

В диссертационный совет 24.2.368.03
на базе ФГБОУ ВО «Российский государственный
университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»
117997, г. Москва, ул. Садовническая, д. 33, стр. 1
<https://kosygin-rgu.ru>, +7 (495) 951-31-48

ОТЗЫВ

на автореферат диссертации **Чжэн Сяна «Роль медиа-искусства в дизайне современных выставок»**, представленной на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3. — Виды искусства «Техническая эстетика и дизайн»

Актуальность исследования

Широкое использование цифровых технологий в современных экспозициях придает исследованию огромную актуальность. Фактически, цифровые технологии стали неотъемлемым инструментом в выставочном дизайне. Соискатель Чжен Сян с применением методически точных теоретических положений выставочного дизайна анализирует тенденции развития процесса создания экспозиций в эпоху цифровых технологий и выделяет необходимые элементы для их реализации. Глобализация оказывает значительное влияние на сферу искусства, способствуя ее развитию, а стремительный прогресс науки и техники имеет непосредственные и существенные последствия для современного искусства. В настоящую эпоху информационных технологий, с развитием средств мобильной связи, передачи больших объемов данных, облачных систем и Интернета, цифровые медиатехнологии активно применяются для оформления музейных экспозиций. Виртуальная реальность, информационное взаимодействие и другие технологии стали стандартными элементами различных выставок.

Интерес соискателя сосредоточен на возникновении, развитии и особенностях мультимедийного искусства, которое активно применяется в современном творчестве визуального искусства. Высоко оцениваемые особенности цифрового визуального искусства используются для выражения важных художественных идей, а его уникальная форма находит свое применение в современном дизайне выставок.

На фоне этих перемен мультимедийное искусство не стоит на месте, а активно вносит свой вклад в расширение форм выставочного дизайна. Оно превращает музейные экспозиции в настоящие произведения искусства, в которых нематериальный мир и пространство открывают новые возможности для творчества и восприятия.

Научная новизна и практическая значимость исследования

Сегодня технологии, культура и образ жизни человека становятся все более диверсифицированными, и мультимедийное искусство великолепно адаптируется к этим изменениям. Соискатель использовал теоретическую основу цифрового искусства для определения содержания и формы выставки, пространства, произведения искусства, цифрового контента и

звука, свето-теневых эффектов и изображения, виртуальной музейной платформы и т.д. Всё перечисленное помогло созданию системы, определяющей применение цифрового искусства в музейной экспозиции, а также способствовало раскрытию эффективности применения музейного пространства, сочетающего достижения науки и техники с визуальным искусством.

В своем реализованном проекте соискатель берет за основу традиционную китайскую культуру и трансформирует теоретические исследования ее исторических корней в социальную практику, что способствует развитию выставочного дизайна. При использовании цифрового искусства в экспозиции музея эстетика опирается на технологию, что позволяет достичь максимального художественного эффекта и повысить социальную значимость разработки. Данный подход повышает социальную роль музея и обладают несомненной практической значимостью.

Степень обоснованности научных положений, выводов и рекомендаций, сформулированных в диссертации

Обоснование научных положений, выводов и рекомендаций, сформулированных в диссертационной работе Чжэн Сяна, подтверждается большим объемом теоретических и экспериментальных исследований, полученных с использованием современных научных методов, и сомнений не вызывает. Основные положения диссертации опубликованы в 29 печатных работах, 7 из которых – в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России; 2, – в международной базе цитирования Web of Science.

Оценка содержания диссертации

Научно-квалификационная работа состоит из введения, трех глав, выводов по каждой главе, общих выводов по работе, заключения, списка литературы (177 источников) и приложений (112 страниц).

Во введении обоснована актуальность темы, обозначены цели и задачи исследования, отражены научная новизна и практическая значимость работы.

В первой главе анализируются основные типы и характеристики цифровых медиатехнологий, используемых в области музейной экспозиции – интерактивный опыт, цифровая визуализация и виртуальная реальность. При этом рассматриваются четыре принципа использования новых технологий: виртуальность, пересекаемость, динамичность и гипервременность. Соискатель проводит конкретный анализ характеристик цифровых технологий, применяемых в дизайне экспозиций, далее освещает трансформации и тенденции в деятельности по дизайну выставочных пространств. В главе результате делается вывод о том, что с внедрением цифровых медиатехнологий современная выставочная деятельность претерпела четыре изменения, пройдя путь от

физических экспонатов к цифровым, от одиночных демонстраций – к многократным показам, от пассивного обозрения – к интерактивному участию зрителей и от визуального к ассоциативному сенсорному опыту.

В главе 2 соискатель предлагает конкретную методику проектирования, при этом подобраны удачные примеры для её иллюстрации и анализа. С позиции формирования экспозиционной формы интеграцию пространства и цифровых медиа-экспонатов предлагается осуществлять тремя способами: обозначением границ пластической формы, использованием пространственного изоморфизма и с помощью учёта специальных технических требований. Данные приёмы необходимы для создания выставочного пространства, способствующего полноценному представлению информации. Также данный метод позволяет интегрировать атрибуты цифрового мультимедийного искусства, соединяя их с выставочным пространством и экспонатами, тем самым усиливая восприятие передаваемого контента.

В главе 2 подводится итог построения пространственной формы по трем направлениям: «создание пространственной модели, способствующей участию посетителей»; «создание пространственной формы, облегчающей отображение информации» и «построение адаптируемого пространственного масштаба».

В главе 3 соискатель обобщает ценностное представление и принципы создания произведений мультимедийного искусства в выставочном дизайне. Структура мультимедийного искусства в выставочном дизайне анализируется с точки зрения музееведения, искусствоведения, науки и техники, коммуникации, эстетики и экономики. В данной главе соискатель использует собственные выводы и положения для разработки нескольких выставочных проектов. В процессе проектирования экспозиции эстетические идеи традиционной китайской культуры сочетаются с цифровым интерактивным искусством. Редизайн темы «Тайцзи» определяет практический подход к экспозиционному дизайну.

Соискатель отмечает, что в дизайне цифрового выставочного зала необходимо не только отразить уникальную стилистику, цветовую структуру и другие характеристики пространственного дизайна конкретной выставочной среды, но и принять во внимание научно-обоснованное и рациональное применение технологии, а также объединить конкретные функции новых медиа технологий с экспозиционным дизайном. Диссертант обоснованно объединяет специфические функции новых медиатехнологий с «человеко-ориентированными» принципами экспозиционного дизайна.

Замечания по работе

1. В работе рассмотрено значительное количество методик проектирования, даны рекомендации по проектированию. Что касается конкретных технических

норм проектирования, то их разработка должна стать следующим шагом в данном исследовании для расширения палитры дизайнерских приёмов.

2. Соискатель осуществил проект виртуальной выставки в стране исследования, где использовал цифровые технологии VR и получил положительные результаты. В своем исследовании соискатель рассмотрел значительное количество передовых мультимедийных технологий. В дальнейших исследованиях следует расширить спектр изучаемых цифровых технологий.

Данные замечания носят скорее рекомендательный характер и не снижают научную значимость исследования. Важно, что проведенное исследование максимально содействует активизации научной и практической деятельности дизайнеров в сфере мультимедийного дизайна.

Заключение

Диссертация Чжэн Сяна «Роль медиа-искусства в дизайне современных выставок» является законченной научной квалификационной работой, в которой на основании выполненных лично соискателем исследований получен метод построения формы современного музейного выставочного пространства с использованием цифровых медиатехнологий.

Выводы обобщают результаты исследования и отвечают поставленным целям и задачам. Содержание автореферата соответствует содержанию диссертации. Результаты работы достоверны и опубликованы в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК при Министерстве науки и высшего образования РФ, обладают научной новизной и практической значимостью.

Диссертация соответствует заявленной специальности и требованиям пункта 9 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением Правительства РФ от 24.09.2013 г. ЛФ 842, предъявляемым к кандидатским диссертациям, а ее автор – Чжэн Сян заслуживает присуждения ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3. – Виды искусства (Техническая эстетика и дизайн).

Рецензент:

Канд. архитектуры, доцент, профессор,
зав. кафедрой «Дизайн архитектурной среды» МАРХИ
Шулика Татьяна Олеговна

Подпись _____

дата 25.02.2024 г.

Подпись Шулика Татьяны Олеговны заверяю.

Печать, подпись заверяющего лица

