МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ МОРДОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. Н.П. ОГАРЁВА»
(ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»)

Большевистская ул., д. 68, г. Саранск,
Республика Мордовия, 430005,
тел.: (8342) 24-37-32, факс: (8342) 47-29-13,
e-mail: mrsu@mrsu.ru, http://www.mrsu.ru
ОКПО 02069964, ОГРН 1021300973275,
ИНН/КПП 1326043499/132601001

24.04.2026 № МГУ-22/3944
На № _____ от _____

УТВЕРЖДАЮ
Врио ректора, проректор
по учебной работе ФГБОУ ВО «МГУ
им. Н.П. Огарёва»
_____ Е.И. Заварюхина
«23» 04 2026 г.

ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ

ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва» на диссертацию
Габриеляна Тиграна Олеговича на тему «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)

Актуальность исследования Т. О. Габриеляна обусловлена глубокими трансформациями, которые переживает современный дизайн графических коммуникаций в условиях цифровизации и стремительного развития генеративных нейросетей. Сложившийся в XX –начале XXI вв. методологический инструментарий графического дизайна, моушн-дизайна, веб-дизайна и дизайна графических интерфейсов в основном ориентирован на традиционные и цифровые формы работы, и не успевает за сменой парадигмы, связанной с активным развитием генеративных систем, возникновением диалогового взаимодействия человека и искусственного интеллекта и принципиально новой ролью пользователя как соавтора дизайн-решения.

Современное пространство дизайна графических коммуникаций характеризуется взаимосвязанным сосуществованием традиционного, цифрового, интерактивного и генеративного направлений, функционирующих в единой семиотической среде и требующих системного, междисциплинарного осмысления. Автор показывает, что развитие генеративных нейронных сетей и дизайн-программ приводит к смене коммуникативных моделей – от схемы «одно решение для всех» к реактивным и диалоговым моделям «много дизайн-решений для одного», ориентированным на массовую индивидуализацию. Тем самым ставится задача переосмысления не только выразительных средств, но и принципов организации дизайн-процесса, ролей коммуникаторов и качеств самого дизайн-объекта как динамического, непрерывно изменяющегося.

В существующей теории дизайна недостаточно разработаны методологические основания работы с такими объектами: не описаны в достаточной мере выразительные возможности цифровых и дизайн-программных средств, не выстроена целостная теория семиотического анализа и синтеза генеративных дизайн-решений, не осмыслена до конца трансформация профессиональных ролей дизайнера в ситуации сотворчества с программно-инструктивными и искусственно-интеллектуальными системами. Диссертационное исследование восполняет этот пробел, последовательно прослеживая эволюцию методологий от традиционной и цифровой до цифро- и концептуально-генеративной.

Актуальность работы усиливается тем, что автор не ограничивается констатацией новых технологических возможностей, а предлагает целостную концептуальную модель семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций. В этой модели методология раскрывается через три взаимосвязанных блока — роли коммуникаторов, дизайн-процесс и дизайн-решение — и через три группы характеристик: эстетические (коммуникативные и выразительные средства), методические (семиотическая аналитика и синтез) и технологические (инструменты и особенности дизайн-среды/дизайн-системы). Такое системное построение отвечает насущной потребности теории и практики дизайна в непротиворечивой, методологически выверенной рамке для работы с цифровыми генеративными решениями.

Существенно, что семиотический подход в диссертации не сводится к частным аналитическим процедурам, а выступает универсальным способом деконструкции и конструирования графического дизайн-решения в новых условиях: от выделения концептуальных инвариантов и знаковых структур до их программной реализации в виде дизайн-программ и последующей диалоговой генерации вариантов. Это позволяет связать традиционные представления об образе, композиции, метафоре и других проектно-художественных категориях с логикой работы генеративных систем. Тем самым формируется отсутствовавшее до сих пор методологическое звено между искусствоведением, семиотикой и информатикой в области дизайна графических коммуникаций.

Наконец, актуальность диссертации определяется её прогностическим характером: фиксируя ещё не полностью сложившуюся практику семиотико-интерактивного дизайна, автор предлагает такую модель методологии, которая учитывает инерцию развития профессионального сознания и технологий, но задаёт ориентиры для дальнейшей эволюции дизайна графических коммуникаций в сторону осмысленного, содержательно и художественно-ориентированного использования генеративных систем.

Научная новизна диссертационного исследования Т.О. Габриеляна состоит не только в формальном введении термина «семиотико-интерактивная методология», но и в глубокой переработке самого методологического поля современного дизайна графических коммуникаций – от понятийного аппарата до инструментальных и образовательных последствий, которые можно объединить в следующие основные положения:

1. ***Разработана целостная система исследования методологий дизайна графических коммуникаций.*** Автор предлагает оригинальную матричную модель с «вертикальной» осью (эстетика – методика – технология) и «горизонтальной» осью (коммуникаторы – дизайн-процесс – дизайн-решение). Для каждой клетки этой матрицы операционализированы категории и подкатегории, что позволяет сопоставимо анализировать традиционную, цифровую, кастомизационную, генеративную и прогнозируемую семиотико-интерактивную методологии в рамках единой системы.

2. ***Теоретически обоснована и описана эволюция методологий дизайна графических коммуникаций вплоть до семиотико-интерактивного этапа.*** В работе реконструируется переход от традиционного и цифрового дизайна к кастомизации/персонализации шаблонов, далее – к цифро-генеративной и концептуально-генеративной методологиям, и, наконец, к семиотико-интерактивной парадигме, которая может стать ответвлением концептуально-генеративного направления.

3. ***Сформулирована и теоретически аргументирована концепция семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций.*** Автор даёт развёрнутое определение семиотико-интерактивной методологии как системы принципов и методов семиотической деконструкции и синтеза, а также реактивного и диалогового взаимодействия при создании массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений. Концептуальная модель методологии строится на трёх компонентах (роли коммуникаторов, дизайн-процесс, дизайн-решение), раскрываемых в эстетическом, методическом и технологическом измерениях; её структура схематизирована и обобщена в ряде таблиц и схем.

4. ***Введена и проанализирована новая система коммуникативных моделей и ролей участников дизайн-процесса.*** На основе анализа современной практики и эмпирического материала автор обосновывает переход от линейной массовой коммуникации («одно решение для всех/для многих») к реактивным моделям массовой кастомизации и персонализации («адаптация решения для одного») и далее к диалоговой модели массовой индивидуализации («много решений для одного»). В контексте этих моделей описывается новая конфигурация ролей: искусственно-интеллектуальный аналитик, дизайнер-профессионал (семиотик-концептуалист), представитель «синтетической роли» и дизайнер-генератор, взаимодействующие с программно-инструктивными и искусственно-интеллектуальными системами в режиме сотворчества.

5. ***Сформирована оригинальная классификация дизайн-решений.*** Диссертация предлагает многомерную систему классификации: по среде существования дизайн-решения (материальной, цифровой и материально-цифровой); по коммуникативным качествам (статичные, динамические, интерактивные, генеративные); по качествам коммуникативной сложности (единичные и серийные); по конструктивным (структурным) качествам (простые и сложноструктурные).

Практическая значимость работы. Диссертация Т. О. Габриеляна обладает выраженной практической ориентированностью и выходит далеко за рамки сугубо теоретического осмысления семиотико-интерактивной методологии. Разработанная автором концептуальная модель задаёт целостную систему принципов, ролей и инструментов, ориентированную на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений. Структура модели (эстетический, методический, технологический уровни), делает её удобным рабочим каркасом для проектирования реальных коммуникационных продуктов в графическом, медиадизайне, веб- и UI/UX-дизайне.

Автор предлагает детально проработанную систему классификаций, описывающую дизайн-решения по среде существования, типу коммуникативного поведения, уровню коммуникативной сложности и конструктивной организации. Эти классификации могут непосредственно использоваться практикующими дизайнерами и арт-директорами как инструмент постановки и декомпозиции проектных задач, выбора адекватной медиасреды и форматов массовой индивидуализации коммуникаций в рекламе, визуальной идентификации, мультимедийных презентациях, интерфейсах и иных комплексных проектах.

Значимым практическим результатом является разработка и описание инструментальной «триады» (цифро-семиотический, программно-инструктивный и семиотико-интерактивный инструментарий), а также новой конфигурации ролей участников дизайн-процесса (искусственно-интеллектуальный аналитик, дизайнер-профессионал, представитель синтетической роли, дизайнер-генератор). Это создаёт методическую основу для реорганизации проектных команд и распределения ответственности между человеком-дизайнером и генеративными дизайн-системами. Практическую значимость усиливает и то, что автор показывает разные конфигурации дизайн-процесса – от традиционной мастерской до концептуально-генеративной, – что позволяет гибко адаптировать предложенную методологию под разные уровни технологического оснащения и профессиональной подготовки специалистов.

Отдельное направление практического применения связано с образовательной и научно-методической сферой. Диссертация опирается на масштабный иллюстративный материал (второй том включает 281 рисунок и 86 таблиц), что делает её удобной основой для построения учебных курсов, практикумов и исследовательских заданий по различным дизайн-дисциплинам.

Результаты исследования уже частично внедрены в преподавательскую практику КФУ им. В. И. Вернадского, а также отражены в учебно-методических пособиях, глоссарии и монографии автора, что свидетельствует о реальной востребованности разработанной методологии в системе высшего дизайн-образования. Важным практическим результатом является также создание и регистрация программного обеспечения Sigra (три свидетельства), которое выступает прототипом цифрового семиотического инструмента, реализующего принципы семиотико-интерактивной методологии и открывающего возможности для дальнейшей разработки профессиональных генеративных дизайн-систем и сред.

Степень обоснованности и достоверности результатов исследования. Структура и логика диссертационного исследования свидетельствуют о высокой

степени научной обоснованности полученных результатов. Цель, объект, предмет и задачи исследования сформулированы чётко и согласованно между собой; они напрямую вытекают из выявленной автором проблемы необходимости разработки методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированной на массовую индивидуализацию генеративных цифровых решений, и полностью укладываются в рамки паспорта специальности 5.10.3 «Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)». Внутренняя структура работы – пять глав с вертикальным (синхронным) и горизонтальным (диахронным) срезами анализа методологии – обеспечивает последовательный переход от историко-теоретического анализа к разработке авторской концептуальной модели, что повышает убедительность выводов.

Методологический аппарат исследования отличается комплексностью и адекватностью поставленным задачам. Автор сочетает общенаучные методы (системный и исторический анализ, моделирование) с дисциплинарными: структурно-семиотическим анализом, формально-стилистическим и формально-аналитическим методами, а также синергетическим подходом к рассмотрению дизайн-среды как самоорганизующейся креативной системы.

Применение структурно-семиотического анализа к широкому спектру реальных дизайн-решений позволяет автору убедительно показать возможности семиотической деконструкции и синтеза как универсального инструмента работы с традиционными, цифровыми и генеративными графическими коммуникациями; использование моделирования обеспечивает переход от эмпирических наблюдений к построению целостной концептуальной модели семиотико-интерактивной методологии.

Достоверность выводов подкреплена репрезентативной теоретической и эмпирической базой. Теоретическая часть опирается на значительный массив отечественных и зарубежных исследований в области философии, эстетики, семиотики, теории коммуникаций, искусствоведения и дизайна; список литературы включает 717 наименований, что позволяет рассматривать основные выводы диссертации как встроенные в актуальный научный контекст. Эмпирическая база сформирована из разнообразных примеров графических коммуникаций, систематизированных по среде существования, типу коммуникативных качеств, уровню коммуникативной сложности и конструктивной организации. Такая многоуровневая классификация подтверждает, что разработанная модель проходит проверку на обширном и типологически разнородном материале.

Важным фактором достоверности является согласованность частных выводов по главам с итоговыми положениями, выносимыми на защиту. Выводы к первой–четвёртой главам показывают эволюцию методологий от традиционного к цифровому и генеративному этапам, трансформацию ролей коммуникаторов, коммуникативных моделей и инструментальных сред; в пятой главе эти результаты интегрируются в обобщённую концептуальную модель семиотико-интерактивной методологии, чётко описывающую роли участников, структуру дизайн-процесса и характеристики дизайн-решения.

Наконец, достоверность научных результатов подтверждается широкой апробацией. Основные положения диссертации опубликованы в 48 научных

работах, в том числе в 19 статьях в рецензируемых изданиях из Перечня ВАК и двух статьях в журналах, входящих в международную базу Web of Science; получены три свидетельства о регистрации программы для ЭВМ Sigra, что указывает на практическую проверку предложенных решений в форме программного продукта.

Результаты исследования внедрены в учебный процесс и легли в основу учебно-методических пособий, глоссария и монографии, а также неоднократно докладывались на международных и всероссийских научных конференциях в 2016–2025 гг., что обеспечило внешнюю экспертную оценку и обсуждение предложенной методологии профессиональным сообществом. В совокупности это позволяет квалифицировать сформулированные в диссертации выводы и положения, выносимые на защиту, как научно обоснованные и достоверные.

Возможности использования результатов и выводов диссертации. Материалы диссертации Т. О. Габриеляна представляются целесообразным широко использовать как в научной, так и в учебно-практической сфере. Разработанная концептуальная модель семиотико-интерактивной методологии современного дизайна графических коммуникаций, ориентированная на создание массово индивидуализированных цифровых генеративных дизайн-решений, может служить теоретической основой для дальнейших исследований в области коммуникативного, графического и медийного дизайна, семиотики визуальных коммуникаций, а также для изучения художественно-проектных аспектов взаимодействия человека и генеративных дизайн-систем.

Представляется актуальным опубликовать основные результаты в виде расширенной монографии. Такое издание может стать базой для формирования новых исследовательских направлений, посвящённых эволюции методологий дизайна графических коммуникаций.

Результаты диссертационного исследования рекомендуется активно внедрять в образовательный процесс творческих вузов по направлениям «Графический дизайн», «Коммуникативный дизайн», «Мультимедийный дизайн», «Дизайн графических пользовательских интерфейсов». Предложенная автором семиотико-интерактивная методология, создают основу для разработки новых учебных дисциплин (например, «Семиотический дизайн графических коммуникаций», «Генеративные дизайн-системы», «Семиотико-интерактивное проектирование»), программ дополнительного профессионального образования, отражающих запросы современной профессиональной среды.

Отдельного внимания заслуживает рекомендация по использованию результатов исследования при проектировании и развитии специализированного программного обеспечения для генеративного дизайна (наподобие веб-приложения Sigra). Положения диссертации могут служить методологическим каркасом для создания цифровых семиотических инструментов, обеспечивающих динамическую деконструкцию и конструирование графических сообщений, управление дизайн-программным морфингом, реализацию гиперсвязной глобальной дизайн-среды/дизайн-системы. Это делает диссертацию значимым ориентиром как для разработчиков профессиональных графических пакетов, так и для создателей образовательных и экспериментальных генеративных платформ.

Замечания и рекомендации по содержанию работы:

1. Работу усилило бы более четкое обозначение границ применимости предложенной методологии. Представляется целесообразным уточнить, в каких сферах семиотико-интерактивный подход может быть менее эффективен и где традиционные методы дизайна по-прежнему сохраняют свои преимущества.

2. Автор успешно применяет семиотическую деконструкцию как аналитический инструмент. Вместе с тем, работа выиграла бы от более подробного анализа нюансов этого метода, в частности – обсуждения рисков возможной фрагментации целостного художественно-проектного образа при чрезмерной детализации.

3. Рассмотрение динамики «авторской стилевой идентичности» при взаимодействии с генеративными нейронными сетями могло бы существенно обогатить теоретическую базу исследования.

Высказанные замечания не умаляют высокой научной и практической значимости проделанной работы.

Заключение.

Тема диссертации «Семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций» и ее содержание соответствуют научной специальности 5.10.3 – «Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)». Автореферат диссертационного исследования соответствует содержанию работы. Автореферат и диссертация имеют логичную структуру подачи материала, изложены в научном стиле, оформлены по ГОСТ Р 7.О.11-2011. Публикации автора отражают основные положения проведенного исследования. Выводы и рекомендации логичны, развернуты, обобщают результаты работы, отвечают поставленным цели и задачам исследования.

Диссертация Габриеляна Тиграна Олеговича «Семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций» представляет собой завершённый самостоятельный научный труд, обладающий существенной научной новизной и значимой теоретической и практической ценностью для области дизайна графических коммуникаций и технической эстетики. Совокупность полученных результатов можно квалифицировать как научное достижение в сфере исследований по специальности 5.10.3 – «Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)». Диссертация соответствует требованиям п. 9–14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением Правительства Российской Федерации № 842 24.09.2013 г. в действующей редакции, а её автор – Габриелян Тигран Олегович заслуживает присуждения учёной степени доктора искусствоведения по научной специальности 5.10.3 – «Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн)».

Отзыв ведущей организации на диссертационное исследование Габриеляна Тиграна Олеговича «Семиотико-интерактивная методология современного дизайна графических коммуникаций» подготовлен доктором философских наук профессором, членом МОА «Союз дизайнеров» Сиротиной Ириной Львовной.

Отзыв обсуждён и утверждён единогласно на заседании кафедры дизайна и рекламы ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва», протокол № 4 от 16 апреля 2026 г.

Председательствующий, профессор кафедры дизайна и рекламы ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва», доктор философских наук, профессор

И.Л. Сиротина

«16» апреля 2026 г.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский
Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»
(ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»)
Адрес: 43005, г. Саранск, ул. Большевистская, 68
Тел.: +7 (8342) 24-37-32
Официальный сайт: https://mrsu.ru
Электронная почта: mrsu@mrsu.ru

ДЕПАРТАМЕНТ КАДРОВОЙ ПОЛИТИКИ

Подпись Сиротиной И.Л. заверяю
Начальник отдела по работе
с научными и педагогическими работниками
Департамента кадровой политики
ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»
О.В. Новикова

16.04.2026