

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по научной работе и
информационным технологиям Ульяновского
государственного университета, доктор
физико-математических наук, профессор

В.Н. Голованов



2020 г.

ОТЗЫВ

ведущей организации

по диссертации Луговцева Анатолия Юрьевича на тему
**«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**

Актуальность темы диссертационного исследования

Проблематика исследования Луговцева Анатолия Юрьевича раскрывает спектр малоизученных, но активно эксплуатируемых современной медиаиндустрией аспектов формирования предметно-пространственной образности экранных медиа, что, безусловно, определяет высокую степень актуальности работы. Визуально-художественная составляющая является неотъемлемой частью подавляющего большинства экранного контента. Луговцев А.Ю. предпринял попытку рассмотреть проблему на уровне базовых элементов предметно-пространственной образности, - отдельных объектов, из которых состоит ткань визуального контента. На сегодняшний день экранные искусства невозможно представить без зреющей интеграции новых впечатляющих дизайнерских решений не только предметного мира в аспектах костюмов, транспорта, ландшафтного и транспортного дизайна, и т.д. но и яркой художественной визуализации внетелесных образов, научных концептов и прогнозов. Новая волна

функционально оправданной, логически обоснованной и требующей осмыслиения зреищности пришла на смену периоду спецэффектов и привлекает сегодня массового зрителя. Однако, автор рассматривает проблему предметно-пространственной образности гораздо шире, анализируя тенденции ее развития с начала XX века, и выявляя те художественно-выразительные средства, с помощью которых она достигла сегодняшнего уровня, не упуская из внимания и культурно-ценностную составляющую. В поле зрения автора попадают способы визуализации идей новых дизайн-объектов, которые в экранном контексте получают первичную презентацию, а также неоценимая роль существования в экранных образах исчезающих из обихода и устаревающих предметов и форм. Искусствоведческий взгляд на функционально-эстетические свойства рукотворных объектов с точки зрения создания и восприятия экраных произведений определяет несомненную оригинальность и новизну данного исследования. Особого внимания заслуживают сегодня эффективные стратегии трансмедийности, опирающиеся преимущественно на визуальную узнаваемость контента. Компьютерные технологии привели к появлению нового уровня репрезентации вымышленных образов, спровоцировав нарастающий поток визуально воплощенных концептов, обладающих новыми художественно-эстетическими свойствами, требующими искусствоведческого исследования. В отечественном научно-теоретическом поле в последние десятилетия образовался очевидный дефицит в изучении этой сферы, которая требует обстоятельного исследования. Диссертация Луговцева А.Ю. последовательно и аргументированно решает ряд исследовательских задач, что подтверждает актуальность научной работы. Конкретные положения, свидетельствующие о новом вкладе автора, последовательно проанализированы и подтверждены диссидентом на множестве выразительных примеров в широких хронологических рамках, что подкрепляет вывод о высокой актуальности данной работы.

Научная новизна работы состоит в том, что в ней впервые в отечественном искусствоведении автор проанализировал, как синтетический язык современных экранных произведений активно интегрирует в себя «язык формы» материальных объектов, эстетические и эргономические свойства которых уже десятилетиями исследуются и разрабатываются теоретиками и практиками дизайна. Автором впервые прослежена хронология развития экраных искусств XX-XXI вв. в контексте технологических и художественно-образных решений объектов дизайна. Впервые в искусствоведческом ракурсе проанализированы взаимосвязи большинства анимационных техник с методами проектирования и создания снимаемых и внутрикадровых объектов, например, персонажей. Преимуществом работы является ее междисциплинарный характер, так как впервые даны научные обоснования разнонаправленным процессам между такими искусствоведческими направлениями, как «кино-, теле- и другие экраные искусства» и «техническая эстетика и дизайн». Сформулировать четкие границы использовавшегося ранее несистемно и в разных отраслях понятия «объектный дизайн», несомненно, соискателю позволил глубокий анализ теоретического материала по истории и методологии дизайна, в достаточном объеме представленного в теоретической базе исследования. Луговцев А.Ю. подчеркивает, что разработка экраных объектов представляет собой особую отрасль в дизайн-проектировании, убедительно обосновывая необходимость внедрения понятия «объектный дизайн» через функциональные, художественно-эстетические и экономически-опосредованные аспекты предметно-пространственной образности в медиатекстах и трансмедийных проектах. Диссертант подробно анализирует структурные, семиотические, зрелищные, прогностические проявления объектов дизайна в составе экранного произведения. Поставленные цели и задачи данного исследования определяются значимым эмпирическим материалом. Открытые автором константные принципы структурирования пространства, формирования

знаковой системы и художественно-эстетической зрелищности экранных произведений разных типов и жанров дискретными смыслонесущими визуальными единицами свидетельствуют о новом подходе в анализе кино- и телепродукции, ранее не использовавшемся.

Теоретическая значимость

В предлагаемом исследовании четко обозначены предпосылки к возникновению искусствоведческого поля исследования объектного дизайна. Луговцев А.Ю. выявляет их при рассмотрении исторического пути развития взаимосвязей технико-технологических и художественно-образных способов аудиовизуального наполнения экранных произведений. Соискателем проведена значительная работа по определению и систематизации актуального терминологического аппарата, достаточного и необходимого для продолжения исследования предметно-пространственной образности экраных искусств через категорию объектного дизайна. Соискатель приводит достаточное количество иллюстрирующих тезисы и положения примеров. Исследование может рассматриваться как точка отправления и доказательная база для более сфокусированных на каком-либо конкретном виде или жанре экраных произведений научных работ. Выводы, положения и тезисы данной диссертации представляют интерес и для исследований, связанных с различными смежными аспектами рассматриваемой проблематики – экономическим планированием трансмедийных проектов, прогностическим анализом экраных прототипов и др.

Практическая значимость

В исследовании определены наиболее значимые аспекты применения объектов дизайна в произведениях и кросспространственных медиапроектах, приводится классификация и типология объектов. Данные сведения могут найти применение в деятельности широкого круга практиков современной медиаиндустрии, в том числе как методологические основы обеспечения конкурентного уровня качества зрелищности вновь создаваемых

отечественных экранных произведений в любых техниках за счет аудиовизуальной информативности и художественно-эстетической привлекательности. Материалы диссертации могут послужить обоснованной базой для методических пособий при подготовке высококвалифицированных специалистов: художников кино, телепередач, анимации, видеоигр, а также способствовать повышению качества разноплановых учебно-практических курсов, направленных на развитие медиакомпетенций деятелей в сфере экранного искусства.

Достоверность положений, выводов и заключений, представленных в работе, обеспечена использованием эффективных методов исследования, последовательным анализом обширного эмпирического материала, профессиональным исследовательским опытом автора. Для конкретизации заявленного предмета исследования соискатель приводит сконцентрированные выводы на основе тщательного анализа теоретического материала по истории и методологии дизайна. Достоверность научных выводов диссертации подтверждается основными положениями, приводимыми в статьях, опубликованных в реферируемых периодических изданиях, участием автора в научных конференциях, практическим профессиональным опытом автора в сфере дизайна.

Структура диссертации.

Диссертация состоит из Введения, двух глав, Заключения, Библиографии, Видео- и Фильмографии, и двух Приложений. Структура диссертации обусловлена целями и логикой исследуемой проблематики.

Во **Введении** обосновывается и описывается актуальность и степень научной разработанности проблемы; формулируется объект, предмет, цели и задачи исследования; устанавливаются хронологические рамки исследования; определяется эмпирическая база, достаточная и необходимая для проводимого анализа и обосновывается методологическая база диссертации. Также во введении предоставлены сведения об апробации

работы, сформулированы основные аспекты, отражающие высокую степень научной новизны, обоснована теоретическая и практическая значимость работы, что обеспечивает соответствие работы заявленному паспорту специальности и определяет структуру диссертации.

В первой главе «Объектный дизайн в структуре художественно-выразительной образности экранного произведения» определяется специфика взаимосвязи проектной культуры и медиасферы. На с.29-40 диссертации автором охарактеризована последовательность технологически обусловленных процессов в проектной культуре, определивших преемственный характер дизайн-тенденций, ярко отразившихся затем в экранных искусствах.

На с. 41-42 автором определяется понятие объектного дизайна, обоснованное через анализ взаимосвязи известного в искусствоведении понятия «объект дизайна» с первостепенными задачами формирования предметно-пространственной образности в экранных искусствах и новыми технологическими реалиями. Диссертант отмечает характерную черту современной проектной культуры в том, что проектируемый в компьютерных программах объект может получить «виртуальное» воплощение в медиапрезентации уже на уровне первичного концепта, представляя тем самым виртуальный прототип, который может быть успешно использован, например, в кино и анимации. «Концептуальный образ воплощенного в виртуальном пространстве объекта при этом также становится предметом массового потребления, входя в культурное обращение через циклы неограниченного экранного тиражирования», – подчеркивает Луговцев А.Ю. на с. 40.

На с. 58-66 автором выявляются и исследуются этапы проектирования экраных объектов, приводятся примеры, раскрывающие положение о комплексном характере и ресурсоемкости данного процесса. Среди ключевых определений для данной работы можно выделить глубоко

осмысленные авторские интерпретации понятий концепт-арта и концепт-дизайна (с. 58-59).

Подробно и основательно составлена соискателем хронология развития объектного дизайна в экранных искусствах XX-XXI вв. (с. 67-111), На с. 112-125 на примерах проводится убедительное обоснование важного для исследования положения о значимой роли объектов дизайна в структурировании художественного пространства экранного произведения. Еще одним важным аспектом диссертации является последовательный и обстоятельный анализ семиотического потенциала экраных объектов, как новых, так и общеизвестных (с. 125-156).

Предложена классификация объектов, формирующих визуальный контент экраных произведений (по морфологии, акцентированности, знаковости, характеру движения), а также типология объектов по жанровой принадлежности и их основные функции (с. 155-156.).

Во второй главе «Актуальные проблемы развития объектного дизайна в экраных искусствах» выявляются и обосновываются наиболее актуальные аспекты применения объектов дизайна в современных проектах медиаиндустрии. Исследуются сущностные функции объектов дизайна в телепроектах, трансмедийных и кросспространственных проектах, конвергентной анимации и малых экраных формах (реклама, клипы и т. д.), интерактивных приложениях высокой степени иммерсивности, включая AR, VR-проекты.

Обстоятельно и последовательно обосновывается тезис об отнесении анимационных персонажей к категории объектов дизайна, задающих пространственные характеристики и художественно-стилевые черты произведения (с. 162-181), что, по нашему мнению, стало еще одним новым и важным положением работы. Выявляется специфика проектной разработки объектов-персонажей во взаимосвязи с технологиями экранного воплощения. Обособленно исследуется функционально-эстетическая роль объектов-

персонажей в телепередачах широкого хронологического диапазона (с. 189-195).

Автор системно и обстоятельно анализирует применение неперсонажных объектов в телеэфире: В параграфе 2.2 на основе выявленных различий теледизайна, моушн-дизайна, и объектного дизайна систематизируются составляющие дизайн-проектов телевизионных студий для информационных, новостных и развлекательных телепередач, шоу-программ. Обстоятельно анализируются дизайн-решения организации пространства ряда широко известных телепроектов («Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Голос» и др.). Уделяется должное внимание проявлениям саунд-дизайна в телепроектах (с. 221).

В последнем параграфе (с. 225-240) обосновывается крайне значимая роль объектного дизайна для современных интерактивных проектов высокой степени иммерсивности (интерактивных веб-сайтов, видеоигр, приложений виртуальной реальности). На с. 237 обосновываются тезисы о вхождении саунд-дизайна в состав объектного дизайна на примерах современных интерактивных приложений в жанрах экшн, стратегия, симулятор и др.

На стр. 238-241 приводится ряд примеров применения объектов дизайна в проектах виртуальной и дополненной реальности. Анализ современных тенденций в экранных медиа имеет ценные наблюдения прогностического характера.

Все параграфы и главы диссертации сопровождаются выводами и обобщениями, подтверждающими заявленные во введении положения. Также необходимо отметить ценность информации, приведенной в приложениях: это справочник с подробными определениями специальных терминов, упоминаемых в работе, а также схемы и таблицы, емко структурирующие результаты исследования.

Общие замечания.

Отмечая достоинства диссертационной работы, ее практическую значимость и несомненную научную новизну, следует высказать ряд вопросов и замечаний:

- В параграфах 1.1 и 1.2. присутствует некоторое ощущение повторения, так как в первом подпараграфе соискатель приводит примеры для пояснения вводимых понятий, а во втором рассматривает эти же экранные произведения в контексте предлагаемой исторической периодизации. На наш взгляд, можно было бы подобрать другие примеры.

- Диссидентанту следовало обратить внимание на стиль изложения, который местами кажется «наукообразным» за счет сложных оборотов.

- Также приходится отметить ряд недочетов в оформлении, в частности, опечатки.

Тем не менее, данные замечания носят рекомендательный характер, не умаляют высокой научной ценности работы и могут быть учтены в ходе дальнейшей исследовательской деятельности автора.

Автореферат диссертации в полной мере отражает содержание работы, а статьи автора по теме диссертации, опубликованные в период с 2016 по 2020 гг. раскрывают и развивают поднятую проблематику.

Заключение

Диссертация представляет собой завершенную научно-исследовательскую работу на актуальную и новаторскую тему. Новые научные результаты, полученные соискателем ученой степени, имеют существенное значение для отечественных экраных искусств. Сформулированные выводы и рекомендации методологически обоснованы. Диссертационная работа отвечает критериям, установленным к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук разделом II Положения о присуждении ученых степеней, утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842 (в редакции от 28.08.2017. Таким образом, Луговцев Анатолий Юрьевич

заслуживает присуждения ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – кино-, теле- и другие экранные искусства.

Заключение по диссертации подготовлено зав. кафедрой дизайна и искусства интерьера, кандидатом искусствоведения, доцентом и утверждено на заседании кафедры дизайна и искусства интерьера факультета культуры и искусства Ульяновского государственного университета 26.10.2020г. (протокол №3/142).

Зав.кафедрой дизайна и искусства
интерьера, кандидат искусствоведен-
доцент, заслуженный работник кули-

Ульяновский государственный университет

Подпись И. Симоняков ЗАВЕРЯЮ

И.О. проректора по научной работе
и информационным технологиям

В.Н. Родованов

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования Ульяновский государственный технический университет