

## РЕЦЕНЗИЯ

за присъждане на образователната и научна степен „Доктор“

на Радослав Камбуров

НАТФИЗ „Кр. Сарафов“, Факултет „Екранни изкуства“,

Катедра „Кинознание и драматургия“

от доц. д-р Радостина Нейкова

Институт за изследване на изкуствата – БАН

Радослав Камбуров предлага за докторската си защита обемното и всеобхватно научно изследване „Общуване с идеала в епохата на дигиталните медии – новата Градина“ с обем от 160 страници, с приложения и илюстрации по различни аспекти от темата, библиография и филмография.

Докторатът покрива изцяло и дори надхвърля изискванията за задълбоченост на изследването, за използване на адекватно поднесена и работеща научна методология, за актуалност на проблематиката, и за аргументация на заявените в уводната част на труда приносни тези.

Обект на анализите е много задълбоченото представяне на тенденциите на развитие и промяната в спецификата на „реалното и виртуално битие“ на общуването като цяло и общуването „с идеала“ в дигиталните медии, на трансформацията на възприятието на екранното изкуство. Обръща се внимание на общото възприемане на изкуството, върху концепта, че поради „заложените в приордата 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. (стр. 5) В конкретния случай

е представено задълбочено изследване на естетическите и технологични характеристики на процеса, на трансформацията на екранния и виртуалния образ, както и на взаимодействието реципиент – променяща се естетика на екранния медиум. Разработката на Радослав Камбуров е резултат от системното осмисляне на специфичната изкуствоведска територия на базата на „широк набор от методологически подходи и инструменти“ (стр. 7), множество интердисциплинарни характеризиращи проблема моменти, осмисляне на ключови исторически процеси, както и философски и изкуствоведски въпроси. Анализите в конкретиката на значителна по обем филмова и изкуствоведска емпирия са последователно обвързани с характеризирането на естетиката и психологията, познанията за която са представени като основен фактор за успешното създаване и възприемане на екранни произведения. В този контекст авторът проследява еволюцията на идеята за идеал в паралел с развитието на съвременните екранни технологии и характеризирането на рецептивните нагласи на аудиторията.

Като цяло текстът е снабден с богат научен апарат. Многобройни референтни изследвания се цитират коректно и точно. Правят добро впечатление оригинално разработените тези, както тези, които основно залягат върху проблемите на темата, така и тези с по-справочна насоченост. Приносът на Радослав Камбуров адекватно се вписва в контекста на разработките на референтните автори, на които той се позовава в процеса на анализа. А използваните от докторанта източници са в изобилие и целенасочено аргументират на тезите в труда. В голямата си част те са актуални заглавия от световни автори, като част от тях се въвеждат активно в научна употреба в нашето изкуствознание. По този начин докторантът осъществява оригинален и стойностен научен дебат, превръщайки го в още една приносна характеристика на текста.

Докторската тема съдържа и аналитично представено изследване на същинската разработка на важни и концептуални моменти от екранните изкуства като екран, медия, метаморфози в екранното битие. Всички етапи са разгледани в широкообхватния анализ на естетическия концепт, но и в практическата разработка на успешните световни екранни практики. Това е много интересна и слабо разработвана област в нашата научна изкуствоведска литература. Прави добро впечатление, че тезите в дисертационния труд,

както и тяхното изследване са ясно и точно поставени. Докторантът изключително педантично и концептуално ги поставя още в увода на своето изложение и систематично ги анализира, теоретизира проблема, като анализира множество примери от българската и световна екранна продукция. Много точно и ясно са поставени задачите, които Радослав Камбуров си поставя при проследяване и анализиране на проблема за общуване с идеала във времето на дигиталните медии, задачи, които в цялостта на текста са последователно и конкретно решени.

Посочена е поредица от имена на български автори като: Божидар Манов, Исак Паси, Дияна Николова, Владимир Игнатовски, Владислав Икономов, Мая Димитрова и др. Очевидно авторът е запознат с контекста от актуални научни публикации в българското изкуствознание и ги цитира коректно. Сполучливо е решено и представянето на интернационалния контекст от специфични изследвания, които са привлечени като аргументи в защита на тезите на докторанта.

Реализирането на всички задачи в конкретното научно изследване може да има плодотворно приложение в работата на автора, както и в проучванията на други изследователи в съответната област. Приносът на Радослав Камбуров адекватно се вписва в контекста на разработките на референтните автори, на които той се позовава в процеса на анализа.

Структурата на дисертационния труд е разгърната в три обширни части, увод и заключение. Цялостната конструкция на разработката е добре изградена и позволява да се поддържа отначало до край единна логика на аргументацията, която да фокусира идеите на докторанта в трите основни глави.

В първата част са разгледани основните концепции за идеала, митът и комуникацията със същия този идеал, ценностната трансформация и промяната в приоритетите на новото време, търсене на първообраза за идеала, и проблемни зони в изследването му. Въведени са важни терминологични уточнения, постановки, анализирани са историческите и естетическите му превъплъщения и търсения.

Големите приноси в дисертационния труд са в оригиналните постановки на Радослав Камбуров за преминаването на духовни енергии от традиционните изкуства във виртуалните пространства на себеидентификация на индивида в дигиталната епоха. И особено идеята, че човекът губи от своята духовна самостоятелност, достойнство на минали културни епохи, когато се потапя във всеобсебващото поле на компютърните игри и трансмедийните вселени. И ако може да се интерпретира работещата логика на автора – индивидът се отдалечава от класическия идеал, като се превръща в биологична приставка на машините и позволява те да задават моралния императив на отношението човек – технологии. В тази протичаща във времето на модерността ситуация докторантът ни въвежда благодарение на пространен културологичен пролог върху образното интерпретиране на темата за Идеала в по-ранни културни контексти – от античността до днес.

Втората обемна глава спира вниманието си върху комуникацията на реципиента с екрана и медията, като акцентира на ключови в еволюцията на човека теми като: страхът от смъртта, любов, секс, общуване, традиции и др. „За съвременния омотан в технологични джаджи индивид този път (на земното израстване) е изгубен и безинтересен. Оттук нататък пред него е само другият, този на виртуалното пространство.“, пише докторантът на стр. 75.

Представените анализи на Радослав Камбуров са резултат от системните наблюдения върху развитието на изкуствата във времето на дигиталните технологии. Фокусирани са върху идеята за изследване на взаимоотношението на виртуално и реално. Разгледан е и ключовият проблем за зависимостта в поведение на новите поколения екранни потребители, което води до честа загуба на контрол върху действителността. Измисленото съществуване във виртуалните дигитални „вселени“ все повече се превръща в алтернатива на реалното чисто човешко изживяване на близост и сърдечност.

Третият обемен раздел анализира метаморфозите на екранното поле и спира детайлно внимание върху трансмедийната синергия, спецификата на играта, както и превръщането и в киноизображение, кинодействие. Както и обратното взаимодействие – превръщането на киното в игра, развитието на модерната митология и създаването на нови

богове като Супермен, Хълк, Жената – чудо или Жената – котка. Анализират се концептуални моменти в изграждането и развитието на играта и играещия човек, досегът с утопията и личностната проекция в параметрите на играта и др.

„Екранното поле, осъзнато в най-широки рамки, става онази врата, през която човечеството прекрачва, за да съгради един нов свят, където си дават среща непосредствено зримото, дигиталните технологии и всички форми на добавена реалност.“ (стр. 81)

Дисертацията на Радослав Камбуров има качествата на сериозно научно проучване на изследователското поле. Текстът е интересен източник на информация за културологични, естетически, технологични и психологически факти и аспекти, както и екранна емпирия от технологичното ни съвремие. Респектиращо голям обем от филми и компютърно генерирани игри и различни продукти за развлечение са изследвани и анализирани от естетическа и комуникационна гледна точка. Особено интригуващи са коментарите на автора за отношенията на публиките със света на трансмедийните вселени. Анализите му на това поле за превръщането на познатото творчество на Толкин в трансмедийен продукт е оригинално, на фона на значимото количество коментари на обекта. И тук, както и в цялата разработка, прави впечатление богатата ерудицията на докторанта.

Съпричастна съм с идеите на Радослав Камбуров разглеждащи мястото на анимационното кино и новите технологиите върху територията на най-гледаното и съответно най-печелившето в съвременното аудиовизуално производство. На честата компилация между естетическата норма при създаването на анимационно кино и компютърни игри и съвременните дигитални технологични прийоми. Интересни са и изследваните от автора повествователни модели и сюжети в дигиталните продукти, предназначени за по-голяма аудитория.

Именно тук се откриват и коментират и важните, приносни моменти на труда в анализирането на процеси на идентификация в общуването с образната дигитална реалност. Това е моментът на изграждане на научен диалог със задочните събеседници

като Хьойзинха и неговия „Homo Ludens” и Джереми Рифкин или Дженкинс. Тук авторът създава отново свои приноси, като продължава да изследва и различни научни идеи в трудовете за спецификите на човешкото поведение, психологията и неизменната естетика. Негова самостоятелна зона за изграждане на идеи е тази около новото социално поведение на потребителите на дигитални екранни продукти, обитатели на виртуални вселени. Добре изведени като приноси научни тези са идеите му за банализацията на ритуала на ежедневието в съвременното общество, в контекста на дигиталните средства за комуникация. За трансформациите в изживяването на базисни човешки съпричастия като онези на срещите с любовта и смъртта, и умишленото обезценяване на сакралната природа на човешкото общуване в сексуалните връзки в дигиталното общество. На свеждането на интимната природа на общуването до пасивно потребление на виртуално консумирани усещания и чувства.

По-технологичната част от разработваната тема е дообогатена с конкретните важни факти от развитието на дигиталните технологии при компилацията на традиционния свят на киното и комиксите с този на компютърните игри в период от последните тридесет години. Примерите достигат до съвременните екранни продукти. Явно е че докторантът не само в детайли познава материята и обектите които коментира. Успява да идентифицира процесите на промени в зрителското и потребителско възприятие и да открие в тях моментите на формиране на манталитета на новите поколения. В това отношение докторантът улавя и коментира научно на широко поле социално-психологически процеси от съвременността. Интересни и даващи поле за размисъл са събраните данни от статистики и факти от социологически проучвания за пристрастяването на тийнейджърите към компютърната среда и виртуалното партньорство. Както и коментарът за икономическия ефект от продуцирането на търсената от младите генерации екранна стока, с доминацията на интереса към игрите за сметка на други екранни произведения.

Самият автор е приложил творчески в художествено поле тази своя идея за възможното пагубно пристрастяване към предложенията за развлечение в епохата на дигиталните технологии и своеобразното разпадане на ценностната система на индивида. Имам впечатление от режисьорския филм на Камбуров „Инсомния“, спечелил награда на

критиката за късометражен игрален филм, в който естетически се разработва подобна идея. Авторът на дисертацията съчетава работата си като изследовател-учен с тази на екранен творец, а това се оказва прекия път към създаването на оригинален текст с атрактивен стил на изложението.

Препоръчвам изчистване на текста от сложноизградени понятия като популярната секуларизация (стр. 17), инхерентните концепции (стр. 50) технически парагон (стр. 119) и други.

Авторефератът на докторанта е в нужния обем и адекватно отразява съдържанието на текста, както и представя коректно формулирани приноси зони.

Приемам като съществени и представените две научни публикации по темата на дисертацията – „Среща на кръстопът – киното и компютърната игра“ в Годишника на НАТФИЗ 2019 г., и „Търсенето на първообраза на Градината“ (е-издание на Център за семиотични и културни изследвания, 2019 г.). В текстовете се открояват уменията на докторантът да борава със система от понятия, да вписва в аргументацията си резултати от изследването на разнообразни практически екранни форми.

Убедена съм, че Радослав Камбуров е изпълнил в обем и същина задачата, която си поставя като цел на дисертационния труд и предлага цялостен и интересен поглед върху заявената тема. Давам своята положителна оценка за неговия труд. В заключение, гласувам с „Да“ за присъждането на образователна и научна степен “доктор“ на Радослав Камбуров.

01. 02. 2020

доц. д-р Радостина Нейкова