

НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ
ФАКУЛТЕТ ЗА ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА
КАТЕДРА ДИЗАЙН ЗА ДЕТСКАТА СРЕДА

РЕЦЕНЗИЯ

от доц. д-р Магдалена Серафимова-Лазарова
относно процедура 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

Тема на дисертацията:
**СЪВРЕМЕННИ ТЕНДЕНЦИИ В ГРАФИЧНИЯ ДИЗАЙН
НА НАСТОЛНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА**

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

Авторът на представения дисертационен труд, Елица Стефанова Белишка, е завършила бакалавърска и магистърска степен в специалност „Рекламен дизайн“ към Национална Художествена Академия. Нейните творчески и научни интереси я срещат със сферата на дизайна, насочен към децата и по-точно с настолните игри – един голям дял от игровия свят на подрастващите. Тя обединява получените знания в областта на графичния дизайн и проучванията върху настолните игри, към които има особен интерес и осъществява в катедра Дизайн за детската среда докторантура със съответния положителен принос в тази област.

Дисертационният труд се състои от два основни компонента:

1. Текстова част от 175 страници
2. Албум с илюстрации от 105 страници, съдържащи 170 изображения на игри и части от тях от древността до наши дни

Текстовата част е със следното съдържание: увод, три глави, заключение, библиография на кирилица и латиница /111 източника на информация/ и приложение: терминологичен речник от 6 страници, лудография от 8 страници и 147 цитирани игри.

Докторантът разглежда проблема „настолни игри“, тръгвайки от по-широкото им представяне, а след това в анализа си се насочва към тези, касаещи детето. Като представител на художествените среди, тя изследва дизайнерските проблеми от графична и формална гледна точка, стъпвайки върху композиционните принципи, специфичните функции на различните игри, цветовите качества, материалите, от които са изработени и съставните им елементи. Като допълнение включва за яснота и информация, пряко свързана с предходните характеристики, игровите особености от педагогическа, психологическа и занимателна страна. Не подминава и отражението в икономически аспект.

Опирайки се на задълбочените проучвания в своята работа, Елица Белишка внася яснота и представя още в началото целесъобразността на дефинираните цели и задачи на дисертационния труд. Той запълва една неразработена ниша в областта на средствата за игра, както от дизайнерска страна, така и от изкуствоведска.

Проблемът е актуален, особено в днешно време, когато този вид игри е навлязъл със своето значение и стойност в съвременния живот и не касае само децата, а и възрастните. Съществуват игри, с които се забавляват цели семейства, малки и големи, запълвайки част от своето свободно време и търсейки контакт помежду си по един приемлив - педагогически и психологически обоснован начин. Така се скъсява дистанцията между възрастите и родителите могат игрово да комуникират с децата си.

Сега, когато КОВИД 19 е сред нас и не малко хора се налага да прекарват времето си по домовете, една такава игра може да бъде отдушник на натрупана енергия и средство за сплотяване.

Затова, това е един актуален проблем и дисертационният труд е навременен и интересен с изследователските си проблеми и в научно, и в научно-приложно отношение.

Обект на изследването в този дисертационен труд са художествените принципи, залегнали в графичното оформление на настолните игри.

Предметът на изследването – специфичните особености и опит в България и в световен мащаб.

Целта е да се проучат, класифицират и анализират примери в тази областта на дизайна за деца и тяхното графично визуално оформление.

Задачите, които докторантът си е поставил за постигане на тази цел са:

- Да проследи традиционните подходи и съвременните тенденции, както и да даде примери на добри практики в индустрията.

- Да анализира от художествена гледна точка маркетинговите стратегии на различни лидери в рекламната индустрия на игри за деца.

- Да се формулират ползите от добрия дизайн в настолните игри за деца.

- Да бъде изведена идея за бъдещето на настолните игри за деца и посоките за развитие на добрите дизайнерски практики.

Така поставените задачи изискват наличие на добре обоснован и разработен теоретичен модел на цялостното изследване, дълбоко познаване на проблематиката, богат сравнителен анализ, базиращ се на минало и настояще.

Рамките, в които ограничава изследването си, Елица Белишка поставя като работи върху бордови игри за деца от 6 до 11 годишна възраст и разглежда опаковъчни елементи, карти, компоненти, дъски и други подобни. Исторически влиза в по-широк диапазон от време, за да се види фундамента на развитие на игрите, историческите промени в стилово отношение и особеностите на епохата в сравнение със съвременността.

Методите на изследване са съвременни и класически - историко-описателен, сравнителен. Целта е те да допринесат най-точно за постигане на заложените цели и задачи и да отговорят на личната критична оценка на докторанта.

Чрез историческия преглед докторантът навлиза в научна област, където се дава възможност за проследяване на представителни екземпляри от настолните игри от зората на развитие на човечеството до наши дни. Тази глава от дисертацията е разработена много подробно и широко като времеви и териториален обхват. Тя е съставена от три основни части:

Игрите на хората в древността и средновековието; Поява на модерни настолни игри - XVIII и XIX век -предшествениците на игрите от нашето съвремие; Игрите през XX век в Европа.

Освен изследването за появата и развитието на бордовите игри се анализират и характерните им стилови белези като проява на различни народности по различно време. Сравняват се еднотипни по вид или смисъл игри, които едновременно или последователно се появяват на отделни места. Търсят се причините за създаването по един или друг начин на тези средства за забавление. Прави се анализ за въздействието на етноса с неговите битови характеристики и навици, религиозни практики, климатични условия /според местоживеенето/, природни богатства /по отношение на материалите/, културно ниво.

В първата част докторантката посочва примери от Египет, Месопотамия, Древна Гърция, Рим, Азия и Централна Америка. Изследването стъпва както върху исторически план чрез открити емблематични игри и публикации към тях, така и върху естетико-технологичните черти на изделията. На този етап от разработката, Елица подчертава, че най-ранните свидетелства на настолни игри са от археологичните разкопки от „предкерамичен неолит Б“

