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 доктора искусствоведения
Грубер-Михайловой Александрины Сергеевны
на диссертационную работу 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 содержит 433 страниц текста исследования, состоящего из введения, трех глав, заключения и 37 страницы библиографического списка из 717 наименований на русском и иностранных языках. Второй том (Приложение) объемом 302 страниц содержит иллюстративный ряд из 281 иллюстраций, 86 таблиц и соответствующие подписи.

Актуальность исследования. Диссертация Габриеляна Тиграна Олеговича посвящена современному дизайну графических коммуникаций, направленному на создание массово-индивидуализированных генеративных цифровых дизайн-решений. Современный этап развития дизайна графических коммуникаций характеризуется сменой парадигмы к проектированию массово-индивидуализированных генеративных цифровых решений, что обусловлено рядом аспектов. Во-первых, междисциплинарность, выражающаяся в интеграции различных направлений графического дизайна в синтетических решениях, сочетающих традиционную статику с выразительными средствами анимации, интерактивности и генеративного программирования. Во-вторых, цифровизация, обогащающая традиционные выразительные средства новыми цифровыми техниками. В-третьих, массовая индивидуализация коммуникаций, благодаря которой становится возможным создание множества вариативных дизайн-решений, адаптированных под конкретного потребителя и коммуникативную ситуацию. В-четвертых, особую значимость приобретает семиотический подход, который актуализирует связь между содержанием и его графическим выражением. Совокупность данных тенденций не просто обновляет инструментарий дизайнера, но фундаментально трансформирует методологию художественно-проектной деятельно-

сти, создавая условия для реализации способности выстраивать семиотически выверенные коммуникации в условиях массовой индивидуализации.

Таким образом, проблема исследования заключается в отсутствии методологии, соответствующей новым реалиям: современный дизайн графических коммуникаций, ориентированный на создание массово-индивидуализированных генеративных цифровых продуктов, требует разработки теоретической базы в контексте семиотического подхода.

Именно выявлению основных характеристик семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированного на создание массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений и посвящена работа соискателя, что стало целью настоящего исследования. Для ее достижения автором последовательно сформулированы задачи, определены объект, предмет и границы исследования. Объектом исследования является дизайн графических коммуникаций, а предметом – семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций, ориентированная на создание массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

Научная новизна исследования заключается в разработке методологии художественно-проектной деятельности, отвечающей требованиям современного дизайна графических коммуникаций и обеспечивающей взаимосвязь теоретической концепции (семиотико-интерактивный подход) с возможностями её практической реализации в современном цифровом пространстве. Ключевые составляющие художественно-проектной деятельности – эстетика (коммуникативные и выразительные средства), методика (анализ и синтез), технологии (инструментарий и среда), а также роли коммуникаторов, дизайн-процесс и качества результата – рассмотрены системно, всесторонне и эволюционно от традиционного этапа к цифровому и генеративному.

В диссертации семиотический подход обоснован как универсальный инструмент аналитики и синтеза дизайн-решений с выявлением преемственных связей и адаптаций к современным реалиям, включая генеративные и ИИ-форматы.

Автором предложена классификация современных дизайн-решений по выразительным средствам, коммуникативным и конструктивным качествам, на базе чего показано, как эстетические качества, принципы семиотико-интерактивной разработки и инструментарий реализуются в конкретной дизайн-среде.

Степень обоснованности научных положений, выводов и практических рекомендаций, сформулированных в диссертации, обеспечивается комплексным применением общенаучных и специальных методов, адекватных цели и задачам исследования. Теоретико-методологическая база подкреплена репрезентативным эмпирическим материалом и результатами внедрения в педагогическую и проектную практику. Достоверность полученных выводов подтверждается логикой исследования, соответствием методов поставленным задачам, а широкой

апробацией основных положений работы. Положения, **выносимые на защиту**, представлены в автореферате, тексте диссертации и иллюстративном материале.

Результаты диссертационного исследования опубликованы в 48 научных публикациях, в т.ч. 19 – в изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России, 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.

Основные положения диссертации апробированы на 30 международных, всероссийских и региональных научно-практических конференциях и семинарах, отражены в 5 научных и учебно-методических изданиях, включая монографию «Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация» и ряд пособий, посвященных семиотико-интерактивной методологии, коммуникативному и мультимедийному дизайну, а также внедрены в учебный процесс ФГАОУ ВО «КФУ им. В. И. Вернадского» при чтении дисциплин «Основы графического дизайна», «Коммуникативный и мультимедийный дизайн», «Современные медиа в визуальных искусствах и дизайне», «Композиция в графических коммуникациях» и «Основы анимации». Отдельно необходимо отметить авторскую разработку Sigra — веб-редактора семиотических интеллект-карт.

Теоретическая значимость диссертационного исследования заключается в формировании целостной системы семиотико-интерактивной методологии, интегрирующей достижения дизайна графических коммуникаций, семиотики и информатики в контексте развития генеративных дизайн-систем. Предложенная методология развивает теоретические представления о проектной культуре, раскрывая три взаимосвязанных вектора трансформации дизайна в условиях цифровизации: антропологический (переосмысление роли коммуникатора как субъекта сотворчества с генеративными системами, освоение инструментальной триады и деятельности в концептуально-генеративной семиотической среде), процессуальный (обоснование эволюции дизайн-процесса в сторону массовой индивидуализации, метамедийной выразительности и реализации проектных этапов в семиотическом формате) и объектный (систематизация новых характеристик дизайн-решений: непрерывная генерация, дизайн-программный морфинг, динамическая семиотическая деконструкция, а также инструментальность дизайн-программ и их соразмерность глобальной семиотической среде).

Совокупность выявленных характеристик позволяет расширить существующее методологическое поле дизайна графических коммуникаций, предлагая системное видение проектной деятельности в условиях цифровой трансформации.

Практическая значимость исследования состоит в разработанной семиотико-интерактивной методологии как фундаментальной основе методов, инструментов и организационных ролей для создания массово-индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

Ее применение обеспечивает комплексный практический эффект в разнооб-

разных направлениях: ускорение и оптимизация затрат при разработке адаптивных графических коммуникаций, повышение выразительности и функциональности генеративного контента, оптимизация распределения ролей в дизайн-процессе (человек-дизайнер, ИИ-аналитик, дизайнер-генератор и др.).

Результаты и материалы диссертации могут быть использованы для создания актуальных образовательных программ и профессиональных стандартов, соответствующих требованиям цифровой трансформации отрасли, а также для внедрения в практику новых цифровых семиотических инструментов.

Общая характеристика работы. Исследование выполнено на высоком методическом уровне, логически структурировано и детально проработано. Во введении обосновывается актуальность работы, определяются объект и предмет исследования, четко формулируются цель, задачи и методы исследования, раскрываются ее научная новизна, теоретическая и практическая значимость, а также положения, выносимые на защиту, свидетельствуя о глубоком понимании автором сути исследования.

В первой главе «Концептуальные основания изучения семиотико-интерактивной методологии» рассматривается пространство современного дизайна графических коммуникаций, раскрывая многообразие и взаимное существование его различных направлений, делается акцент на ведущей роли коммуникативного характера, задавая тем самым междисциплинарный характер исследования. Аргументируется актуальность семиотического подхода в современной теории и практике дизайна графических коммуникаций, включая генеративный компонент (дизайн-программу). Автором буквально препарируется семиотико-интерактивная методология и формируется система исследования, включающая в себя компоненты вертикальной и горизонтальной осей: эстетику, методику, технологию, коммуникаторы, дизайн-процесс, дизайн-решение (табл. I.1, рис. I.1) с высоким уровнем детализации. Подробно и на разных уровнях рассматриваются характеристики компонентов системы исследования, формируя понятийный аппарат диссертационного исследования. К коммуникативным характеристикам дизайн-решений в традиционном дизайне графических коммуникаций (информационность, художественность, лаконичность и системность) автор добавляет интерактивность, скоростные коммуникативные характеристики (статичность и динамичность), генеративность и особенности индивидуализации (табл. I.4-5, 15). Красной линией в этой главе является трехчастное рассмотрение семиотического инструментария художественно-проектной деятельности в традиционной, цифровой и генеративной среде.

Во второй главе «Эстетика как взаимосвязь коммуникативных и выразительных средств» ключевой идеей становится эволюция коммуникативности и переход от единоличной к сотворческой, от массовой к индивидуализированной, от традиционного дизайн-решения к сгенерированному – автор аргументирует изменение коммуникативной модели дизайн-процесса от линейной к реактивной

и диалоговой. Обозначая, что деятельность в сфере коммуникаций требует синтеза традиционного искусства и цифровых технологий, автор прослеживает переосмысление классических выразительных средств в цифровой среде и подчеркивает, что в генеративном дизайне творческий процесс строится на взаимодействии с программой через пошаговые алгоритмы или с помощью искусственного интеллекта. Выявляются средства, формирующие выразительность дизайн-решений: автор отмечает обогащение традиционных выразительных средств графических коммуникаций цифровыми, медийными и дизайн-программными, выделяя системность (комплексный взгляд на дизайн-решение), инвариантность (наличие неизменяемых стилеобразующих принципов и компонентов), предсказуемость вариативного результата. При этом обращается внимание на потерю выразительности реальных материалов в цифровой среде, что компенсируется их имитацией. Очень показательна эволюция коммуникативных моделей дизайн-процесса: линейная («одно дизайн-решение для всех» и «одно дизайн-решение для многих», реактивная («адаптация дизайн-решений для одного»), диалоговая («много дизайн-решений для одного»)(Рис. II.6.).

Третья глава «Методические основания семиотического подхода в контексте дизайн-деятельности» посвящена ключевым методическим подходам – семиотической аналитике и семиотическому синтезу. Семиотическую аналитику автор рассматривает через этапы эволюции (традиционный, цифровой, кастомизационный, цифро-генеративный и концептуально-генеративный), разнообразное распределение ролей участников от синкретичного восприятия в традиционном дизайне до активного участия всех субъектов, от шаблонизированного формата к полноценному брифингу с учетом кастомизации и персонализации. Семиотический синтез рассматривается автором как обратный процесс.

В главе проводится детальное рассмотрение поэтапной работы от определения вида дизайн-решения, уточнения видовых характеристик по организационно-структурной сложности и отличительным качествам дизайн-решения, их реализации в различных комбинациях до формирования первичного концепта дизайн-решения и продумывания его проектной и художественной составляющих посредством формирования семиотических планов: семантики, синтактики и прагматики. Блок представления дизайн-решений различной методологии богато проиллюстрирован примерами из реальной практики и представлен в обобщенной структурированной табличной форме (табл. III.5, 10), наглядно демонстрирующей взаимосвязи. Также четко прописаны роли (заказчика / дизайнера-профессионала / дизайнера-редактора / дизайнера-генератора / пользователя / потребителя в зависимости от методологии и реализуемого дизайн-процесса.

В четвертой главе «Технологии создания дизайн-решения» исследуется эволюция инструментально-материальной базы дизайна — от традиционных к цифровым и генеративным системам и рассмотрена рассматривает специфику дизайн-среды и дизайн-системы как факторов, определяющих качественные харак-

теристики проектных решений. Автор сопоставляет традиционные материальные инструменты с цифровыми (в пассивной и реактивной формах), а также прослеживает трансформацию пространства дизайн-деятельности в исторической перспективе развития графических коммуникаций.

В главе подробно раскрываются механизмы цифро-генеративной и концептуально-генеративной методологий. Центральным тезисом выступает положение о синкретичности замысла и формы его хранения в сознании дизайнера. Показано, что работа с генеративными системами требует пошагового инструментального взаимодействия, сохраняя при этом коллективный характер проектной деятельности в цифровой среде.

Также отмечается эволюция способов фиксации проектной деятельности в цифровой среде, чей базовый уровень реализуют графические редакторы, сохраняющие последовательность дизайн-решения. Более совершенный механизм предлагают средства коллективной работы, фиксируя расширенную метаинформацию и формируя многомерную историю проектирования. Дальнейшее развитие данная модель получает в пошаговых программно-инструктивных и искусственно-интеллектуальных дизайн-системах.

В пятой главе «Концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии» описывается концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии в современном дизайне графических коммуникаций, включая три взаимосвязанных компонента: роли коммуникаторов, дизайн-процесс и дизайн-решение (табл. V.32). Каждый компонент раскрывается через три аспекта: эстетический, методический (семиотический анализ и синтез) и технологический (инструментарий, материалы, особенности дизайн-среды/системы). Автор рассматривает эстетику диалоговой генеративности и дизайн-программного метамедийного морфинга, методику формирования динамических семиотических моделей, концептуально-генеративную, полиинструментальную глобальную дизайн-среду/дизайн-систему и художественный образ (художественная составляющая), существующий как пространство, способное изменяться в зависимости от требований проектного задания. Интенции коммуникаторов реализуются в диалоговом (сотворческом) взаимодействии с генеративными дизайн-системами (программно-инструктивными и ИИ-системами), которое протекает в семиотическом поле. В рамках такого сотворчества роли участников переосмысливаются и перераспределяются: основным выразительным средством, по мысли автора, становится сама дизайн-программа.

Метамедиа, как показано в исследовании, реализует синтез выразительных и коммуникативных качеств различных медиапоколений: от традиционных статичных форм (восходящих к пластическим искусствам) и динамичных искусств до интерактивности мультимедиа, гиперсвязности гипермедиа и генеративности гибридных сред. Этот синтез формирует принципиально новую проектную реальность, объединяющую в себе свойства всех предшествующих систем.

Исследование Габриеляна Тиграна Олеговича выполнено на высоком уровне, отличается логичной структурой, ясностью изложения и убедительной аргументацией. Работа соответствует Паспорту научной специальности 5.10.3 Виды искусства (техническая эстетика и дизайн). Автореферат полностью отражает основное содержание диссертации, наполнен фактологическим материалом. Богатый иллюстративный материал второго тома диссертации, включающий рисунки и подробные авторские схемы, дополняет последовательное раскрытие темы. Несомненным достоинством и результатом исследования является концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированного на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений и разработка веб-редактора семиотических интеллект-карт Sigra — инструментарий для дизайнеров-профессионалов, позволяющий применять семиотико-интерактивную методологию на практике.

Несмотря на несомненную целостность и завершенность исследования, представляется возможным высказать ряд **рекомендаций и замечаний, направленных на дальнейшее совершенствование работы**:

1. В разделе «Методика исследования» автореферата желательно более детально представить конкретные примененные методы. В текущей редакции эта информация раскрыта полнее в тексте самой диссертации, чем в автореферате.

2. Также в методику исследования целесообразно добавить указание на междисциплинарный метод, поскольку работа затрагивает синтез различных видов деятельности.

3. В названии второй главы фигурирует понятие «эстетика», которое в такой формулировке отсутствует в постановке задач, хотя по смыслу оно там подразумевается.

4. В заключении автор структурировал выводы по теоретической и практической части, что верно отражает дуалистичность работы. Однако для удобства соотнесения результатов с ходом исследования выводы можно было бы сгруппировать в большей взаимосвязи с поставленными задачами.

5. Работа содержит богатый наглядный материал, однако некоторые авторские таблицы нуждаются в доработке для достижения большей ясности. В частности, таблица I.3 «Система исследования...», при всей своей структурности и оригинальной идее сочетания осей, по форме напоминает морфологическую матрицу. Отношение к ней как к матрице позволило бы дополнить некоторые образовавшиеся пустоты, заполнить ячейки на пересечениях исследовательскими компонентами.

Однако стоит отметить, что указанные замечания носят исключительно рекомендательный характер и ни в коей мере не снижают высокой научной и практической значимости диссертационного исследования.

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 п. 9 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени доктора наук, 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. Все вышесказанное позволяет прийти к заключению, что автор работы, Габриелян Тигран Олегович, заслуживает присуждения ученой степени доктора искусствоведения по специальности 5.10.3 Виды искусства (техническая эстетика и дизайн).

Официальный оппонент:
доктор искусствоведения
(17.00.06 – техническая эстетика и дизайн),
доцент, профессор кафедры дизайна
Института архитектуры и дизайна
Казанского государственного
архитектурно-строительного
университета

Грубер-Михайлова
Александрина Сергеевна

Собственноручную подпись
А.С. Грубер-Михайловой
удостоверяю
Начальник Отдела кадров
Вахитова
«23» 03 2026 г.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Казанский государственный архитектурно-строительный университет»
Адрес: 420043 Республика Татарстан, г. Казань, ул.Зеленая, д. 1
Телефон: +7 (843) 510-46-01
Адрес официального сайта в сети «Интернет»: https://www.kgasu.ru/
E-mail: info@kgasu.ru