

В диссертационный совет 24.2.368.03 на базе
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет
им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»
119071, г. Москва, ул. Малая Калужская, д. 1
info@rguk.ru

ОТЗЫВ

официального оппонента **Фоминой Элины Владиславовны**,
кандидата искусствоведения, доцента кафедры «Дизайн и искусство»
ФГБОУ ВО «Поволжский государственный университет сервиса»
на диссертацию **Чжэн Сян**
«Роль медиа-искусства в дизайне современных художественных выставок»,
представленную на соискание ученой степени кандидата искусствоведения
по специальности 5.10.3. Виды искусства (техническая эстетика и дизайн)

Актуальность темы диссертации

Выбранная диссертантом тема обоснована широким применением цифровых технологий в дизайне современных экспозиций. Стремительное развитие науки и техники оказывает непосредственное и существенное влияние на современное искусство и дизайн. Развитие информационных технологий, средств мобильной связи, расширение возможностей передачи объемных данных, наличие облачных систем и Интернета в совокупности играют важную роль в оформлении музейных экспозиций: создается виртуальная и дополненная реальность, осуществляется информационное взаимодействие между экспонатом и посетителем. Всё это требует глубокого научного осмысления.

Актуальность работы очевидна для теоретиков и практиков в сфере средового, мультимедийного дизайна и современного цифрового искусства, а также проектировщиков музейных экспозиций, поскольку сегодня проблематика художественного проектирования выставочных пространств с интегрированными в них цифровыми мультимедийными технологиями освещена весьма фрагментарно.

Исследование Чжэн Сян включает в себя комплексное изучение принципов и методов организации современной музейной среды с применением цифровых медиатехнологий, содержит глубокий анализ изменений в музейной экспозиционной деятельности, происходящих под влиянием цифровых технологий и подробно описывает современные тенденции организации выставочных пространств, представляет типологические разновидности цифровых медиатехнологий, а также выявляет их основные характеристики и определяет способы интеграции экспозиционных пространств с цифровыми медиа-экспонатами.

Общая характеристика работы

Диссертационная работа имеет четкую логическую структуру, содержит обоснованные выводы. Цель исследования достигнута, задачи выполнены. Работа написана ясным научным языком. Оформление работы не вызывает замечаний.

Работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложений. На отзыв представлена рукопись общим объемом 319 страниц, из них: 205 страниц – основное содержание исследования, 112 страниц – приложения. Работа содержит 100 рисунков, 5 таблиц. Список использованных источников и литературы включает 177 наименований на русском и иностранных языках.

Во введении обоснована актуальность темы исследования, рассмотрено существующее состояние проблемы, обозначены предмет и объект исследования, поставлена цель и обозначен круг задач, решаемых в ходе диссертационной работы, изложена методология исследования, определены научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы.

В главе 1 «Использование цифровых медиатехнологий в музеях» проведен анализ развития цифровых мультимедийных технологий в контексте их применения в дизайне экспозиций, представлены тенденции проектной деятельности в области современных музейных пространств, формируемых под влиянием цифровых технологий. Подробно рассмотрены изменения характера экспозиций, методов показа, участия зрителей в приобретении когнитивного опыта под влиянием выставочной деятельности. Анализ разновидностей цифровых медиатехнологий в области музейной экспозиции и их характеристик позволил автору выявить три основных типа: интерактивный опыт, цифровая визуализация и виртуальная реальность. Также описаны четыре принципа новых технологий: виртуальность, пересекаемость, динамичность и гипервременность. Автор отмечает, что с внедрением цифровых медиатехнологий современная выставочная деятельность претерпела четыре существенных изменения: от физических экспонатов к цифровым, от одиночных к многократным показам, от пассивного к интерактивному участию зрителей и от непосредственного визуального восприятия к ассоциативному сенсорному опыту.

Во главе 2 «Роль цифровых медиатехнологий в экспозиции современных музеев» продемонстрированы основные технологические инструменты, используемые в ходе дизайн-проектирования экспозиций в контексте цифровых мультимедийных технологий, предложены дизайнерские решения, используемые для построения пространственных форм и создания выставочной среды. Автором предлагается три пространственные формы для планировки выставочных зон: центростремительная агрегация, вертикальное трехмерное пространство и открытое пространство для свободного передвижения, которые используются для вовлечения посетителей и для управления поведением аудитории. Соискатель выявляет три основных подхода к проектированию современных музейных экспозиций с учётом пространственного масштаба, изменения формы и габаритов экспонатов, к ним относятся: контроль абсолютного масштаба в соответствии с техническим оборудованием; количественная оценка масштаба на основе акта просмотра; корректировка восприятия масштаба с помощью специальных устройств. Диссертант предлагает три способа интеграции пространства и

цифровых медиа-экспонатов: обозначение границ пластической формы; использование пространственного изоморфизма; учёт специальных технических требований. Здесь же описаны три направления построения пространственной формы: создание пространственной модели, способствующей участию посетителей; создание пространственной формы, облегчающей отображение информации; построение адаптируемого пространственного масштаба. Автор доказывает, что пространственная экспозиционная среда обобщается за счёт четырех приёмов: формирование невидимой материальной среды; усиление информационного потока; создание иммерсивной звуковой среды; создание цифрового пространственного путеводителя.

Глава 3 «Цифровые мультимедийные технологические системы в музейном дизайне» посвящена выявлению художественных принципов проектирования цифровых мультимедийных технологических систем в дизайне музейных экспозиций. Автором с позиции музееведения анализируется ценностная структура мультимедийного искусства в выставочном дизайне, подчеркивается его художественная, коммуникативная ценность и экономическая целесообразность. Автор подчеркивает, что мультимедийные технологии и инструментарий выставочного дизайна необходимо объединять для достижения необходимого эффекта при раскрытии и трансляции музейной концепции. Соискателем представлены рекомендации по дизайну мультимедийных музейных выставочных экспозиций в трёх основных направлениях: тема, экспонаты и целевая аудитория. Глава завершается авторскими проектными предложениями персональных выставок, основанных на теоретических результатах исследования.

Общие выводы по работе логичны и непротиворечивы. В выводах зафиксированы основные результаты исследования, продемонстрировано достижение цели и решение поставленных задач.

В ходе диссертационного исследования Чжэн Сян изучен обширный объем материала. Автором собраны и проанализированы связанные с темой диссертации научные работы в области истории, теории и методологии проектирования музейной экспозиции, технических и художественных аспектов цифровых мультимедиа.

Необходимо отметить проектную актуальность, а также широкий веер изученных автором примеров музейных экспозиций и способов использования в них цифровых технологий. В приложении представлен исчерпывающий иллюстративный материал, подкрепляющий выводы диссертационного исследования.

Диссертация полностью соответствует паспорту указанной специальности, ее содержание соответствует автореферату.

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

Обоснованность диссертационной работы Чжэн Сян обеспечивается необходимым объемом выполненных теоретических и практических исследований, широким кругом использованных источников, апробацией разработанных автором практических и проектных рекомендаций.

Научные положения и выводы соответствуют поставленным цели и задачам, имеют теоретическое и практическое обоснование в диссертации.

Оценка новизны и достоверности

Научная новизна исследования определяется тем, что диссертация Чжэн Сян является первым комплексным исследованием мультимедийных технологий, интегрированных в пространство музейных экспозиций.

В диссертации представлены результаты и положения, обладающие научной новизной:

1. Предложено теоретическое обоснование процесса создания цифровых художественных систем, используемых для организации музейного пространства, формы и содержания выставок, создания произведений искусства, цифрового контента, виртуальных музейных платформ.

2. Разработана типология цифровых медиатехнологий в области музейной экспозиции.

3. Предложены методы комбинирования мультимедийных технологий и произведений изобразительного искусства в пространстве музейных экспозиций.

4. Выявлены особенности развития, основные характеристики нового мультимедийного искусства и его роль в выставочном дизайне.

5. Разработана система средств и методов, определяющая масштаб применение цифрового искусства в музейной экспозиции.

Достоверность научных результатов подтверждается выбором методов исследования, объемом изученного материала, их практической апробацией. Научные результаты исследования в полной мере освещены в публикациях автора: в 29 научных статьях (из которых 2 публикации – в издании, индексируемом в базе Web of Science, 7 публикаций – в журналах из перечня изданий, рекомендованных ВАК РФ. Научные положения диссертации в виде докладов выносились автором на конференции международного и всероссийского уровня. Творческие работы, связанные с тематикой диссертации и созданные в процессе исследования, были представлены на выставках, конкурсах, фестивалях. Результаты диссертационного исследования были подтверждены тремя патентами на промышленный образец.

Значимость для науки и практики полученных автором и содержащихся в работе выводов и рекомендаций заключается в формировании комплекса новых знаний о художественных и дизайнерских возможностях мультимедийных технологий при проектировании музейных экспозиций, в расширении круга теоретических закономерностей построения музейных пространств. Автором разработана методологическая основа, регламентирующая применение цифровых мультимедийных технологий в музейном дизайне и обеспечивающая теоретическое обоснование разрабатываемых экспозиционных и музейных пространств.

С практической точки зрения результаты диссертационного исследования могут быть использованы в качестве методического пособия для проектирования экспозиционных пространств, применены в качестве нормативного руководства по созданию произведений мультимедийного искусства. Разработанные проектные

предложения демонстрируют инновационные возможности цифрового искусства при создании музейных экспозиций, что в свою очередь расширяет художественное разнообразие выставочной среды.

Достоинства работы

Работа обладает следующими достоинствами:

1. Диссертантом исследован и систематизирован обширный круг знаний из таких научных дисциплин, как музеология, эргономика, а также проведен тщательный анализ теоретических знаний и практического опыта в области цифровых медиатехнологий, дизайна интерьера, архитектуры и изобразительного искусства. Использование научных методов позволило автору обобщить полученные результаты исследования, в итоге были выявлены возможности цифровых технологий для создания музейных экспозиций нового уровня, установлены способы интеграции мультимедийных технологий в пространство музея, определены новые формы музейных экспозиций: виртуальные, интерсекциональные, динамические и трансцендентные.

2. Рассмотрен и проанализирован широкий круг примеров современного мультимедийного искусства, используемого в музейных экспозициях. Автором представлен значительный объем иллюстративного материала по теме исследования. На основе анализа практики дизайн-проектирования музейных пространств соискатель определил задачи, которые можно решить с помощью мультимедийных технологий: виртуальное моделирование музейных экспозиций, восстановление утраченного культурного наследия, создание виртуальных художественных концепций.

3. Автор комплексно рассматривает проблематику цифровых технологий в дизайне музейной среды, выявляя технологические, художественные, социально-психологические и экономические аспекты их применения. При этом диссертант отмечает вспомогательное значение цифровых технологий, применяемых при оформлении экспозиций, т. е. определяет их как один из инструментов дизайна музейной среды.

4. В своем исследовании Чжэн Сян рассмотрел значительное количество передовых мультимедийных технологий. Выводы, сформулированные автором, нашли свое подтверждение в реализованном проекте персональной виртуальной выставки, где он использовал цифровые технологии VR и получил положительные результаты.

Общие замечания по работе

К содержанию работы могут быть сделаны следующие замечания:

1. Автор проанализировал и систематизировал большой объем теоретического и практического материала по теме диссертации. Требуется уточнения вопрос о границах исследования.

2. Основное содержание исследования представлено в виде разветвленной и очень дробной структуры, включающей в себя множество подразделов, пунктов и подпунктов, которые фактически представляют определенные классификационные признаки и могли быть изложены в виде

