

РЕЦЕНЗИЯ

на дисертационния труд:

"ИСТОРИЯ И ЕСТЕТИКА НА 3D ИЗОБРАЖЕНИЕТО"

от Павел Ангелов Павлов,

докторант в Националната академия за театрално и филмово изкуство "Кръстьо Сарафов"

за присъждане на образователната и научна степен "Доктор"

Рецензент: професор, д-р Венелин Грамадски

Уважаеми колеги,

Кандидатът Павел Павлов предлага за разглеждане и оценка на **дисертационен труд**, озаглавен: "История и естетика на 3D изображението", с три приложения.

Наред с него за анализ и оценка, съгласно изискванията за присъждане на образователната и научна степен "Доктор" са предоставени и **следните материали** с които се запознах подробно:

- Автореферат - 46 стр.;
- Списък за приносите;
- Одобрени и предадени за публикации, две статии, по темата, в "Годишник" на НАТФИЗ и сайт на Центъра за семиотични и културни изследвания;
- Библиография: литература и Интернет-адреси
- Филмография на цитирани и анализирани филми в дисертационния труд.
- Автобиография.

Обект на изследването е добилото популярност, в последно време, понятие: "3D изображение". Неговата актуалност навлиза широко в технологичния и културологичен развой на ежедневието като приложен продукт: печат на банкови карти, проследяване траекторията на топката във футболната игра, за лицева идентификация и реконструкция, в проектиране на архитектурни обекти, в образованието за онагледяване на явления, органи, географски терени и други...

Тези постижения на бурно развиващата се технологично компютърна наука е най-видимо и впечатляващо проявена - в сферата на киното, телевизията, компютърната графика и игри. Като режисьор и продуцент Павел Павлов е привлечен да изследва актуалността на явлениято в познатата му област на екранните изкуства. Докторантът много точно мотивира изборът на темата на своя дисертационен труд във времеви период от бурното развитие на 3D изображението, когато количеството на изследванията във връзка с него прогресивно нарастват в световен аспект, докато у нас има едно базисно изследване от 2004 година: "Еволюция на екранното изображение" на професор, д.н. Божидар Манов. Изследването на докторанта, освен своя сериозен научно-теоретичен потенциал е обогатен и от личния му практически опит за употреба на визуални 3D изображения.

Каква е структурата на изследването? То съдържа: типичните за този вид изследване: увод и заключение. Между тях е разположена същинската част на проучването

представена в шест раздела. Наред с това присъстват и: приложения, илюстрационни фотографии, таблици, информационни източници: библиография от ползвана литература и Интернет източници, както и филмография на цитираните и анализирани в изследването филми по темата.

- В **Уводът**, са представени мотивацията и подбудите на докторанта да изследва 3D изображението в екранните изкуства. Той го определя като: "...феномен, който значимо ангажира съзнанието на човека от 21 век" (Павел Павлов, Увод, стр.10). Като доказателство за тезата си, докторантът посочва ролята на клубовете на фенове на 3D явлението по света, които поддържат интереса към него, вече повече от 50 години. (В България такъв клуб няма). Като доказателство за "инвазията на 3D ентузиастите" са посочени и традиционно съществуващите специализирани фестивали към 38 и такива със селекция на филми с 3D изображения - още към 20. Или всичко - около 60.

"Бъдеще или мода", формулира този феномен през 2004 година професор, д.н. Божидар Манов?

Павел Павлов на 115 страници от пълния обем на своя дисертационен труд, ще търси отговорът на този въпрос, изследвайки на историческия фон развитието на аналоговите визуални ефекти от 19 век и тяхното скоростно преминаване през 21 век в цифрово моделиране на 3D екранни изображения през призмата на естетическото им въздействие.

- Раздел 1: Основна понятийна система.

Новите технологии изискват и нови понятия. Те надграждат старите - като ги развиват и дообясняват. За да бъде ясен и разбираем, докторантът правилно е представил понятиен подход за еволюцията на визуалните ефекти от 2D до 3D формат. В основата на промяната на същността и значенията на новите понятия е стереоскопското изображение, днес добило популярност като 3D. Дипломантът убедително аргументира наличието на понятията: история и естетика залегнали в заглавието на изследването. В него те се явяват като основен методологичен подход. "...Те едва ли се нуждаят от дефиниция." - споделя докторантът. И се аргументира със следния текст: "...Подходът на изследване на 3D ще е чрез исторически преглед, за да се хванат в хронологически ред най-значимите събития (тези със социокултурен ефект и/или внасящи промени в развитието на изкуството)...Естетическия аспект, разбира се ще бъде разглеждан като класическия подход на философски поглед, свързан с природата на красивото, изкуството и вкуса." /13 стр./...

- Раздел 2: История на визуалните ефекти - тенденции на развитие в XX-ти век.

Той е структуриран по десетилетия в 6 подраздела.

Но, преди да представи хронологията на тенденциите в развитието на визуалните ефекти през XX-ти век, докторантът анализира визуалната култура на човечеството от първите години на неговата цивилизованост в която доминира външния видим триизмерен материален свят и менталния - вътрешно духовен и фантазен свят на човешкото същество. Прави извод за комуникацията между тези две възприятия, за да стигне до извода, че: "От днешна гледна точка това общуване на границата на сетивното и имагинерното се постига много по-ефективно, предимно чрез компютърни ефекти" /21 стр./...

Искам да подчертая два приносни извода от тази част на дисертационното изследване. Единият е за неврологичното въздействие на магическата визия, подчинена на очакване от младото поколение зрители. Павел Павлов вярно констатира: "...детската аудитория е един от основните катализатори на разработването и усъвършенстването на

визуалните ефекти." /23 стр./. За да направи второто си прозрение, провокирано от практическия му опит като продуцент в последния пример за българския екран от декември 2018 - детския филм "Смарт Коледа" с използване на ефекти. И той прави следния прогнозен извод: "Всяка национална кинематография, която държи на актуалността и просперитета си, неминуемо достига до използването на ефекти" /23 стр./.

Още от самото си начало киното използва визуални ефекти, които дипломантът подробно изброява: от стоп кадър, двойна експозиция, макети и много други - в търсене илюзията за обемност, която днес като 3D изображение, компютърно може да се генерира.

Шестте подраздела са неизбежна хронология, проследяваща историята на развитието на визуалните ефекти от двайсетте години до осемдесетте на XX -ти век, когато са заменени от компютърно постигнатите 3D изображения. Отбелязани са най-крупните постижения, станали с времето емблематични филми, умело и творчески ползващи визуални ефекти, произтичащи от сюжетите им. Достатъчно е да споменем заглавия като: "Кинг Конг", "Снежанка и седемте джуджета", "Фантазия", "Трите свята на Гъливър", "Язон и аргонавтите", "Годзила", "Сблъсъкът на титаните", "Война на световите", "Забранената планета", филми на ужасите и много други до по-съвременните: "Междувъзвездни войни", "Челюсти", "Джурасик парк", "Стар Трек", "Хълк", "ИТ", "Матрицата", "Властелинът на пръстена", "Карибски пирати", "Хари Потър", "Аватар и прочие...В едно от първите специализирани разработки в конкретната област на прехода от 2D в 3D екранни изображения подобна хронология във времето и постигнатите технологични и естетически резултати, имат своя обоснован приносен характер.

- Раздел 3: Ролята на визуалните ефекти в изграждането на нова действителност.

В него дипломантът защитава и доказва тезата за разширяване ветрилото на употреба на визуалните ефекти в изграждането на нова действителност. И то без приоритет само във фантастичното кино, където, както той правилно определя - те са задължителни. За да подкрепя констатацията си ще цитирам дипломанта: "...Ужаси от войната ("Апокалипсис сега", "Взвод", "Спасяването на редник Райън), полет в небето (както във филма "Аризонска мечта"), унищожаване на сгради и оръжия ("Небесно царство"), дигитални тълпи ("Гладиатор", "Апокалипто") - дори филмът да не е фантастика, в зависимост от спецификата на жанра и сюжета, филмът се нуждае от ефекти (били те повече или по-малко)..." /66 стр./.

Дипломантът е направил удачен опит да систематизира в три категории, нарастващите прояви на 3D изображенията в съвременното световно кино:

- филми с малко и почти без никакви ефекти;
- филми с повече ефекти - "...това са филми на кръстопът - между реалното и фантастичното..." /Павел Павлов, /67 стр./.

- филми, които изцяло разчитат на ефектите, за да разкажат сюжетите си. За тази категория филми докторантът прави следния верен извод: "...И именно тук, в третата категория филми - най-популярните и печеливши продукции и в тяхната същност и употреба на ефекти, се крие една от основните тенденции на фантастичното кино - блокбъстърът, големите пари и спектакълът. 3D стерео киното процъфтява..." /68 стр./.

- Раздел 4: Визуално възприятие, обемно виждане и стерео-изображение.

В този раздел се разглежда физиологическата основа на която се базира визуалното възприятие, обемното виждане и стерео-изображението. Това са дадените параметри в които 3D изображението може да се извява, за да се възприеме от човека - потребител на

екранни изкуства. Дипломантът се е позовал на познати обективни факти, които без да преразказва е споделил мнението от изложените изводи от книгата на проф., д.н. Божидар Манов от 2004 година - "Еволюция на екранното изображение". С това докторантът е останал верен на изискването за една дисертация да представи детайлно нивото на изследване по темата от наличните научни разработки в България. Тук ще добавя, че при тяхната ограниченост, той се е запознал и с други автори, като например: проф. д.н. Мая Димитрова в нейни изследвания, които частично засягат проблематиката на настоящия дисертационен труд. С цитат от нейно произведение, завършва заключението му. /стр.88/.

- Раздел 5: Технически принципи и технологични характеристики на стерео-изображението.

Разгледан е принципът на анаглифната стереоскопия като е направен и хронологичен преглед на стереоскопичните системи от миналия век до най-разпространените от 2003 година до последната - IMAX Digital от 2008 година. Това е полезна информация от началото на нейната систематизация в началото на XXI-ви век, свързани с развитието на 3D изображението. Началото е поставено. Хронологията ще се продължи от следващите изследователи по проблематиката на настоящето изследване...

- Раздел 6: Личен опит по темата на изследването.

В последния раздел от изследването докторантът споделя личния си опит като продуцент на последния му пълнометражен игрален филм "Смарт Коледа". Подробно споделяният производствен и технологичен процес по работа над филма потвърждава истинския интерес на Павел Павлов за избор на темата и нейната разработка като дисертационен труд. Разделът потвърждава солидната теоретична подготовка на докторанта по темата на изследването, както и приложния характер на знанията от прочетеното по нея, довели до вещ анализ на филмите с 3D изображение, в световен аспект...

- Заключение.

Изводите които се правят в него са за плюсовете и минусите на триизмерното кино, както по време на снимки, така и при прожекцията. Посочени са и перспективите на развитието на филмовото 3D изображение, свързано с компютърна трудоемкост на обработката на пресмятане на цифровите масиви от данни, изискването за по-прецизна снимачна и прожекционна апаратура, което предполага и по-висок бюджет за реализацията му...От усещане за мода в началото на века, 20-сет години по-късно 3D изображението доказва своето бъдеще, макар и като скъп бизнес...

- Приложенията.

- Те са три: 1. Бокс офис на 3D филмите от 1980 г. до сега;
2. Бокс офис класация на 2D филмите.
3. Най-популярните 3D филми.

Приложенията, макар и непеведени на български език дават представа като доказателствен материал за прогнозните тези, развити в дисертационния труд.

- Информационната база: Книги; Интернет адреси; Филмография.

Това е набор от респектираща със своите позиции огромна информационна база, разделена на книги и Интернет адреси.

Критичната ми забележка е към събраните на едно място по механичен начин извадки от информационни източници, иначе коректно поднесени под черта на отделни страници от повествованието. При обобщеното им събиране не са отредактирани, повторенията на данни в някои от тях.

Филмографията съдържа 126 позиции от филми, преведени на български, с подадени години на реализацията им - цитирани и анализирани в изследването.

Дадената таблица на стр. 70-71 в раздел 5-ти също трябва да се преведе на български език, защото иначе остава не комуникативна...

Направените формално технически забележки не се отразяват по същество на съдържанието на изследването. В едно прецизно редактирано печатно издание те могат да бъдат избегнати. В това число и осъществяване на вече посочените преводи от чужд на български език.

- Авторефератът.

Той е в обем от 46 стр. и отразява и цялостно представя изследването с поставените цели и тези, защитени по темата на дисертационния труд.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Докторантът е успял да изследва специфична актуална област от съвременното дигитално развитие на екранното изображение, което определя приносно значене за стойностното представяне на докторантското изследване на Павел Павлов.

Основно качество на разработката е способността на докторанта да съчетава прагматичните аспекти на 3D изображението и формулиране на теоретични идеи, свързани с тези практики.

Към достоинства на дисертационния труд бих добавил и реалистично посочените от докторанта приноси, които дават точна и вярна самооценка на резултата от работата по дисертационния труд.

Убеден съм в личностния характер на разработената от докторанта тема, както и да подчертая приносната работа на автора ѝ с убеденост за бъдещата му научна и творческа реализация и педагогическо развитие.

Гласувам с "да" за присъждането на образователната и научна степен "Доктор" на Павел Ангелов Павлов.

22.01.2020 г.

София

Рецензент:

/професор, д-р Венелин Грамадски /