

На правах рукописи

**ЛУГОВЦЕВ АНАТОЛИЙ ЮРЬЕВИЧ**

**ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ  
ОБРАЗНОСТИ И ФУНКЦИОНАЛЬНО-ЭСТЕТИЧЕСКАЯ РОЛЬ  
ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ**

Специальность 17.00.03 – кино-, теле- и другие экранные искусства

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание учёной степени  
кандидата искусствоведения

Москва – 2020

Работа выполнена на кафедре экранных искусств  
ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии»

- Научный руководитель:** **Пархоменко Яна Александровна,**  
кандидат искусствоведения,  
профессор кафедры экранных искусств  
ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии»
- Официальные оппоненты:** **Яцюк Ольга Григорьевна,**  
доктор искусствоведения, доцент,  
заведующая кафедрой  
общепрофессиональных дисциплин  
АНО ВО «Национальный Институт  
Дизайна»
- Филиппов Сергей Александрович,**  
кандидат искусствоведения,  
научный сотрудник кафедры телевидения и  
радиовещания факультета журналистики  
ФГБОУ ВО «Московский государственный  
университет имени М.В. Ломоносова»
- Ведущая организация:** **ФГБОУ ВО «Ульяновский  
государственный университет»,**  
кафедра дизайна и искусства интерьера  
факультета культуры и искусства

Защита состоится **24 декабря 2020 г.** в **13.00** на заседании диссертационного совета Д 206.002.01 при ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии (ИПК работников ТВ и РВ)» по адресу: 127521, г. Москва, улица Октябрьская, д.105, корп. 2, аудитория 10.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии» по адресу: 127521, г. Москва, ул. Октябрьская, д. 105, корп. 2, ком. 805.

Автореферат диссертации размещен на сайтах: <http://ipk.ru> и <https://vak.minobrnauki.gov.ru>

Автореферат разослан «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Ученый секретарь диссертационного совета,  
кандидат филологических наук

В.М. Латенкова

## Общая характеристика работы

Дизайн как конструирование связей между сферами материальной и духовной составляющих человеческой деятельности, по мнению ученых, доказывает свою ключевую роль в социокультурных процессах коммуникации<sup>1</sup>. Творческое воображение рассматривается в ряду онтологических категорий «как звено связи между разными уровнями творимого людьми предметного бытия»<sup>2</sup>.

Методы дизайна во взаимосвязи с потребностями общества позволяют преобразовывать гуманитарные, технические системы, программно воздействовать на сознание общественных групп и т.д. Медиафера демонстрирует такое же всепроникающее присутствие в современной культуре. В научных кругах исследуется «подключенность» каждого индивидуума к глобальному дизайн-процессу под воздействием СМК<sup>3</sup>, что трактуется как один из признаков проектной культурной формации. Фактически любой социально-значимый проект сегодня в той или иной мере связан с экранными медиа, где образ предшествует появлению новых объектов и обретает знаковость уже в условиях медиасреды. Медиафера способствует освоению плодов технического прогресса в новых знаковых контекстах, а независимое художественно-эстетическое осмысление обеспечивает глубокие взаимосвязи материальной и духовной культуры.

**Актуальность исследования.** Предметно-пространственная образность экранных произведений формируется как из искусственно упорядочиваемых природных, так и полностью рукотворных объектов, которые в соответствии с современным научным дискурсом обоснованно считаются объектами дизайна. Известно, что работа художника в экранных искусствах в ряде случаев включала в себя художественно-конструкторскую и проектную деятельность уже с начала XX века, то есть гораздо раньше появления в отечественной науке и культуре понятия

---

<sup>1</sup> Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970. – 191 с; Иконников А.В., Каган М.С., Пилипенко В.Р. и др. Эстетические ценности предметно-пространственной среды. М.: Стройиздат, 1990. – 334 с.

<sup>2</sup> Каган М.С. Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры., Вып. 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.71-74.

<sup>3</sup> Средства массовой коммуникации.

дизайна. Недостаточное научное осмысление важности аспектов предметно-пространственной образности в отечественном кино- и телепроизводстве привело к тому, что ряд значимых теорий художественного проектирования оказался не вовлеченным в сферу экранных искусств. В результате, уровень предметно-пространственной образности современных российских экранных произведений зачастую обнаруживает несоответствие качества зрелищности ожиданиям зрителя. Методология и хорошо разработанный понятийный аппарат дизайна в последние годы только начинают активно использоваться в практике и искусствоведческих исследованиях мультимедиа.

По нашему мнению, сегодня формирование предметно-пространственной образности в аудиовизуальном наполнении экранных произведений целесообразно рассматривать с позиции дизайна. Дизайн-проектирование задействуется как для создания новых зрелищных внутрикадровых объектов, так и вспомогательных систем, конструкций и сооружений, повышающих экранную образность. Внимание ученых все чаще привлекает проектно-прогностический потенциал медиатекстов. Повышение научного интереса к принципам функционирования мультимедиа в ракурсе проектной методологии, роли дизайна в образности ТВ подтверждает высокую актуальность исследования.

Для кино- теле- и других экранных искусств является значимым все разнообразие реально существующих объектов проектного творчества как культурных артефактов. С другой стороны, в современной культуре и дизайне особое место занимают объекты, создаваемые непосредственно для экранных образных задач и медиаиндустрии в целом, демонстрирующие новые подходы к формообразованию. Экранные искусства принимают на себя функцию выявления смысла новых и известных объектов, обеспечивая доступность их понимания через перцепцию аудиовизуальных образов в динамическом предметно-пространственном контексте. Визуализируя объекты вместе с ситуативной репрезентацией потребности в них, экранные искусства способствуют выявлению их эстетической ценности. Относительно уже существующих, известных объектов экранные произведения оказываются инструментом эстетизации, не принося никаких изменений в их дизайн. Способность экранных искусств актуализировать

ценностную, эстетическую и знаковую сущность объектов дизайна представляется более существенной по воздействию в сравнении с приемами стайлинга<sup>4</sup> и влияет на формирование моды.

Тенденция вовлечения в кино- теле- и другие экранные произведения множества дизайн-объектов растет с середины XX века, свидетельствуя об увеличении запроса медиарынка на визуально-образное расширение экранного мира. На современном этапе экранные проекты характеризуются масштабным дизайнерским структурированием художественного пространства. В эстетическое поле экранных произведений вводятся новые объекты дизайна, в том числе внетелесные: информационные, волновые, системные и пр. Этот процесс происходит в условиях трансмедийного расширения медиапроектов, взаимопроникновения кино, анимации и интерактивных мультимедиа, развития технологий виртуальной реальности. Поэтому сегодня имеет место стратегия разработки объектов (например, персонажей) с учетом возможности воплощения как в виде экранного образа, так и в объективном реальном пространстве, в интерактивном пространстве виртуальной реальности. Это позволяет говорить о кросспространственности как о категориальном понятии, отражающем возможность воплощения объекта в разных пространствах и масштабах с сохранением концептуальной образности формообразования.

Медиатекст, включающий в себя целостные аудиовизуальные формы новых объектов, может нести функцию внедрения их идей в сознание зрителя. Это имеет особое значение, когда вымышленные объекты заявляются в произведении путем их встраивания в аудиовизуальный контекст существующего культурно-эстетического предметного поля. Экранные искусства помогают переводить объекты в представлениях из «вымышленных» в возможные, условно существующие, знакомые и реальные, наделять символикой. Дизайнер создает облик, а вместе с режиссером – смысловое значение нового продукта, воздействуя на восприятие зрителя и тем самым формируя его.

---

<sup>4</sup> Стайлинг – работа над внешним визуальным образом, художественное декорирование (оформление) объекта (например, привнесение метафоричности и других знаковых свойств, приведение внешнего облика изделия в соответствие с выбранным визуальным стилем и др.), что противопоставляется жестко детерминированному функциональному формообразованию в дизайне.

Количество воплощенных на экране объектов и явлений, не имеющих реальных референтов, экспоненциально возрастает. При этом наблюдается миграция экранных образов в реальную среду и их опредмечивание в разных культурных контекстах: парки отдыха, образовательные проекты, игрушки, одежда и т. д. Происходит процесс формирования новой вещности, обратный процессу вовлечения объектов реальности в экранный контент XX века. Таким образом, экранные искусства стали зоной игры воображения, катализатором процессов перехода «от одного бытийного уровня к другому»<sup>5</sup>, что представляет актуальнейшую сферу анализа прикладного применения дизайн-проектирования. Систематизация экранных объектов дизайна также актуальна, так как ряд категорий все еще находится вне искусствоведческого исследовательского поля. Актуальна и проблема осмысления посредством экранных искусств понятийной связи «видимое поле – видимый мир»<sup>6</sup> как соотнесения субъективного видения действительности с объективным знанием о мире.

Информационная и художественно-образная значимость, кросспространственная зрелищная сущность, структурная роль объектов дизайна как дискретных аудиовизуальных единиц контента экранного произведения на сегодняшний день исследованы недостаточно и требуют анализа, обобщения и систематизации. Более того, научный интерес к опережающим искусствоведческую теорию направлениям экранного искусства позволяет прогнозировать востребованность исследований объектного дизайна как особой художественной категории.

**Степень научной разработанности темы.** Проблематика темы исследования находится на пересечении научных направлений и ранее в отечественном научном поле подробно не рассматривалась. Понятие объектного дизайна на данный момент употребляется в различных практических сферах несистемно. Также

---

<sup>5</sup> Каган М.С. Воображение как онтологическая категория // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры., Выпуск 3/ Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.71-74.

<sup>6</sup> Понятия введены психологом Дж. Гибсоном, и развиты антропологом Э. Холлом. См. Gibson J.J. The Ecological Approach to Visual Perception. Psychology Press, 2014, 316 p.; Hall E.T. The Hidden Dimension. New York: Doubleday, – 1966. P. 66-68.

недостаточно исследован ряд аспектов дизайн-проектирования в составе профессии художника экранных искусств.

В 1920-х формируется отечественная киноведческая теория. Режиссеры Л.В. Кулешов, В.И. Пудовкин, С.М. Эйзенштейн, позже А.Л. Птушко и др. разрабатывают проблемы художественной образности и пространства. Осмысление проектного подхода к кинопространству отражено в работах Н.Д. Анощенко, М.А. Богданова, Г.А. Мясникова и др.

Проектные методы в кинопроизводстве рассматривались в статьях А.Н. Лаврентьева, в диссертации Л.Г. Мясниковой и др. В диссертации и работах Г.Г. Смолянова раскрываются аспекты визуально-образной разработки анимационных персонажей. В работах Т.В. Литвиной проанализированы композиционно-графические средства дизайна для ТВ и раскрывается комплексный подход к дизайну новых медиа. В диссертации В.М. Монетова прослеживаются особенности профессии современного художника экранных искусств. Профессор О.Г. Яцюк исследовала мультимедийные технологии в проектной культуре. С точки зрения визуально-звукового синтеза в проектировании мультимедиа ценный материал представляют работы Н.И. Дворко, М.В. Демидовой, звуковой дизайн исследован А.А. Деникиным. Профессор В.Ф. Познин рассмотрел обширный спектр творческо-технических аспектов формирования экранного пространства.

Тесную взаимосвязь с проблемами объектного дизайна и предметно-пространственной образности в экранных искусствах обнаруживают работы Я.Ю. Кемница, М.Л. Теракопян и др. За рубежом проблемы и методология дизайна в экранных искусствах исследуются в работах Э. Каррика, Г. Торна, С. Робертсона и др. В работах Д. Кирби раскрывается понятие диегетических прототипов. Тенденции дизайна в трансмедиа исследуют Р. Гамбарато, А. Зайзер, Р. Слоан и др.

**Теоретическая база исследования** представлена корпусом научных трудов. Фундаментальное значение для осмысления и анализа функциональной, эстетической и пространственной сущности объектов дизайна имело обращение к

трудам В. Гропиуса, В. Папанека, Н.В. Воронова, М.С. Кагана и др., особое влияние также оказали работы П.А. Флоренского, В.Б. Шкловского, М.М. Бахтина.

При рассмотрении семиотических аспектов автор опирался на труды Р. Барта, Ю.М. Лотмана, У. Эко и др. Важными в работе стали исследования зарубежных теоретиков и кинодеятелей, заложивших основы теории киноязыка, психологии искусства и визуального восприятия Р. Арнхейма, А. Базена, Б. Балаша, В. Беньямина, Р. Грегори, Ж. Делеза, Л. Деллюка, Э. Кракауэра и др.

При изучении эстетических, концептуальных принципов дизайна автор опирался на исследования В.Л. Глазычева, А.Н. Лаврентьева, В.Ф. Сидоренко и др. Задействованы труды Л.М. Лисицкого, А.М. Родченко. В контексте исследования особенностей протодизайна были привлечены работы М.Э. Гизэ, В.А. Лукова и др. Важную роль в разработке определения понятия «объектный дизайн» сыграли идеи западных деятелей культуры Ле Корбюзье, Р. Лоуи, В. Марголина, Д. Нормана и др. Методология дизайна рассматривалась с опорой на теории О.И. Генисаретского, В.Ф. Рунге и др., зарубежных практиков и методологов Дж. Дайсона, Г. Петроски и др. Философия техники рассматривалась в контексте трудов В.Г. Горохова, Э. Каппа и др.

Среди современных научных работ о дизайне значимый материал также представляли диссертации Т.Ю. Быстровой, Г.Н. Лолы, Ю.В. Назарова и др. Метафоричность дизайна рассматривалась в связи с положениями Е.В. Жердева. В аспектах эргономики и функционального комфорта автор опирался на теории, разработанные В.П. Зинченко, В.М. Муниповым, Л.Д. Чайновой и др.

Творческий вклад художников в развитие языка игрового и анимационного кино отражен в работах С.В. Асенина, С.С. Гинзбурга, И.П. Иванова-Вано, А.П. Сазонова и др. Аспекты формирования визуальной образности в кинематографе рассматривались в работах В.А. Кузнецовой, Э.П. Малковой, Т. Дебречени и др. Анализ теории объектного наполнения и создания аудиовизуального контента анимации проводился на основе текстов Ф.С. Хитрука, Ю.Б. Норштейна, текстов интервью с Л.А. Шварцманом. Рассмотрение образности анимационного пространства отсылает к масштабным исследованиям Н.Г. Кривули, монографиям А.М. Орлова, диссертации Е.В. Трапезниковой и др.

Исследование кукольного реквизита проводилось с опорой на труды Е.В. Сперанского, С.В. Образцова, А.Я. Федотова. Актуальные историко-теоретические изыскания в области кукольной анимации представляют работы Г.Н. Бородина, Н.А. Майорова, Н.Ю. Спутницкой. Важными референциями для обоснования положения о функциональной роли объектного дизайна и кросспространственном расширении стали аналитические труды Г. Абрамса и Р. Брайта, Дж.П. Тилога и др.

Различные аспекты проведенного анализа развития экранной культуры корреспондируют с трудами отечественных исследователей медиасферы: Е.А. Богатыревой, О.Р. Самарцева, С.Л. Уразовой, Я.А. Пархоменко и др. Художественно-эстетический аспект зрелищности изучался в контексте трудов Н.А. Хренова и др.

Работы Я.Б. Иоскевича, Н.Б. Маньковской, К.Э. Разлогова и др. релевантны относительно предметного осмысления и эстетических особенностей интерактивных технологий. Работы А.А. Красильникова, Н.А. Мошкова задействовались в рассмотрении выразительных средств видеоигр.

Значимый материал для исследования представляли работы по эстетическим проблемам телевидения Н.А. Барабаш, И.В. Корневой, Н.И. Утиловой, различные аспекты мультимедиа раскрывают работы А.А. Калмыкова, Л.А. Кохановой и др.

Звуковой аспект объектного дизайна затронут опосредованно (в привязке к визуальной образности) с опорой на работы Н.Н. Ефимовой, Ю.В. Михеевой и др.

Обращение к исследованиям И.А. Звегинцевой, К. Сегрэйв, Ж. Леху и др. помогло раскрыть прикладные аспекты product placement.

Некоторые смежные и междисциплинарные аспекты рассматривались с опорой на понятия визуальной антропологии и этнографии, археологии медиа по работам Г.С. Прожико, Э. Хухтамо, Т. Эльзессера и М. Хагенера. Определенное влияние оказали тезисы медиатеоретиков М. Маклюэна, Л. Мановича, Д. Рашкоффа.

**Эмпирическая база исследования** представлена зарубежными и отечественными экранными произведениями XX – нач. XXI века.

**Методологическая основа и методы исследования.** Широкий спектр поставленных задач определяет разнообразие применяемых методов

исследования. В основе диссертации лежат функциональный, контекстуальный, сравнительно-исторический, структурный и системный методы анализа современного художественного медийного пространства. Анализ процессов развития предметно-пространственной среды и способов ее расширения в экранных произведениях проводится в границах сравнительно-исторического метода. Сопоставительный метод и морфологический анализ привлекаются к исследованию художественной формы объектов дизайна, а также для выявления типовых различий.

Системное моделирование позволило провести обобщение, типологизацию направлений объектного дизайна и классификацию объектов дизайна. Обобщение отечественного и зарубежного научного опыта помогло выявить формы и диапазон использования объектного дизайна в экранных произведениях.

**Хронологические рамки исследования.** Обращение к проблемам эстетико-функциональной роли дизайн-объектов в экранных искусствах обусловило хронологические рамки с начала XX века и по настоящее время.

**Гипотеза исследования** состоит в предположении, что объектный дизайн как особый вид проектной деятельности является одной из ключевых составляющих современных экранных искусств и органично присущ кинематографу, телевидению, анимации, интерактивным и виртуальным мультимедийным проектам в аспектах организации художественного пространства и обеспечения образно-эстетической зрелищности. Объекты дизайна являются дискретными элементами в структуре художественного пространства и могут выступать основой экранной образности, расширяя эстетические представления зрителя в области воображаемого, оформляют разноуровневые взаимосвязи предметного бытия, творимого людьми. В экранных произведениях объекты дизайна также обеспечивают формирование пространственно-временных связей, выступают образными идентификаторами хронотопов, тем самым оказывая сильнейшее влияние на общий художественно-эстетический уровень произведения.

**Объектом исследования** является аудиовизуальное образное наполнение экранных произведений (телевидение, кинематограф, анимация, интерактивные приложения, малые экранные формы – реклама, музыкальный клип).

**Предметом исследования** выступает функционально-эстетическое значение объектов дизайна, обеспечивающих образное и зрелищное воплощение художественной идеи в экранном произведении.

**Цель исследования** состоит в том, чтобы посредством анализа предметно-пространственной образности экранных искусств выявить и обобщить художественно-эстетическую роль объектного дизайна как необходимой составляющей медиаиндустрии, определить сущностное влияние объектов дизайна на формирование зрелищности экранного произведения и на современную экранную культуру в целом, обосновать целесообразность утверждения объектного дизайна как особой категории искусствоведения, существенной для анализа предметно-пространственной образности медиасферы.

**Задачи исследования.** Для реализации поставленной цели были сформулированы следующие задачи:

- проанализировать специфику художественно-конструкторской деятельности в экранных искусствах и доказать ее полифункциональность;
- определить понятие объектного дизайна как особого рода творческой деятельности в экранных искусствах;
- определить специфику влияния объектного дизайна на художественно-выразительное своеобразие экранных произведений;
- проанализировать особенности функционирования объектов дизайна в экранных искусствах;
- сформировать типологию объектов дизайна;
- выявить структурные модели и способы формирования художественного пространства в экранных произведениях;
- проанализировать факторы формирования эстетической ценности объектов дизайна в кино, анимации и на телевидении;
- определить влияние интерактивности и виртуальности на художественную специфику разработки объектов дизайна;
- проанализировать семиотические свойства фоновых и акцентированных объектов дизайна;

- выявить степень релевантности функционального формообразования вымышленных объектов по отношению к их эстетической значимости.

**Научная новизна исследования.** В исследовательское поле экранных искусств вводится категория объектного дизайна и определяются взаимоотношения с рядом родственных понятий, часть из которых обосновывается и определяется автором впервые в приложении к теории экранных искусств. В работе определены общие характеристики объектного дизайна в результате анализа аудиовизуальных решений теле-, кино-, анимационного, интерактивного контента. Особенности объектного дизайна в экранных искусствах на сегодняшний день в отечественном искусствоведении системно не рассматривались. Впервые проведена классификация и типология объектов дизайна в экранных искусствах. Дана обобщающая систематизация эмпирического материала в аспекте процесса развития объектного дизайна. Впервые предлагается сформированный целостный и актуальный подход к исследованию экранных объектов дизайна на современном этапе развития экранных искусств с учетом расширения сферы деятельности художника медиапроекта, а также анализируется практическая значимость объектного дизайна в экранных искусствах. Определена ключевая роль объектов дизайна как дискретных структурных единиц современного медиaprостранства. Впервые в искусствоведческом аспекте рассмотрены и описаны принципы организации пространства для телевизионных проектов с точки зрения взаимосвязи функциональности, эргономичности и эстетичности. Проанализированы принципы проектной разработки виртуальных объектов для интерактивных сред.

### **Положения, выносимые на защиту.**

1. Научное определение объектного дизайна как концептуальной и художественно-конструкторской деятельности, состоящей в создании функционально-эстетических объектов для задач экранной образности. Данный процесс характеризуется сложным взаимовлиянием реальности и художественного вымысла, что обуславливает необходимость специфической адаптации и концептуального переосмысления экранных образов.

2. Объекты дизайна формируют знаковую систему экранного произведения и обеспечивают многонаправленное расширение эстетического пространства, в границах которого актуализируются социокультурные концепты.

3. При создании объектов дизайна для аудиовизуального наполнения экранного контента, включая новые медиа, задействуются всевозможные принципы и направления современного дизайна.

4. Вымышленные объекты дизайна, образующие аудиовизуальные симулякры, повышают эстетическую зрелищность произведения за счет заложенных в них концептов, закрепленных в форме целостно воспринимаемых образов, доступных постижению через чувственное восприятие и обогащающих образно-языковые конвенции.

5. Разработка вымышленных экранных объектов на этапе концепции, а иногда и реализации сопряжена с итеративным проектированием по принципу выстраивания цепочки прототипов.

**Научная достоверность** результатов исследования обеспечивается опорой на фундаментальные научные работы, методологической обоснованностью, большим охватом эмпирического материала, апробированием результатов на научных конференциях, в статьях автора в научных журналах, профессиональной деятельностью автора в сфере промышленного, графического дизайна.

**Научно-теоретическая значимость.** В исследовании сформирован и систематизирован понятийный аппарат, связанный с художественно-конструкторской, проектной деятельностью в области экранных искусств. Значимость данного исследования подтверждается вовлечением как отечественных теоретических разработок в области дизайна, так и зарубежной теоретической мысли с целью формирования обоснованной научной позиции в соответствии с актуальной теоретико-искусствоведческой парадигмой. Проведенный анализ категории объектного дизайна в экранных искусствах может послужить отправной точкой для дальнейших исследований в области дизайна в экранных искусствах. Положения и выводы диссертации важны при исследовании экранной культуры, художественно-выразительных средств киноязыка, новых технологий и дизайна мультимедиа.

**Научно-практическая значимость.** Диссертация отражает актуальные тенденции в области кино, телевидения, анимации и др. направлений экранных искусств. Работа может быть полезна при подготовке специалистов в широком диапазоне творческих специальностей: режиссеров, дизайнеров мультимедиа, концепт-художников, художников-постановщиков, саунд-дизайнеров и т.д. Материалы диссертации значимы для искусствоведов, кинокритиков, киноведов, медиатеоретиков, теоретиков дизайна, специалистов по визуальной антропологии, а также могут быть полезны практикам экранных искусств.

**Апробация работы.** Основные положения диссертации опубликованы в периодических научных изданиях и отражены в докладах конференций: Всероссийская научно-практическая конференция «Экранные искусства: прошлое, настоящее, будущее», Москва, Академия Медиаиндустрии, 24 ноября 2016 г; Международная научно-практическая конференция «Современный дизайн в системе высшей школы», Москва, Союз Дизайнеров России, АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2-3 марта 2019 г. На основе базовых тезисов исследования автором разработан ряд дизайн-решений декоративно-функциональных объектов организации съемочного пространства для телестудии УлГУ-ТВ и студии конвергентного СМИ «Времена.ру» под руководством профессора, доктора филол. наук О.Р. Самарцева.

**Соответствие работы паспорту специальности.** Содержанием специальности 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства» является разработка современного состояния и прогнозирование развития экранных искусств. Паспорт специальности включает в себя такие пункты, как: «Изучение эволюции киноязыка и выразительных средств киноискусства»; «Изучение художественной и производственной специфики отдельных кинематографических профессий и специальностей (режиссура... <...> мастерство художника-постановщика и т.д.)»; «Теоретические и методологические основы обеспечения качества создаваемого произведения на базе новых технологий»; «Формирование теоретических и методических основ создания кино- видео- и телепродукции на уровне мировых стандартов». В паспорте специальности отмечено: «особая роль в исследовании особенностей развития экранных искусств принадлежит анализу взаимодействия и

взаимовлияния современной техники и новейших компьютерных технологий». Данное исследование соответствует паспорту выбранной специальности, поскольку оно непосредственно раскрывает перечисленные пункты. Диссертация полностью соответствует задаче отражения современного состояния экранных искусств и прогнозирует ряд положений дальнейшего развития отечественных экранных искусств.

**Структура диссертации** обусловлена целями и задачами исследования. Диссертация состоит из Введения, двух Глав, Заключения, Библиографии, Видео- и Фильмографии и двух Приложений (Глоссарий, Таблицы). Общий объём диссертации составляет 333 с.

### **Основное содержание работы**

Во **Введении** описывается актуальность исследования; раскрываются научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы; характеризуется степень научной разработанности проблемы; определяются объект, предмет, хронологические рамки исследования; теоретическая, эмпирическая база и методы исследования; формулируются цель, задачи исследования и основные положения, выносимые на защиту, а также сведения об апробации работы; утверждается соответствие работы паспорту специальности, описывается структура диссертации.

В первой главе *«Объектный дизайн в структуре художественно-выразительной образности экранного произведения»* определяется специфика взаимосвязи проектной культуры и медиасферы. Автором дается научное определение понятия «объектный дизайн», и описывается понятийное поле. Дается характеристика основных этапов развития объектного дизайна в экранных искусствах и анализируется структурная роль дизайн-объектов в формировании художественного пространства, знаковой системы экранного произведения, а также их влияние на зрелищность. Составляется классификация объектов дизайна на основе семиотического, эстетического и формального анализа.

В параграфе 1.1. *«Введение понятия “объектный дизайн” и проблемы его интерпретации в экранных искусствах»* устанавливаются соотношения

вводимых терминов, в частности, объектного дизайна со смежными понятиями концепт-арта и концепт-дизайна. Определяются этапы разработки экранных объектов. Обосновывается важность концепт-дизайна и концепт-арта как проектных фаз разработки, закладывающих художественную образность, знаковую функцию и эстетическую зрелищность объектов.

Объектный дизайн – особый вид проектной деятельности, обусловленный задачами аудиовизуальной, функциональной, эргономической, художественно-эстетической организации экранного пространства, направленный на создание телесных и внетелесных объектов, формирующих предметно-пространственную образность экранного произведения и создающих потребительскую ценность экранного продукта. Это определение позволяет четко обозначить содержательные направления данного исследования и квалифицировать дизайн-объекты в аудиовизуальных произведениях как пространственные идеи, воплощенные в конкретных аудиовизуальных формах, что, в свою очередь, обосновывает выделение объектного дизайна в качестве обособленного категориального понятия в функционально-эстетическом поле экранных искусств.

Ряд экранных образов (предметов и персонажей) предполагает поэтапную проектную разработку и соответствие новых форм объектов функциональной целесообразности применительно к особенностям сюжета и общим законам восприятия. В связи с этим тезисом развивается мысль о необходимости трактовки объектов дизайна как проектнообусловленных дискретных элементов наполнения экранного произведения. Обосновывается внесение саунд-дизайна в комплекс объектного дизайна. По отношению к созданию аудиовизуальных симулякров формулируется метод аудиовизуальной компоновки<sup>7</sup>. Выявляется также проблема пересечения понятий объекта дизайна и спецэффекта: объекты дизайна выделяются как воплощение конкретной пространственной формы, а спецэффекты – как технологическая область, оперирующая объектами или позволяющая

---

<sup>7</sup> Теоретик дизайна, искусствовед Н.В. Воронов выделял компоновку как фундаментальный принцип дизайна. См. Воронов Н.В. Дизайн: русская версия. – Тюмень: Институт дизайна, 2005. С. 33-45.

воссоздать их динамический образ на экране. Выявляются признаки итеративного<sup>8</sup> метода в объектном дизайне.

**В параграфе 1.2. «Основные этапы развития объектного дизайна в экранных искусствах»** прослеживаются особенности поэтапного развития объектного дизайна в исторической ретроспективе экранных искусств, выявляется преемственность его приемов и характерных свойств от ранее существовавших типов творческой проектной деятельности, подчеркивается имманентное присутствие объектного дизайна как специфической для экранных искусств деятельности в любой исторический момент их развития, начиная с самого раннего.

Исторический период двух десятилетий начала XX века рассматривается как фундаментальный в практике применения объектного дизайна в кинематографе и анимации, так как за это время возможности и значимая роль объектного дизайна была заявлена во всех релевантных направлениях экранного искусства. В это время в кино проявилась значимая роль объектного дизайна, представленного в виде костюмов, специального реквизита и декораций («Нетерпимость», «Кабирия»<sup>9</sup>). В.А. Старевич, Уиллис О'Брайен создают фундамент объемной анимации. Ж. Мельес, экспериментируя с формообразованием в своих фильмах, использует муляжи, макеты, дорисовку, домакетку, перспективное совмещение, создает объекты методом компоновки конструкций и механизмов («Полет на луну» «Завоевание полюса» и др.). Фильмы братьев Люмьер демонстрируют зрелищный потенциал реальных объектов.

В 1920-х гг. прослеживается совершенствование кинодекорационного искусства. Утверждаются основные принципы в проектировании и технической реализации художественно-пространственного образного контента. Расширяется образно-объектное наполнение видеоряда («Аэлита», «Броненосец “Потемкин”», «Луч Смерти», «Люди из стали», «Метрополис», «Человек с киноаппаратом» и др.).

<sup>8</sup> Итеративный (итерационный) дизайн – метод проектирования, характеризующийся циклической сменой фаз проектирования, реализации и перепроектирования объекта с небольшими изменениями до достижения оптимального результата.

<sup>9</sup> Здесь и далее, более подробные сведения об экранных произведениях приведены в фильмографии.

В 1930-1940-х гг. появление звуковой партитуры обогащает репрезентацию объектов аудиоканалом, требуя новых технических условий. Павильон приобретает в этой связи особое значение. С усовершенствованием пространственно-объектных решений расширяется жанровый ряд и технический спектр киносъемки. Активно развиваются технологии комбинированных съемок с применением масштабированных объектов: «Новый Гулливер», «Золотой ключик», «Космический рейс», «Кинг-Конг» и др. Режиссер А.Л. Птушко развивает технологии объемной анимации, изобретая и конструируя новые образные формы. Также значительный творческий вклад в зрелищность советских фильмов вносит художник Ю.П. Швец. Расширяется вовлечение фольклорно-эпических образов в киноискусство (фильмы А.А. Роу «Василиса Прекрасная», «Конек-Горбунок» и др.). Освоение цветового кино открывает новые грани образности: «Каменный цветок», «Три кабальеро» и др.

Период 1950-1960х гг. характеризуется стремительным ростом количества фильмов фантастического жанра: «Серебристая пыль», «Я был спутником Солнца», «Война миров» и др. Особое значение имеет творчество выдающегося советского режиссера П.В. Клушанцева («Дорога к звездам» «Планета бурь» «Луна» «Марс» и др.), где реализуются новаторские образные и технологические решения объектов дизайна в жанре научно-популярного очерка.

В 1960-х гг. более интенсивно ведутся съемки на реальных объектах (завод, метро, школа, порт и др.). Художниками-постановщиками осваивается эстетическая значимость культовых и промышленных сооружений: «Время, вперед!», «Высота», «Я шагаю по Москве» и др. В историческом жанре экранное пространство усложняется за счет внедрения динамических объектов дизайна как элементов декораций: «Андрей Рублев», «Клеопатра», «Падение Римской империи» и др.

Образы техники неотделимы от военно-исторического кино, в первую очередь для реконструкции эпохи. На рубеже 1960-1970х годов особое значение приобретает жанр военной драмы и киноэпопеи, насыщенный объектами («Освобождение» и др.).

В период 1970-1980 гг. совершенствуются способы художественного воплощения органических вымышленных персонажей, растет практика внедрения в кинопроизводство аниматронных моделей, технически сложных макетов-муляжей и костюмов, что отражает новый этап развития жанра фантастики: «Акванавты», «Звездные войны», «Инопланетянин», «Робокоп», «Чужой» и др. Формирующийся с конца 1960-х поджанр антиутопии представлен рядом фильмов: «Кин-Дза-Дза!» «Сталкер», «Безумный Макс» и др. На период 1970-1980х гг. приходится расцвет объединяющего в себе технологии телевидения и кинематографа жанра телефильма, многосерийного телефильма, музыкального телефильма, например, «Приключения Буратино», «Собачье сердце», «17 мгновений весны», «На следующий день» и др.

Период 1990-х гг. в российском экранном искусстве определяется двумя противоположными тенденциями: упадком постановочного кинопроцесса вследствие разрушения прокатной системы и стремительным развитием телевизионных жанров. Объектный дизайн начинает играть значительную роль в оформлении студийного пространства зрелищных телепередач. Повышается цветовая насыщенность видеоряда: «Поле чудес», «Угадай мелодию» и др. Расширяется образность цикловых развлекательных телепередач: «Городок», «Куклы», «Маски-шоу» и др., в том числе с использованием виртуальных персонажей («Чердачок Фруттис» и другие проекты телекомпании «Пилот-ТВ»). На ТВ появляются малые экранные формы, рекламные ролики и музыкальные клипы, объектное наполнение которых достигается синтезированием различных аудиовизуальных техник. В 90-х гг. развивается производство отечественных телесериалов, например, «Петербургские тайны», «Зал ожидания» и др. В зарубежном экранном процессе 90-х годов активно применяются новые пластичные материалы для создания персонажей, развиваются компьютерные технологии, проектируется виртуальное съемочное пространство, применяются технологии комбинирования кадра с виртуальными объектами, развивается звуковой дизайн, что расширяет границы жанров sci-fi, экшн, триллер, ужас, и укореняющегося киберпанк: «Вспомнить все», «Матрица» и др. В 90-х полностью в 3D-пространстве создаются первые телесериалы («Перезагрузка»,

«Насекомусы») и полнометражные фильмы: «История игрушек», «Приключения Флика» и др.

В 2000-х гг. кинопроцесс характеризуется резкой сменой вектора материализации дизайн-концептов от реального физического пространства к виртуальному. Интенсивно развиваются технологии генерации виртуального интерактивного пространства, в том числе способствуя расширению динамического цветового диапазона. Появляются компьютерные игры с реалистичной полноцветной графикой: «Ил-2», «FarCry», «Vrally 3» и др. Программы комплексного математического моделирования и анимации систем частиц выводят на новый уровень визуализацию природных явлений и локаций в виртуальном пространстве и повышают степень детализации объектов-персонажей: «Аватар», «Послезавтра», «Властелин колец» и др. Отмечается стремительное развитие формата телесериала с ростом разнообразия вымышленных объектов («Лексс», «Герои» и др.). Отечественный кинопроцесс отражает постепенное освоение компьютерной графики, демонстрируя новый объектный контент: «Ночной дозор», «Черная стрела» и др. Объектный дизайн развивается в приключенческом киножанре, сериалах, телепередачах: «Ликвидация», «Конвой PQ-17», «Смешарики», «Тушите свет» и др.

На современном этапе кинохроника осмысливается с позиции объектного дизайна как гносеологический инструмент, источник данных для визуальной антропологии и анализа исторически значимых предметных форм.

На новом технологическом уровне разворачивается военно-исторический жанр: «Брестская крепость» «Сталинград» и др. Активно развивается жанр военной драмы и военной эпопеи в сериальном производстве.

Также современный период интересен экспоненциальным ростом внедрения в художественное пространство виртуальных объектов, задействованных в развитии новых гибридных направлений мультимедиа, конвергенции кино и анимации в результате доминирования трехмерного моделирования и визуализации. Образы объектов дизайна мигрируют из экранного в реальный мир и обратно, демонстрируя кросспространственное влияние на культурные процессы. Тотальное структурирование пространства 3D-анимации виртуальными объектами

с полным художественным освоением цветового диапазона RGB позволяет создавать на экране феерическое живописное зрелище: «Рио», «Моана», «Зверополис» и др. Кино уходит от повествовательности в сферу экспериментальной эстетики зрелищности, снова приобретая характер аттракциона. Развитие 3D-программ позволило имитировать на экране сложные динамические системы, например, анимировать виртуальную толпу: «Война миров Z», «Тайна Коко» и др. На новом художественном уровне осваиваются технологии виртуальной реальности как для потребления (Google Doodles), так и для производства контента. Растущие тенденции современности – все более четкое выделение жанра дизайн-фикшн из научной фантастики, а также огромный массив контента научно-популярного направления. Виртуальная визуализация космического, палеонтологического, биологического, искусствоведческого направлений намечает пути для дальнейших исследований объектного дизайна. В кино и на телевидении все чаще отражается стремление человека управлять всеми мыслимо постигаемыми процессами, проектировать себя как объект, стать творцом всего сущего. Среди отмеченных тенденций на каждом историческом этапе определяется значимость и подчеркивается константная актуальность объектного дизайна в художественно-драматургическом решении экранного произведения: применяются художественно-проектные методы для реконструкции исторических артефактов; используется зрелищная образность реальных объектов дизайна; с применением грима, костюмов, аксессуаров и объектов происходит конструирование визуального образа персонажа; прослеживаются принципы проектирования вымышленных образов анимации. Поэтапное усовершенствование различных экранных технологий провоцирует развитие анимационных и научно-популярных жанров, направления видеоигр.

**В параграфе 1.3. «Объекты дизайна как дискретные аудиовизуальные элементы художественно-выразительного решения экранного произведения»** рассматривается проблематика организации экранного пространства, формирования искусственной среды для действия в экранных произведениях. Выявляются принципы воздействия объектов дизайна как художественно завершенных визуальных единиц на общее художественно-выразительное

решение экранного произведения, затрагиваются аспекты психологии восприятия. Обосновывается гипотеза, согласно которой объекты дизайна как дискретные элементы в визуальной структуре произведения имеют ключевую роль в формировании субъективного восприятия вымышленного пространства кинофильма, телесериала или анимационного фильма. Объекты дизайна в контексте динамической экранной композиции характеризуются как образы обособления (по П.А. Флоренскому), структурирующие художественное пространство и задающие способ восприятия экранной образности. Опираясь на положения П.А. Флоренского о применимости понятия образов обособления к любому пространству, обоснованы тезисы о кросспространственной специфике объектов дизайна: функции объектов и образы реальности постигаются зрителем посредством экрана, и наоборот – экранные образы материализуются в предметном мире с медийно закрепленной функцией. Тем самым, экранные искусства выполняют функции культурного медиума в обновляющемся информационном поле. Определенное вымышленных объектов в реальности актуализирует концепты, ранее внедренные посредством экранного продукта: это проявляется не только в игрушках, сувенирах, тематических парках, фестивальной и шоу-атрибутике, эксплуатирующих формы экранных объектов, но и в серийном производстве вещей с новыми функциями.

Таким образом, медийные объекты дизайна проявляют свойства кросспространственности как концентраторы вложенной формообразующей идеи, что постулирует приоритет информативной функции объектов дизайна, которые выступают как прототипы, модели, символы, индексы, иконические знаки, утверждая коммуникативно-эстетический функционал объектного дизайна.

**В параграфе 1.4. «Семиотические и зрелищные аспекты дизайна в экранных искусствах»** анализируется влияние заложенной в форму или опосредованно привнесенной знаковости дизайн-объектов на художественно-эстетический аспект зрелищности. В динамическом контексте или в процессе «остранения»<sup>10</sup> объекты дизайна обретают вторичную знаковость: символическую,

---

<sup>10</sup> «Остранённая» вещь, явление или проблема демонстрируется в неожиданном ракурсе, выводится из привычного контекста, становится странной и важной: «сам предмет <...> превращается в метод <...>, в точку

метафорическую, аллегорическую и др. Обосновывается связь формотворчества с приемами остранения объектов культурно-знаковой среды. Выявляется неконстантная пропорция между фоновым или акцентированным положением объекта, а также обозначением каждым объектом своего реального денотата, выявлением известной коннотации или же обозначением самого себя, своего внутреннего концепта. Особое внимание уделяется объектам дизайна, повышающим визуальную информативность экранного произведения. Анализируется смысловая нагрузка известных и оригинальных объектов в зависимости от способа демонстрации и степени акцентированности в аудиовизуальном контексте, провоцирующих когнитивные механизмы в процессе аудиовизуального восприятия. Оригинальный объект дизайна, акцентированный визуально или драматургически, в процессе восприятия может проходить фазу внезапной напряженности, которая характеризуется присвоением перцептивному образу предполагаемого, ассоциативного значения с опорой на контекстуальные взаимосвязи. Тем самым, объекты дизайна оказываются связаны с рефлексом индивидуальной заинтересованности, сопряженным с познавательной потребностью и новизной чувственных переживаний. Устанавливается также, что объекты дизайна могут выполнять функцию внезапных элементов, не воспринимаемых обособленно. По отношению к известным объектам экранные искусства демонстрируют возможности не только наделять их новой знаковостью, но и создавать потребительскую ценность, перенимая и дополняя одну из базовых функций дизайна. На основании проведенного анализа объектов и объектных ансамблей составлена классификация объектов дизайна (по способу создания, формообразованию, морфологии, акцентированности, знаковости и др.).

Определяется доминирующее значение функциональности в процессе формообразования и в применении объектов дизайна в экранных искусствах. Функция, подчеркнутая в оригинальном визуальном образе и раскрывающаяся в контексте действия, повышает эстетическую информативность объекта, провоцирует зрительскую заинтересованность и усиливает зрелищность

медиапродукта. В то же время, в проектировании экранных объектов особо учитываются требования художественно-эстетической функциональности.

**Во второй главе «Актуальные проблемы развития объектного дизайна в экранных искусствах»** выявляются технологически-обусловленные типы объектов-персонажей и специфика их проектной разработки. Исследуются существенные аспекты объектного дизайна в телепроектах, трансмедийных и кросспространственных проектах, конвергентной анимации и малых экранных формах (реклама, клипы и т. д.), интерактивных приложениях высокой степени иммерсивности.

**В параграфе 2.1. «Персонаж как объект дизайна в экранных искусствах»** обосновывается целесообразность интерпретации аудиовизуального образа вымышленного персонажа как объекта дизайна. Подчеркивается влияние задач по воплощению и внедрению объектов-персонажей в пространство экрана на технологические и образные конвергентные процессы в экранных искусствах. В результате исследования анимационного принципа формирования вымышленного пространства выявляется и исследуется приоритетная роль объекта-персонажа в трансмедийных проектах на основе анимации. Автор прослеживает преемственность способов поэтапной разработки визуального воплощения персонажа в различных исторически-сложившихся техниках, применяемых в мультипликации, объемной анимации, кино и видеоиграх, а также анализирует современные возможности 3D-моделирования и анимации в комплексе с технологиями захвата движения для динамической визуализации виртуальных объектов-персонажей. Автор исследует процессы конвергенции экранных искусств под воздействием 3D-анимации. В контексте развития медиарынка и с учетом зрительских потребностей в визуально-образной зрелищности происходит сближение принципов разработки аудиовизуальных элементов контента экранных произведений с принципами создания контента виртуальной реальности. Автор делает ряд выводов о специфике современных объектов-персонажей, которые представляют собой трансмедийные и кросспространственные медиумы, сохраняющие и аккумулирующие художественную образность в сочетании с возможностью переноса ее из одного пространства или произведения в другое.

Также обосновывается тесная взаимосвязь персонажей со средовыми объектами, в значительной мере дополняющими образность экранного пространства.

**В параграфе 2.2. «Объектный дизайн в эстетике телепередачи»** рассматриваются особенности художественно-функциональных решений пространства телестудии, взаимосвязи стилистического и пространственного визуально-образного решения конвергентных медиапроектов, аспекты взаимоинтеграции фирменного стиля, дизайна виртуальной студии и реального студийного пространства, формирующие зрелищную стратегию. Анализируется сочетание реальных и виртуальных объектов дизайна, обеспечивающих наполненность и структурность экранного изображения. Проводится исторический обзор присутствия объектов-персонажей как центральных элементов в телепередачах различных жанров, начиная со второй половины XX века, проводится сопоставительный анализ используемых технологий.

Дизайн объектов студийного съемочного пространства рассматривается в контексте комплекса зрелищно-эстетических, стилевых, конструктивно-функциональных, эргономических, а также художественно-декоративных задач организации пространства. Подчеркивается, что при решении задач организации съемочного пространства и экранной образности телепередач задействуются структурирующие свойства объектов дизайна (оборудование, мебель, фоновые и функциональные элементы), а также методы интерьерного, средового, графического, информационного, моушн-дизайна и пр. Инструментально-прикладные задачи обуславливают применение специфичных для промышленного дизайна эргономических норм и требований. В ходе анализа предметно-пространственных решений телепередач «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Царь горы» и др. обосновывается, что элементы студии должны проектироваться и воплощаться как с учетом художественно-зрелищной стилистики передачи, так и аспектов эргономики, безопасности, функциональности.

Анализируется потенциал объектного дизайна как одного из ключевых связующих элементов виртуального и реального пространств в прямом эфире. Рассматриваются функции саунд-дизайна в пространственном структурировании телепередач. Автор приходит к выводу, что в обеспечении зрелищности

объектный дизайн имеет многоуровневую функциональность, что подтверждает основную гипотезу исследования.

**В параграфе 2.3. «Функционально-эстетическая роль объектов дизайна в интерактивных средах»** выявляется специфика объектов, создаваемых для интерактивного виртуального пространства. Уделяется внимание технологиям виртуального дублирования и реконструкции реальных объектов для универсального применения в анимации, кинематографе, телепередачах, экранных интерактивных средах и виртуальной реальности. Анализируется принцип программируемых изменений аудиовизуального образа в нелинейном сценарии, в связи с чем контекстуально раскрываются возможности применения технологий процедурного аудио и программно-обусловленной анимации применительно к аудиовизуальным виртуальным дизайн-объектам. В специфике формирования игрового пространства подчеркивается высокая значимость как объединяющих звукошумовых эффектов, так и индивидуального звукового образа каждого объекта.

Дискретность контентного наполнения интерактивных сред высокой степени иммерсивности и конвергентной 3D-анимации направляет на переосмысление процесса разработки виртуальных объектов в качестве целостных самоценных произведений, а нарастающий объем виртуальных образов и пространств открывает для обсуждения феномен виртуального рукотворного мира, создаваемого человеком для расширения субъективных границ в социально-психологической и других сферах. Процесс итеративного проектирования вымышленных объектов позволяет прогнозировать дальнейшее расширение художественно-эстетического пространства экранных произведений на основе уже имеющихся категорий объектов дизайна.

### **Заключение**

В ходе исследования была обоснована особая значимость категории объектного дизайна для современного искусствоведения. Определено, что в экранном искусстве объектный дизайн является специфической областью проектирования, направленной на формирование аудиовизуальной художественной образности, что

требует целенаправленной поэтапной разработки или адаптации объектов средствами художественного конструирования, в том числе с учетом эргономики. Обоснован метод аудиовизуальной компоновки как основной подход при проектировании вымышленных объектов для мультимедиа.

Нами установлено, что объектный дизайн является ключевым фактором аудиовизуального наполнения конвергентной 3D-анимации и виртуальных сред, так как конструирует смыслообразующие и структурирующие их пространство элементы, обеспечивая функционально-художественные взаимосвязи и формируя знаковую систему. Обосновано, что объекты дизайна осуществляют трансмедийную и кросспространственную передачу идей и эмоционально-эстетических представлений через образы, определяемые в том числе параметрическими аспектами формообразования. Закрепляя символические концепты в экранном пространстве, объекты дизайна нередко обеспечивают узнаваемость медиапроектов, способствуют миграции концептуально-образных элементов в реальное пространство, формируя новую вещность в современной культуре. Это приближает их к статусу независимых произведений. Образная преемственность в концепт-дизайне объектов из произведений разных лет прослеживается независимо от технологий и видов искусств (от рисованной мультипликации до систем виртуальной реальности).

В исследовании доказана самостоятельная и обособленная роль объектного дизайна во взаимосвязи со спецэффектами, которые помогают в создании непосредственно динамического экранного образа объекта, и отвечают за последующие операции с ним (анимирование, взаимодействия, деструкции, деформации и пр.). Объекты дизайна как целостные художественно-завершенные элементы обогащают художественно-эстетический уровень экранных произведений и могут становиться основой зрелищности телепередач, кино, анимации, интерактивных сред, малых экранных форм и т. д.

Экранные искусства выявляют различные категории эстетики существующих объектов, оказываясь способными фиксировать их целесообразность, позволяют зрителю оценить степень соответствия формообразования объектов функции и эстетически осмыслить цели их создания.

В работе определено, что в формировании художественно-эстетической зрелищности вымышленных объектов дизайна принципы функционального формообразования играют значительную роль. Визуализацию вымышленных объектов в виде образов на экране можно трактовать как проектную фазу итеративного дизайна, а также как маркетинговый прием – динамическую медиапрезентацию концептов, их экспериментальное внедрение в ментальное поле индивидуального или массового сознания. Обоснована тесная связь дизайна вымышленных объектов с основополагающими принципами дизайна – распрямлением и опредмечиванием деятельности, решением актуальных задач. Трансляция новых функций и видов деятельности через новые образы способствует прогнозированию, моделированию и расширению предметно-эстетического пространства культуры, а также освоению новой вещиности через экранные искусства. В контексте данного исследования факт высокой значимости кино, телевидения, интернета и виртуальных приложений в современном обществе позволяет заявлять об их серьезном вкладе в гуманизацию техники, и в то же время о существенном влиянии объектного дизайна на процессы формирования предметно-образного наполнения физической реальности, о ее интерпретации как части медиасферы. Таким образом, взаимодействие дизайна и экранного искусства сегодня можно назвать симбиотическим соединением, оказывающим опосредованное влияние на многие сферы культуры.

Несомненное воздействие объектного дизайна на медийный рынок и общество отражает актуальность данного направления исследования. На основании теоретически фундированного применения объектного дизайна можно прогнозировать развитие отечественного кино, телевидения, конвергентной 3D-анимации и других видов экранного творчества.

### **Основные публикации автора по теме диссертации**

В научных изданиях, рекомендованных ВАК:

1. Луговцев А.Ю. Объектный дизайн как результат эволюции проектного творчества. // Вестник КазГик. – 2016. – № 3. – С. 112-115. (0,3 п.л.)

2. Луговцев А.Ю. Понятие объектного дизайна в экранных искусствах. // Культура и искусство. – 2017. – № 3. – С. 1-16. (1,2 п.л.)

3. Луговцев А.Ю. Дизайн анимационных объектов и персонажей в условиях конвергенции экранных искусств. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2017. – № 10, Ч. 2. – С. 93-98. (0,7 п.л.)

4. Пархоменко Я.А., Луговцев А.Ю. Звуковой аспект дизайна фантастических объектов в произведениях конвергентной 3д-анимации, кино и интерактивных средах. // Международный журнал исследований культуры. – 2017. – № 3(28). С. 118-131. URL: <http://www.culturalresearch.ru/ru/archives/110--228-> (по 0,45 п.л.)

5. Луговцев А.Ю. Объектный дизайн и аспекты зрелищности экранного произведения. // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – 2017. – № 4. – С. 133-153. (1 п.л.)

6. Пархоменко Я.А., Луговцев А.Ю. Роль объектного дизайна в формировании образности анимационного произведения. Опыт искусствоведческого анализа. // Обсерватория культуры. – 2019. – № 16(4). – С. 374-385. (по 0,4 п.л.)

7. Луговцев А.Ю. Ностальгия по новизне. Дизайн и спецэффекты в кино. // Международный журнал исследований культуры. – 2019. – № 3(36). – С. 154-169. URL: [https://www.culturalresearch.ru/files/open\\_issues/03\\_2019/content\\_ijcr\\_36\\_3-2019\\_1-5.pdf](https://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2019/content_ijcr_36_3-2019_1-5.pdf) (0,7 п.л.)

В других изданиях:

8. Луговцев А.Ю. Дизайн телестудии как составная часть конвергентных СМИ. / Экранные искусства: прошлое, настоящее, будущее. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Под ред. Ю.Д. Гранина. М.: Академия медиаиндустрии, 2017. – С. 64-78. (0,7 п.л.)

9. Луговцев А.Ю. Объектный дизайн как прикладное направление дизайна в сфере экранных искусств. / Современный дизайн в системе высшей школы: сборник тезисов пятой международной научно-практической конференции. (2 марта 2019 г.) / Под общ. ред. О.Г. Яцюк. М.: Союз Дизайнеров России, АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2019. – С. 55-60. (0,35 п.л.)

10. Луговцев А.Ю. Дизайн экранных объектов и синтез экранных технологий. // Телекинет. – 2019. – №3 (8). – С. 27-31. URL: [https://telecinet.com/wp-content/uploads/2019/12/telekinet.2019.3.full\\_.pdf](https://telecinet.com/wp-content/uploads/2019/12/telekinet.2019.3.full_.pdf) (0,5 п.л.)

11. Луговцев А.Ю. Дизайн-фикшн: интеграция науки, проектной культуры и экранных искусств. / Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов шестой международной научно-практической конференции. (май - июнь 2020г.) / Под общ. ред. д-ра искусствоведения О.Г. Яцюк. М.: Союз Дизайнеров России, АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2020. – С. 59-66. (0,4 п.л.)

Общий объем публикаций – 6,7 п.л.