

РЕЦЕНЗІЯ

на дисертаційну роботу Рудого Андрія Романовича
«МОУШН-ДИЗАЙН В СИСТЕМІ ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ»
представлену на здобуття ступеня доктора філософії
за спеціальністю 034 «Культурологія», 03 «Гуманітарні науки».

Науковий керівник – завідувач кафедри педагогіки, української
філології та журналістики, доктор філософських наук, професор
Барна Наталія Віталіївна.

1. АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Дисертаційне дослідження А.Р. Рудого присвячено розгляду надзвичайно актуального та динамічного феномену сучасної культури — моушн-дизайну в контексті розвитку системи візуальних комунікацій. На межі ХХ–ХХІ століть, під впливом інтенсивного розвитку цифрових технологій, відбувається радикальна трансформація культурних практик, що веде до встановлення так званого «дигітального консенсусу».

Традиційні текстово-орієнтовані моделі комунікації поступаються місцем динамічним екранним образам, де візуальний код стає провідним інструментом трансляції значень та управління увагою реципієнта.

Особливої актуальності роботі додає глибоке філософсько-теоретичне переосмислення автором концепту «digitus». Здобувач вдало демонструє, що поза суто технічним розумінням дигіталізації (як цифрових технологій) існує первинне латинське значення — «вказівний перст». Це дозволяє трактувати моушн-дизайн не просто як анімаційну техніку, а як сугестивний естетичний інструмент, що спрямовує сприйняття та здійснює візуальну режисуру сучасного медіасередовища. Залучення концепції Ролана Барта, який визначав культурне поле як код предметних артефактів, дозволяє автору інтерпретувати моушн як унікальний «трансформер» або «перемикач» між предметним, візуальним та вербальним кодами культури.

2. НАУКОВИЙ АПАРАТ, МЕТОДОЛОГІЯ ТА СТРУКТУРА РОБОТИ

Об'єктом дослідження визначено візуальну культуру як екранну реальність комунікативного простору, а предметом — естетичну, художню та проєктну специфіку діяльності дизайнера motion у системі сучасних культурних практик. Таке формулювання є цілком логічним і відповідає специфіці спеціальності 034 «Культурологія».

Методологічну основу роботи становить комплексний міждисциплінарний підхід, що синтезує порівняльний, системний та полісистемний підходи, а також історико-культурний і реконструктивно-модельний методи. Особливої уваги заслуговує залучення ідей німецької практичної філософії (К.-О. Апеля, Ю. Габермаса) щодо комунікативної прагматики, а також теорії функціональних систем П. Анохіна для моделювання екосистемного виміру дизайну.

3. НАУКОВА НОВИЗНА ТА ПРАКТИЧНЕ ЗНАЧЕННЯ

Наукова новизна дисертаційної роботи полягає в тому, що в ній уперше здійснено комплексне дослідження феномену презентації візуального простору з позицій анімації, кінематики, екранних патернів та гештальтів у системі моушн-дизайну як інтегративного чинника взаємодії мистецтв (кінематографа, реклами, телебачення, інтернету).

Ключові елементи наукової новизни, що виносяться на захист:

введення та обґрунтування понять: «motion-система», «візуальна кінематика», «візуальна сцена», «візуальний оперативний простір»;

розкриття змісту категорії «дизайн-система» в межах функціонально-структурного методу;

систематизація медійного, семіотичного та візуального «поворотів» як методологічного підґрунтя аналізу моушн-дизайну;

визначення структурно-лінгвістичного коду об'єктів дизайну крізь категорії графематики, морфології та синтагматики;

концептуалізація візуальних патернів моушн-дизайну (комполітингу та композиторингу як стратегій передбачення).

4. АНАЛІЗ СТРУКТУРИ ТА ЗМІСТУ ДИСЕРТАЦІЇ

Робота складається із вступу, трьох розділів (що містять 9 підрозділів), висновків, списку використаних джерел та додатків. Структура дисертації є логічною, послідовною та повністю підпорядкована вирішенню поставлених завдань.

Розділ	Назва та підрозділи	Основна сутність та аналітичний внесок
Розділ I	Теоретико-методологічні засади дослідження 1.1. Історіографія проблеми. 1.2. Моушн-дизайн як комунікативна система. 1.3. Повороти як засади аналізу.	Обґрунтовано моушн-дизайн як складну метакommунікативну систему. Проаналізовано медійний (технологічний), семіотичний (знаковий) та візуальний (іконічний) повороти у гуманітарному дискурсі.

Розділ II	Дигітальні виміри еволюції моушн-дизайну 2.1. Digitus моушн як цілісність. 2.2. Система культурних практик. 2.3. Графематика, морфологія, синтагматика.	Окреслено еволюцію від фото-кадру до кінематографу та сучасного віртуального простору. Введено лінгвістичний код опису арт-об'єктів (зчитування інформації на краї, візуальний рельєф, зонування).
Розділ III	Візуальні патерни моушн-дизайну 3.1. Поетика композитингу. 3.2. Віртуальна графіка як арт-об'єкт. 3.3. Логодизайн у системі моушн.	Розкрито технології поєднання планів (композитинг) та прогнозування проєкту (композиторинг). Проаналізовано логодизайн як архітекtonіку слова та літери на основі практичних кейсів автора.

Здобувач продемонстрував високий рівень аналітичної культури, здійснивши ґрунтовний історико-культурологічний аналіз класичних заставок світового кінематографа (роботи Сола Басса, Річарда Грінберга, Моріса Біндера, Джорджа Лукаса) та поєднавши його з глибоким осмисленням власних експериментальних розробок, зокрема у сфері музеєфікації культурної спадщини Середньої Наддніпрянщини та візуалізації творчості Михайла Врубеля.

5. ЗАУВАЖЕННЯ ТА ПРОПОЗИЦІЇ ДО ДИСЕРТАЦІЙНОЇ РОБОТИ

Дисертаційна робота Андрія Романовича Рудого є самостійною, глибокою і завершеною науковою працею. Водночас, з метою подальшого підсилення її теоретичних та практичних положень, вважаємо за необхідне висловити такі зауваження та побажання:

1. У першому розділі здобувач слушно звертається до теорії функціональних систем П. Анохіна для обґрунтування моушн-дизайну як цілісної, самоорганізованої системи. Проте, проводячи паралелі між біологічними процесами та екосистемним виміром дизайну, автору варто було б глибше розкрити концепт рекурсії (зворотного зв'язку) в моушн-дизайні. Зокрема, доцільно докладніше прописати, як саме «результат дії» (враження реципієнта, зворотна реакція споживача) виступає регенеративним чинником, що перебудовує саму структуру моушн-системи. Це дозволило б більш переконливо обґрунтувати визначення моушн-дизайну як комунікативної екосистеми ХХІ століття.

2. Запропоноване автором переосмислення латинського концепту «digitus» як «вказівного перста» (естетичного та сугестивного чинника впливу), на відміну від суто технічної англійської дигітальності, є вагомим теоретичним внеском. Водночас у роботі дещо схематично описано технічне втілення цього естетичного потенціалу в практичній площині. Було б доцільно

ширше показати, як саме вольова суб'єктна функція дизайнера (естетичний намір «digitus») реалізується через сучасний професійний інструментарій (Adobe After Effects, Cinema 4D тощо), перетворюючи софт із технічного засобу на інструмент побудови інтерактивних маршрутів та утримання перцептивної уваги глядача.

3. У третьому розділі автор аналізує візуальні патерни та гешталти в системі мушн-дизайну. Дисертація виграла б від чіткішого розмежування понять «патерн» (як матеріальний артефакт, зафіксована структура) та «гештальт» (як ідеальний цілісний образ). Спираючись на ґрунтовну критику сучасних еклектичних дефініцій патернів у літературі з дизайну, здобувачу варто було б запропонувати власну строгу типологію візуальних патернів у динамічному середовищі, розвиваючи та адаптуючи класичну методологію В. Боумена до специфіки часопросторових екранних мистецтв.

4. Робота містить детальний опис унікальних практичних проєктів автора (відеофільми «Київські графіті», «Музей кобзарства», «Музей сухопутного транспорту», проєкт «Світ Михайла Врубеля»). Попри високу художню та практичну цінність цих розробок, їх опис у тексті дисертації має переважно ілюстративно-дескриптивний характер. Роботі бракує формалізованого композиційного аналізу, який би наочно демонстрував, як саме об'ємна анімація підпису Врубеля чи дигітальна реконструкція історичних скорописів експериментально підтверджують висунуту автором теоретичну концепцію «логодизайну як архітектоніки слова».

5. Автор висуває сміливе й дискусійне твердження, що мушн-дизайн не має власного синтаксису, а запозичує його у тих жанрів, у межах яких функціонує (кінематограф, медіа, реклама). Ця теза є надзвичайно цікавою, проте потребує активнішого теоретичного захисту й аргументації. Варто було б детальніше обґрунтувати, чому динамічна природа мушн-дизайну (кінематика, монтаж, композитинг) усе ж таки не здатна сформувати самостійну синтаксичну мову візуальної комунікації у віртуальних спільнотах.

6. ЗАГАЛЬНИЙ ВИСНОВОК ТА ОЦІНКА РОБОТИ

Зазначені зауваження та дискусійні положення мають переважно рекомендаційний характер і спрямовані на окреслення перспектив подальшої розробки досліджуваної проблематики, не знижуючи загальної надзвичайно високої наукової та практичної цінності дисертаційної роботи.

Дисертаційне дослідження Рудого Андрія Романовича на тему «Мушн-дизайн в системі візуальних комунікацій» є самостійною, завершеною науковою працею, що характеризується науковою новизною, методологічною обґрунтованістю та практичною цінністю. Робота повністю відповідає всім

вимогам Міністерства освіти і науки України, що висувуються до дисертацій на здобуття наукового ступеня доктора філософії (PhD).

Автор роботи, Рудий Андрій Романович, безумовно заслуговує на присвоєння наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія».

Рецензент:

доктор культурології, професор,
професор кафедри педагогіки,
журналістики та міжкультурних комунікацій
Східноукраїнського національного
університету імені Володимира Даля

Олена ХАЇНСЬКА

*Підпис Олени Хайнської завідувача
інспектор з кадрів*

Каранова Т.Б.

