

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](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**

Под влиянием цифровых медиатехнологий ограничения времени и пространства в доступе к информации исчезают, а потребность людей в получении и передаче информации только растет. Результатом этого роста стало мировое развитие различных современных типов дисплеев. Традиционные материальные дисплеи, стало ясно, больше не удовлетворяют потребителей, которые ищут более интерактивные способы просмотра информации. Вместе с развитием цифровых медиатехнологий появились новые формы экспонатов, включая цифровые, и развивается цифровое медиаискусство, что обогатило наши сегодняшние экспозиционные методы. Обмен информацией стал взаимным процессом, где посетитель взаимодействует с информацией через интерактивный опыт. Благодаря этому взаимодействию, использованию интерактивных экспонатов, экспозиционная деятельность может транслировать информацию по разным каналам. Это превратило музей из простого места демонстрации экспонатов и неофициального общения в разносторонний социокультурный институт, а сам посетитель больше не просто получает культурный опыт - он становится культурным исследователем, экспериментатором. Теперь способы взаимодействия посетителей с музеями расширились от просмотра и восприятия до многомерного опыта и взаимного влияния.

### **Научная новизна**

исследованы передовые технологии и новаторские художественные концепции, которые отражают не только технический прогресс, но и духовные потребности современного общества. Этому предшествуют систематические анализы и



определенные этапы развития, которые лежат в основе формирования нового мультимедийного искусства в выставочном дизайне.

отдельное внимание уделяется тенденциям развития экспозиционного пространства, под влиянием цифровых медиа-технологий. В результате, синтезируются принципы проектирования музейной среды и разрабатываются конкретные подходы, которые отвечают новым социальным потребностям в современном музейном дизайне. Это позволяет создавать уникальные и увлекательные пространства, способствующие взаимодействию с посетителями и поднимающие уровень музейного искусства на новую высоту.

### **Теоретическая и практическая значимость исследования**

В данном исследовании фокус сделан на вопросе использования цифровых мультимедийных технологий для проектирования музейных пространств. Эти технологии позволяют не только структурировать и преобразовывать разнообразные экспозиции, но также использовать методы дизайн-проектирования, которые учитывают пространственный масштаб, планировку и особенности создаваемой выставочной среды. Таким образом, исследование открывает новые возможности в области музейного дизайна и позволяет создавать уникальные и эстетически привлекательные выставочные пространства.

### **Оценка содержания диссертации**

Структура и объем работы. По своей структуре научно-квалификационная работа (диссертация) состоит из введения, трех глав, выводов по каждой главе, общих выводов по работе, заключения, списка литературы и приложений. Работа изложена на 205 страницах машинописного текста, содержит 101 рисунок и 5 таблицы. Список литературы включает 177 библиографических и электронных источников. Приложения представлены на 112 страницах.

В первой главе исследования "Использование цифровых медиатехнологий в музеях" был проведен детальный анализ преобразований выставочного содержания и представлены тенденции развития проектирования современных музейных экспозиционных пространств, затрагиваемых цифровыми мультимедийными технологиями. Этот этап был необходим для создания теоретической основы и дальнейшего расширенного обсуждения во второй главе. Прогресс цифровых мультимедийных технологий представлен с учетом их широкого применения в музеях. Кроме того, рассматриваются различные концепции музеев с полным освещением их генезиса. Отмечается, что на формирование концепции современных музеев оказали влияние растущий спрос на "когнитивный опыт" посетителей, а также необходимость и актуальность новых



дизайнерских идей в экспозиционном пространстве в свете использования цифровых медиатехнологий. В первой главе также подробно рассматриваются положительные результаты использования цифровых мультимедийных технологий в дизайне выставок.

Во второй главе "Роль цифровых медиатехнологий в экспозиции современных музеев" происходит углубление в основные технологические инструменты, применяемые при разработке музейной экспозиции в контексте цифровых мультимедийных технологий. Эта глава является ключевым разделом работы, предлагающим дизайнерские решения для экспозиционных задач и иллюстрирующим их на примерах из актуальной практики. Так же подробно рассмотрены тенденции трансформации и развития выставочной деятельности, и предложена целевая интерпретация дизайнерского подхода к созданию пространственных форм и выставочной среды.

Из-за специфики цифровых мультимедийных технологий, таких как виртуальная, гиперпространственная и интерактивная, порядок использования, посещения и восприятия пространства претерпевает переосмысление. В диссертации подробно изучено построение пространственной формы и представлены конкретные случаи, демонстрирующие методы создания современного музейного выставочного пространства, которые подверглись влиянию цифровых медиатехнологий, в нескольких аспектах: размещение экспонатов, форма пространства и масштаб окружающей среды.

В заключительной части главы 3 представлена оригинальная практика реализации проекта персональной выставки, основанная на теоретических исследованиях. Раздел начинается с введения в художественную концепцию выставки "Чернильная Москва", которая отражает сложное положение большого города, реальность существования его жителей и их взаимодействие с культурной средой.

Кроме того, выставка включает в себя проект "Виртуальная галерея онлайн", целью которого является представление цифровых художественных медиа-проектов, выполненных в стиле традиционного китайского искусства. Диссертант внес философские и эстетические идеи даосского Тайцзи в цифровое пространство, создавая уникальные и интерактивные произведения искусства.

Для создания единого стиля и атмосферы выставочного зала была выбрана черно-бело-серая палитра. Она создает сдержанный и гармоничный фон, подчеркивающий важность каждого экспоната.

## **Замечания по работе**

1. Улучшение интерактивности и вовлеченности посетителей. В современном мире мультимедийные технологии предоставляют множество возможностей для взаимодействия посетителей с экспозициями. Например, можно разработать систему виртуального гида, позволяющую посетителям взаимодействовать с экспонатами на русском языке и глубже погрузиться в изучение культуры и истории.

2. Повышение интерактивности и вовлеченности посетителей поможет привлечь их. Кроме того, можно разработать мультимедийную зону для межкультурного общения, где посетители смогут общаться на разных языках через мультимедийные устройства.

3. Стоит учесть, что конкретные исследования и детализация ориентировочного направления и содержания работы требуют более специальной и глубокой проработки по собственному интересу и с основанием на настоящей практике.

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

Тематика диссертации и полученные результаты соответствуют паспорту специальности.

## **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



