

## ОТЗЫВ

официального оппонента о диссертации Луговцева Анатолия Юрьевича  
**ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ ОБРАЗНОСТИ  
И ФУНКЦИОНАЛЬНО-ЭСТЕТИЧЕСКАЯ РОЛЬ ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА В  
ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ**  
на соискание учёной степени кандидата искусствоведения  
по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Заявленная тема диссертации весьма интересна, Луговцев Анатолий Юрьевич обосновывает ее актуальность логично и убедительно. Не вызывает сомнения, что экранные искусства изначально развивались в парадигме проектной культуры, и в условиях цифровых технологий эта связь проявилось особенно явственно. Современные медиапроекты невозможны без участия множества специалистов и творческих коллективов, в том числе – дизайнерских. Автор справедливо отмечает, что тенденция вовлечения в кинопроизводство новых типов дизайн-объектов постоянно усиливается, при этом мы наблюдаем не только экранные прототипы реальных объектов или виртуальные образы персонажей в игровом, документальном кино или развлекательном контенте, но и симулякры, визуальные образы абстрактных научных понятий, расширяющих наше знание о мире. Все это требует расширения теоретической базы экранных искусств.

В разделе посвященном разработанности темы исследования дан подробнейший обзор большого числа теоретических и практических работ, посвященных заявленной проблематике. Однако, несмотря на их количество и разнообразие, очевидно, что прикладная роль дизайна объектов в экранном искусстве пока освещена либо фрагментарно, либо узкоспециально. Необходимость решения вопроса о качестве, образности, художественной ценности и оригинальности экранных версий объектов предметного мира, несомненно, назрела. Их систематизация важна как для искусствоведов, так и практиков медиаиндустрии.

Для достижения целей исследования автор сформулировал десять основных задач. Рассмотрению каждой из них уделено достаточно внимания, к отдельным вопросам автор обращается в нескольких разделах диссертации. К сожалению, не все задачи напрямую соотносятся с параграфами диссертации, их очередность иногда не совпадает с последовательностью изложения материала.

В начале первой главы автор делает экскурс в историю понятия «дизайн» и доказывает неразрывность художественно-конструкторской деятельности и киноискусства, которое, отображая мир людей, воплощает на экране и мир окружающих их вещей. При этом «... телевидение, кино, анимация и другие экранные искусства, кроме визуализации знания о мире, отражают культурно-эстетическую тенденцию расширения границ возможного и отделения поверхностного от сущностного» (С. 39). Справедливо замечено, что работа по созданию объектов, которые оказываются в кадре (бытовых, интерьерных, средовых и пр.), – это отдельный, специфический вид проектной деятельности. Кроме того, современное кино, мгновенно реагируя на технические инновации, обладает способностью прогнозного предвидения, а возможности компьютерного моделирования позволяют демонстрировать объекты, которые пока не существуют в действительности. Эта «работа на опережение» – стимул для расширения реальной предметной среды. Таким образом, доказав полифункциональность художественно-конструкторской деятельности в экранных искусствах, автор подходит к базовому для данной диссертации определению – «объектный дизайн». Хочется отметить тщательность проработки вопроса, анализ большого количества философских, искусствоведческих и культурологических работ, с которыми Анатолий Юрьевич явно знаком не понаслышке.

Смысловое наполнение многих понятий расширяется и трансформируется с течением времени, в сфере дизайна это особенно заметно. Словосочетание «объектный дизайн» встречается в профессиональном сленге, однако его словарного определения пока нет. Луговцев А.Ю. ликвидировал этот пробел: термин «объектный дизайн» определен автором четко и полно,

интересна его семантическая интерпретация в мультимедийном контексте экранных искусств. Полагаем, термин займет свое место в научном аппарате исследователей-искусствоведов. С большой вероятностью он может быть принят как одна из категорий современных мультимедиа, так как, по сути, является фундаментальным понятием, отражающим наиболее существенные свойства и отношения предметов и явлений.

В результате прочтения текста становится понятно, Луговцев А.Ю. не только исследователь, но и практик с большим опытом профессиональной работы. Это значительно усиливает ценность исследования. Он профессионально оценивает специфику большого количества фильмов, как отечественных, так и зарубежных, анализируя их в ракурсе «объектно-предметного» наполнения, а также с позиции художественно-эстетического решения внешности ирреальных персонажей в жанре фантастики. Подчеркивается, что привлечение специалистов-инженеров помогает создать наиболее убедительные и «достоверные» экранные образы, наполненные художественным смыслом.

Большой объем материала посвящен анимации (рисованной, кукольной, трехмерной), которая раскрывает перед художниками неограниченное поле творческих возможностей. Уделено внимание телевидению и такой «коммерческой» сфере, как реклама, которая зачастую является полем технических и художественных инноваций благодаря тому, что в неё вкладываются большие финансовые средства. Рассматривается влияние на эволюцию кинопроцессов и киноиндустрии медийных товаров и услуг.

В свете того, что компьютерное моделирование и анимация проникли сегодня во все категории аудиовизуального контента, от документальных и научно-популярных фильмов до игровой индустрии, становится очевидна необходимость анализа семиотических, зрелищных и технологических аспектов проектирования в экранных искусствах. Этому вопросу посвящен последний параграф первой части диссертации.

Выводы к первой главе занимают больше 4-х страниц (стр. 156-160), написаны настолько четко и грамотно, что текст можно воспринимать как самостоятельную научную публикацию. Впрочем, каждый раздел этой работы отличается строгой логикой, четкой аргументированностью, хорошим стилем изложения.

Вторая глава – «Актуальные проблемы развития объектного дизайна в экранных искусствах» – посвящена анализу объектов дизайна в наиболее востребованных и значимых на сегодняшний день медиаотраслях. К ним автор относит интерактивные интерфейсы, телевизионные и трансмедийные проекты, конвергентную анимацию, малые экранные формы (такие как реклама, медиапрезентация и пр.), интерактивные виртуальные среды (компьютерные игры, симуляторы, обучающие медиа, приложения виртуальной реальности).

Реперные точки этой части исследования – персонаж и предметно-пространственная среда. В контексте множества анимационных фильмов рассмотрены как техническая специфика их создания, так и художественно-образные решения. Показано, что эти аспекты неразрывно связаны и взаимообусловлены. Автор проводит анализ аудиовизуального образа персонажа с точки зрения объектного дизайна, выявляет его функционально-эстетическую роль, обосновывает проектные принципы его создания и определяет степень его влияния на художественный образ в целом. Этой теме посвящен большой блок текста, почти 30 страниц (стр. 161-189). Возможно, его можно было сократить, но материал интересен, хорошо аргументирован, поэтому читается легко.

В последней части второй главы рассматривается роль звукового сопровождения, как одной из доминант мультимедийного контента, использование эффектов адаптивного видеосинтеза по принципу дополненной реальности, специфика интерактивного видеоарта. Автор справедливо полагает, что это – перспективные и быстро развивающиеся области применения объектного дизайна.

В Заключении Анатолию Юрьевичу удалось обобщить проведенное исследование, усилив основные тезисы диссертации и наметив пути продолжения научных изысканий.

В качестве замечания необходимо отметить, что не на все пункты из списка «задачи исследования» (стр. 24) дан точный и однозначный ответ. Например, решение задачи пятого пункта «сформировать типологию объектов дизайна», вероятно, приведено в таблицах 3 и 4 Приложения 2, однако эти таблицы названы как «Классификация ...». Вместе с тем, классификация проведена по качественным признакам, поэтому правильнее было бы и озаглавить таблицы «Типологизация...».

Шестой пункт списка «задачи исследования» – «выявить структурные модели и способы формирования художественного пространства в экранных произведениях». Однако, структурные модели четко не артикулированы.

Несмотря на высказанные замечания, работа воспринимается как целостная, глубокая и научно-обоснованная. Грамотно выбран терминологический аппарат и убедительно обоснована научная достоверность, новизна и научно-практическая значимость.

Отдельно хочется отметить понятийный аппарат диссертации, приведенный в Приложении 1 (стр. 312–326), и иллюстративный блок, представленный схемами и таблицами (стр. 327-333). Редкая диссертация на соискание ученой степени кандидата наук бывает структурирована и оформлена так тщательно и грамотно. Впечатляет и список библиографических источников, который включает 533 позиции. Видео и фильмография состоит из 408 наименований.

Автореферат соответствует тексту диссертации и раскрывает основные положения исследования. Опубликованные работы по теме диссертации полностью отражают основные концептуальные положения и выводы диссертации.

Диссертация А.Ю. Луговцева на тему «Формирование предметно-пространственной образности и функционально-эстетическая роль объектного

дизайна в экранных искусствах», представленная на соискание учёной степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» – это законченная научная работа, соответствующая требованиям п.9-14 «Положения о присуждении учёных степеней», утверждённого постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842, Паспорту специальностей научных работников: 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» (Искусствоведение).

Анатолий Юрьевич Луговцев заслуживает присуждения ему ученой степени кандидата искусствоведения.

02.12.2020

О.Г. Яцюк

доктор искусствоведения,

заведующая кафедрой общепрофессиональных дисциплин

в дизайне АНО ВО «Национальный институт дизайна»



Подпись Яцюк О.Г. заверяю.

Начальник Учебного отдела АНО ВО  
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ  
ДИЗАЙНА» Журакова А.И.

