

Отзыв

**на автореферат диссертации Луговцева Анатолия Юрьевича
«Формирование предметно-пространственной образности
и функционально-эстетическая роль объектного дизайна в экранных
искусствах», представленной на соискание ученой степени кандидата
искусствоведения по специальности 17.00.03.
(Кино-, теле- и другие экранные искусства)**

Диссертация Луговцева А.Ю. формирует прочную теоретическую базу для введения в научный оборот искусствоведения и культурологии категории «объектный дизайн» применительно к экранным видам искусства. Положения и задачи исследования, обозначенные соискателем в автореферате, представляются нам чрезвычайно актуальными, так как в мультимедиа задействуется большой массив оригинальных объектов дизайна, тип которых по материалам и условиям создания часто не поддается классификации в границах одного из известных направлений дизайна. Соискателю удалось убедительно и объективно проанализировать тесные взаимосвязи дизайна и процесса создания аудиовизуальных произведений.

Приводимая база научных трудов и список персоналий, на которые так или иначе ссылается диссертант, говорит о серьезном исследовательском подходе и тщательном изучении предшествующего научного опыта.

Очевидную научно-теоретическую значимость и новизну имеют параграфы первой главы диссертации, где анализу подвергается структура объектов дизайна, их семиотические свойства и экранные функции, а также дается периодизация эволюции экранных искусств с точки зрения предметно-пространственной образности. Хочется отметить оригинальные идеи автора о трансмедийности и семантической содержательности объектов дизайна, отражающейся в возможности использования одних и тех же объектов в разных произведениях в силу приобретения ими устойчивых семантических характеристик. Эта мысль развивается, когда на основе анализа анимации и ее персонажей, а также сопутствующей развлекательной сферы и сувенирной продукции автор приходит к выводу о присущем объектному дизайну свойству кросспространственной репрезентации.

Во второй главе проводится анализ художественно-выразительных решений объектов-персонажей с учетом как исторических, так и современных технологий создания экранных произведений, что крайне востребовано сегодня и обладает практической значимостью. Луговцев А.Ю. подчеркивает конвергенцию направлений мультимедиа под влиянием компьютерной техники. Опираясь на творческий инструментарий рисованной и кукольной анимации, соискатель выявляет характерные творческие приемы при проектировании 3D-объектов и персонажей.

Актуальной и фактически неразработанной на сегодняшний день проблеме посвящен второй параграф второй главы, а именно: особенностям проектирования

