В диссертационный совет 24.2.440.01
на базе ФГБОУ ВО «Российский государственный
художественно-промышленный университет им. С. Г. Строганова»
125080, г. Москва, Волоколамское шоссе, дом 9
http://академия-строганова.рф

ОТЗЫВ

официального оппонента **Жукова Владислава Леонидовича**, доктора искусствоведения, кандидата технических наук, доцента, профессора кафедры технологии художественной обработки материалов и ювелирных изделий Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
на диссертацию **Габриеляна Тиграна Олеговича**
«Семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций»,
представленную на соискание ученой степени доктора искусствоведения по специальности 5.10.3. Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)

На отзыв представлены автореферат и диссертация в двух томах. Первый том диссертации объемом 470 страниц состоит из введения, пяти глав, заключения и списка использованной литературы из 717 наименований. Второй том (Приложение), объемом 302 страницы содержит иллюстративный ряд из 281 иллюстраций и 86 таблиц.

Актуальность диссертационного исследования Т. О. Габриеляна безусловно представляет знаковое событие в современной научной картине мира, развивая процессы сингулярности, связанные с ростом количественных характеристик в понимании перспективной значимости эстетических оценок на уровне методологий, с использованием вычислительных систем, сетей и технологий виртуальных миров.

Обращение автора к проблеме формирования и введение семиотико-интерактивной методологии в теорию дизайна посредством графических коммуникаций обусловлено совокупностью процессов, определяющих состояние сегодняшней художественно-проектной практики: синергией междисциплинарности, цифровыми технологиями, развитием генеративной графики и искусственно-интеллектуальных систем, а также переходом от массовой коммуникации сфер и систем к массово индивидуализированным дизайн-решениям в виде метазнаков. Существенно и то, что диссертант рассматривает ряд семиотических явлений не только как внешнюю коммуникацию по отношению к многоагентным системам предметно-пространственной среды дизайна, но и как внутренний метод означивания креативной проектной деятельности, адекватной современным графическим формам. Именно поэтому заявленная тема представляется не только своевременной, но и методологически значимой для дальнейшего развития теории дизайна, как метадисциплины.

Диссертация имеет продуманную и философски-логичную *структуру*. Работа включает введение, пять глав, заключение и список используемой литературы, а также приложение, собранное в отдельный том. Уже на уровне композиции исследования заметна установка автора на системное рассмотрение проблемы: от концептуальных оснований и характеристики предметного поля — к анализу эстетики, методики, технологии, далее — к разработке целостной концептуальной темпоральной модели.

Цель исследования сформулирована как выявление основных характеристик семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированного на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений; *объект, предмет, задачи, теоретические основания* и *методы* исследования соотнесены между собой и выстроены последовательно.

Оценка структуры и содержания диссертации

Во введении автор последовательно обосновывает исследовательскую проблему, задает понятийную и методологическую структуру работы. и тем самым создавая логическую связь с дальнейшим исследованием.

В первой главе диссертант формирует концептуальные основания исследования. Существенным представляется то, что современная предметно-пространственная среда дизайна графических коммуникаций рассматривается не локально-фрагментарно, а как информационное поле взаимодействия традиционного графического дизайна, моушн-дизайна, веб-дизайна, медиадизайна, дизайна пользовательских интерфейсов и генеративного направления. Автор убедительно показывает, что все эти практики существуют не изолированно, а в сложной конфигурации локально-устойчивых структур взаимосвязи графических и коммуникативных информационных бифуркационных фазовых переходов, что и требует системного рассмотрения их в динамике визуальных когнитивных символьно-знаковых коммуникаций и семиосферы. Особое значение имеет предпринятая в главе разработка двух координатной структуры исследования: семиотико-интерактивная методология раскрывается через «вертикальную» ось, включающую эстетику, методику и технологию, и «горизонтальную» ось, охватывающую коммуникаторов, дизайн-процесс и дизайн-решение. Такая модель позволяет автору перейти от общего описания предметно-пространственной среды дизайн-объектов к по операционному дифференцирования базовых понятий и построению целостной аналитической таблицы исследования. Тем самым первая глава выполняет не только вводную, но и методологически организующую функцию, задавая язык и направление дальнейшего анализа и синтеза.

Во второй главе исследуется эстетика как взаимосвязь коммуникативных и выразительных символьно-знаковых средств. Автор прослеживает переход от единоличного участия человека в создании дизайн-решения к творческой интегративной деятельности с программно-инструктивными и искусственно-интеллектуальными системами, а также показывает, как меняется сама коммуникативная модель — от линейной схемы «одно решение для всех» к многоагентным темпоральным моделям адаптации, трансформации и персонализации и далее к диалоговой модели массовой индивидуализации по

принципу «много дизайн-решений для одного». Значимым достоинством главы является то, что эволюция коммуникации раскрывается в нарративе адресных преобразование эстетической формы дизайн-решения посредством вариативной, интерактивной и диалоговой генерации. Не менее важно и то, что автор подробно систематизирует выразительные средства дизайна графических коммуникаций, используя организационные, конструктивно-технологические, социально-культурные подходы при создании локально-устойчивых структур материального мира анимации, видеографики и другого с применением цифровых технологий.

Это позволило аксиомизировать в эстетике дизайна процессы, требующие гибридизации и органичного сращения свойств визуальных приёмов, коммуникации, медиальной среды и методов энергетической, информационной генерации в индуцировании суперпозиции художественно-проектных образов.

Третья глава посвящена методическим основаниям семиотического подхода в дизайн-деятельности, которая относится к числу наиболее теоретически значимых разделов диссертации, дополняющих теории семантики и семиологии. Диссертант последовательно рассматривает два взаимосвязанных процесса — семиотическую аналитику в части декодирования или деконструкцию, и семиотический синтез в виде кодирования творческой информации или конструирование.

Важным представляется то, что модель кодовой коммуникации в традиционном виде состоит в выявлении качественных и количественных характеристик будущего дизайн-решения посредством алгоритмов проектирования, абстрагирующих реальный и ментальные миры, и мир символов и знаков, позволяя исследовать востребованные потребительские свойства в заданном контексте, при этом в цифровой среде эта модель сохраняется, как формализованное многоуровневое выражение программно-инструктивных и генеративных художественных проектах, распределенных между различными институциональными системами. Автор подробно показывает, как первичный уровень деконструкции связан с классификацией дизайн-решений по среде существования, коммуникативным качествам, уровню коммуникативной сложности и конструктивной организации, а более глубокий уровень — с выявлением семантических, синтаксических и прагматических компонентов, а также проектной и риторической составляющих образа. Не менее содержательно раскрыт и обратный процесс — синтез, включающий проектирование композиционной схемы, структуры, цветовых и пластических решений, риторических фигур и тропов, а затем доведение решения до итоговой художественно-проектной целостности. В результате третья глава убедительно демонстрирует, что теория семиотики и семиологии, получившие дальнейшее развитие в диссертации являются фундаментальным рабочим методическим алгоритмом анализа и синтеза в создании дизайн-решений.

В четвёртой главе рассматриваются технологии создания дизайн-решения и трансформация пространства дизайн-деятельности. Автор последовательно описывает переход от традиционной мастерской к цифровой и далее к генеративной дизайн-среде, показывая, что технология в современном дизайне представляет собой не просто совокупность инструментов, а особую

организацию художественно-проектной деятельности. В главе систематизированы традиционные, цифровые, программно-инструктивные, искусственно-интеллектуальные и гибридные инструменты, выявлены их функциональные различия и роль в перераспределении профессиональных функций коммуникаторов. Особенно важным представляется анализ того, как меняется сама дизайн-среда: если традиционная среда предполагает линейную организацию работы и относительно стабильное разделение этапов, то цифровая среда обеспечивает оцифровку контента, сетевую кооперацию и декомпозицию процесса на отдельные программные операции, а генеративная среда интегрирует брифинг, проектирование, конструирование и саму генерацию в более подвижную и интерактивную систему. Автор фиксирует и перспективное свойство такой среды — возможность сохранения истории создания решения в диалоговой, многоуровневой графово-ориентированной гиперсвязной форме. Благодаря этому четвёртая глава раскрывает технологию как средовой и процессуальный фактор, непосредственно влияющий на проектные, художественные и коммуникативные качества современного дизайн-решения.

В Пятой главе представлена авторская концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии и она закономерно выступает кульминацией всей работы. В ней синтезируются результаты предыдущих разделов и раскрывается, каким образом роли коммуникаторов, дизайн-процесс и дизайн-решение могут быть переосмыслены в условиях диалогового сотворчества с генеративными системами. Существенно, что автор не ограничивается декларацией новой модели, а подробно раскрывает её внутреннюю логику: речь идет о реорганизации сущностных ролей коммуникаторов, для которых учитывается квалификационный профессиональный уровень в следующих номинациях: пользователи, как создатели концептуальных инвариантов, художники-конструкторы(дизайнеры) и администратор баз данных, а также представитель синтетической роли, совмещающий функции заказчика, редактора, пользователя и потребителя. В равной мере подробно проработан и дизайн-процесс, ориентированный на массово индивидуализированное производство решений, прямое и опосредованное взаимодействие с системой, непрерывную генерацию и редактирование версий. Особый интерес вызывает введение таких понятий, как дизайн-программа, метамедийная выразительность, непрерывная генерация, вариабельность и дизайн-программный морфинг. Именно здесь автор наиболее полно показывает, что семиотико-интерактивная методология претендует на описание не только нового инструментария, но и нового типа художественно-проектного мышления, где дизайн-решение детерминируется как открытый сложный синергетический феномен с потенциально незавершёнными структурами семиотической реальности.

Заключение обладает не формальным, а обобщающим характером. В нём автор последовательно сводит результаты двух частей исследования, показывает, каким образом эволюция ролей коммуникаторов, дизайн-процесса и дизайн-решения подводит к необходимости появления новой модели семиотико-интерактивной методологии и формулирует логику внутренней связанности их основных характеристик в завершении данного этапа научной работы.

Научная новизна исследования определяется, прежде всего, самой постановкой проблемы и способом ее решения. Автором разработана концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии, отвечающая требованиям современного дизайна графических коммуникаций; системно рассмотрены эстетические, методические и технологические составляющие этой методологии; определены действующие роли коммуникаторов, дизайн-процесса и критерии качества дизайн-решения на традиционном, цифровом и генеративном этапах; предложена классификация дизайн-решений по выразительным средствам, коммуникативным и конструктивным свойствам. Особо следует отметить, что семиотический подход в работе обоснован как универсальный способ деконструкции и конструирования дизайн-решения в условиях программно-инструктивной и искусственно-интеллектуальной генерации.

Степень обоснованности научных положений, выводов и практических рекомендаций, сформулированных в диссертации.

Диссертант последовательно обосновывает положение о том, что семиотико-интерактивная методология адекватна дизайну графических коммуникаций, ориентированному на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных решений. В числе ключевых характеристик этой методологии автор выделяет новую конфигурацию ролей коммуникаторов, модель массовой индивидуализации по принципу «много дизайн-решений для одного», метамедийную выразительность, применение инструментальной триады, а также такие свойства современного дизайн-решения, как непрерывная генерация, дизайн-программный морфинг, динамическая семиотическая деконструкция и соразмерность глобальной дизайн-среде/дизайн-системе. Эти положения представляют научный интерес и обладают творческим информационным проектно-методологическим потенциалом.

Теоретическая значимость работы состоит в расширении и дополнении существующих методологических подходов в предметно-пространственной среде дизайн-объектов графических коммуникаций. Автор убедительно показывает, что современная генеративная ситуация требует не частной корректировки традиционных проектных процедур, а переосмысления самой логики художественно-проектной деятельности. В этом смысле диссертация вносит вклад не только в теорию дизайна, но и в разработку междисциплинарного поля на стыке искусствоведения, семиотики и семиологии теории коммуникации и информатики. Работа формирует категориальный и понятийный аппарат, позволяющий описывать те процессы, которые в реальной проектной практике уже стали нормой, но еще недостаточно корректны в научном плане.

Практическая значимость исследования также представляется существенной. Диссертантом показано, что разработанная методология может быть применена при создании адаптивных генеративных графических коммуникаций, при оптимизации распределения ролей в дизайн-процессе, в обновлении образовательных программ и профессиональных стандартов, а также в разработке и использовании цифровых семиотических инструментов,

включая программное обеспечение Sigra. Важно, что работа не ограничивается декларацией прикладного эффекта, а связывает теоретическую модель с конкретными направлениями ее внедрения в профессиональную и образовательную среду.

Соискателем Т. О. Габриеляном выполнен большой объем работы, определяющий теоретическую и практическую значимость исследования. Структура исследования выстроена грамотно и изложена грамотным научным языком.

Высокая достоверность научных результатов подтверждается широким перечнем исследованных источников. Основные положения диссертации опубликованы в 47 научных работах, включая 19 статей в рецензируемых изданиях из перечня ВАК, в том числе 2 публикации в издании, входящем в международную базу цитирования; получены 3 свидетельства о регистрации программы для ЭВМ Sigra. Результаты исследования отражены в учебно-методических изданиях, монографии, внедрены в преподавательскую практику и многократно представлены на научных конференциях.

Автореферат отражает основные положения диссертационного исследования. Представленный материал полностью соответствует требованиям, предъявляемым к работам на соискание учёной степени доктора искусствоведения. Содержание диссертации соответствует паспорту научной специальности 5.10.3. Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн), утверждённому ВАК при Минобрнауки России, включая вопросы общей теории и истории дизайна, дизайна информационной среды, коммуникативных аспектов дизайна, методологии проектной деятельности, семиотических проблем дизайна и цифровых технологий в дизайне. Это соответствие не носит формального характера, а подтверждается всем содержанием работы.

В целом работа представляет самостоятельное, законченное, целостное системное исследование. Отличается высоким уровнем теоретической проработки, стремлением автора к понятийной точности и системному обобщению. Логика изложения соответствует поставленным задачам, а система исследования способствует поступательному раскрытию темы.

Замечания по работе

1. В диссертации при выявлении основных характеристик семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций не учтены три основные модели коммуникаций: кодовая, инференциональная и интеракционная как предметы для сравнительного анализа исследования.

2. В определении научной новизны исследования при рассмотрении применяемых в данной работе технологий, не уделено внимание когнитивной науке, анализирующей сущности, свойства и коммуникации, представленные образами дизайн-решений, отличающихся от традиционного абстрактного понимания по форме эмпирического, экспертного воздействия. Это означает, что здесь важное значение имеет метафорическое и цифровое моделирование, а также эксперимент и проверка в противоположность построению теорий и гипотез.

3. Диссертационное исследование имеет междисциплинарный характер, но для полного представления научной картины мира в диссертации был

использован очень ограниченный перечень естественно-гуманитарных дисциплин, которые имеют конкретное отношение к процессам проектирования.

4. В диссертационном исследовании по данным проблемам можно было бы рассмотреть вопросы информационной безопасности в отношении конкурентно-коммерческих отношений.

5. Следует отметить чрезвычайно широкий хронологический и предметный охват исследования. Автор сознательно выстраивает анализ от этапа становления традиционного графического дизайна к современным генеративным и искусственно-интеллектуальным практикам, одновременно привлекая обширный круг направлений, инструментов и типов дизайн-решений. Такая широта, безусловно, усиливает масштаб работы, однако местами приводит к тому, что историко-описательная линия оказывается менее насыщенной.

6. Некоторые авторские термины и концептуальные обозначения — такие, как «дизайн-программный морфинг», «глобальная семиотическая дизайн-среда/дизайн-система», «много дизайн-решений для одного» — представляются продуктивными и эвристически сильными, однако в перспективе дальнейшего использования в научном и образовательном обороте нуждаются в еще более строгой операционализации и в дополнительном уточнении критериев их прикладной верификации. Для докторского исследования подобное замечание не является принципиальным недостатком, но указывает на перспективу продолжения начатой автором методологической работы.

7.Учитывая выраженную прикладную направленность диссертации, значительное количество таблиц, схем и визуально-проектного материала, а также обращение автора к собственному программному инструментарию, представляется, что отдельное приложение с систематизированными кейсами, визуальными примерами и более концентрированным представлением возможностей *Sigra* усилило бы наглядность исследования и сделало бы его практический эффект еще более очевидным.

Высказанные замечания, однако, не снижают общей высокой оценки диссертационного исследования. Напротив, они подтверждают его масштаб, проблемную насыщенность и способность стимулировать дальнейшую научную дискуссию о трансформации современной проектной культуры в условиях генеративных и искусственно-интеллектуальных технологий.

Заключение по работе

Диссертационная работа Габриеляна Тиграна Олеговича «Семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций» по актуальности, структуре, содержанию, научной новизне и практической значимости соответствует требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени доктора наук, а также соответствует пп. 9-14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842 (со всеми изменениями и дополнениями, в текущей редакции), и паспорту специальности 5.10.3 Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн), так как представляет собой законченную научно-квалификационную работу, в которой на основании выполненных автором исследований решена научная проблема формирования

методологии проектирования и конструирования объектов дизайна графических коммуникаций, реализуемой в семиотическом формате и ориентированной на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений, что соответствует актуальным тенденциям развития проектной культуры, а её автор, Габриелян Тигран Олегович, заслуживает присуждения ученой степени доктора искусствоведения по специальности 5.10.3 Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн).

Жуков Владислав Леонидович,
доктор искусствоведения, кандидат технических наук, доцент,
профессор кафедры технологии художественной обработки материалов и ювелирных изделий Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
Почтовый адрес организации: Б. Морская ул., д. 18, Санкт-Петербург, 191186.
Контактный телефон: +7(911)974-96-82.
E-mail: vl_zhukov@mail.ru
Сайт: http://www.sutd.ru

15.04.2026

Подпись Жукова В.Л.
ЗАВЕРЯЮ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»