

**ОТЗЫВ**  
**ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА**  
**кандидата искусствоведения Филиппова С.А.**  
**на диссертацию Луговцева Анатолия Юрьевича**  
**«Формирование предметно-пространственной образности**  
**и функционально-эстетическая роль объектного дизайна**  
**в экранных искусствах»,**

**представленной на соискание учёной степени кандидата искусствоведения**  
**по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства».**

В диссертации А.Ю. Луговцева «Формирование предметно-пространственной образности и функционально-эстетическая роль объектного дизайна в экранных искусствах» избран угол зрения не столько со стороны кинематографа на дизайн, сколько – в обратной перспективе – со стороны дизайна на кино. Это представляется очень точным и актуальным.

Традиционно в киноведении аспекты фильма делятся в соответствии со структурой кинопроизводства: упрощённо говоря, есть предкамерное пространство в зоне ответственности художника-постановщика, и есть то, как оно воплотится в изображении, за что отвечает оператор. В наше время такое деление не соотносится даже и с производственными реалиями, поскольку всё более значительное место в работе с самим изображаемым занимает постпродакшн, что отчасти размывает сущностную разницу между предкамерным пространством и изображением. Характерно, что в титрах англосаксонских фильмах всё чаще вместо художника-постановщика (art director) фигурирует production designer.

Одновременно продолжают стираться ранее едва проницаемые границы между разными визуальными медиа, а также между медиа и теми сферами индустрии развлечений, которые медиа традиционно не считались. Речь в данном случае не только о видеоиграх, которые хотя бы имеют дело с языком экрана, но и о внеэкранных развлечениях.

И в этих обстоятельствах взгляд диссертанта на экранные искусства не столько как на последовательность неких производственных манипуляций, сколько как на соединение определённым образом сконструированных объектов, представляется крайне своевременным. Вероятно, будет уместно сравнить его подход с системой звукового дизайна Dolby Atmos, в которой, в отличие от предшествовавших систем, имевших дело с направлениями на звуковые источники, звук записывается пообъектно, – что, конечно, гораздо ближе к реалиям звучащего мира, чем абстракции-каналы.

В то же время, необходимо отметить, что понятие дизайн в русском языке пока ещё не вполне устоялось и используется в большом диапазоне значений: от самого узкого, сохранившегося со времён его появления в отечественной терминологии, когда оно было практически синонимично промышленному дизайну (то есть было даже уже, чем не употребляемое ныне «декоративно-прикладное искусство»), едва ли не до самого широкого, соответствующего английскому концепту design, означающему практически любую связанную с планированием деятельность. И надо сказать, что диссертант, достаточно широко определяя объектный дизайн в экранных искусствах как «создание телесных и внетелесных объектов» в них (с уточнениями о целях и задачах – с. 41, 321), в некоторых разделах своей работы использует это понятие и в более узких смыслах, в чём мы неоднократно убедимся ниже.

Сразу же следует оговориться, что такую недостаточную устойчивость термина нельзя считать в полной мере недостатком диссертации: скорее, это естественное следствие как неустойчивости самого слова «дизайн», так и описанной выше текущей ситуации институциональных перемен в экранных искусствах. Более того, это обстоятельство делает работу более многогранной – но в то же время, и несколько осложняет её восприятие.

Во введении автор, прежде всего, описывает проблематику исследования и степень разработанности его темы, демонстрируя при этом завидную степень

знакомства со связанной с ней литературой – как отечественной, так и англоязычной.

Первая глава, по своему объёму уже сама по себе соответствующая нормативам кандидатской диссертации, посвящена историко-теоретическим аспектам проблемы. В первом её разделе излагаются основы подхода к заглавному понятию, и при этом подчёркивается, что традиционное искусство кинодекорации «можно трактовать как частное направление объектного дизайна» (с. 41). Также в ней наиболее выпукло проявляется важная тема (являющаяся одним из лейтмотивов диссертации) влияния дизайна экранных объектов на внеэкранную действительность.

Второй её раздел посвящён обзору истории рассматриваемой проблемы. Разумеется, при такой масштабной тематике, взятой в настолько широких хронологических рамках, исторический обзор не может претендовать на всеохватность и глубину, так что вряд ли было бы корректно предъявлять автору претензии по поводу отсутствия тех или иных фильмов. Но в то же время, вполне возможно обсудить общие *принципы* отбора картин в обзоре.

И в этом смысле вызывает недоумение отсутствие в нём Федерико Феллини<sup>1</sup>, поздние работы которого полны вновь созданных «телесных и внетелесных объектов», объединённых в художественную систему, целостную настолько, что даже сделанное из полиэтилена море выглядит в ней органично. Это отсутствие не выглядит случайным: в обзоре налицо явный перекосяк от наиболее внимательных к предметной среде представителей арт-хауса к творящим свою среду узким жанрам – прежде всего, к фантастике.

Сам по себе интерес к фантастическому жанру представляется в данной диссертации вполне естественным, но, учитывая, что дизайн объектов в фантастике в основном связан со спецэффектами, этот интерес входит в противоречие со следующими утверждениями: «создание концепций и объектов следует отделять от направления спецэффектов» (с. 66) и «с областью спецэффектов

---

<sup>1</sup> Строго говоря, в фильмографии при диссертации упоминается феллиниевский «Рим» (с. 303), но в самом тексте он отсутствует.

объектный дизайн пересекается лишь отчасти» (с. 68). Однако, поскольку и сами эти утверждения, как представляется, противоречат общему определению объектного дизайна, цитированному выше, по-видимому, можно считать их досадными недоразумениями.

В следующих двух разделах автор рассматривает свою проблематику с точки зрения психологии зрительного восприятия (с некоторыми элементами семиотической теории), и, как представляется, весьма удачно делит наблюдаемые в кадре объекты на акцентированные и фоновые с одной стороны, общеизвестные и новые с другой, а последние, в свою очередь, на ассоциативно понятные и незнакомые (с. 139).

Вторая глава посвящена более детальному анализу отдельных проявлений рассматриваемой проблематики, который осуществлён весьма тщательно и с большим знанием дела. Но, к сожалению, с весьма неполным соответствием заглавиям разделов. Первый раздел называется «Персонаж как объект дизайна в экранных *искусствах*», но посвящён почти исключительно одной лишь анимации. Подраздел 2.2.2 называется «Проявления объектного дизайна в телепроизводстве», но в основном имеет дело с веб-дизайном (в отношении которого имеются сомнения, можно ли считать его *объектным* дизайном с точки зрения используемого автором определения) и логотипов. И только два оставшихся подраздела в целом соответствуют заявленной тематике.

Очевидно, это является не ошибкой самого текста, а лишь неточностью названий: достаточно заменить в первом заголовке «...в экранных искусствах» на «...в анимации», а в начале второго добавить слово «Некоторые», и всё более или менее станет на свои места. С точки зрения структурирования же, нет никаких причин требовать от второй, иллюстративной, главы широкой и разнообразной тематики – напротив, чем уже её темы, тем более глубоко они могут быть развёрнуты.

Таким образом, не считая некоторой тематической нестабильности (которая в большинстве случаев имеет оправдание), особых недостатков в диссертации не выявлено. Даже фактических ошибок, неизбежных в работе такого

объёма и охвата, в ней довольно мало (к таковым можно отнести, например, упоминание Ле Корбюзье среди «основателей Баухауза» – с. 30; или же утверждение о том, что «Каменный цветок» был снят «по советскому методу многослойных цветных пленок» – с. 80, – какового на тот момент ещё не существовало). Немного странно звучит неоднократно встречающийся оборот «кино и анимация» (напр., с. 163, 168), поскольку в киноведении более или менее общепринято считать анимацию одним из видов кино, а не полностью самостоятельным искусством. И наконец, хотя иллюстрации непомерно раздули бы справочный аппарат данной диссертационной работы, в некоторых случаях они были бы крайне желательными.

В целом же диссертация «Формирование предметно-пространственной образности и функционально-эстетическая роль объектного дизайна в экранных искусствах» соответствует требованиям «Положения о порядке присуждения ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства РФ №842 от 24.09.2013 г., а её автор Анатолий Юрьевич Луговцев заслуживает присвоения ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства».

С.А. Филиппов  
кандидат искусствоведения,  
научный сотрудник  
кафедры телевидения и радиовещания  
факультета журналистики МГУ  
125009, Москва, Моховая, 9  
s\_a\_filippov@mail.ru



08 декабря 2020 г.