Отзыв официального оппонента

на диссертацию **Габриеляна Тиграна Олеговича**
«Семиотико-интерактивная методология
современного дизайна графических коммуникаций»
представленную на соискание учёной степени **доктора искусствоведения**
по научной специальности **5.10.3. Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)**

1. Общая характеристика диссертационного исследования

Диссертация Т. О. Габриеляна посвящена разработке и обоснованию авторской *семиотико-интерактивной методологии* современного дизайна графических коммуникаций в условиях стремительного роста генеративных программно-инструктивных и искусственно-интеллектуальных дизайн-систем. Исследование выполнено на кафедре промышленного дизайна РГХПУ им. С. Г. Строганова.

Работа отличается значительным объёмом и высокой степенью проработанности: диссертация состоит из двух томов (первый — текст исследования объёмом 470 страниц; второй — иллюстративное приложение объёмом 302 страницы, включающее 281 рисунок и 86 таблиц), включает введение, пять глав (двенадцать параграфов), заключение и список литературы из 717 наименований.

Содержание диссертации выстроено логично и методологически последовательно: от постановки проблемы и конструирования системы исследования — к историко-эволюционному анализу эстетических, методических и технологических параметров дизайна графических коммуникаций и далее — к формированию целостной концептуальной модели авторской методологии. Структурный каркас исследования зафиксирован в оглавлении: главы I–V охватывают концептуальные основания, эстетические характеристики, методические основания семиотического подхода, технологии создания дизайн-решения и итоговую концептуальную модель семиотико-интерактивной методологии.

Тип исследования определён автором как теоретико-эмпирический; границы исследования очерчены через необходимость видеть «современность» как результат исторической эволюции — от традиционного графического дизайна к цифровизации и далее к генеративным направлениям.

2. Актуальность темы

Актуальность диссертации обусловлена изменением парадигмы графической коммуникации в цифровой среде: сегодня дизайн-решения всё чаще становятся *динамичными, интерактивными, генеративными*, а сама дизайн-деятельность — распределённой между человеком и искусственно-интеллектуальными агентами. Автор фиксирует реальность существования множества сервисов, способных генерировать дизайн-решения различных типов (логотипы, плакаты, видео, презентации, иллюстрации и др.), при этом значительная часть таких решений носит гибридный характер — совмещает программно-инструктивные и искусственно-интеллектуальные компоненты.

На этом фоне проблема методологического обеспечения проектной деятельности в дизайне графических коммуникаций приобретает принципиальный характер: речь идёт не только о «новых инструментах», но о *перестройке ролей участников, трансформации дизайн-процесса* и *переопределении статуса и характеристик дизайн-решения*. В качестве ответа на

вызов современности диссертация предлагает системную рамку — семиотико-интерактивную методологию, определяемую как система принципов и методов *семиотической деконструкции и синтеза*, а также *реактивного и диалогового взаимодействия*, ориентированная на создание и использование массово-индивидуализированных генеративных цифровых дизайн-решений.

3. Цель, задачи, объект и предмет исследования

Цель исследования сформулирована как выявление основных характеристик семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированного на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

Задачи исследования логически раскрывают цель: от описания концептуальных оснований и взаимосвязи коммуникативных и выразительных средств — к подтверждению применимости семиотического методического аппарата (аналитики/деконструкции и синтеза/конструирования), систематизации инструментов и материалов и, наконец, разработке концептуальной модели методологии.

Объектом исследования выступает дизайн графических коммуникаций; предметом — семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций, ориентированная на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений.

4. Методологическая база и степень обоснованности результатов

Ключевое достоинство диссертации — чётко выстроенная *система исследования*: автор предлагает рассматривать методологию дизайна графических коммуникаций как пересечение «вертикальной оси» (эстетика — методика — технология) и «горизонтальной оси» (коммуникаторы — дизайн-процесс — дизайн-решение), что позволяет изучать явление одновременно в синхронии и диахронии.

Особенно важно, что система не остаётся абстрактной схемой: она развёрнута как инструмент операционализации понятий и аналитического движения по материалу (автор описывает таблицу как модель, где в «ячейках пересечения» формулируются конкретные исследовательские компоненты).

Обоснованность выводов поддерживается:

- междисциплинарностью подхода (дизайн — семиотика — информатика) и заявленной теоретической задачей формирования целостной системы семиотико-интерактивной методологии;
- обращением к разнородному эмпирическому материалу и построением классификаций по выразительным средствам, коммуникативным и конструктивным качествам;
- логикой «двухчастной» конструкции исследования: первая часть — реконструкция эволюции, вторая — разработка концептуальной модели.

5. Научная новизна

Научная новизна диссертации определяется прежде всего самим предметом и способом его теоретического удержания: автор не ограничивается описанием «трендов» генеративного

дизайна, а конструирует методологию как систему, включающую эстетический, методический и технологический уровни.

В качестве существенных научных результатов следует выделить:

1. *Разработку концептуальной модели семиотико-интерактивной методологии*, ориентированной на массово-индивидуализированные цифровые генеративные дизайн-решения.
2. *Определение методологии через системную связку «коммуникаторы — дизайн-процесс — дизайн-решение»*, раскрываемую в эстетических, методических и технологических характеристиках.
3. *Введение и описание новых ролевых конфигураций коммуникаторов*, включая искусственно-интеллектуального аналитика, дизайнера-профессионала, представителя синтетической роли и дизайнера-генератора, а также их функциональное распределение по этапам проблематизации, проектирования и конструирования.
4. *Формирование модели дизайн-процесса массовой индивидуализации «много дизайн-решений для одного»*, включающей прямую, опосредованную и синтетическую генерацию и трактовку проектных этапов в семиотическом формате.
5. *Описание качеств дизайн-решения в семиотико-интерактивной логике*: непрерывная генерация (завершённость в синхронии при незавершённости в диахронии), дизайн-программный морфинг и «версийность», динамическая семиотическая деконструкция/синтез, гиперсвязность и соразмерность глобальной дизайн-среде/дизайн-системе.

Отдельного внимания заслуживает определение феномена *дизайн-программного морфинга* как выразительного качества диалогового дизайн-решения, где версийность и скорость переходов между версиями становятся самостоятельным художественным фактором.

6. Теоретическая и практическая значимость

Теоретическая значимость диссертации заключается в формировании целостной системы семиотико-интерактивной методологии, объединяющей достижения дизайна графических коммуникаций, семиотики и информатики в контексте генеративных дизайн-систем.

Существенным является и то, что семиотический подход показан не как «внешняя» интерпретация, а как универсальный способ аналитики (деконструкции) и синтеза (конструирования) дизайн-решения, способный адаптироваться к программно-инструктивным и искусственно-интеллектуальным реалиям.

Практическая значимость автором сформулирована конкретно и убедительно: применение методологии позволяет ускорить и удешевить создание адаптивных генеративных коммуникаций, повысить выразительность и функциональность контента, оптимально распределять роли участников, формировать новые образовательные программы и профессиональные стандарты, а также использовать новые типы цифровых семиотических инструментов (в частности ПО Sigra).

7. Анализ содержания диссертации по главам

Глава I. Концептуальные основания и система исследования

В первой главе автор обосновывает пространство современного дизайна графических коммуникаций как комплекс взаимосвязанных направлений (графический дизайн, моушн-

дизайн, медиадизайн/веб/GUI, генеративный дизайн), сосуществующих в сложной обусловленности графической и коммуникативной составляющих.

Ключевой вклад главы — построение системы исследования через вертикальную и горизонтальную оси и операционализация базовых понятий.

Важно, что уже здесь автор рассматривает развитие нейросетевых генеративных систем как фактор смещения методологии художественно-проектной деятельности в сторону семиотического подхода, тем самым задавая перспективу всего исследования.

Глава II. Эстетика: связь коммуникативных и выразительных средств

Во второй главе убедительно раскрыта эволюция коммуникативности: от линейных моделей массовой коммуникации («одно для всех/для многих») к реактивной модели адаптации («для одного») и далее — к диалоговой массовой индивидуализации («много для одного»).

Значимо, что изменения коммуникативной модели показаны как фактор перестройки выразительных средств: к традиционным прибавляются цифровые, медийные и дизайн-программные, а генеративные системы рассматриваются как носители новых выразительных возможностей.

Глава III. Методические основания семиотического подхода

Третья глава демонстрирует методическую «сердцевину» исследования: семиотическая аналитика/деконструкция и семиотический синтез/конструирование описаны как взаимодополняющие процедуры. Автор предлагает классификацию дизайн-решений (по среде существования, коммуникативным качествам, уровням сложности и конструктивной организованности) и связывает её с выявлением семантики, синтактики и прагматики, а также с проектной и риторической составляющими.

Методически продуктивным является рассмотрение метонимии и метафоры как наиболее часто применяемых «дизайн-программ» в художественной (риторической) составляющей синтеза дизайн-решения.

Глава IV. Технологии создания дизайн-решения

В четвёртой главе автор систематизирует традиционные, цифровые и генеративные инструменты и показывает трансформацию дизайн-среды как «мастерской» и как социокультурного пространства. В качестве важной категории вводится различение синкретичности, интерактивности и кооперации как параметров дизайн-среды.

Показаны изменения роли дизайнера-профессионала: от мастера традиционной мастерской — к мастеру цифровой и далее — к мастеру генеративной мастерской, работающему с интегрированными программно-инструктивными и искусственно-интеллектуальными дизайн-программами.

Глава V. Концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии

В пятой главе методология определяется как система принципов и методов (семиотическая деконструкция/синтез + реактивное/диалоговое взаимодействие) и как основание для проектной практики массово-индивидуализированных генеративных решений.

Отдельно подчеркнём:

- разработку модели дизайн-процесса «много дизайн-решений для одного» и механизмов прямой/опосредованной/синтетической генерации;
- концепт *инструментальной триады* (цифро-семиотический, дизайн-программный, семиотико-интерактивный инструментарий) и требование полиинструментальности коммуникаторов;

- концепцию полиинтерфейсной глобальной семиотической дизайн-среды/дизайн-системы (графический, голосовой, нейронный интерфейс) как горизонта развития проектного взаимодействия человека и генеративных систем.

8. Положения, выносимые на защиту: оценка убедительности

Сформулированные автором положения, выносимые на защиту, содержательно соотносятся с корпусом глав и выводов. Они охватывают:

- определение ролей коммуникаторов и их функциональную обособленность (включая искусственно-интеллектуального аналитика и синтетическую роль), владение инструментальной триадой и специфику деятельности в глобальной дизайн-среде/системе;
- описание дизайн-процесса как массовой индивидуализации «много для одного», метамедийной выразительности и проектирования/конструирования в семиотическом формате;
- фиксацию ключевых качеств дизайн-решения: непрерывная генерация, дизайн-программный морфинг, динамическая семиотическая деконструкция/синтез, гиперсвязность и соразмерность глобальной дизайн-среде.

Представляется, что указанные положения обладают достаточной степенью обоснованности и целостности: они являются не декларациями, а «узлами» модели, подтверждаемыми логикой исследования и материалом.

9. Апробация результатов

Результаты исследования опубликованы в 47 научных работах; 19 статей размещены в изданиях из перечня ВАК, включая 2 статьи в журнале, входящем в международную базу цитирования Web of Science (ядро РИНЦ). Получены 3 свидетельства регистрации программы для ЭВМ Sigra (№2025611279, №2025615631, №2025616918).

Также результаты отражены в учебно-методических и монографических изданиях, что дополнительно подтверждает внедренческий потенциал работы.

10. Дискуссионные вопросы и замечания

Высказанные ниже замечания носят уточняющий и развивающий характер и не снижают общей высокой оценки диссертации.

1. *Терминологическая плотность и «уровни» понятий.* Диссертация вводит большой понятийный аппарат (семиотическая дизайн-программа, дизайн-среда/дизайн-система, гиперсвязность, семиотико-интерактивный инструментарий, дизайн-программный морфинг и др.). При том, что автор проводит операционализацию базовых понятий и предлагает системную таблицу исследования, хотелось бы в тексте диссертации видеть более явное «разведение» уровней: где понятие выступает как аналитическая категория, где — как элемент проектного языка, а где — как технологическая метафора/прогноз.
2. *Синтетическая роль и аналитик цифрового профиля: методология vs этика/право.* В модели взаимодействия существенную роль играют мониторинг и корректировка проектного задания на основе цифрового профиля пользователя/потребителя.

Представляется, что для полноты методологической рамки стоило бы хотя бы пунктирно обозначить ограничения и риски (согласие, прозрачность, манипулятивность, приватность), поскольку они напрямую влияют на коммуникационную «валидность» и гуманитарную легитимность диалогового дизайн-процесса.

3. *Эмпирические «проверки» модели.* Диссертация демонстрирует широкую классификационную и системную работу по эмпирическому материалу и связывает теоретическую модель с практическим применением.
   Вместе с тем для усиления доказательности «концептуальной модели» полезно было бы показать не только кейс со Сбером, но и другие развернутые кейсы в формате: постановка задачи → семиотическая деконструкция → формирование дизайн-программы → генерация/морфинг → оценка результата по коммуникативным и выразительным критериям.
4. *Инструментальная триада и границы инструментов.* Триада (цифро-семиотический / дизайн-программный / семиотико-интерактивный инструментарий) представлена подробно и продуктивно.
   Однако при практическом внедрении, вероятно, потребуется более жёсткое разграничение сценариев применения: где заканчивается «цифро-семиотическое» (как след действий в редакторе) и начинается «семиотико-интерактивное» (как редактирование знаково-графовой структуры), и какова роль стандартов совместимости данных между этими слоями.
5. *ПО Sigra как элемент практической значимости.* Регистрация программного обеспечения Sigra и его связь с заявленной методологией — сильный показатель прикладной направленности.
   Для усиления практической части хотелось бы в тексте диссертации видеть ещё более «приземлённое» описание функциональных модулей Sigra и того, какие именно элементы семиотико-интерактивного инструментария оно реализует (в терминах графовых структур, связей, операций деконструкции/синтеза, истории действий и т. п.).

11. Соответствие диссертации научной специальности

Автором обосновано соответствие диссертации паспорту научной специальности 5.10.3 (Техническая эстетика и дизайн), в том числе по пунктам, связанным с общей теорией и историей дизайна, дизайном информационной среды, коммуникативными аспектами, методологией проектной деятельности, семиотическими проблемами дизайна и цифровыми технологиями — от проектирования до производства.

Заключение

В целом диссертация ***Габриеляна Тиграна Олеговича*** «Семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций» представляет собой ***оригинальное, самостоятельное и завершённое*** научно-квалификационное исследование, обладающее высокой актуальностью, выраженной научной новизной, существенной теоретической и практической значимостью. Работа демонстрирует зрелость научного мышления автора, системность подхода и способность формировать методологические конструкции, релевантные современному этапу развития дизайна графических коммуникаций.

Считаю, что диссертация соответствует требованиям, предъявляемым к докторским диссертациям, а ее автор — ***Габриелян Тигран Олегович*** — заслуживает присуждения учёной степени ***доктора искусствоведения*** по научной специальности ***5.10.3. Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)***.

Официальный оппонент:
Казакова Наталья Юрьевна
Доктор искусствоведения, профессор кафедры системного дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»

Казакова
20.04.2026

Контактные данные:
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»
Адрес: 119071, Москва , ул. Малая Калужская, 1.
Телефон +7 965 366 74 84
Электронный адрес: kazakova-nu@rguk.ru
Сайт: https://rguk.ru/

Казаковой Н.Ю.
специалист по кадрам