

РЕЦЕНЗИЯ

за дисертационен труд на Павел Павлов на тема
„История и естетика на 3D изображението“
за присъждане на образователната и научна степен „Доктор“
по направление: „Кинознание, киноизкуство и телевизия“
в НАТФИЗ „Кр. Сарафов“, Факултет „Екранни изкуства“,
Катедра „Кинознание и драматургия“

От проф. д.н. Мая Димитрова – хабилитирана по научно направление 05.08.04
от НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“

Дисертационният труд на Павел Павлов „История и естетика на 3D изображението“ е представен за рецензиране в необходимия обем за научно изследване от този тип, съдържа добре разработен научен апарат, коректно цитира референтните източници и отговаря на изискванията за актуалност на темата.

Проучванията на автора върху обекта на изследване и анализ са проведени върху респектиращо количество източници – в труда само тяхното изброяване е в обем от 8 страници. По-съществено е, че посочените референтни източници, на които в по-голямата част от труда е изградена аргументацията на тезите в дисертацията са дело на най-реномираните изследователи на проблема в световен мащаб и на респектиращите с научния си авторитет енциклопедични издания като Енциклопедия Британика. За отбелязване като добра характеристика на труда е, че той успява да открие сред реномираните световни изследователи и приносите по научно представяне на темата от страна на български учени, и особено на често цитирания български професор Божидар Манов.

В подкрепа на претендираната като принос и постигната в разработката актуалност на проблема ще си позволя да приведа цитат от публикация на докторанта в научния сборник на НАТФИЗ „Годишник на НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов 2019“ /Една от двете необходими публикации по текста на дисертацията.

„Актуалността на изследването на 3D изображението личи дори без да се стига до разглеждане на културогенезиса на феномена. Та нали в речниковите запаси на езика се въплъщават традиционните процеси от познавателната дейност, от формирането на културните развои, влиянията на изкуствата и т.н. И там с лекота могат да се уловят актуалните промени. 3D (от английски: 3-dimensional) звучи все по-често не само в сферата на киното, телевизията, компютърната графика, но и на печата, моделирането

посредством специализиран софтуер; 3D е търсена характеристика на вид принтери и скенери, на сигурност на банкови карти и, разбира се, на много популярни игри¹. Също за лицева идентификация и реконструкция², за проследяване траекторията на топката във футбола дори в Индия³. Дадже в педагогиката е силно разработвана посока от края на 90-те години на 20-ти век. “

Аспектите на приложение на 3D технологиите в образованието и педагогиката докторантът изследва обстойно, като се позовава на изследванията на учени от цял свят. Сред тях преобладават американските изследователи и коментиранията от тях практики в медийна среда, като тези на Майкъл Дики от университета в Маями.

В цялостната стратегия на дисертацията е вложено старанието да се създаде полифоничен и синхронично исторически преглед на обекта му на изследване. Този методологически подход е сработил най-добре в главата посветена на многообразието от приложения на 3D технологиите. Коментира се широкопрофилно как 3D образите са използвани за преподаване на анатомия, в медицината, роботиката и в архитектурата. Авторът на труда дава заявка за широк културологичен контекст на обекта на анализ и за интердисциплинарна методология в изследването. Особено интересни са анализите за приложението им в биоинформатиката и биофизиката.

Точно тези аспекти на разработката са обвързани най-директно с рецептивните проблеми, които възникват в съвременната медийна среда, на които авторът на труда посвещава една от най-добре разработените части на дисертацията - за психофизиологичните ефекти при възприятието на 3D изображенията. С което се изпълнява една от основните цели на изследването – наред с историческите референции във времето да се даде научен концепт за практично-приложните възможности на 3D технологиите в екранните изкуства и съвременната развлекателна индустрия.

В Автореферата на Павел Павлов се подчертава именно този аспект: „В ежедневиите нагласи 3D изображението доминантно се свързва с киното и телевизията. И проучванията, касаещи техническите параметри на феномена са значителен брой – например това на канадските учени Лианг Жанг и Там⁴“

В сферата на историята и естетиката на 3D изображението дисертацията се позовава паралелно на авторитета на Барбара Клинджър, която поставя въпроса за 3D като „новото нормално“ и на многократно цитираната от Павел Павлов монография на Проф. Божидар

¹ <https://www.businessinsider.com/best-video-games-metacritic-2017-11#39-halo-2-12>;
<http://time.com/4458554/best-video-games-all-time/> 8.02.2019

² <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0167865507000189>;
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.697.3724&rep=rep1&type=pdf#page=25>

³ <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/710797/keywords#keywords>

⁴ <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/1433077>

Манов „Еволюция на екранното изображение“, с диалогично проиграване на тезата на професора „Бъдеще или мода?“.

Авторът гради дисертационните си тези върху тези вдъхновения от съществуващите изследвания на световни учени последователно и достига до резултати, с които защитава правото си да твърди, че те са смисълът, който той е открил да се обърне внимание на историята и естетиката на въпросното изображение.

Съществено приносна е и частта със заглавие „История на визуалните ефекти-тенденции на развитие в ХХ-ти век“

Споделям базисната постановка на автора тук, че *„Макар понятието „визуална култура“ да е продукт на явленията от втората половина на 20 в., на масовото навлизане на телевизията, компютърните технологии, на „докарването“ на киното в домовете на зрителите, то всъщност идва от работите на Маклуън⁵. Изследователите по специалността обикновено търсят корените му в раждането на фотографията заради обвързаността с техническата възпроизводимост на художественото произведение. Но поривът, който стои в основата на т.нар. визуална култура е всъщност много древен“.*

Като естествено следствие от разширяването на обекта на изследването върху цялата зона на специалните ефекти в исторически план, идва фокусът върху най-новата епоха в тази зона, достигащ до последните примери от предстоящия премиерен репертоар. Машабна е засегнатата и проучена от докторанта екранна емпирия. Тава определено дава приносен характер на две от основните части на разработката.

Качество на проведения системен преглед на значимите явления при развитието на киноефектите е, че то се разглежда като ефект на присъствие на технологичната еволюция в изразните средства на екранния език. С това основната в приносните си характеристики за труда глава „История на визуалните ефекти“ придобива концептуално значение за провеждането на единна методология в целия текст.

В дигиталната епоха се отдава дължимото на компютърните ефекти, които по изразу на докторанта: *„Стават задължителни след невероятните резултати в „Матрицата“, „Мумията“ (най-реалистичният човешки компютърен образ за времето си -1999), „Звездни войни еп.1 – Невидима заплаха“ (първият изцяло дигитален главен герой – Джар Джар Бинкс)... Със започването на 21 век компютърните ефекти са такава неразривна част от фантастичните филми, че те стават почти невъзможни без ефектите. Самите ефекти се подобряват всяка година.“*

В порядъка на препоръка, наред с признанието за добрите методологически и аналитични качества на текста, бих изтъкнала разбалансирането в проявения интерес на

⁵ Маклуън, М.Е., Закони на медиите, С, 1995, УИ "Св. Климент Охридски"

автора към явленията от световен порядък. Очевидно в дисертацията доминират идеите за американските суперпродукции. Във всички части на труда те са с приоритет, като изключим началото на историческия преглед, където се разглеждат европейски примери от най-ранната епоха. Предпочитанията към холивудските продукции се заявяват още във въвеждащата част, където се определят приоритетите на изследователя. Същностна препоръка е, че критерият за техния избор би могъл да се обогати с други изисквания, освен явното им признание в боксофиса и приказния им наратив, който също е залог за широк публичен интерес и приходи от него. Тук самият автор е красноречив:

„Всички филми, които ще бъдат разгледани по-нататък като примери за типологично използване на VFX - защото са отличени с награди за ефекти, защото са със значителен бокс-офис успех и/или са създали образи станали неизменна част от поп-културата - изцяло са в парадигмата на базисното представяне на взаимодействие между добро и зло. И „Междувъздушни войни“, и „Индиана Джоунс“, и всичките филми за супергерои, и „Матрицата“, и пълнометражните анимации, та чак до 3D хита „Аватар“ представят обозримо и въздействащо конфликта между доброто и злото, който е „ценностното ядро на моралната регулация и ориентация“.

Както и друг много показателен за разбиранията на автора за ценностна йерархия в киното цитат, който е от частта предопределена да коментира естетическите стойности на филмите с компютърни ефекти:

„Последното е и отправната точка в естетиката, която ще търси настоящата разработка. „Аватар“, там е наречен „мразен заради възмутителното клише“. Но в платформата „Аватар“ има рейтинг 7.8, което е с един пункт над „Пина“ (7.7), а „Лудият Макс“ е с 8.1, т.е. тази класация до известна степен е съобразена с всеобщото рейтингуване в платформата. Тя показва, че има достатъчен интерес към 3D филмите, за да станат доминантен обект на проучване на това изследване.“

Така, отдавайки предимство на комерсиални критерии, докторантът пропуска шанса да се задълбочи върху достойнствата и на европейските филми с принос към 3D естетиката, какъвто „Пина“ на Вим Вендерс несъмнено е. А когато достига до филмите от новия Милениум, текстът запазва характера си на алманах на събитията, отново предимно американски, като в потока на изброяване не се идентифицират като плод на различна индустриална и естетическа среда филми, чиято класа самият докторант явно оценява, твърдейки: *„„Властелинът на пръстените“ – трилогия, която достига невероятни върхове във визуалните ефекти, печели Оскар за ефекти три последователни години и създава чрез технология за улавяне на движение и анимация най-реалистичният дотогава главен герой в лицето на Ам-гъл.“*

Примери в тази посока в текста на дисертацията има на много места, но ще се задоволя с тези показателни нагледни.

За подробна справка може да бъде видян текста на Автореферата на Павел Павлов, който изпълнява изискванията адекватно и в пълнота да представи съдържанието и приносите на дисертационния труд.

При направените съществени забележки, ще обобщя, че доминиращото впечатление от дисертационната разработка на Павел Павлов е положително. Реализирано е поле на същностни научни приноси, които са самостоятелно дело на Павел Павлов, както беше отбелязано неколkokратно в настоящата рецензия.

Това ми позволява да направя заключението, че дисертационният труд на Павел Павлов „История и естетика на 3D изображението“ е постигнал целите си на пълноценно научно изследване. И аз приемам докторантската му разработка като основание за защита на образователната и научна степен „Доктор“.

10. 01.2020

Подпис:

/Проф. д.н. Мая Димитрова/