

ОТЗЫВ

научного руководителя о диссертации Дмитрия Юрьевича Некрасова на тему «Художественная специфика цифрового искусства (на примере творчества художника кино)», представленной на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Актуальность диссертационного исследования Д.Ю. Некрасова самоочевидна. Стремительное развитие цифровых технологий и их возрастающая востребованность в кинопроизводстве ставят перед киноведением инновационные научные проблемы, связанные с анализом как творческой специфики работы кинематографистов с цифровыми носителями, так и художественных результатов применения «цифры». Ведь, скажем, в таких блокбастерах, как «Аватар» или «Властелин колец», именно компьютерные технологии создают основной художественно-эстетический эффект, привлекающий сегодня молодежь, и не только, в кинотеатры. Являясь практикующим художником кино и мультимедиа, диссертант на собственном опыте, не понаслышке изучил как процесс создания цифрового искусства, так и его результативность, углубленно проанализировал оба эти аспекта и сумел тем самым сделать существенный шаг на пути создания целостной концепции художественной специфики цифрового изобразительного искусства.

Концептуальная значимость работы состоит, прежде всего, в том, что диссертант рассматривает цифровые способы создания кинопроизведений как новый инструмент в творческом арсенале художника, благоприятствующий оптимизации творческого процесса и способный дать интересные и перспективные художественные эффекты. В этой связи особую теоретическую ценность представляет проведенный Д.Ю. Некрасовым анализ компьютерных игр как уникального продукта именно цифрового производства, создающегося исключительно путем компьютерного программирования, функционирующего только в виртуальной сетевой среде, являющегося интерактивным и уже сегодня обладающего рядом художественных особенностей, которые воздействуют на эмоционально-интеллектуальный мир реципиента, участвующего в игре. Диссертантом намечены возможные пути развития и гибридизации изобразительного искусства, кинематографа и интерактивных компьютерных игр с использованием новых технологий виртуальной реальности. Такие технологии рассмотрены как шаг к созданию нового гибридного медиа-жанра будущего. Опреде-

лены текущие технологические препятствия для создания на сегодняшний день целостного психологического ощущения нахождения в «другом» пространстве.

Научная новизна исследования состоит в том, что его автором впервые в отечественном киноведении проведен анализ современных глобальных тенденций со вмещения традиционного изобразительного искусства и новейших технологий создания цифрового изобразительного искусства. Разработана классификация изобразительного цифрового искусства, основываясь на методе его создания и использованных материалах. Проведена дифференциация современного изобразительного искусства, использующего цифровые технологии, на группы в зависимости от носителя, предложено деление на традиционные, цифровые и гибридные жанры. Выявлены аналогии между цифровыми и традиционными живописными методами создания художественных произведений, в частности, между созданием цифровой фрактальной графики и живописными традиционными техниками монотипии. Разработана проблематика сочетания различных художественных техник при создании цифрового произведения, проведен анализ художественной специфики гибридного изобразительного искусства, сочетающего традиционные и цифровые материалы и техники. Научная новизна диссертации обусловлена и тем, что в ней сопоставлена и проанализирована работа художников кино до и после появления компьютерных технологий.

Инновационным как в теоретическом, так и в практическом отношении является выработка Д.Ю. Некрасовым метода определения подлинника цифрового произведения, учитывая технические параметры изображения: размер, разрешение, послойность, формат файла. Им проанализированы возможности цифровых способов экспонирования художественных работ, проведено их сравнение с традиционными приемами создания «эффектности». В диссертации определен период привыкания пользователей к визуальному диалогу с компьютером, прослежен процесс отказа от скевоморфизма в компьютерных интерфейсах.

Цель диссертационного исследования в целом достигнута. Характер проведенного в ней анализа подтверждает авторскую гипотезу о том, что принадлежность произведения к материальному или цифровому носителю не определяет его художественных качеств. Дигитальность произведения не умаляет его эстетической ценно-

сти, а лишь наделяет определенными специфическими особенностями, присущими той или иной технике воплощения. Цифровые приемы являются лишь инструментами художника, аналогичными по своей сути традиционным техникам, и не мешают автору создавать свой оригинальный стиль.

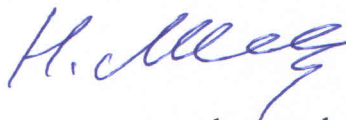
Структура диссертации, отражающая ее концептуальную и тематическую новизну, представляется обоснованной. В ее трех главах последовательно рассматриваются понятийный аппарат изобразительного цифрового искусства и его классификация; сравниваются традиционные и цифровые способы создания произведений искусства; выявляются художественные особенности цифровых интерфейсов.

Диссертант хорошо знаком с литературой вопроса, как отечественной, так и зарубежной. Он последовательно проводит свою научную позицию, не избегая дискуссий по принципиальным вопросам. Позитивной чертой представленной работы, несомненно, является то, что проведенный Д.Ю. Некрасовым сравнительный анализ традиционных и цифровых способов создания произведений позволяет рассеять некоторые существующие в профессиональной среде предубеждения, связанные с настороженным отношением к новым технологиям, применяемым в сфере искусства, в том числе и кинематографического. Так, диссертант справедливо подчеркивает, что вопреки бытующему мнению о бездушности дигитальных работ, отсутствии в них ауры, «прикосновения художника», акценте исключительно на специфике технологии создания – авторский стиль, «манера», «почерк» в цифровых произведениях искусства, их художественное качество в целом свидетельствуют о обоснованности такой позиции. Это же касается и опровержения сомнений относительно подлинности и аутентичности цифровых произведений, связанных с их тиражируемостью. Д.Ю. Некрасов аргументировано доказывает, что в цифровой анимации визуальный художественный стиль напрямую зависит от выбранной технологии производства, и наоборот.

Ракурс исследования, выбранный диссертантом, представляется актуальным и перспективным для как для науки о кино, так и для кинематографической практики. Его результаты могут быть использованы при обучении кинопрофессии художника-постановщика, а также других специалистов в сфере современного художественного

медиа-производства, при подготовке курсов лекций по киноведению, для написания учебных пособий для вузов искусства.

Все результаты диссертационного исследования получены непосредственно автором. Диссертационная работа Д. Ю. Некрасова на тему «Художественная специфика цифрового искусства (на примере творчества художника кино)», представленная на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» – это законченная научная работа, соответствующая требованиям п. 9 «Положения о присуждении учёных степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842, Паспорту специальностей научных работников: 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» (Искусствоведение).



Н.Б. Маньковская
доктор философских наук, профессор
главный научный сотрудник института философии РАН

25.11.15.

Подпись

ЗАВЕРЯЮ:

Зав. отделом кадров Института
философии РАН

