



РЕЦЕНЗИЯ

от доц. Станко Славчев Войко
професионално направление 8.2. Изобразителни изкуства,
ръководител катедра "Индустриален дизайн" в НХА,
на докторския труд на асистент Мария Койчева с научен ръководител
доц. д-р Димитър Енев Димитров за придобиване на образователна и
научна степен "Доктор" в
професионално направление 8.4. Театрално и филмово изкуство,
научна специалност „Кинознание, киноизкуство и телевизия“,
департамент "Кино реклама и шоубизнес"
при Нов български университет.

Тема на докторския труд: "Пространствен дизайн-съвременни тенденции и специфики на художествено-пространственото оформление и експозиционните площи"

Кратки данни за кандидата:

Асистент Мария Койчева е родена през 1979 год. в гр. Смолян

Образование:

Средно образование: ССХУ за ПИ-специалност "Текстил"
С У "Климент Охридски" специалност "Педагогика на изобразителното изкуство"
НБУ специалност "Графичен дизайн"
ВСУ "Черноризец храбър" специалност "Режисура"

Професионални и творчески изяви:

Участвала в различни творчески пленери, събития и изложби като организатор, лектор и автор.

Има множество реализирани проекти за лого, плакат, дигитални, уеб дизайн и др. в областта на графичния дизайн.

От 2018, се обучава и работи в областта на Виртуалната реалност във VR Express

От 2009, преподавател във Департамент Кино, реклама и шоубизнес на НБУ.

Пространствено прекиране /Exhibition and set design/, Сценография и Рекламен арт дизайн.

От 2009, сценограф и графичен дизайнер на “Премиерстудио плюс”
[/http://premierstudio.eu/](http://premierstudio.eu/)

От 2006, сценограф и художник костюми на www.amtv.bg съвместно с БНТ.

От 2010, се обучава в строителство с естествени материали и опазване на културно наследство

От 2010, създава и развива съвместно с Веселин Митев – Амфитеатър със сцена, галерия и Арт база в село Долен, където организират фестивали, пленери, спектакли, концерти, тийм билдинги, творчески работилници, с деца и студенти-<http://www.amphitheatre-dolen.com/>

От 2002, реквизитор, художник костюми и асистент по сценография на проф..Константин.Джидровот.2002г./[http://bg.wikipedia.org/wiki/Константин Джидров/](http://bg.wikipedia.org/wiki/Константин_Джидров/); <http://http://imdb.com-Konstantin Dzhidrov/>

От 2001, работи по проектите на Cineaste maudit production /<http://cinema.com/>и Инвижън филм студио /<http://invisionfilmstudio.com/team/all/>, Инкомс проджект, Контраст филмс, Арго филм, Vr Express /<https://www.vrexpress.bg/> и др.

Работи във филми като втори художник, художник на терен, реквизит или костюми:

"Патриархат" (2005) (TV Series) – Режисьор Дочо Боджаков, Оператор Иван Варимезов

"Моето мъничко нищо" (2007) - Режисьор Дочо Боджаков, Оператор Иван Варимезов

"When Nietzsche Wept" (2007) – Режисьор Pinchas Perry, Оператор Georgi Nikolov

"Nightmare City 2035" (2007) – Режисьор Terence H. Wnkless, Оператор Dimitar Gochev

Сценограф и художник костюми:

"Черна легенда" (2005) – Режисьор Дочо Боджаков, Оператор Иван Варимезов – Художник костюми и уникални реквизити

"Чужденец" (2006) – Режисьор Иван Панев, Оператор Делян Георгиев – Сценограф и Художник костюми

"Busking" (2010) - Режисьор Пламена Хрисотва, Оператор Пламен Желязков - Сценограф и Художник костюми

"Number1" (2011) – Режисьор Атанас Христосков, Оператор Стефан

Куцаров – Сценограф, **Номинация за Филмова сценография на Българска Филмова Академия; Голямата награда Златна Роза за 2011**

"18" (2015), Режисьор Атанас Христосков, Оператор Мартин Балкански – Сценограф и Художник костюми

"Малки обяви" (2015)– Режисьор Тая Чернева, Оператор Георги Маринов

"Стопанинът на къщата" (2015) – Режисьор Галина Георгиева, Оператор Стефан Калъпов - Сценограф и Художник костюми

"Роза Дамасцена"(2016) – Режисьор Тодор Анастасов, Оператор Христо Генков – Втори художник

"Посоки" (2016) – Режисьор Стефан Командарев, Оператор Веселин Христов - Сценограф и Художник костюми

"В кръг" (2018) – Режисьор Стефан Командарев, Оператор Веселин Христов - Сценограф и Художник костюми.

Експозиционният дизайн е сравнително нова област в съвременните приложни изкуства, водеща началото си от така наречените панаири, изложения и рекламни мероприятия. През 1851г. в Хайт Парк Лондон е изграден "Кристал Палас" в който се провежда първото световно изложение на промишлени стоки, отправна точка в съвременния дизайн и всичките негови направления. След тази дата експозиционния дизайн навлиза в период на бурно развитие и обособяването си като самостоятелно направление в приложните изкуства.

Съвременните динамично развиващи се технологии предоставят нови възможности на дизайнерите да реализират своите доскоро невъзможни за осъществяване проекти. Експозиционните и музейни площи, изложбите и търговските обекти все по често се допълват от виртуални реалности под най-различна форма. Пространствени, индустриални и графични дизайнери, сценографи и аниматори все по често използват средствата на симулираната виртуална реалност в своето творчество и проекти.

Разглеждането на новите тенденции и проблематика в тези иновативни методи на проектиране в гореспоменатите области прави дисертационния труд на Мария Койчева дисертационен като тематика и обект на изследователски подход а. Убеден съм, че поради динамичното си развитие, подобни изследвания само след няколко години ще е необходимо да бъдат допълвани и актуализирани. Подобна тематика не ми е известно да е била обект на докторски труд.

Какво е значението на настоящото изследване и проблематиката свързана с този много съществен метод в експозиционно-пространствения дизайн?

- Темата е актуална и значима, поради бързото развитието на новите технологии във визуалните изкуства, дизайна, рекламата, киното и телевизията.

- Проблематиката, свързана с тази дейност е слабо изследвана в България, поради обективни и субективни причини.

- Огромния потенциал на хипертехнологиите, даващи допълнителен ефект и въздействие върху потребителите чрез атрактивното поднасяне на виртуалната реалност .

- Изследването за прилагането на новите технологии в областта на експозиционния дизайн, рекламата и кино и телевизионните продукции има функционално-образователен ефект върху студенти, докторанти и проектантите.

Обосновката и избора на тема може да се назове и с една дума "актуалност". Новите технологии предоставиха и нови възможности в областта на визуалните и експозиционни изкуства. Цели екипи от художници работят в тези области и настоящата дисертация може да допринесе за повишаване на тяхното образователно и професионално ниво.

Целите и задачите на дисертационния труд могат да се групират в няколко групи:

- Доказване на голямото значение на новите възможности, които предлагат съвременните технологии и софтуерни продукти, използвани от професионалните браншове.

- Събиране на най-новите научни изследвания и области на приложение.

- Създаване на авторско изследване на новите технологии и софтуерни продукти, използвани от професионалните браншове.

- Формулиране на проблематиката пред съвременните пространствени решения , 360 кино и реклама.

- Анализ на статистиката за развитието и ефекта от тези технологии.

- Систематизиране на видовете технологии в пространствените направления.

- Анкетиране на корпоративните представители и обучаващите се с цел да се формулират изводи за бъдещето развитие.

Терминологията и съкращенията на названията в доктората са важна част от съдържанието, което улеснява значително текстовата част по отношение на нейната компактност. Термините VR-виртуална реалност, AR-добавена реалност, MR-смесена реалност, HMD- специализирани очила, 3D mapping и др. са съкращения, срещащи се много често в дисертацията.

Методологията, използвана за изследването е комбинацията от анализ на статистически данни и прогнози, класификация на използваните технологии и лични творчески изследвания, както и анкетни проучвания. Направен е анализ на международни творчески проекти, реализирани със съвременни технологии в експозиционната сфера, търговски площи и реклами. Направените сравнения с най-успешните проекти в тези сфери е важен нагледен пример за възможностите на новите технологии.

Дисертационният труд е структуриран в 3 основни глави развити в 214 страници, Приноси, Библиография от 55 научни изследвания и 65 онлайн източника.

Важен момент е направения в първа глава **исторически преглед** на възникването и развитието на моделираната виртуалната среда, както и създаването на различни способности за приложение в експозиционния и пространствен дизайн, както и в театъра,

така и в киното и телевизията. С показаните примери от 17, 18 и 19 век и в по-късните средства за виртуално проектиране докторантката показва **много добро познаване на проблематиката** и методиката в тази сфера.

Доктората на Мария Койчева е изграден от няколко много важни и съществени фактора, **демонстриращи добро познаване на проблематиката и използване на многобройни примери и източници:**

- Многоброен илюстративен материал представен между основния текст.
- Примери с най-известните автори работещи в тази сфера.
- Сфери за приложение в експозиционния, изложбен, рекламен и промишлен дизайн, сценография, кино и телевизията.
- Използването на различни методи, средства и програмни продукти за постигане на желаните ефекти с новите технологии.
- Диференцирано прилагане на новите технологии в различните сфери на приложение.
- Използване на проучените източници и автори за доказване на основната теза на доктората.

В дисертационният труд е използвана литература от 55 научни изследвания на използването на новите технологии в виртуалните изкуства и 65 онлайн източника. Цитирани са значителен брой автори, техните способности и методи за техническата реализация на техните проекти.

- Способ чрез Добавена реалност в експозиции, изложби и музеи.
- Способ чрез Виртуална реалност в експозиции и музеи.
- Добавена реалност в рекламата, интерактивни игри и търговски обекти.
- Създаване на Виртуални магазини.
- Ефектът върху потребителите на Виртуалната реалност.
- Маркетингови проучвания на влиянието на виртуалната среда върху потребителския таргет.
- Виртуалната реалност 360 в филмовото изкуство.
- 3D картографираната реалност.

Създаден е теоретичен модел на изследването в трета глава на доктората на базата на статистическото изследване от прилагането на съвременните технологии в дизайна, визуалното проектиране и свързаното с това образование по изкуства:

- Този модел е с практическо приложение за професионалисти и начинаещи, използващи новите методи за проектиране.
- Разгледани са многопластовите планове в пространствата.
- Взаимовръзката илюзия – пространство - среда.
- Създаване на анкетен модел във връзка с използването на новите технологии.
- Анализ на проблематиката свързана с техническите и софтуерни решения

Избраната методология и методика на изследването е в синхрон с целите и задачите на труда, анализирани в следните изводи:

- Анкетните проучвания в професионалните компании имат подчертано положителен характер по отношение на новите технологии.
- Новите възможности и постижения на VR, AR, XR технологиите дават нов допълнителен ефект в визуалните изкуства.
- Анализира се проблематиката относно техническите и софтуерните проблеми.
- Очертан е кръг от подходящи софтуерни продукти, с които се работи в експозиционния и рекламен дизайн и тяхното бъдещо развитие.
- Очертани са сферите на реализация на проектите на бизнес компаниите.

- Недостиг на подготвени специалисти в съответните нови медии.
- Банка с идеи за бъдеща реализация на проекти.
- Очертани са недостатъчно добре развитите области и очакваното в бъдеще иновативно развитие.
- Навлизането на новите технологии в обучението по Визуални изкуства.
- Бъдещето развитие на новите технологии и приложението им в нови области на изкуството и обучението.
- Анализ на новите технологии в сферата на търговските обекти и виртуалната среда.
- Примери с положителната статистика и маркетингово проучване на ефекта от приложението на новите технологии във визуалните изкуства.

Основни приноси на докторския труд:

Докторския труд на Мария Койчева е задълбочено изследване и анализ на приложението на една сравнително нова сфера, каквато е създаването на виртуална и добавена среда в експозиционния, рекламен и промишлен дизайн, както и в сферата на театъра, киното и телевизията. Тук трябва да отбележим, че съзнателно не е застъпена сферата на приложение в области, каквито са така наречените тренажори, използвани за симулиране на определени дейности като например пилотирането, екстремните спортове и др.

Многобройните материали на изследването са събрани и селектирани от **значителен брой съвременни изследвания и практически реализации** в областта на виртуалната среда. Проследяването на развитието на съвременните средства за проектиране и реализация в пространствения, рекламен, търговски дизайн както и театъра кино и телевизията от **Циклорамата през Холограмните изображения и Симулативните реалности, Конгломерата до Виртуално експозиционните изложения** е изследвано детайлно в дисертацията. Представен е както бе споменато по горе, илюстративен материал и са посочени авторите и източниците на информация. Важно е изреждането на **най-видните български и чуждестранни автори**, работили в гореспоменатите области.

Изследването и разглеждането на **практическите реализации** във всяка една от областите също е от съществено значение за формирането на методиката на приносите в труда. От особено значение са и **тенденциите за развитие**, които Мария Койчева се стреми да очертае и анализира в резултат на своето изследване базирано и на личен и фирмен опит.

Класификацията на приносите може да бъде представена в няколко направления, формулиращи се от разделянето на дисертацията на увод, три глави и заключение и направените съответни изводи:

Първата група от приноси е на базата на проучените и представени чужди публикации в съвременните визуални изкуства.

Втората група от приноси е на базата на собствени авторски изследвания, анкети и методики.

Третата група е на базата на направените изводи от дисертационния труд.

- **Нов подход в съвременните тенденции в експозиционния дизайн**, рекламата, театъра и киното чрез Виртуална и Добавена реалност и смесването на 3D технологиите.

- **Изведена е основната терминология** от чуждестранните източници, която е новост в България.

- **Систематизирани са научни изследвания** и публикации на използването на новите технологии и положителното въздействие върху потребителите.
- **Систематизирани са изводите** и разгледани отрицателните аспекти и пътищата за тяхното отстраняване.
- **Проследено е историческото развитие** на VR и AR което се прави за първи път в България.
- **Изследвани са най-добрите примери** в музейните и изложбени експозиции, търговските обекти и рекламните кампании.
- **Използвани са многобройни чуждестранни източници от периода 2016-2018г.** , разгледани през призмата на цялостното изследване.
- **Систематизирани са научни изследвания на потребителското мнение** относно традиционната и виртуална експозиция през специализирани прибори.
- **Разгледани са търговските и рекламни обекти и е направена класификация** на техните типове и влиянието на потребителското възприятие върху продажбите на стоки.
- **Разгледана е навлизащата виртуална реалност и кинопродукциите.**
- **Представено е авторско докторско изследване** чрез анкетиране на 33 компании и фирми използващи новите виртуални технологии и направеното статистическо проучване. Формулиране на изводи и посоки за развитие, както и **разширяването на образованието в тази сфера.**

Изброените приноси са направени и извадени от целия контекст на докторския труд и са плод на задълбочен анализ на навлизането и развитието на новите технологии и виртуални изкуства в експозиционния и рекламен дизайн, театралното и филмово изкуство и 3D реалност.

В автореферата състоящ се от 34 стр. е илюстриран и с 3 авторски творби на Мария Койчева, в които са представени основните моменти от дисертационния труд, дисертационност, терминология, обхват на изследването, цели, задачи и методология. Изброени са най-важните моменти в трите основни глави, приносите, заключенията и изводите от изследването. Може да се твърди че автореферата напълно отговаря на изискванията за подобен род издания.

В края на труда е представена значителна по обем и тематика **библиография на източниците** използвани в дисертацията.

В основната си част докторския труд на асистент Мария Койчева е представен в сп. "Кино" 2018г., " Университетски дневник" НБУ, сп. "Следва" НБУ, сп. "Интериорен дизайн" , Лекция-проект Еразъм+2020г. , Конференция "Computer space"2020г. , Лектор в Академия на открито / Училище за Спектакли/, Семинар " VR и AR "Технологии в бизнес сектора". НБУ.

Мария Койчева е редовен асистент и преподавател в НБУ, преподаващ Пространствено проектиране, Сценография и рекламен арт дизайн. Тя е изявен автор и се представя като сценограф и художник по костюмите в редица филмови продукции, втори художник, художник на терен, реквизит и костюми в периода 2001-2019 г. Работи съвместно с редица именити режисьори в областта на киното.

Препоръчвам дисертационния труд да бъде издаден, за което може да бъде обогатен с допълнителен илюстративен материал и български реализации в областта. Би могла да бъде разработена и втора част, изследваща виртуалната среда при тренажорите.

Наличните материали като CV на докторанта, Докторски труд и Автореферат ми дават основание да твърдя, че изследването е самостоятелен труд и **няма данни да е взаимстван** или в съавторство с други лица.

На базата на гореспоменатото, **давам положителна оценка** на докторския труд и предлагам на многоуважаемото Научно жури да се присъди **Образователната и Научна Степен "Доктор", професионално направление 8.4.Театрално и филмово изкуство, научна специалност „Кинознание, киноизкуство и телевизия”** на асистент Мария Койчева.

10.08.2021 г.
София

Рецензент:
доц. Станко Войков