

СТАНОВИЩЕ

от доц. д-р Величка Георгиева Минкова
за присъждане на образователна и научна степен „доктор“
по научна специалност 8. Изкуства,
професионално направление 8.2. Изобразително изкуство,
научна специалност 05.08.04. Изкуствознание и изобразително изкуство
специалност „Дизайн за детската среда“

Дисертационен труд на тема:
“Съвременни тенденции в графичния дизайн на настолни игри за деца“

на Елица Стефанова Белишка
Научен ръководител: доц. д-р Величка Минкова

Дисертационният труд „Съвременни тенденции в графичния дизайн на настолни игри за деца“ представя изследователски анализ на дизайнерските практики при проектиране на настолни (бордови) игри. Той предлага систематизирана информация, която липсва под формата на научни трудове днес, но е особено нужна за творчески разработки насочени към детската аудитория.

Обект на изследването са художествените принципи на проектиране заложи в дизайнерския процес по създаване на настолни игри за деца. Времевият диапазон на проучването е съсредоточено върху период от 1995 г. до днес, защото се представят съвременните тенденции в контекста на еволюция на технологиите за проектиране и производство.

Целите на дисертационния труд са ясно и точно формулирани, а за тяхното постигане са определени задачи свързани с анализ на традиционните подходи и съвременни тенденции на добрите практики, анализ на маркетинговите стратегии в рекламната индустрия и определяне на посоки за развитие на качествен дизайн предназначен за деца.

Дисертационният труд се съсредоточава върху изследване на настолни игри предназначени за деца от 6 до 11 години. Възрастовият период е избран целенасочено от докторанта, защото той е много динамичен във физическо и психологическо развитие на детето.

Методите на изследователската работа следват библиографски подход и сравнителен метод. Изследваните източници са от научни области като история, психология, педагогика, дизайн на детската среда и графичен дизайн. Хронологично е проследена и синтезирана информацията за развитието на дизайна на настолните игри от древността до днес. Художественият и функционалният анализ са съществени методи на докторантския труд и обследват подбрани обекти, проектирани и произведени от чуждестранни и български производители. Проведените консултации с работещи дизайнери и специалисти дават възможност за формулиране на съвременните тенденции в проектирането и производството на настолни игри за деца.

В първа глава се проследява развитието на настолните игри от древността до нашето съвремие като се представят емблематични примери. Елица Белишка прави задълбочен анализ на визуалните характеристики и похвати, на технологичните процеси и използваните материали при тяхната реализация. В полза на пълноценното изследване, тя систематизира своята теоретична работа в три части, като първата е посветена примери от древността и средновековието, втората е фокусирана върху игри от XVII и XVIII век, а в третата са представени образци от XX век.

Във втора глава Елица Белишка създава класификация, която поделя игрите спрямо механиката на игровия процес, според формата на игралното табло и компонентите, според темата, спрямо възрастовата група. Направеният от докторанта анализ на отделните класифицирани групи е значимо достойнство на труда, защото в своята същност е особено важен за дизайнерското проучване и пълноценния дизайнерски процес на проектиране.

В трета глава се разглеждат съвременните принципи на композиционното формоизграждане като се анализират графичните средства, цветовото оформление, типографията и шрифтовете. Освен чисто художествените проблеми свързани с графичния дизайн, докторантът предлага и изследване на масово използваните, както и на висококачествените материали за производство. Направеното проучва сочи, че в проектирането и производството на настолни игри в наши дни съществен фактор са модните тенденции в бранша. В тази връзка, Елица Белишка изследва и хибридните настолни игри с добавена реалност, които използват мобилни приложения чрез устройства като интегрирани елементи в игровия процес.

В трета глава е представено влиянието на историческите художествени стилове в графичното оформление на игрите и се определят новите тенденции в бранша. Както определя докторантът, разширяването на пазара на европейските и американските производители води до навлизането на елементи от източните и други култури в стила на художественото оформление. Една от съществените посоки на развитите на настолните игри отбелязан в труда е в следствие от екологичното производство и устойчивия дизайн.

В заключение на своето изследване, Елица Белишка много точно определя, че „визуалната комуникация като част от дизайна има ключова роля в разбирането и осмислянето на дадена настолна игра, както и за доброто преживяване от игровия процес“. Според нея това е съществено за детската аудитория, защото младите играчи имат по-различни възприятия от възрастните и усвояват информацията по различен начин.

В дисертационният труд намира място речник на използваната терминология, чиято цел е изясняване на често използвани термини свързани с игровото действие, които намират място в текста. Съществен принос на докторанта е създаването на справочник или т.нар. „лудография“, който представлява своеобразна библиография на настолните игри. Той е първият такъв в България и неговата изчерпателност и подробност го прави особено полезен за други изследователски практики.

В заключение на гореизложеното становище считам, че предложения дисертационен труд притежава неоспорим научен потенциал и приложна значимост. По тази причина предлагам на членовете на уважаемото жури да присъдят на Елица Стефанова Белишка образователната и научна степен „доктор“ по научна специалност 05.08.04. Изкуствознание и изобразително изкуство.

18.09.2020 г.

доц. д-р Величка Минкова