творческих идей); для предложения альтернативных решений.

Диалоговая форма взаимодействия аналитика цифрового профиля с дизайнером-генератором предполагает непрерывную генерацию и редактирование дизайн-решений. Это происходит в автоматическом режиме мониторинга, создания (генерации) и адаптации дизайн-решения под актуальные нужды пользователя/потребителя. Подобное дизайн-решение может быть не только единожды сгенерированным (статичным, динамичным, интерактивным) дизайн-решением, но находиться в состоянии непрерывной генерации в результате непрерывного диалогового коммуникативного акта между двумя программно-инструктивными и/или искусственно-интеллектуальными дизайн-системами — аналитиком цифрового профиля и дизайнером-генератором. При этом в подобный непрерывный дизайн-процесс могут вступать со своими запросами человек-коммуникатор (заказчик и дизайнер-редактор — представители синтетической роли), для корректировки общего хода генерации.

Частая или непрерывная генерация предполагает переход одного дизайн-решения в другое, формирующая феномен версийности. Большое количество версий может приводить к изменению дизайн-решений в реальном времени. В зависимости от скорости перехода от версии к версии могут формироваться статичные или динамичные дизайн-решения. При необходимости в различных версиях могут появляться компоненты для интерактивного взаимодействия. Каждую версию такого дизайн-решения можно будет считать законченной и целостной в её синхронии (в конкретный момент времени). Но дизайн-решение как таковое является незавершённым в своей диахронии (во временном континууме).

Отмечается, что основным выразительным средством, применяемым в семиотико-интерактивном сотворчестве, является дизайн-программа.

Роли коммуникаторов, создающих и взаимодействующих с дизайн-программой, изменяются в результате включения коммуникаторов в сотворческий процесс с генеративными дизайн-системами. Так, для дизайнера-профессионала дизайн-программа — это концептуальный инвариант, представленный как семиотическая знаковая система, которую может использовать дизайнер-генератор без участия дизайнера-профессионала в процессе генерации. Для представителя синтетической роли дизайн-программа — это дизайн-решение, которое можно изменять согласно индивидуальным потребностям в процессе кастомизации и персонализации. Для дизайнера-генератора дизайн-программа — это запрос (описание проблемной ситуации), концептуальный инвариант и дизайн-решение (созданное из простых или сложных концептуальных инвариантов).

Диалоговый дизайн-процесс приводит к возникновению выразительности метамедиа в цифровой среде. Метамедиа позволяет синтезировать различные выразительные и коммуникативные качества, представленные: традиционными статичными (заимствованными из пластических и технических видов искусств) и динамичными (заимствованными из пространственно-временных видов искусств) медиа, интерактивностью мультимедиа, гиперсвязностью гипермедиа и генеративностью гибридных медиа.

Универсальность метамедиа позволяет перекодировать: дизайн-процесс (его компоненты и составляющие); выразительные и коммуникативные компоненты; законченные решения (концептуальных инвариантов и дизайн-решения) в единый семиотический формат. Это происходит в результате деконструкции на отдельные семиотические фигуры,

знаки и знаковые системы. Обратный процесс синтеза (конструирования) позволяет получить дизайн-программу, собранную на глубинном уровне, из мельчайших семиотических компонентов. Одновременно метамедиа выступает как выразительное и коммуникативное пространство, в котором могут создаваться, изменяться, существовать цифровые дизайн-решения и концептуальные инварианты.

Семиотические аналитические (деконструктивные) и синтетические (конструктивные) возможности метамедиа, а также возможность быть средой, в которой эти дизайн-процессы могут осуществляться, — позволяют получить сгенерированный индивидуальный гармоничный результат (концептуальный инвариант или дизайн-решение) высокого качества как с коммуникативной, так и с выразительной точки зрения.

Потенциальная незавершенность и версийность дизайн-решения формируют особую выразительность морфинга одной дизайн-программы в другую. Это полноценный морфинг одной семиотической сущности в другую, при котором совмещаемые компоненты могут быть подобны не только визуально (синтактико-прагматически), но также и семантически, и отдельно синтаксически или прагматически. При этом технико-техническое выразительное качество морфинга проявляется на проектном и художественном уровнях, на макро- и микроуровнях дизайн-решения.

Во втором параграфе «Методика формирования динамических семиотических моделей» отмечается аналитическая (деконструктивная) роль коммуникаторов предполающая формирование проектного задания. Представитель синтетической роли (в суброли заказчика) выполняет семиотическую аналитику (деконструкцию) проектного задания, которое совмещается с уточнениями, внесенными аналитиком цифрового профиля. Дизайнер-генератор соотносит полученное проектное задание с имеющимися инвариантами в дизайн-системе. Инварианты дизайн-программ, прямо или косвенно, могут хранить информацию о потенциально возможных проектных заданиях, изначально продуманных дизайнером-профессионалом.

Методика реализации проектной составляющей этапа проблематизации дизайн-процесса ориентирована на представление прообраза дизайн-программы концептуальных инвариантов или дизайн-решения в семиотическом формате. Здесь каждый компонент дизайн-программы представлен в виде иерархически взаимосвязанных семиотических фигур, знаков, знаковых систем.

В дизайн-процессе могут применяться описательный подход, предполагающий раскрытие семантики, а также графическое представление

основных синтаксических и прагматических характеристик. В синтактике можно изобразить конкретную графическую форму, структуру композиции в виде эскиза или комбинации геометрических примитивов, показать какие-то особенности анимационного движения (с помощью примитивов — для механического движения, или скелета — для биомеханического), создать упрощенную схему взаимодействия элементов графического пользовательского интерфейса и т. п. Для представления прагматических качеств заказчик может подобрать различные цветовые схемы, создать оригинальную (авторскую, индивидуальную) градиентную заливку, выбрать из набора эффектов, режимов наложения и т. п. На этапе проблематизации закладываются основы художественной (риторической) составляющей, которые получат своё развитие на этапах проектирования и конструирования.

Отмечается, что семиотическая структура дизайн-решения постоянно находится в деконструированном виде семиотических фигур, знаков и знаковых систем. Проявляется феномен динамической семиотической деконструкции.

Синтетическая (проектная и конструктивная) роль коммуникаторов заключается в формировании различных видов дизайн-программ, определяющих результат в виде: концептуальных инвариантов и дизайн-решений. Роль дизайнера-профессионала может быть реализована двумя семиотическими способами: формально-структурным и/или графическим (синкретичным, условно-деконструированным). Сформированная дизайнером-профессионалом семиотическая дизайн-программа является тем комплексом семантических, синтаксических и прагматических единиц, с которыми будут соотноситься компоненты будущего проектного задания. Далее дизайнер-профессионал обучает дизайнера-генератора (генеративную дизайн-систему) правильному применению концептуальных инвариантов (дизайн-программы). Проектная и конструкторская задача суброли дизайнера-редактора требует внесения редакторских правок в сформированное субролью заказчика семантическое поле (ассоциативное описание дизайн-решения) и графическое представление базового (определенного на этапе проблематизации) синтаксического или прагматического компонента проектного задания. Проектная и конструкторская функция дизайнера-генератора предполагает соотнесение отдельных компонентов или всей дизайн-программы проектного задания с дизайн-программами генеративной дизайн-системы.

Дизайн-процесс этапов проектирования и конструирования предполагает последующее изменение различных характеристик дизайн-программы проектного задания. В ходе выполнения проектного этапа

более детально прорабатываются проектная и художественная составляющие. Здесь можно наблюдать ключевые семантические, синтаксические и прагматические особенности будущего дизайн-решения. Для поиска разных версий инварианта-концепта и дизайн-решения отдельные компоненты дизайн-программы прорабатываются более детально. Реализуются две возможные стратегии взаимодействия: генерация дизайн-решений с одновременным поиском наиболее подходящего и изменение характеристик дизайн-программы проектного задания (в ситуации, когда не было получено требуемое дизайн-решение). Художественная составляющая формируется посредством использования дизайн-программ риторических фигур и тропов. Некоторые из них могут применяться только к семантике, другие — только к синтактике и прагматике, остальные — ко всем трём видам семиотических компонентов.

Этап конструирования предполагает окончательную доработку дизайн-программы концептуального инварианта и дизайн-решения — получение итогового результата. Завершённость дизайн-программы может быть оценена достаточно условно, т. к. ориентирована на оригинальное (авторское, индивидуальное) видение дизайнера-профессионала и представителя синтетической роли (в особенности в субролях пользователя и потребителя). В некоторых случаях подобную оценку может давать дизайнер-генератор.

Разграничение дизайн-процесса по этапам проблематизации, проектирования и конструирования достаточно условно. Это связано с тем, что дизайн-процесс осуществляется с одной дизайн-программой, которая постепенно изменяется. В начале она в большей степени раскрывает проблемную ситуацию концептуального инварианта или дизайн-решения, далее представляет собой проект разного уровня проработки. На завершающем этапе дизайн-программа представляет собой итоговое дизайн-решение.

Семиотико-интерактивная дизайн-программа дизайн-решения ориентирована на формирование (конструирование) художественно-проектного образа. Проектный образ дизайн-решения будет формироваться посредством универсальных и специализированных дизайн-программ (относящихся к определённому виду дизайн-решений). Художественный образ (художественная составляющая) существует как пространство, способное изменяться в зависимости от требований проектного задания. Его семиотическая структура может расширяться (если требуется сделать художественную составляющую более явной) или сужаться (если нужно сделать акцент на функционально-информационных качествах дизайн-решения).

В третьем параграфе «Концептуально-генеративная, полиинструментальная глобальная дизайн-среда/дизайн-система» показывается, что семантическое (текстовое) и графическое представление дизайн-программ требует использование дизайнером-профессионалом, представителем синтетической роли, дизайнером-генератором: цифро-семиотического (традиционные графические редакторы), дизайн-программного (средства визуального программирования) и семиотико-интерактивного (дизайн-программа как инструмент) инструментария. Важной особенностью оказывается владение коммуникаторами всеми видами обозначенных инструментов, т.е. коммуникаторы должны быть полиинструментальными специалистами на том или ином уровне, в зависимости от реализуемой роли.

В дизайн-процессе применяется инструментальная триада. Цифро-семиотический инструментарий, предполагающий: сохранение последовательности действий процесса создания дизайн-решения; сохранения последовательности морфинга простой геометрической формы; маркировку (тегирование) объектов и движения; визуального формирования системы связей. Дизайн-программный инструментарий — реактивно-диалоговый формат применения дизайн-программ. Семиотико-интерактивный инструментарий, предполагающий: форму представления — ориентированный граф; семиотическую структуру различного уровня завершённости; различные виды и способы связывания семиотических структур; группировку в подсети; формально-структурный и графический подходы к поиску компонентов; использование синтаксических функциональных программ; использование простых и сложных дизайн-программ.

Особый интерес в методологии представляет дизайн-программный инструментарий, который предполагает работу коммуникаторов с дизайн-программой (концептуальным инвариантом, дизайн-решением) посредством других дизайн-программ. Результат и инструмент сливаются в одно целое. Так, дизайн-решение одновременно является инструментом, с помощью которого можно изменять те или иные характеристики или компоненты дизайн-решения.

Коммуникаторы взаимодействуют в глобальной семиотической дизайн-среде/дизайн-системе, в которой хранится вся информация о графических дизайн-программах (база данных) и знания (база знаний) о способах их использования. Происходит отчуждение инструментария на техническом уровне, коммуникаторы участвуют в коммуникативном акте, непосредственно выполняя работу в глобальной дизайн-среде/дизайн-системе, наподобие Midjourney, DALL-E, gpt-image, Google Brain's Imagen, Stable Diffusion, Flux, Ideogram и др.

Оформляются функциональные особенности ролей коммуникаторов, в дизайн-среде/дизайн-системе. Синкретичность проявляется в процессе продумывания инварианта-концепта или дизайн-решения, а позднее исчезает в результате взаимодействия дизайнера-профессионала и представителя синтетической роли с дизайн-средой/дизайн-системой. Определённая условная синкретичность проявляется и в работе дизайнера-генератора, когда происходят поиск и выполнение дизайн-программы и генерация дизайн-решений. Интерактивность ролей определяется на уровне взаимодействия коммуникаторов с интерфейсом глобальной дизайн-системы и инструментарием; диалоговом описании концептуальных инвариантов, проектного задания, редакторских правок; реактивном выборе из рекомендуемого набора сгенерированных вариантов дизайн-решений. Кооперация (командная работа) коммуникаторов становится менее разобщённой. Вся информация о взаимодействии сохраняется в дизайн-среде/дизайн-системе. Формируется глобальный цифровой профиль каждого коммуникатора.

Инфраструктура глобальной семиотической сетевой структуры (глобальной дизайн-среды/дизайн-системы), с которой взаимодействуют коммуникаторы, может реализовываться в различных форматах: цифрового инструментария (векторная, растровая, трёхмерная графика, средства создания анимации, видеографики и графических пользовательских интерфейсов); визуально-графовых сетевых структур и интерактивное взаимодействие с ними; голосового пользовательского интерфейса (где семантическое поле тождественно семиотической сетевой структуре); нейронном (безкомандном — силою мысли).

Семиотико-интерактивное дизайн-решение способно существовать только в цифровой генеративной дизайн-среде/дизайн-системе. Это приводит к возникновению феномена гиперсвязности дизайн-решения с дизайн-средой/дизайн-системой, а точнее — существования дизайн-решения в дизайн-среде/дизайн-системе. Гиперсвязность определяет связь с любым компонентом дизайн-среды/дизайн-системы, тем самым являясь частью чего-то большего, чем только структурой единичного дизайн-решения. Эта особенность позволяет осуществлять совмещение (художественно-проектную генерацию) различных компонентов во всевозможные вариативные дизайн-решения. Соответственно, появляется возможность вернуться к любому состоянию дизайн-решения, к любой его версии: гиперсвязность может выступать как история действий. При этом процесс взаимодействия с дизайн-средой/дизайн-системой (посредством различных запросов) также сохраняется как неотъемлемая часть дизайн-среды/дизайн-системы (комплекса взаимосвязан-

ных дизайн-программ) — гиперсвязность как целостность. Дизайн-система расширяется посредством добавления новых дизайн-программ (концептуальных инвариантов), компонентов и связей. Соответственно, дизайн-решение одновременно является: и процессом, и решением, и опытом, и частью глобальной дизайн-системы. Здесь гиперсвязность выступает как инструмент для непрерывного изменения и развития.

		КОММУНИКАТОРЫ	ДИЗАЙН-ПРОЦЕСС	ДИЗАЙН-РЕШЕНИЕ
ЭСТЕТИКА	**Коммуникативность**	Семиотическая диалоговая сотворческая коммуникативная деятельность	Семиотико-интерактивная массовая индивидуализация: «много дизайн-решений для одного»	Непрерывно генерируемые дизайн-решения
	Выразительность	Осознание выразительных качеств семиотических дизайн-программ	Метамедийность (метамедийная выразительность)	Дизайн-программный морфинг дизайн-решений
МЕТОДИКА	**Анализ**	Функциональная ролевая обособленность на этапе проблематизации	Проблематизация в семиотическом формате	Динамическая семиотическая деконструкция дизайн-решения
	Синтез	Функциональная ролевая обособленность на этапе проектирования и конструирования	Проектирование и конструирование в семиотическом формате	Динамический семиотический синтез дизайн-решения
ТЕХНОЛОГИЯ	**Инструментарий**	Понимание возможностей и обладание знаниями применения инструментальной триады	Применение инструментальной триады	Неразрывная связь генеративных семиотических дизайн-программных инструментов с дизайн-решением
	Дизайн-среда	Понимание особенностей деятельности в концептуально-генеративной глобальной семиотической дизайн-среде/ дизайн-системе	Художественно-проектная деятельность в полиинтерфейсной глобальной семиотической дизайн-среде/дизайн-системе	Соразмерность дизайн-решения глобальной семиотической дизайн-среде/дизайн-системе

Обобщенная концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии

В **Заключении** отмечается, что цель исследования предполагала выявление основных характеристик семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированной на создание массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений. Для достижения цели исследования работа была разделена на две части. Первая часть предполагала изучение эволюции методологии дизайна графических коммуникаций, начиная с момента становления и до современного состояния. Вторая часть предполагала разработку концептуальной модели методологии, которая соответствует современным реалиям. Реализовано это было посредством разработки авторской системы исследования, позволяющей рассмотреть составляющие методологии: роли коммуникаторов, дизайн-процесс и дизайн-решение в контексте эстетики (коммуникативности и выразительности), методики (аналитики и синтеза), технологии (инструментария и дизайн-среды/дизайн-системы).

Показано, что семиотический подход реализовывался на всех этапах эволюции дизайна графических коммуникаций. Не стал исключением и современный этап генеративной художественно-проектной деятельности. Однако именно на современном этапе семиотический подход становится более явным, переходя из сферы «подразумеваемого» в сферу методологическую, которая определяет характеристики реальной практики художественно-проектной деятельности.

Отмечается, что разработанная концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии может лечь в основу методик, ориентированных на совместную деятельность с генеративными дизайн-системами, посредством явного представления семантических, синтаксических и прагматических характеристик дизайн-решения. Это позволит применить семиотико-интерактивную методологию в практике дизайна и дизайн-образовании, а также использовать её при комплексном рассмотрении вопросов методологии современной дизайн-деятельности.

Обозначается, что некоторые особенности семиотико-интерактивной методологии полноценно ещё не проявились в практике дизайна. Это связано с определённой эволюционной инерцией поэтапного развития дизайн-деятельности, а также недостаточной развитости некоторых технико-технологических составляющих, в частности генеративных нейронных сетей. Также требуется время для соответствующего изменения профессионального мировоззрения.

Полученные теоретические и практические результаты, а также перспективы применения семиотико-интерактивной методологии позволили достичь цели исследования, реализовать поставленные задачи и доказать выдвинутую гипотезу.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ИЗЛОЖЕНЫ В ПУБЛИКАЦИЯХ

Статьи в изданиях из «Перечня…» ВАК РФ

1. Габриелян, Т. О. Применение научного подхода в разработке семиотико-интерактивной графической проектной среды / Т. О. Габриелян // Архитектон: известия вузов. – 2017. – № 3(59). – С. 11.
2. Габриелян, Т. О. Компьютерная графика как инструмент, методология и эстетика современного графического дизайна / Т. О. Габриелян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2017. – № 1. – С. 325-336.
3. Габриелян, Т. О. Взаимосвязь семиотико-интерактивной графической проектной среды с системой искусства графики, графического и коммуникативного дизайна / Т. О. Габриелян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2018. – № 1-2. – С. 70-83.
4. Габриелян, Т. О. Деконструктивные, вариативные и генеративные возможности формы в семиотическом дизайне / Т. О. Габриелян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2018. – № 2-2. – С. 240-245.
5. Габриелян, Т. О. Медийный аспект современного коммуникативного дизайна / Т. О. Габриелян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2019. – № 3-2. – С. 223-234.
6. Габриелян, Т. О. Взаимосвязь семиотико-интерактивной графической дизайн-среды с системой «искусство - дизайн – проектирование» / Т. О. Габриелян // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – № 36. – С. 152-164.
7. Габриелян, Т. О. Интерактивность современных графических материально-коммуникативных дизайн-продуктов / Т. О. Габриелян // Архитектон: известия вузов. – 2020. – № 2(70). – С. 14.
8. Габриелян, Т. О. Интерактивность современного материально-виртуального графического дизайн-продукта / Т. О. Габриелян // Манускрипт. – 2020. – Т. 13, № 2. – С. 194-199.
9. Габриелян, Т. О. Современная коммуникативная модель процесса создания и восприятия художественного и дизайн-произведения / Т. О. Габриелян // Дизайн. Материалы. Технология. – 2020. – № 1(57). – С. 39-44.

10. Габриелян, Т. О. Модели диалоговой интерактивности в цифровом коммуникативном дизайне / Т. О. Габриелян // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2020. – № 1. – С. 106-113.
11. Габриелян, Т. О. Коммуникативные средства «классического» графического дизайна / Т. О. Габриелян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С. Г. Строганова. – 2021. – № 4-2. – С. 92-103.
12. Габриелян, Т. О. Выразительные средства «классического» графического дизайна / Т. О. Габриелян // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2022. – № 48. – С. 197-214.
13. Габриелян, Т. О. Применение метафоры и метонимии в современных генеративных графических дизайн-системах (на примере комбинированных графических знаков) / Т. О. Габриелян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2022. – № 4-2. – С. 336-352.
14. Габриелян, Т. О. Концептуальная модель дизайн-решения в контексте семиотико-интерактивной методологии / Т. О. Габриелян // Философия и культура. – 2023. – № 10. – С. 145-160.
15. Габриелян, Т. О. Дизайн-процесс массовой индивидуализации в контексте семиотико-интерактивной методологии / Т. О. Габриелян // Общество. Среда. Развитие. – 2023. – № 4(69). – С. 246-256.
16. Габриелян, Т. О. Поэтика генеративного дизайн-решения (на примере системы визуальной идентификации) / Т. О. Габриелян, Е. В. Жердев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2024. – № 3-2. – С. 37-52.
17. Габриелян, Т. О. Семиотико-интерактивная методология сотворчества в современном графическом и коммуникативном дизайне / Т. О. Габриелян // Художественное образование и наука. – 2025. – № 2 (43). – С. 6-17.
18. Габриелян, Т. О. Семиотическое поле как основа взаимодействия с генеративным графическим дизайн-продуктом / Т. О. Габриелян // Дизайн. Материалы. Технология. – 2025. – № 2 (78). – С. 47-56.
19. Габриелян, Т. О. К вопросу о соотнесении терминов «графический дизайн» и «коммуникативный (коммуникационный) дизайн» / Т. О. Габриелян // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова» / Рос-

сийский государственный художественно-промышленый университет имени С.Г. Строганова. – РГХПУ, 2025. – № 3. Часть 2. – С. 110-120.

Свидетельства об интеллектуальной собственности:

20. Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2025612782. Sigra 1. Редактор семиотических интеллект-карт / Т. О. Габриелян; заявитель и патентообладатель Габриелян Тигран Олегович; Заявка № 2025611279 от 23.01.2025; Дата государственной регистрации в Реестре программ для ЭВМ 04 февраля 2025 г.
21. Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2025615631. Sigra 2. Редактор семиотических интеллект-карт / Т. О. Габриелян; заявитель и патентообладатель Габриелян Тигран Олегович; Заявка № 2025613892 от 25 февраля 2025; Дата государственной регистрации в Реестре программ для ЭВМ 06 марта 2025 г.
22. Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2025616918. Sigra 3. Редактор семиотических интеллект-карт / Т. О. Габриелян; заявитель и патентообладатель Габриелян Тигран Олегович; Заявка № 2025616918 от 30 марта 2025; Дата государственной регистрации в Реестре программ для ЭВМ 07 апреля 2025 г.

Монография:

23. Габриелян, Т. О. Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация / Т. О. Габриелян. – Симферополь : ООО «Антиква», 2018. – 228 с.

Учебно-методические разработки

24. Габриелян, Т. О. Семиотико-интерактивная методология: сотворчество с генеративными дизайн-системами в дизайне графических коммуникаций : глоссарий / Т. О. Габриелян. – Симферополь : ООО «Антиква», 2025. – 68 с.
25. Габриелян, Т. О. Семиотико-интерактивная методология: сотворчество с генеративными дизайн-системами в дизайне графических коммуникаций : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян, – Симферополь : ООО «Антиква», 2025. – 124 с.
26. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс : учебно-методическое

пособие / Т. О. Габриелян, – Симферополь : ИП Бровко А. А., 2021. – 166 с.

27. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Анимационное произведение : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян, – Симферополь : ИП Бровко А. А., 2021. – 188 с.

Публикации в других изданиях:

28. Габриелян, Т. О. Семиотико-интерактивная графика как альтернативный вектор развития графического дизайна в контексте цифрового искусства / Т. О. Габриелян // Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция-2017) : Сборник трудов Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 17 марта 2017 года. – Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, 2017. – С. 115-119.
29. Габриелян, Т. О. Влияние Adobe creative cloud на художественно-проектную деятельность дизайнера-графика / Т. О. Габриелян // Векторы развития информационных технологий: перспективы и направления : сборник тезисов научных статей I региональной научно-практической конференции, Гурзуф, 03-05 марта 2017 года. – Гурзуф: ИП Лавриненко Е. В., 2017. – С. 18-21.
30. Габриелян, Т. О. Парадигма массовой индивидуализации графических коммуникаций / Т. О. Габриелян // Современные информационные и коммуникативные технологии в глобальном мире: вызовы и возможности : Сборник научных статей по материалам Международной научно-практической конференции, Симферополь, 20-22 октября 2016 года / Главный редактор Л. В. Савченко. – Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство Типография «Ариал», 2017. – С. 141-145.
31. Габриелян, Т. О. Современное дизайн-образование: методология интерактивного дизайн-программирования в графическом дизайне / Т. О. Габриелян // Единая образовательная среда в сфере искусства и дизайна как фактор формирования и воспитания творческой личности. Первая Всероссийская научно-практическая конференция. – Москва, 2017. – С. 205-209.
32. Габриелян, Т. О. Материально-виртуальная сущность современного графического дизайн-объекта / Т. О. Габриелян // Современные тенденции и инновации в области гуманитарных и социальных наук : сборник материалов III Международной научно-практической конференции, Йошкар-Ола, 30 апреля 2018 года / Марийский

государственный университет; Под редакцией М. А. Мокосеевой. – Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 2018. – С. 341-349.
33. Габриелян, Т. О. Пространство графического дизайна / Т. О. Габриелян // Культура и время перемен. – 2018. – № 3(22). – С. 12.
34. Габриелян, Т. О. Глобальная графическая сеть как дизайн-среда / Т. О. Габриелян // Искусство и экспозиция: исторический опыт и новейшие тенденции: материалы международной научно-практической конференции / ВНИИТЭ, КГАСУ, Союз Дизайнеров России, Национальная Академия Дизайна, Национальный Институт Дизайна; под ред. С. М. Михайлова. – Москва, 2018. – С. 155-166.
35. Габриелян, Т. О. «Интеллектуальные» дизайн-возможности современных средств создания мультимедийных презентаций / Т. О. Габриелян // Векторы развития информационных технологий: перспективы и направления: сборник тезисов научных статей III региональной научно-практической конференции, Гурзуф, 3 марта 2019 г. / Под ред. к.т.н., доцента О. М. Назаренко. – Симферополь: ООО Форма, 2019. – С. 38-44.
36. Габриелян, Т. О. К вопросу о концептуальных основах семиотико-интерактивного дизайна / Т. О. Габриелян // Современный дизайн в системе высшей школы : сборник тезисов пятой международной научно-практической конференции современный дизайн в системе высшей школы, Москва, 02 марта 2019 года. – Москва: Автономная некоммерческая организация высшего образования «Национальный институт дизайна», 2019. – С. 23-29.
37. Габриелян, Т. О. «Телефонные картины» Ласло Мохой-Надя и современные решения в сфере человеко-машинного дизайна / Т. О. Габриелян // Баухауз и художественные школы эпохи авангарда : Материалы международной конференции. Конференция посвящена 100-летию Баухауза, Москва, 17-19 апреля 2019 года. – Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, 2019. – С. 84-85.
38. Габриелян, Т. О. Семиотическая деконструкция графической композиции цифровой презентации / Т. О. Габриелян // Наука и образование в области технической эстетики, дизайна и технологии художественной обработки материалов : материалы XII международной научно-практической конференции вузов России, Санкт-Петербург, 20-25 апреля 2020 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. – С. 363-372.

39. Габриелян, Т. О. Дизайн-программы взаимного расположения информационных и графических объектов цифровых презентаций // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов шестой международной научно-практической конференции / под общ. редакцией д-ра искусствоведения О.Г. Яцюк. – Москва: Союз дизайнеров России, АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2020. – С. 23-29.
40. Габриелян, Т. О. Семиотическое деконструирование и конструирование на примере цифровых презентаций // Визуальная культура: искусство, дизайн, медиатехнологии. Сборник научных статей XIX Всероссийской научно-практической конференции. – Омск, 2020. – С. 46-51.
41. Габриелян, Т. О. Гиперсвязность генеративного графического дизайн-продукта / Т. О. Габриелян // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху : коллективная монография по материалам Международной научной конференции, Москва, 23–24 апреля 2021 года. – Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, 2021. – С. 287-295.
42. Габриелян, Т. О. Коэффициент креативности как характеристика художественной оригинальности генеративного дизайн-продукта // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов седьмой международной научно-практической конференции (май 2021 г.) / под общ. редакцией д-ра искусствоведения О. Г. Яцюк. – Москва: Союз дизайнеров России, АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2021. – С. 29-33.
43. Габриелян, Т. О. Метафора в анимации современного комбинированного графического знака / Т. О. Габриелян // Медиаискусство – XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования : Международная научно-практическая конференция, Москва, 01–03 ноября 2022 года. – Москва: Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова, 2023. – С. 451-457.
44. Габриелян, Т. О. К вопросу об этапах изучения художественных качеств современных графических генеративных дизайн-решений / Т. О. Габриелян // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна : Сборник материалов VIII международной научно-практической конференции, Москва, 20 мая 2022 года / Под общей редакцией О. Г. Яцюк. – Москва: Союз дизайнеров России, Автономная некоммерческая организация высшего образования «Национальный институт дизайна», 2022. – С. 38-43.

45. Габриелян, Т. О. Отличительные особенности автоматизированных и искусственно-интеллектуальных графических дизайн-систем / Т. О. Габриелян // МедиаVектор. – Научный журнал: – Новосибирск-Симферополь: Изд. АНС «СибАК», 2022. – Вып. 6. – С. 39-41.
46. Габриелян, Т. О. К вопросу об эволюции творческой деятельности коммуникативного дизайнера в контексте массовых, кастомизированных и персонализированных коммуникаций / Т. О. Габриелян // Графический дизайн: традиции и инновации : Сборник научных трудов международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 23–25 ноября 2022 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2022. – С. 91-104.
47. Габриелян, Т. О. Изменение ролей коммуникаторов в сотворчестве с искусственным интеллектом (в контексте коммуникативного дизайна) / Т. О. Габриелян // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна : сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19-20 мая 2023 г.) / под общей редакцией: к.п.н. Г. А. Кувшиновой, д.п.н. И. В. Кичевой – Москва: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. – С. 183-192.
48. Габриелян, Т. О. Семиотико-интерактивная методология в практике дизайнера-графика (во взаимодействии с генеративными дизайн-системами) / Т. О. Габриелян // Наука и образование в области технической эстетики, дизайна и технологии художественной обработки материалов : Материалы XVII международной научно-практической конференции вузов России, Санкт-Петербург, 07–12 апреля 2025 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2025. – С. 913-921.

ГАБРИЕЛЯН ТИГРАН ОЛЕГОВИЧ

СЕМИОТИКО-ИНТЕРАКТИВНАЯ МЕТОДОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНА ГРАФИЧЕСКИХ КОММУНИКАЦИЙ

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание
ученой степени доктора искусствоведения

Специальность 5.10.3. Виды искусства
(Техническая эстетика и дизайн)

Бумага офсетная. Печать цифровая
Формат: А5 (60х84 1/32).
Усл. печ. л. 2,1. Тираж 100 экз. Заказ № ____
Подписано в печать «__»__ 2026 г.

Издательство-типография: ООО «Антиква», ИП Гальцовой Н. А.
295000, Российская Федерация, Республика Крым, г. Симферополь,
пер. Героев Аджимушкая 6, оф. 3,тел. : +7 (978) 891-37-01
e-mail: antikva07@mail.ru