

## СТАНОВИЩЕ

от професор д.ф.н. Мирослав Дачев

за

дисертационния труд на **Радослав Камбуров**

„Общуване с идеала в епохата на дигиталните медии – новата Градина“

за придобиване на образователна и научна степен „доктор“

Давам си сметка, че стандартните няколко думи, които в началото на всяка рецензия или становище трябва да се изрекат за кандидата, ще прозвучат доста апологетично. В рамките на десетте години на своето обучение в НАТФИЗ (тук следва да се отбележи изрично, че от година той е вече и асистент в Академията по филмова и телевизионна режисура) Радослав Камбуров постига доста, ако се съди и по демонстрацията на придобитите компетентности в трите последователни академични степени, и по наградите: „Златна роза“ 2019 за „Insomnia“ (30“, режисьор и сценарист; награда на критиката); „Златно око“ 2014 за „Самодива“ (27“, режисьор и сценарист; най-добър студентски филм); първа награда за режисура „Сребърен лъв“ 2012 за „Барьерата“ по време на Lions' International Short Film Festival (5“, режисьор и сценарист). Но реалността е такава, а към нея добавям и текстът на дисертационния му труд „Общуване с идеала в епохата на дигиталните медии – новата Градина“.

Статистически погледнато, дисертационният труд не е стряскащ по обем (подобна тема би могла да достигне до два и дори до три пъти повече страници) и обхваща 163 с., от които същинският текст е 132 страници (бележките под линия би следвало да се „издърпат“ след с. 129), а до края на труда имаме последователно приложения (130-138), библиография (139-148) и филмография, оформена по два начина – хронологично (149-154) и по азбучен ред (155-160). Но в този си обем темата е представена изключително ефективно: наситена с информация, с ясно посочени идеи, подсказваща множество връзки, изказът е стегнат, интерпретацията включва както комбинирани позовавания, така и множество лични наблюдения и изводи.

Камбуров е напипал в кинопулса на съвременното тема, която се нуждае от сериозни прочити, защото има и сериозно бъдеще: „изследването на тенденцията към сближаване и последващо пълно отъждествяване между реалното и виртуалното битие“. Природата на екранното изображение го подтиква да разшири контекстите на изследване, а това, съчетано с неговите интереси, променя (не)очаквано фокуса и авторът

си поставя за цел да проследи процесите (в голяма степен културологични), при които „фалшификацията се превръща в желана алтернатива на действителността, в утопия, идеално нагаждаща се спрямо желанията ни“. Крачката към пространството, което според Камбуров най-плътно възплъщава концепцията за човешкия идеал (Райската градина) е направена; назована е и основната цел на труда му: разкриването на трудно доловимата природа на процеса на подмяна и имитация на Градината, 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. Задачите в труда му са логично обвързани: прегледът на концепциите за идеала и вариациите на Градината са обвързани с ролята на визуалните изкуства и технологиите; нещо повече – технологиите са обвързани с „бягството от реалността“ като алтернатива, а самото виртуално битие се осмисля като медиатор между човека и идеала; в крайна сметка това е и опит да се очертаят перспективите пред виртуалната медия.

\*

Едновременно съвременен (в епохата на дигиталните медии) и по класически звучащ (общуване с идеала), дисертационният труд на Радослав Камбуров има с какво да привлече дори още на пръв поглед. В хода на четенето читателят не остава дистанциран, още по-малко разочарован: текстът по един наистина убедителен начин следва поставените задачи в трите глави на труда.

**Глава първа** („Идеалът“, с. 9-52; изпусната е като назоваване в Съдържанието) е опит за културологичен дискурс, който прекроява полето на митологичното и естетическото, като акцентира върху проблема за идеала от зората на цивилизациите до съвременността, ползвайки се от утвърдени класификации и периодизации в културата (античност, Средновековие, Ренесанс, барок, Просвещение и т.н.). Централно място е отредено на образа на Градината (търсенето на Рая), ползвани са и ключови изследвания по проблема (вкл. назоваването Еден / Едем), като това на Мони Алмалех; самата глава завършва логично с позиционирането на изследвания проблем в изкуството („Херменевтична феноменология на Градината в изкуството“). В края на Първа глава (с. 47-51), малко изпреварващо, се появява проблемът за екранизацията на образа на Идеала, т.е. киното (немското кино след ПСВ) се връзва в културологичното четене на епохите, най-вероятно, за да попадне в заключението на автора по отношение на идеала, че „потребителите – вече и зрителите – се създават, чрез имплантиране на вкус към предлаганото, чрез систематично вменияване и моделиране на желания“.

**Втора глава** („Екран и медия“, с. 53-80) сменя „регистъра“ на изследователския изказ: културологичният обхват на наблюденията в предходната глава и техният логически континуитет е заменен с когнитивно-рецепционистки подход. Тук една от изходните точки е общуването с творбата (филмът, но не само) посредством процеси на идентификация и последствията от тях. Към този изследователски фокус прилепват няколко категории: проблемът за „страха от смъртта“, който дисертантът обособява и наблюдава отделно (отново чрез категории на рецептивната естетика), нарастващата зависимост на съвременния човек от технологиите и свързаното с това, според автора, „отстъпление на любовта“ (аспект на дихотомията реално – виртуално). Заключениеето на тази глава не е лишено от смисъл и буди тревога: двата понятийни дискурса – на страха от смъртта и принижаването на любовта – „са отъждествени в реакцията, която поражда: на бягство в алтернативния свят на синтетичното битие“; т.е. подмяната, която дисертационният труд изследва, вече е факт.

Ако Първа глава можем да определим като неприкрито пристрастие на автора към културологичния дискурс (тезата, че Идеалът има дълга генеалогия, която може да бъде проследена и разбрана само чрез познаване на културните процеси и явления, което – когато е извършено добросъвестно – е пригодно в областта на кинознанието), то **Трета глава** („Метаморфози на екранното поле“, с. 81-126) е неприкритото му пристрастие към тезата, че екранното поле е вратата, която човечеството прекрачва, за да „съгради един нов свят, където си дават среща непосредствено зримо, дигиталните технологии и всички форми на добавената реалност“ (т.е. че водени от разбирането за културните процеси и явления попадаме в Новата Градина, която изисква и нови сетива за технологичната *преводимост* като знакова система, иначе връзките между минало, настояще и бъдеще се разпадат в смисъл, че остават непроницаеми). Камбуров сам определя тази глава като иновативна, поради естеството на разглежданите проблеми: изследване на комуникацията между реалностите на киното и на видеоигрите; очертаване на двупластовата композиция на компютърните игри; проследяване на процесите, при които не киното прелива в компютърната игра, а играта се превръща в кино; разглеждане на сюжетната синергия; в духа на Бартовите „Митологии“ дисертантът определя разглежданите обекти като „нови митологични вселени“. Добро впечатление прави опитът за поставяне в културните контексти от Първа глава на някои от разглежданите проблеми (например компютърната игра / геймърът, от една страна, и играта / играещият човек от античността, от друга; както и разбира се фокусът, зададен от Йохан Хьойзинха при изследването на проблема). Естественият център на тази глава е

проблемът за виртуалната реалност, който, по аналогия с използването на културологичния дискурс в кинознанието, е принос в изследването на Камбуров в няколко отношения. Като цяло докторантът проявява усет: 1/ за историзиране на виртуалната реалност и за оценяване на новите проекти в нея; 2/ че потенциалът на виртуалната реалност в контекста на кинематографичния наратив е предизвикателство с много лица (едно от тях е подмяната); 3/ че разглежданите проблеми на виртуалната реалност могат да бъдат използвани 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; 4/ че полифоничното взаимодействие на действителността с технологиите и относителната новост на дигиталното битие водят до разнობой в употребата на наименования, отнасящи се към различните негови аспекти. Реалният принос на труда, следствие от посочените четири, е, че докторантът се ангажира с разработката на кохерентен терминологичен апарат, който да улесни систематизацията на разнородните проявления, както и да интерпретира явленията в екранните изкуства с оглед на посочените предизвикателства.

\*

И така: идеал (Градина), рецепция на създаваните от изкуството светове (подмяна), виртуална реалност (времепространството на новата Градина/подмяна; все по-технологизираният сблъсък на реално и иреално с всички произтичащи от тук проблеми на алинацията и комуникацията) – трудът на Камбуров поставя реални въпроси пред съвременния човек, изкушен от *новите* светове на изкуството. В ризоматичния свят няма център и периферия, затова бих използвал други фигури – съединявайки различни точки на прочита, линиите в труда очертават един постоянен образ – Градината, който постепенно израства от класическите си контури на библейско-херменевтично постигане до съвременните фрагментарни (бих казал дори фасетъчно постижими) образи на *новата* Градина, с всички заложили капани пред съвременната аудитория, сред които в големия свят на рецепцията идентификацията и подмяната дебнат отвсякъде. В тази връзка докторантът не прикрива и едно свое опасение, проследено и аргументирано в труда: че виртуалната реалност ще е следващият опит за създаване на изкуството отвъд всяко досегашно изкуство, синкретиращо в себе си всяко едно от тях, както и че ще погълне реалността с всички произтичащи от тук последствия. Съвременният свят на екранните изображения е част от тази игра на (подмяна на) реалности и е добре да познаваме правилата ѝ. Така накратко усещам посланието на труда на Камбуров. В представената от него работа може да се оценява и стилът, тъй като той е видим и отличаващ

се компонент в присъствието на пишещия (доказателство: реториката на заключение-то). Ерудираност и елегантност, недокрай обработени (а и няма как, пишещият е твърде млад), но достатъчно ясно изразени, както и уместно използвана ирония, са сред отличителните черти на работата. Мислени вкупом с амбициозността на докторанта, ме карат да мисля, че Радослав Камбуров би бил добра инвестиция в стратегическото развитие на Академията. Дори погледнато само откъм тясната камбанария на провежданото в момента модулно обучение в контекста на световната култура, текстът подсказва, че пред нас е оформен и готов да се впише в подобен тип академична дейност млад учен.

Изречените неща не са трудни за обобщаване. Дисертационният труд разкрива млад и перспективен изследовател с отлични опции за академична дейност. Авторефератът и справка за приносите коректно отразяват духа на труда. Изпълнени са и всички законови наукометрични изисквания по процедурата. Ето защо напълно убедено гласувам с „да“ и предоставям на вниманието на останалите уважаеми колеги от научното жури своята мотивация защо Радослав Камбуров заслужава да получи образователната и научната степен „доктор“. Надявам се, че тази напълно заслужена оценка ще бъде потвърдена, както и че докторантът в съвсем обозримо бъдеще ще ни покаже, че не сме сбъркали в очакванията си.

Ще завърша с нещо лично. През годините последователно рецензирах текст, който се занимаше основно с проблема за Locus amoenus, и текст, който се занимаваше с образа на Рая. Съпреживях и мига да се заговори за тяхната битийност в епохата на дигиталните медии и съм удовлетворен, че връзките между уж отдалечените проблеми никак не са заличени.

проф. д.н. Мирослав Дачев

20 януари 2020 г.