

ОТЗЫВ

на автореферат диссертации Луговцева А.Ю.

«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

Исследование диссертанта посвящено актуальной проблеме формирования предметно-пространственной образности и зрелищности в экранных искусствах. К этим вопросам Луговцев А.Ю. вполне обоснованно подходит с точки зрения дизайна, так как на сегодняшний день дизайн-проектирование объектов с целью повышения зрелищности экранных произведений практикуется постоянно и во всех сферах экранных искусств. В проблематику работы входит как многообразие вымышленных объектов и персонажей и их костюмов, так и модификация существующих объектов дизайн-методами, в т.ч. их оцифровка для анимации, видеоигр.

Во вводной части автореферата особое внимание соискатель уделяет высокой степени взаимовлияния сферы экранных искусств и дизайн-проектирования и подчеркивает признаки их симбиоза. С этим нельзя не согласиться, ведь оба течения сегодня демонстрируют вездусущее проникновение в повседневную жизнь общества. Помимо постоянного использования в кинематографе реальных предметов и вещей, оружия, транспорта, элементов костюма, архитектурных объектов автор констатирует процесс миграции первоначально «экранных образов в реальную среду и их опредмечивание в разных культурных контекстах» (Стр. 5), выявляя важное свойство «кросспространственности» экранных дизайн-объектов.

Опираясь на обширную теоретическую базу отечественных и зарубежных источников, диссертант последовательно обосновывает представленные к защите актуальные положения, что видно из содержания параграфов двух глав.

Объемная эмпирическая база и широкие хронологические рамки исследования Луговцева А.Ю. обусловлены тем, что выявляемая в работе категория объектного дизайна, действительно прослеживается практически на любом этапе развития экранных искусств. На этом основана и гипотеза исследования: «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» (Стр. 9).

В первой главе выявляется особая специфика проектирования экранных объектов и определяются признаки взаимосвязи проектной культуры и медиасферы, что позволило автору выдвинуть научное определение понятия «объектный дизайн», описать понятийное поле. Также в первой главе приводится хронология применения дизайна в экранных искусствах.

Исследователь обосновывает, что с точки зрения дизайна и художественно-пространственной составляющей целостный завершённый образ объекта удобно рассматривать как объект искусствоведческого анализа экранных произведений. Отдельный параграф отводится весьма актуальным аспектам зрелищности и знаковости объектов, а также особенностям их применения в медиатекстах разных жанров. Затронутые аспекты функциональности формообразования экранных объектов в сочетании с задачами их экранной выразительности еще раз подтверждают их общность с проблемами дизайна в целом. В частности, соискатель выявляет оппозицию тектонической выразительности и тектонической правдивости экранных объектов равно как и реальных.

Во второй главе подробно и последовательно проанализированы существенные признаки экранного персонажа как объекта дизайна. Также проведен анализ способов формирования предметно-пространственной образности известных жанров телепередач как в студийном формате, так и в формате открытого пространства с учетом эргономики, функциональности и зрелищности. Последний параграф диссертации посвящен интерактивным мультимедиа-проектам. Понятийное поле, предложенное А. Ю. Луговцевым, рассматривает универсальность как органичный способ рассмотрения столь разных аспектов медиапространства. Выбранная методология позволила исследователю адекватно трактовать процессы, осуществляющиеся в экранных искусствах с момента их появления до новейших видов мультимедиа. Вводимые автором понятия и термины действительно обнаруживают свою необходимость в научном обращении, так как помогают органически связать существующую искусствоведческую теорию, методологические наработки дизайна и практику создания экранных произведений. Это определенно является еще одним признаком научной новизны и оригинальности исследования.

Несмотря на высокий уровень работы в целом, хотелось бы отметить некоторые упущения и неточности. Так, на стр. 11 цель исследования можно было сформулировать четче: «формирование и систематизирование понятийного аппарата, связанного с художественно-проектной деятельностью в области экранных искусств». На стр. 11 – приведенное количество задач исследования выглядит чрезмерным. Целесообразно было бы сократить их число и синхронизировать по объему и наименованиями с составом глав и параграфов диссертации. Стр. 12 – представляется более уместно использовать термин художественное проектирование, особенно в применении к экранному искусству. Не заслуженно обойдена вниманием в главе 1 масштабная работа Джеймса Камерона «Аватар» (2009), оказавшая заметное влияние на развитие приемов образной подачи видео контента. Также не упоминается фильм «Кино и Дизайн» (авторы: Ю. Назаров, М. Эйдинов, 2016), во многом раскрывший особенности взаимосвязи дизайна и экранных искусств. В исследовании отсутствует ссылка на докторскую диссертацию Н.Ю. Казаковой «Гейм-дизайн: художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды» (2017), определившую художественную составляющую цифровой игровой среды. На стр. 25 обосновывается, что элементы студии должны проектироваться и воплощаться как с учетом художественно-зрелищной стилистики передачи, так и аспектов эргономики, безопасности, функциональности. Здесь следует

упомянуть задачи освещения телестудии, сегодня успешно решаемые благодаря новым источникам света и расширению художественного диапазона приемов освещения. Также следует отметить, что язык автореферата излишне переусложнен и перенасыщен зарубежными терминами, что усложняет восприятие научного материала. Как явствует из содержания автореферата, в работе в целом отсутствует анализ влияния стилистических направлений XX и XXI века на формирование элементов объектного дизайна в медиаиндустрии. Однако отмеченные упущения и неточности в целом не влияют на высокую оценку качества выполненной работы.

Апробация положений исследования осуществлена на научных конференциях и в виде публикаций в научных периодических изданиях, аттестованных ВАК.

Автореферат и публикации соискателя позволяют сделать следующий вывод о том, что данная диссертация представляет собой самостоятельное состоявшееся оригинальное исследование, имеющее практическую и теоретическую значимость, работа отличается высокой актуальностью выбранной темы и соответствует всем требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук, а ее автор – Луговцев Анатолий Юрьевич заслуживает присуждения искомой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03. – Кино-, теле- и другие экранные искусства.

Ю.В. Назаров

доктор искусствоведения,

член-корреспондент РАХ,

Заслуженный деятель искусств РФ,

Почётный работник науки и техники РФ,

профессор,

Президент АНО ВО «Национальный институт Дизайна»



дата: 05.12.2020

e-mail: nazaret48@yandex.ru

адрес: 109378, Москва, Есенинский б-р, 2/24, кв. 35

телефон: +7 9037209077

Подпись Назарова Ю.В. заверяю.

Помощник ректор
АНО ВО НИД
Кантерова А.Ю.

05.12.2020

