

НАЦИОНАЛНА

АКАДЕМИЯ

ЗА ТЕАТРАЛНО

И ФИЛМОВО

ИЗКУСТВО



НАЦИОНАЛНА АКАДЕМИЯ ЗА ТЕАТРАЛНО И ФИЛМОВО ИЗКУСТВО „КРЪСТЬО САРАФОВ“

ФАКУЛТЕТ: ЕКРАННИ ИЗКУСТВА
КАТЕДРА: КИНОЗНАНИЕ И ДРАМАТУРГИЯ

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация на тема

Общуване с идеала в епохата на дигиталните медии – новата Градина

за придобиване на образователна и научна степен «ДОКТОР»

ДОКТОРАНТ

Радослав Желязков Камбуров

Научен консултант:

проф. д.н. Мая Димитрова

София

2019

УВОД

Аз не познавам друг човек направен
така набързо - с толкова конци окърпен.

Дете на ангели, откърмено от дявол,
аз не познавам друг човек така объркан.¹

Б. Христов

Настоящият дисертационен труд е фокусиран върху тема, която ми е житейски и професионално близка в последните години. В кариерата си на режисьор, работещ предимно в областта на киното, често съм се чувствал провокиран да разсъждавам върху природата и перспективите пред киноизкуството. Интерес за мен представлява вертикалата на културологичното развитие от скритите в сенките на миналото извори през настоящите реалии до индикиращите една нова медийна парадигма творчески завоевания. Успоредно с това вниманието ми е насочено и към хоризонталните очертания на днешната кинореалност, видяна както в контекста на конкретните свои проявления, така и проектирана върху големия екран на универсалното и космогонично човешко битие. Вярвам, че приложените тук разсъждения очертават една възможна перспектива за развитие не само на кинематографичния медиум, но и на възприятието на екранното поле изобщо. Успоредно с това те оглеждат човека в качеството му на средоточие на различни ценностни и технологични влияния.

Обект на настоящата работа е изследването на тенденцията към сближаване и последващо пълно отъждествяване между реалното и виртуалното битие.

Този процес е обусловен от неизбежния ход на трансформация в изкуството от древността до днес, осмислен посредством промяната във възприятието – постепенното преформатиране на човешкото съзнание, така че да се стреми към „развлечение, вместо към съзерцание“².

Малко след появата си киното започва своя триумфален ход към най-горното стъпало в йерархията на изкуствата, превръщайки се във връх на естетическата пирамида. Неговата природа обаче е дуалистична – предимствата му предпоставят и една скрита, разрушителна енергия, която подкопава основите на изкуството изобщо и превръща екранните творби в последно стъпало от процеса на десакрализация. Валтер Бенямин стига дори по-далеч, като твърди, че общественото значение на екранните

изкуства, дори в най-положителната им форма, е немислимо без тази тяхна деструктивна, катарзисна страна: ликвидирането на традиционните културни ценности чрез поставяне на мястото на уникалното художествено явление неговото масово подобие*.

Поради заложените в природата на екранното изображение достоверност, визуалност и имитативност, кодът на общуване между автора и реципиента е изключително интуитивен, което разширява границите на влияние на киното и го прави предпочитан медиум за „консумацията“ на другите изкуства. Резултатът от това е намален интерес към тях, следствие от привикването и загубата на чувствителност от страна на публиката. Човешкото съзнание отговаря на стимулите, които киното му предлага, и губи желанието (и умението) да общува с по-трудно смилаеми версии на творческо предлагане. Съвременният масов зрител няма нищо общо с традиционния реципиент, с жадуващия и мислещ съзерцател. Днес той копнее за „ударно“, пишно, рязко, повърхностно и невзискателно изкуство. В този смисъл киното не само асимилира така актуалните допреди време изкуства, а и ефективно ги убива. Стига се дотам, че масовият потребител разглежда слушането на класическа музика, пристъпването в галерия и ходенето на театър като признаци на суета и позьорство, като артефакти от отдавна несъществуващ аристократизъм и/или снобско перчене. Интересите се диктуват от модата. Скоро и четенето на книга, при съществуването на филмова адаптация, ще предизвиква недоумение. Така през последните десетилетия екранът се оказва персонификация на древния мит за вавилонската кула. Съсредоточила гигантските постижения на човечеството в стремежа към достигане на божественото, тя в същото време е предпоставила обречеността на този копнеж поради прехода от благоговение пред недостижимото цялостно единение с Духа към амбицията за състезателно заиграване с него. Тук все още обаче финалният наказателен акорд предстои. Строителството продължава чрез непрекъснато обновяващи се проекции.

Предмет на настоящия труд е процесът, при който фалшификацията се превръща в желана алтернатива на действителността. Предложената разработка проследява как препятствията по пътя на отъждествяването между реалното и виртуалното битие непрекъснато намаляват, докато се стигне до изцяло променено от техниката сетивно възприятие, пълно обезценяване на оригинала и налагане на синтетичния живот като

* Техническата репродукция може освен това да постави копието на оригинала в ситуации, които са недостъпни за самия оригинал – катедралата напуска мястото си, за да намери прием в кабинета на някой любител на живописата; хоровата творба, която е била изпълнена в концертна зала, се слуша в банята.

единствено възможен – едно съвършено „изкуство за изкуството“. Развитието е довело до деформация, в която творческият акт спира да бъде ключ към надстроечното битие и се превръща в инструмент на подмяната. По особен начин дотук описаното явление превръща именно подобна фалшификация в желана алтернатива на действителността, в утопия, идеално нагаждаща се спрямо желанията ни.

Пространството, което най-плътно възплъщава концепцията за човешкия идеал, е Райската градина. Тъй като тя е недостъпна поради събития, общоизвестни посредством митологемата, естествено възниква поривът към нейната подмяна. Той преминава през различни трансформации по пътя си до днешната свръхтехнологична епоха, където, въоръжен с един нов по мащаби и ефективност инструментариум, достига своята еманация – съвършената имитация на Рая.

Основната цел на разработката е разкриването на трудно доловимата природа на описания процес, разсъжденията върху рецепцията на променящата се естетика на екранния медиум и изобличаването на перспективата, към която процесът води – смъртта на оригинала и унищожението на човешкото, преживявани като естетическа наслада.

В изпълнение на основната си цел дисертацията си поставя **следните задачи:**

1. Да направи преглед на еволюцията на ключовите за избраната тема концепции:
 - за ролята на идеала в рамките на човешкото съществуване;
 - за вариациите, свързани с образа на Рая;
 - за мястото на визуалните изкуства в контекста на променящия се свят.
2. Да изследва психологическите аспекти на желаното бягство от реалността посредством технологиите.
3. Да представи метаморфозите на екранното поле в смисъла на алтернатива на една враждебна действителност.
4. Да очертае перспективите пред виртуалното битие като същевременно го осмисли като един спорен медиатор между човека и жадувания Идеал.

Настоящият труд търси възможности за реализацията на тези задачи с помощта на широк набор от **методологически подходи и инструменти**, които са използвани за анализа на информация от множество разнообразни източници и за синтез на резултатите от този анализ.

Основен методологически инструмент в изследването е задълбоченото проучване на съществуващите източници – документи, книги, художествени произведения, статии от български и чуждестранни автори, засягащи различни аспекти от изследвания проблем. Свързаните с темата трудове обаче са с твърде разнородно съдържание и обем. Ако по отношение на теологическите и историко-географски линии изследователят би могъл да се натъкне на море от материали с различна степен на достоверност и дълбочина, то съвременните измерения и тенденции са бегло застъпени в наличните извори. Избраната от мен методология включва осмислянето на исторически процеси (например – ролята на образа в отделните епохи), коментарът на много частни проблеми (например – ролята на социалните мрежи), разглеждането на философски и изкуствоведски въпроси (например – митологемата за Рая и нейното функциониране в различните изкуства); и чертаенето на перспективи, базирани върху статистически изследвания, психологически норми и анализи на визуални продукти.

Нееднородната структура на изходния материал предполага и различните подходи в неговото използване. При някои от аспектите на проблема анализът обхваща само онези ключови, емблематични от хронологична гледна точка произведения, които очертават стъпките в развитието на процеса, докато в други случаи погледът е по-детайлен, интересува се от фрагментите, които са събрани като отделни парченца, оформящи пъзела на една или друга теза.

Научната новост в тази дисертация е търсена в следните направления:

- За първи път да се проведе комплексно изследване на социалното, психологическо и артистично развитие на темата;
- Да бъдат дефинирани за първи път стъпките и границите на процеса;
- Да бъдат очертани в глобален мащаб параметрите на влияние на еволюираните форми на кинематографично общуване;

- Да бъдат потърсени отговори на въпросите защо, как и в зависимост от какви фактори се е формирало сегашното статукво;
- Да се очертаят перспективите пред виртуалната медия;
- Изследваният проблем да се постави в контекста на икономическия и нравствен коректив, за да се предложат възможности за етическа и естетическа оценка.

Очакваните резултати на разработката са пряко свързани с нейните цели и иновативност – очакването ни е тя да разшири познанията и хоризонта на четящите я творци, да им предложи все още слабо известни варианти за професионално бъдещо развитие и да им помогне да рационализират творческите импулси, на които бездруго са под влияние.

ОСНОВНО СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Глава I: ИДЕАЛЪТ

В структурата на разработката първа глава изпълнява ролята на основа за разгръщане на разгледаните в дисертационния труд тези. Тя проследява етимологията на понятието „идеал“, тръгвайки от индоевропейския корен на думата, през нейното терминологично осмисляне в „Държавата“ на Платон и в трудовете на немската класическа философия, за да го конституира като първоначалие, но и хоризонт, единствено мерило, императив³, и коректив на противоречията⁴. Поставя се акцент върху същностната недостижимост на идеала и поетапната тенденция към неговата подмяна.

В т.1, „Концепцията за идеал“ се проследяват лутанията на човечеството между различните интерпретации на образа на Идеала от древността до наши дни: фрагментаризираната представа за идеала през Античността, обусловена от политеистичното мислене, средновековната монотеистична нагласа, извеждаща като идеал абсолютното съвършенство, въплътено в образа на Бог, което не може да бъде достигнато, но поражда мъчителен копнеж, първите по-системни индикации за десакрализация на идеалния образ в периода на Високия Ренесанс, завръщането към традиционното изповедание на вярата и повсеместната апология на мистицизма в епохата на барока, новият разумен и просвещенски идеал, открояващ същинския преход от християнска към модерна цивилизация. Отбелязано е, че именно на прага на Просвещението за първи път се наблюдава устойчива тенденция към отгласкване на Бога от човешкия живот до степен на неговата експулсия, че провалът на Френската революция попарва полета на просвещенския идеал и води до появата на Романтизма с неговото отдалечаване от социума. Анализът продължава с новото задвижване на махалото на промените, когато през 50-те години на XIX век в обществено-културния живот се появява плътното тяло на Реализма, заменил изключителното с типичното, свръхестественото - с обичайното. Разработката откроява бунта срещу тази универсализация на човека по линия на моралния коректив като родоначалие на цялата палитра от модернистични движения, чийто идеал е освобождение на изкуството от канона на реалността и прави извода, че за първи път е напълно очевидно, че различията в коректива предпоставят многопосочни личностни тълкувания на истината. Колективната истина все повече се е преляла в истината на интерпретацията.

Т.2, „Митът и комуникацията с Идеала“ е базирана върху тезата, че идеалът комуникира с масите посредством мита. Приема се позицията на Кембъл, че „митологичният ред представлява система от образи, даваща на съзнанието усещане, че животът има смисъл“⁵ и доказателствено е защитена концепцията, че митологиите представляват своеобразни игри, чрез които човечеството преживява един положителен опит, моделиращ собствените му, по-малки цели и нравствено-етични взаимоотношения. На тази база се разглеждат три хронологично зародили се базисни митологични модела, оглеждащи отношението по хоризонталата човек-социум-вселена. Първият приема света какъвто е, без намек за стремеж към резигнация от него, а само като опит за разбирането му, като водещото отношение е това на безкрайно благоговение пред силата на битието. Вторият, появил се около VIII преди Хр. бележи обрат по линия животоутвърдителната житейска нагласа и са обединени от идеята за отхвърлянето, за отказа. Третият, мелиоративен по своята същност митологичен модел, възникнал под формата на зороастризма (XI в.пр.н.е.) приема, че възстановяването на безупречния свят вече е в ход и човекът може да участва в този процес чрез поощряване на доброто и потискане на злото до постепенното възобновяване на изгубения добър свят. Популярната секуларизация на последното становище намира израз в прогресивното реформаторско отношение, което откриваме навсякъде около нас. Именно тази трета система от митологични модели, базирана върху способността на човека да ѝ въздейства, е доминантна и е основа на следващите разсъждения.

В т.3, „Ценностната трансформация“, като се изхожда от нарушеното равновесие между двата стълба на личностното и обществено равновесие⁶ - милостта и справедливостта - в съвременния свят, се очертават параметрите на реалност, доминирана от стремежа към толерантност на всяка цена, и се разсъждава върху последиците от това, а именно маскирането на пороците като благодат. Открито е наблюдението, че сексуално привличане, пиянството, агресията, състезателността и т.н. се мислят и изговарят като желани и съзнателно избирани. Направен е изводът, че представата за „толерантност“ се е изкривила в безполезност и неспособност за движение, в същото време оправдателна спрямо себе си, търсеца вината за всяка грешка в някой друг. С това заключение е обяснен комерсиалният успех на фантастичните жанрове през XXI век, в които

идеята за бягството – дали в параметрите за фантазия свят, дали към планета, различна от Земята, е толкова желана, но е направено уточнението, че всъщност тя съдържа в себе си приемането на безнадеждността*.

Откроява се настъпилата неосъзната промяна в приоритетите на новото време, като се посочва, че инстинктите от древността, свързани с оцеляването, са се оказали погрешни в новата технологична джунгла. Нещо повече – нараснали са гласовете в подкрепа на тезата, че биологичният човек изживява своето време, че предстои генерална промяна на идеята за човешкото. Отбелязано е, че макар самата идея за създаване на същества, съчетаващи божествено и технологично, съвсем да не е нова (въплътена в образи като великанът Талос, юдейският глинени Голем, хомункулусът на Гьоте, чудовището на Франкенщайн и т.н), гледната точка към подобно дуалистично творение е променена изцяло. В по-ранната интерпретация тези образи са свързани с гротескното, деградиращото начало, докато днес постчовешкото е желана перспектива. Обърнато е внимание, че подмяната на физиологично равнище поражда множество въпроси за същността на човешкото изобщо, и че ценностна система, базирана върху усъвършенстване на физическите параметри неминуемо пренебрегва стремленията на духа, че същинският идеал, който е морално-ценностен коректив, се снижава до физиологично качество и че този факт, безпогрешно уловен от екранните изкуства, вместо да предизвика тревога, се превръща в рекламна стратегия и мечтана реалност. Изводът е, че древният идеал на вътрешното развитие е отхвърлен за сметка на един сякаш по-лесно достижим и по-невзискателен спрямо индивида метод за достигане на божественото.

В т.4, „Търсенето на първообраза на Градината” се осъществява задълбочено културологично изследване на процеса на дирене на идеала, на зародилите се в неговите рамки разочарования и надежди, на трансформиращите се концепции за достижимостта му и в крайна сметка на подмяната му.

При разглеждането на образа на Рая е направено уточнението, че понятието неизменно насочва към образа на Градината, белязала началото на човешкия път, а не толкова към Небесния Йерусалим

* „Уол.И“ (‘Wall-E’, 2008г.), „Интерстелар“ (‘Interstellar’, 2014г.), „Аватар“ (‘Avatar’, 2009г.), „Бойна звезда: Галактика“ (‘Battlestar Galactica’, 2003-2012г.), „Пришълецът: Завет“ (‘Alien:Covenant’, 2017г.), „Пасажери“ (‘Passengers’, 2016г.) и т.н.

символизиращ есхатологичния край на този път*. Това е важно за целите на настоящия труд, тъй като акцентът в него пада по-скоро върху темата за „жадуваното завръщане”, не върху случващото се „отвъд”, след края на живота.

Проследяването на митологемата преминава през анализ на нейните изменящи се топоси: планината Меру[†], където се намира обителта на боговете и древната прародина на хората според джайнизма, индуизма и будизма; прекрасната земя на даоистите, разположена в планината Кунлун; страната Дилмун при шумерите, където е вечното жилище на безсмъртния прародител на човечеството и където отива Гилгамеш в търсене на безсмъртието; елинските острови на блажените, митичната страна на хипербореите, посещавана от Аполон, Елисейските полета, о-в Схерия (земята на феаките), страната на лотофагите. Всички тези топоси на божественото са осмислени като своеобразен митически *locus amoenus*[‡], включващ идеализирано място на безопасност или комфорт, понякога с конотации на Еден или Елисиум, намиращ се на края на земята. Изчерпателният преглед на нехристиянските вярвания, свързани с блажената земя, не отминава и Корана и обрисуваната в него градина на насладите.

В рамките на осъществения преглед с най-голяма тежест е открито присъствието на ЕДЕН – централен по значение топос в юдео-християнската култура, като се предлага резюме на продължилите с векове спорове за неговото местонахождение въз основа анализирани на библейския текст, на различни теологични трудове, географски карти, литературни текстове.

Проследява се как с времето отстоящата някъде надалеч Божия земя се превръща в територия на нематериалното битие. Разработката очертава и разглежда с примери две нови перспективи пред образа. Първата е райската градина на компромиса, базирана върху налагащата се теза, че високите духовни аспекти на райското битие не са приоритет за човека и ако Божият рай не може да бъде открит, то има земи, които в значителна степен биха удовлетворили копнежа по щастливото друго. Втората е

* "Книгата на праведния Енох" и е литературно разработен в последната част на Дантевата "Божествена комедия".

† Меру се явява наследник на по-стари интуиции, свързващи планината със свещеното. Образът на „свещената планина“ като средоточие на бурни емоции е широко разпространен.

‡ В българската изследователска дейност с *locus amoenus* детайлно се занимават трудовете на доц. д-р Иван Русков. В настоящия труд не разглеждаме често погрешно свързвания с *locus amoenus* 'hortus conclusus'.

превръщането на изгубения завинаги като реален земен топос Еден в художествен образ, символ, палитра от райски метафори.

Т.5 „Херменевтична феноменология на Градината в изкуството”

разглежда генезиса на процеса на десакрализация и подмяна /по Бенямин/ на идеала, осмислен като повторно попадане в селенията на Райската градина, през емблематични за различните изкуства творби, чието съдържание и естетика отразяват комуникацията между реалността и идеала. За изходна точка са взети произведенията на античността – Теокрит, Вергилий и Овидий, Епикур. Разгледани са архитектурни и литературни образци от римската култура, като различните вариации се обединяват в едно: градината е най-близкият и осезаем хронотопен образ на идеалното за човека битие, но е само подобие на недостъпното за човека. Именно в това си качество тя продължава своя живот и в следващите културни епохи, - Средновековието, Ренесанса, Класицизма, Романтизма.

Миниатюрите на Бертолд Фуртмайер и последвалите го майстори са осмислени като квинтесенция на средновековните представи за Рая, като е отбелязано, че в повечето изображения акцентът е върху момента след акта на неподчинение а Еден остава незрим за недостойните и белязани от грехопадението човеци.

Ренесансът и неговата антропоморфистична концепция за битието са проследени в творби, показващи промяна в човешкото самосъзнание – хората стават „образът и подобие”, носителите на божествената искра, изследователите, способни чрез своя свободен избор да търсят и да намират основания за радост. Особено внимание е обърнато на „Божествена комедия” на Данте Алигиери, като са разгледани структурата и идейните послания на творбата. Стига се до извода, че за Данте първородният грях не само не е изкупен, а върху му е построена грамада от низост и деградирала нравственост. Пътят до Еден обаче не е завинаги препречен. Той е някъде там – при хоризонта на Битието, за да бъде ориентир за заблуденото, загубило посока и потънало в заблуди човечество и за да чертае параметрите на идеала. Тезата е допълнена чрез произведения на Лоренцо Гиберти, Йеронимус Бош, Ариосто и Тасо, Шекспир, където се разчита внушението, че възстановяването на изгубената хармония е постижимо, защото прошката е ценност, „по-рядка от разплатата”⁷, но и по-могъща от нея.

Прегледът на следващите етапи от развитието на изкуството – холандския барок, в лицето на Лукас Кранак Стария, Брьогел, Тициан и Рубенс, френският стил рококо при Шарл Жозеф Натуар, „Раят” на Тинторето, „Изгубеният рай” и „Възврънатият рай” на Милтън открива, че „изгонването” трайно отстъпва пред заветната цел на „намирането”, на „преоткриването”.

Разработката продължава с изкуството на просветителите, открили, че Еден е обрасъл с усещането за болка и загуба. Отбелязва се, че само една крачка дели това прозрение от желанието за отказ от божествения рай в името на друг – такъв, в който човекът може не само да влезе, но и да остане завинаги. Изтъкнато е, че своеобразна кулминация в процеса на преосмисляне на човешката позиция спрямо съдържанието на митологемата от пасивна в активна са думите на Кант, произнесени през 1784г. „Божията воля не е просто да бъдем щастливи, а да се направим щастливи”⁸. Положени са неимоверни усилия човешкият идеален свят да бъде отново построен, макар и чрез грубата човешка воля, с инструментите на новопридобитото знание, с нетърпението да се отхвърли митологемно наложената вина. Наблюдава се изобилие от проекти, насочени към промяна на битието: Франсис Бейкън с „Новата Атлантида”, Галилей, Кеплер, Бейкън, Декарт, Нютон, Спиноза, Ян Комениус, Хуго Гроциус и много други. Опитът на Просвещението обаче да създаде един по-добър свят, подреден по законите на здравия разум, завършват с хаос от кръвопролитни революции и войни. Разочарованието от просветителските идеи води до завръщане в лоното на емоциите, проследени през изкуството на романтизма и през историята на повлияното от експресионизма немско кино непосредствено след Първата световна война, където доминират фрагментарните, наситени с ужас картини.

Ново поле на надеждата, че идеалът присъства като двигател в човешкия живот разработката открива в произведенията на Толкин и в съградената от него нова митология, която предлага един иновативен Рай, открояващ се с Дърветата на Светлината, корабите на Телерите, Силмарилите на Феанор, остров Нуменор. Прави се изводът, че реалността на Толкин е своеобразна лупа, през която човечеството достига до отговори, които чертаят новите модерни пътища към новия рай. И така от книгата човечеството се пресяга към своето ново битие. Ръката, която го прави, е екранът.

Очертава се наблюдението, че при киното инхерентните концепции за осъществяване на възприятието се оказват много подобни на пребиваване в райското пространство: медиумът предлага на зрителите бягство от реалния свят, който е препълнен с предателства, болести и нещастия. Моментите на съвършенство в киното са безсмъртни, защото могат да бъдат възпроизведени отново и отново, зрителят – в акт надхвърлящ съзнателния човешки опит - може да замръзне в процес на съпреживяване на съвършенството. Обръща се обаче внимание на това, че макар медиумът да предоставя поглед към райските селения, те остават недостижими, ефимерни, винаги отвъд колективния досег – и в този смисъл още пожелани. Филмите, които надграждат тези усещания, представяйки поглед за свят, в който любовта, вярата и надеждата са фундаменти на социалния ландшафт, предлагат еликсир срещу мрачните сенки на ХХ век, в който мечтите на едно поколение рухват в реалностите на възмъжаването със световите на филма ноар, криминалните трилъри, военните филми и филмите за подлост и болка. Екранизацията на образа на Идеала е очертана в няколко условно повтарящи се архетипни топоса и наративни структури, които се родят с и/или възплъщават образа на Градината. Първата е градината в смисъла на *locus amoenus*, често скрита или изискваща преминаването на някакъв праг, за да допусне стремителя в себе си. Втората хронотопна структура е тази на вечното лято, а третата – тази на умаления свят – огледало, което или показва света синтезирано и идиоматично, или го коментира.

Отбелязва се с особено внимание обстоятелството, че поради своята специфика на индустрия, подчинена на пазарните изисквания, днес в киното е налице стремеж не просто на имитиране, чрез което материални обекти да се осъзнават като заместители на абстрактни стремления, а на генерална подмяна. Потребителите – вече и зрителите – се създават чрез имплантиране на вкус към предлаганото, чрез систематично вменияване и моделиране на желаниа.

Глава II: ЕКРАН И МЕДИЯ

т.1 „Синтезираното битие”

Разработените тези във втора глава изхождат от наблюдението, че реален контакт с даден филм може да се осъществи само чрез процеса на идентификация и от произтичащия от това извод, че голяма част от

съвременните хора, управлявани от своята вътрешна противоречивост и неудовлетвореност, се опитват да избягат от самите себе си, като чрез принципа на воайорството *outsourcing*-нат (прехвърлят, по-неточно) емоциите си, взаимоотношенията си, целия си живот в някое празно от душевност тяло. Твърдението е илюстрирано с примери от световната класация на най-успешните в боксофиса филми от последните 20 години, които са в същината си рисунки, приближаващи се до знаковата структура, филми за супергерои, които носят костюм и/или маска, или филми, чиито протагонисти се провалят при всеки опит да се назоват три техни качества, които се отнасят до характера, а не до облеклото или действията им - т.е. филми, където по правило героят е празната човекообразна черупка, която може да се облече като втора кожа. Потърсени са доказателства за желанието на печелившите образци на съвременната киноиндустрия да съграждат синтетична вселена, в която всеки отделен зритель да се чувства по-значим, отколкото е предполагал.

В **т.2 „Страхът от смъртта”**, основната причина за податливостта на зрителя към гореизложената екранна манипулация е обяснена посредством един от основните постулати на модерната философия – неизменния страх от смъртта. Този страх е осмислен посредством Парадоксът Сорит, свързващ качествено различни категории (човешко и нечовешко) с измерима мярка (степенна на прилика с човешкото) и онагледен чрез отношението на съвременния човек към роботите и чрез активирането на когнитивни механизми, съобразно които обезличаването и смъртта се осъзнават като еквивалентни състояния. Анализът на актуалната киносреда се позовава на една от водещите интерпретации, според които изкуството в антропологичен смисъл съществува именно заради страха от смъртта – човекът се опитва да насити ограниченото си съществуване със смисли и като следствие консумира творчество или сам твори. Простото изживяване на „непознат живот“ от зрителя през очите на персонажа обаче е недотам задоволително – всъщност той се стреми към „повече“ живот, използвайки синтезираната форма, която предлага изкуството, към усвояване на чужда съдба до цялостно идентифициране с нейния носител. Киното иска не просто да показва на очевидеца, а да го принуждава да преживява. Разработката обяснява тази податливост на зрителите към подобно въздействие с тегнещата над него отговорност на свободната воля, която, от една страна, го тласка към действия, а от друга, на рационално равнище го кара да осъзнава, че всяко действие предполага риск от загуба/смърт. Именно второто поражда страха, а оттам и пасивното рефлектиране върху живота.

Разработката проследява пътя, изминат от човечеството до етапа, при който осмислянето на живота в неговия екзистенциален смисъл е най-висша ценност сам по себе си, а неговото съхранение в морално оправдание на всички действия или бездействия, на база двутомника на френския историк Филип Ариес „Човекът пред смъртта“, където ясно личи, че предходните епохи, благодарение на сложна ритуалистика и ценностна йерархия, в значителна степен съумяват да тушират хтоничната непоносимост към завършека на човешкия път. В контекста на съвременното самосъзнание обаче, превърнало живота в еманация на смисъла, смъртта е станала непреодолим фактор във всеки от житейските избори и силата ѝ като аргумент за предпазливост и отказ от активна деятелност все повече градира. В същото време с нарастваща мощ човешкото съществуване е белязано и от друг феномен, за който разработката си дава сметка - един гротескно деформиран продукт Рай, където всички се срещат и обединяват въпреки присъщите на всеки индивид вътрешни противоречия в една обща концепция за „осъществяване“. Съществуването в търсене на щастие и грозящият страх зад ъгъла е парадокс, от който – според защитената в труда ни концепция - единственото спасение е улисията (различна от летаргията). Химически генерирана, наложена като национална и/или глобална политика, или просто плод на медийното облъчване, човек копнее за нея, защото го отковава от дълга и отговорността на избора сам да направлява живота си. А успехът в реализацията на този стремеж никога не е бил по-близо и той е в аморфната блаженост, която развитието на технологиите предлага.

В т.2 „Любовта и технологията” е проследена нарастващата зависимост на съвременния човек от технологиите и отстъплението на любовта, схващана като бездънната емпатия, родена от осъзнаването, а не от рационалното разбиране, че другият човек е същински реален, колкото си и ти. Изследването на тази трансформация е осъществено посредством анализ на различни източници: динамика на лексикалното себеизразяване, проучвания на гласови софтуерни асистенти, произведения на съвременното изкуство с акцент върху филмовия шедьовър на Спайк Джоунз от 2013г. „Тя“, където човешкото изживяване и взаимоотношенията с технологията са осъзнати като поле за развитие на пълноценна комуникация и емоционална връзка.

На база всичко разгледано се прави изводът, че крайната цел на технологията е да замени естествения природен свят, който е безразличен към желанията ни, със свят, който е толкова загрижен, че е буквално продължение на нас самите.

Светът на техническия консумеризъм е в конфликт с истинската любов и като следствие се опитва да я унищожи посредством десакрализация и атака срещу ключовите ѝ същности. Илюстрация на тази тенденция е обезличаването и подмяната на едно от най-интимните човешки преживявания - сексуалния акт, като в разработката са очертани вертикалите на изменението на сексуалното битие във времето – от хтонично към злободневно, от сакрално към порнографско. Разгледани са трудовете на Мишел Фуко и Паскал Киняр и е открояна позицията, че преобразуването на сексуалната енергия в мотивация/ творчество/ въображение/ кураж/ воля/ постоянство днес е почти забравена трансмутация, като централен интерес на съвременното общество е стимулацията и моменталната гратификация. Предпочитанията са към достъпните пътища на сексуално удовлетворение, където централно място заема порнографията. В дигиталната епоха тя вече има крайно публичен характер, благодарение на процеса на глобализация, разрешен от технологиите, обусловил „събарянето на границите“, характеризиращо постмодернистичното битие, и стимулирал усещането за самодостатъчност. Наложен е изводът, че тази широкоспектърна отзивчивост е основен фактор за загубата на сексуална енергия и са разгледани кинотворби, субективно отразили случилата се трансформация.

Реалният живот е загубил поредната битка за интереса на човека към себе си, като за важен фактор в десакрализацията на любовната емоция за сметка на технологичната страст е изтъкнат и натискът на мрежата. Процесът на принизяване е резултат от стремежа на човека да се вписва в средата - обстоятелство, което социумът неизменно използва като инструмент за манипулация. Ако реалният живот е коректив за илюзиите, от екрана на монитора се предлагат модели, ентузиазизирано подкрепящи лъжовния наратив. Технологичните продукти са изключителни сътрудници и партньори на нарцисизма. Наред с вградената им готовност да бъдат харесани е и вградената готовност да вдигат статуса на потребителите си, да ги правят желани. Животът изглежда много по-интересен, филтриран през прозореца на социалната мрежа. Изтъкнато е и още нещо, а именно, че болката, причинявана от истинската любов, съпътствана с отхвърляне или загуба, е онова, което прави толкова привлекателна алтернативата да избягаш и безопасно да съществуваш в света на харесването. В края на разглежданата глава двата понятийни дискурса – на страха от смъртта и принизяването на любовта, са отъждествени в реакцията, която поражда - на бягство в алтернативния свят на синтетичното битие. Подмяната вече е факт.

Глава III: МЕТАМОРФОЗИ НА ЕКРАННОТО ПОЛЕ

В пирамидалната структура на работата, открила екрана като средоточие на формите на изкуството, комуникиращи в най-значителна степен с нуждите и търсенията на постмодерния човек, III глава е съдържателно най-иновативна. Разгледаните в нея проблеми почиват върху убеждението, че съвременният свят без съмнение конституира съществуването на човека освен в реалната и във виртуалната битност. Екранното поле е вратата, през която човечеството прекрачва, за да съгради нов свят, където си дават среща непосредствено зримото, дигиталните технологии и всички форми на добавената реалност. Процесът се осъзнава като поредица от метаморфози в общуването с идеала: от киното, през компютърната игра до едно изцяло виртуалното съществуване.

В т.1 „Трансмедийна синергия” се изследва комуникацията между реалностите на киното и на видеоигрите, които са в естетическа зависимост помежду си – процес, известен като „ремедиация” /по Лев Манович/⁹ и довел до сложна мрежа от трансмедийни синергии, чието влияние се забелязва не просто във визуалния аспект на продуктите, а в цялостната им структура и в усещането, което създават.

Очертана е двупластовата композиция на компютърните игри, основана на игрови и клипови/ „филмови“ сегменти (кът-сцени), които са управлявани посредством кинематографични ключове. Историята на тези две паралелни присъствия е проследена от самото зараждане на видеоигрите до наши дни. Кът-сцените са видово дефинирани, очертано е темпоралното развитие на стилистиката им и спецификата на промените в тяхното форматиране. С множество примери е откроена централната роля на кинематографичния интерфейс в игровата структура, като неговата съвременна динамика дава основание да го определим като визуалния наследник на креативния кинематографичен стил, като специфичен и цялостен образен език на игровата действителност.

Успоредно с това е проследен и обратният процес, при който не киното прелива в компютърната игра, а играта се превръща в кино. Корените на тази синергия са намерени през 20 години на XX век и макар нейното начало да не бележи очаквания успех, по-нататъшното развитие,

открито в поредицата ключови за темата филми, има своите значими завоевания особено в сферата на екшъна. Работата се спира върху различни вариации на игровия фюзън в кинопродукциите: използването на виртуалната камера като екшън интерфейс, пренос на екстремната динамика на отделния фрагмент върху удължена пълнометражна форма, играенето на игри като прикрит метатекстуален коментар. Като еманация на многоаспектните влияния на компютърната игра върху киното е осмислен филмът на Стивън Спилбърг „Играч първи, пригответи се“ (‘Ready Player One’, 2018).

Третото ключово проявление на процеса на ремедиация е сюжетната синергия, която също е обект на анализ. Емблематични за античния свят и за християнската култура сюжети са разгледани и осмислени като разклонения на базовия митологичен цикъл, който компетентният читател познава. Като контрастни на този модел са осмислени новите митове в киноизкуството. За двигател на промяната са посочени и подробно разгледани филмите по „Властелинът на пръстените“ от Толкин, където старите митологични системи са изместени от новоизградена такава. Разсъжденията се обогатяват и чрез по-редуцирани анализи на сагата „Междузвездни войни“ (‘Star Wars’, 1977-2019) и на филма „Аватар“ (‘Avatar’, 2009).

Внимание е отделено и на един друг вид разказване – това на комикса, още повече предвид обстоятелството, че комиксовите „вселени“ все по-често са цитирани като митологията на модерната епоха. При това работата прави уточнението, че най-значимата прилика между мита и комикса е не толкова свързана с персонажите или свръхестествените им сили, а по-скоро с постоянно растящата, преплитаща се шевица от наративи. Даден е пример с ноаровия разказ за вече възрастния Батман в „Батман се завръща“ (‘Batman: The Dark Knight Returns returns’, 2013) на Франк Милър, с емблематични заглавия от хорър жанра и с някои от водещите телевизионните сериали от нов тип, чиято наративна, концептуална и визуална стойност устойчиво ги доближава до характеристиките на киното. Централният анализ по линия на интертекстуалността в разработката пада върху кинематографичната вселена на Марвел, понастоящем включваща 23 пълнометражни филма, 13 телевизионни сериала, пет късометражни филма и два веб сериала. Постигнатото от студиото е осмислено като мотиватор за динамичните

промени в киноиндустрията и преориентирането ѝ към взаимосвързаните франчайзи и цялостни кинематографични вселени, повечето от които са открити в разработката.

В контекста на разглежданите нови митологични вселени обект на внимание са и новите герои, като спецификата им е осмислена върху културологичната вертикала – от античния герой-воин, през средновековния, приобщен към Христовия модел, светец и неговите литературни варианти до съвременния персонаж на супергероя, съчетал у себе си много от характеристиките на предходните архетипи. Паралелите са изведени чрез вглеждане в някой от най-популярните и обичани съвременни супергерои като Супермен, Батман и Тор, но са открити и фундаментални различия - базирана на стремежа към развлечение, а не към формиране на ценностни опори мотивация за изграждане на новите герои, иманентно присъща на персонажите надменност, липса на стабилна психологическа аргументация за действията им, непрекъснатата мултипликация на образите, осезаема достъпност. Направен е изводът, че съвременният герой не е абсолютен образец, а десакрализиран и дегероизиран екранен образ, с когото зрителят може да се отъждестви лесно, стига да попадне в сходна ситуация. Индустрията подпомага това препокриване без колебание - от киното, което зрителят наблюдава, към играта, в която участва.

В т.2 „Играта” е разгледан удивителният феномен на играта в неговата релевантна фактология от момента на първото му документиране при Херодот, около 500г. пр.н.е. Открити са специфичните особености на т.нар „играещ човек”, в чийто архетип са заложени характеристики като креативност и свободолюбие. Илюстрирани са задълбочени психологически проучвания за отражението на съвременните компютърни игри върху техните ползватели, като е направен изводът, че играещите са по-добри в решаването на проблеми, имат по-високи езикови способности, по-добри умения за комуникация и концентрация. Отбелязано е обаче, че разработката не се ангажира със 100-процентовото приемане на тези положителни следствия предвид наличието на прекомерно много странични фактори, влияещи на оценката. Извън тази забележка, заставаме твърдо зад необходимостта от промяна на консервативните нагласи към личността на геймъра и осъзнаване на факта, че днес той е уважаван член на социума и във финансово, и в професионално, и в интелектуално

отношение. Редица авторитетни статистически проучвания доказват, че заниманието с компютърни игри е непреодолим фактор в личностното формиране в условията на съвременната битност, че е цивилизационен феномен с огромно влияние в постмодерния свят. Отчетено е и обстоятелството, че игрите вече са и спорт, наричан още „киберспорт“ или „кибератлетика“, признат от световните спортни федерации, държавно субсидиран, с очаквано включване в олимпийските игри за 2020/2024г.

Функционалността на съвременните игри е осмислена през призмата на споделените от Йохан Хьойзинха в книгата „Homo Ludens”¹⁰ тези, на чиято база е направен изводът, че човек проектира в компютърната игра собствената си същност по две паралелни линии: чрез формално уподобяване посредством предложен богат инструментариум от детайли и чрез предоставената му интерактивната възможност за съдбоносен избор. Отбелязано е, че всяка игра, дала на ползвателя си възможността за пряка интеракция отвъд механичното изпълнение на предписаната история, се радва на колосален успех, като е обърнато особено внимание на играта *Witcher 3: Wild Hunt*, където постигнатото респектира във всяко едно отношение: 36 финала, стотици избори в хода на действието, възможно наслагване на сюжетни линии, над 1500 човека обслужващ играта персонал, 500 гласови актьори, озвучаващи около 950 различни персонажа, покриващи всяка предложена на играещия посока и метод на интеракция.

В работата е изведено и констатирано обстоятелството, че играчът е попаднал в свят на колективно доверие към себе си от хилядите компютърно генерирани неиграчи, като всички тези безсилни жители на изкуствения свят имат отчаяна необходимост от помощ, която протагонистът може да им предостави, и то без страх, защото едно от основните му качества във виртуалния свят е безсмъртието. Всеки следващ опит оптимизира подхода и накрая всеки играещ, независимо от качествата си, успява да спаси света. Посочено е, че силата на това удовлетворение е толкова всепоглъщаща, че води и до емоционално, и до химическо пристрастяване посредством засилено генериране на допамин. Наблюденията са обобщени и са очертани светли перспективи пред компютърната игра, като в същото време са споделени и известни резерви относно третирането ѝ като изкуство, тъй като въпреки богатството на естетически качества и факта, че са наследили много от методиката на изразяване на визуалните артистични форми, в контекста на медийната

диалектика те са в известна степен мост към нещо друго, чиято специфика е обект на следващите съждения.

В т.3 „Виртуалната реалност” са основните приноси на разработката по темата за настоящето и бъдещето на дигиталните технологии в изкуството.

Тази част от работата започва с историята на виртуалната реалност от началните ѝ проявления в 1860 г., през първите сензори и дисплеи, интерактивните карти на Аспен, видеопроекциите, новите форми за човешко-компютърна интеракция (HCI). Открит е моментът на първото ѝ терминологично осмисляне през 1987г., на първата ѝ поява в киното („Човекът с косачката“ (‘The Lawnmower Man’ 1992). Отчетени са криволиченията по пътя на нейното налагане в епицентъра на обществения интерес, като за основна причина, довела за забавянето, се приема технологичната бариера, която трудно може да бъде надмогната в кратък разтег от време без грандиозно финансиране. В същото време са проследени и набиращите скорост техники за потапяне във филмовата среда, популярни като 3D до 9D изображенията, като за качествено надграждане се говори с появата на 7D – наподобяваща игра интерактивна форма, в която зрителят заема роля във филма и използва пистолет, за да стреля по враговете си, гонейки по-висок точков резултат.

Поради полифоничното взаимодействие на действителността с технологиите и относителната новост на дигиталното битие царят разнородност в употребата на наименования, отнасящи се към различните негови аспекти. Настоящият труд се ангажира с разработката на кохерентен терминологичен апарат, улесняващ систематизацията на разнородни проявления. Таблично са очертани зоните на контрол на наименованията, разгледани се различни техни употреби и е изградена цялостна терминологична парадигма. Уточнени са понятията смесена реалност (MR – mixed reality) с производните обогатена реалност (AR) и обогатена виртуалност (AV), както и понятието същинска виртуалност (VR). Направен е преглед на тяхното развитие. Намерено е сходство между процеса на творческата интеграция на виртуалното със случилото се с киното и с компютърните игри – от смайване пред технологичното чудо, през забавление и развлечение, до осъзнаване на творческите му потенциали. Като илюстрация за последното е посочен филмът на технологическия

парагон на холивудската индустрия Алехандро Иняриту „Плът и пясък“ („Carne Y Arena“, 2017 - с подзаглавие „Виртуално присъстващо, физически невидимо“). Споделена е убедеността на автора, че „сме пред лицето на нова форма на изкуство, чиито език и граматика все още се опитваме да разберем. (...) Технология, която в зависимост от това как е използвана или ще ни раздели, променяйки, намалявайки и деформирайки нашето разбиране за реалността, (...)или ще ни обедини”¹¹.

Направените в разработката проучвания открояват наблюдението, че виртуалната реалност в момента е в транзиционна фаза. Въпреки разрастващият се пазар на устройствата и платформите за достъп количеството съдържание е доста ограничено и не отговаря на инвестицията за масовия потребител. Ентузиазмът обаче нараства, както и качеството на предлаганите продукти. Неизненадващо като лидер в сферата забавленията посредством възможностите на виртуалната реалност се е наложил геймингът, където поглъщащата среда е използвана едновременно като инструмент и като естетическо качество. Именно с цел обслужването му вече е създадено и първото VR устройство без жици, без сензори, без нуждата да бъде включено в компютър, но все пак способно да осигури достъп до почти всички игрови VR заглавия - Oculus Quest. Тепърва предстои сериозна оптимизация на преживяването, което все още притежава различни, разгледани задълбочено в разработката, слабости (ограничено прилагане на сензорните инструменти, трудна предварителна ориентация в качествата на предлагания продукт, ефект на „морска болест в процеса на ползване) и въпреки опитите на игри като ‘Phantom’, ‘Stormland’, ‘Superhot’, ‘Moss’, Smash party и пр. да превърнат дефектите в ефекти чрез различни стратегии, ограниченията на този етап остават.

Употребата на потенциала на виртуалната реалност в контекста на кинематографичния наратив също е предизвикателство. Трудно постижими са обичайни техники като насочването на зрителското внимание към желаните от режисьора точки, иницирането на транзиции от една гледка към друга с фиксирано темпо и ред, илюминирането на конкретен елемент от кадъра с дадена цел и т.н. – голяма част от арсенала на режисьора се оказва липсващ или ограничен. Същото важи и за оператора – никой още не е осъзнал как да заснеме VR филм по начин, който да компенсира свободата зрителят да движи глава. Композицията наглед изчезва като похват, но напротив – изискванията към нея се

покачват главолмно. Като резултат от тези трудности много творци избират да направят „филми“ по средата между киното и игрите, превръщайки късометражните си опити по-скоро в атракциони, отколкото в представители на утвърдената киноформа. Това съждение е илюстрирано чрез наблюдения върху филма „Лимитът“ (‘The Limit’, 2018) на Робърт Родригез и чрез направения вследствие на това извод, че кинотворбата се ограничава до показване възможностите на медиума, без да се утвърди като иновативен продукт, подходящ за новия медиум. Открито е мнението, че далеч по-успешни в използването на виртуалната реалност са продукции, създадени специално за нея и преодоляващи поставените от технологиите граници. В този контекст е разгледан и подробно анализиран филмът „Сфери“ (‘Spheres’, 2018), продуциран от Дарън Аронофски, реж. Елиза Макнит, който след дебюта си на Сънденс става първият VR проект, купен за седемцифрена сума. Открит е и 15-минутния шорт ‘Dinner Party’ (2018), който открива нови и поглъщащи методи на заснемане, които са почти обратни на конвенционалните техники.

Разработката приветства подобни проекти, разглеждайки ги като възможност за разгръщане потенциала на новия медиум, за преработване на киноезика, за преобразуване на кинонаратива и навигацията в него по начини, които са адекватни за новото възприятие.

Проследявайки еволюцията на дигиталните медии и с изричната уговорка, че изследваме налагането на виртуалната реалност в процес на ежедневно динамично преобразуване, поради което всяка категорична оценка за ползата или вредата от нея рискува да се окаже елементарна, непълна и/или погрешна, във финала на трета глава ние все пак дръзваме да предложим своята позиция за случващото се. Приемаме, че сме в навечерието на унищожителна подмяна. Именно виртуалната реалност ще е следващият опит за създаване на изкуството отвъд досегашните, синкретиращо в себе си всяко едно от тях. Според нас обаче ефектът ѝ ще е значително по-мощен, защото ще погълне реалността. Тя вече няма да е просто онова алтернативно на материалното битие, което носи естетическа наслада и предлага приключения на духа. Ще бъде самата реалност – по-привлекателна, по-героична, по-пълноценна за онези, които са я избрали. Победа ли е това? Напредък? От дълбока древност у човека е заложено усилието да се стреми към божественото, обречен да не го достигне. Днес, макар и хилядократно по-задоволени от предшествениците

си (а може би именно заради това), хората избират подмяната. Те не стават богове... достатъчно се оказва да се лъжат, че са станали. И изведнъж хилядолетията напразни усилия да се домогнем до идеала, преминали през търсенето му в полетата на географията, на изкуството или на менталните дълбини, се трансформират в една нова надежда – ако не можем да попаднем в Рая посредством човешкото си разказание, ако не можем да го изградим въпреки положените усилия, то не е ли възможно, въоръжени с новите оръжия на технологията, все пак да постигнем желаното... било то и един симулакрум. Отказвайки се от предисторията си, ние наистина се озоваваме в своя подменен Еден. Блажени, сякаш безсмъртни, сякаш щастливи завинаги – такива, каквито не сме се виждали и в най-смелите си мечти. А Бог? Той сигурно се забавлява.

¹ Христов, Борис. „Поезия“, ЕИ LiterNet, Варна, 2004г.

² Бенямин, Валтер. „Художествена мисъл и културно самосъзнание“, София: „Наука и изкуство“, 1989

³ Кант, Имануел. „Критика на практическия разум“, София: „БАН Марин Дринов“, 2006

⁴ Кант, Имануел. „Критика на чистия разум“, София: АИ „Проф. Марин Дринов“, 2013

⁵ Кембъл, Джоузеф, „Пътища към блаженството“, част I, „Човекът и митът“, с. 39. София: ИК „Изток-Запад“, 2006 /на корицата пише Камбъл/

⁶ Юнг, Карл Густав. „Еон: Изследвания върху символиката на цялостната личност“, Плевен: „ЕА – Авразия-Абагар“, 1995

⁷ Шекспир, Уилям. „Бурята“, V действие, сцена 1, прев.Валери Петров. София: ИК „Силует-33“ 1992г

⁸ Kant, Immanuel. ‘Lectures on Ethics’, p.221, Cambridge: Cambridge University Press, 1997 (Преводът е наш – Р.К.)

⁹ Manovich, Lev. ‘The Language of New Media’, Massachusetts: MIT Press, 2001

¹⁰ Хьойзинха, Йохан. ‘Homo Ludens’, София: ИК „Захарий Стоянов“, 2000

¹¹ ‘Alejandro González Iñárritu Accepts a Special Oscar for Carne Y Arena’, <https://www.youtube.com/watch?v=jGI-nCuQuFY> 7:35 (преводът е наш – Р.К.)

СПИСЪК НА НАУЧНИТЕ ПРИНОСИ В ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

1. В дисертационния труд се обособява самостоятелна за изкуствознанието територия на научно изследване на съвременния човек в качеството му на средоточие на ценностни и технологични влияния в дигитална медийна среда.
2. Осъществен е синхроничен културологичен анализ на ценностните трансформации в разбирането за Идеала от Античността до епохата на дигиталните медии."
 - за ролята на идеала в рамките на човешкото съществуване;
 - за вариациите, свързани с образа на Рая;
 - за мястото на визуалните изкуства в контекста на променящия се свят.
3. В дисертацията се развива исторично тезата за осъществената в съвременната епоха подмяна на ценностни реалии в двата понятийни дискурса – на страха от смъртта и принизяването на любовта. Посредством дигиталните медии ескапистката зрителска реакция осигурява бягство в алтернативния свят на синтетичното битие, а творческият акт се превръща в инструмент на подмяната.
4. В дисертацията се изгражда оригинална гледна точка към морална проблематика, произтичаща от прогресиращото сближаване между реалното и виртуално психическо поле. Изследват се корелации между десакрализацията на реалността посредством екранната и технологична фалшификация и желаната от публиката алтернатива на действителността при промененото от мрежата сетивно възприятие
5. В научния апарат на труда се създава богата библиография и филмография и се въвеждат в научна употреба в българското изкуствознание голям брой чуждоезикови източници по темата на дисертацията.