

СТАНОВИЩЕ

за присъждане на образователна и научна степен "доктор" по професионално направление 8.4. Театрално и филмово изкуство на Радослав Желязков Камбуров от доц. Петя Александрова Александрова, д.н., департамент "Масови комуникации", НБУ.

Дисертационният труд на Радослав Камбуров "Общуване с идеала в епохата на дигиталните медии – новата Градина" представлява изследване на "тенденцията към сближаване и последващо пълно отъждествяване между реалното и виртуалното битие".

Обемът е 163 страници, включващи увод, три глави, заключение, филмография и библиография, а също изображения и приложения. Всяка глава съдържа по няколко точки, а те от своя страна имат подточки, което, признавам, леко усложнява четенето.

Докторантът тръгва от презумпцията, че "пространството, което най-плътно въплъщава концепцията за човешкия идеал, е Райската градина. Тъй като тя е недостъпна поради събития, общоизвестни посредством митологемата, естествено възниква поривът към нейната подмяна." И проследява процеса, при който фалшификацията се превръща в желана алтернатива на действителността. Чувствам се обърквана между Идеал и идеал, Градина, градина и Райска градина - не успявам да проследя езиково промяната на смисли чрез главни и малки букви - дали пък не става въпрос и тук за една подмяна? Основната цел на разработката е разкриването на трудно доловимата природа на описания процес на подмяна, 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. Радослав Камбуров рамкира труда си така: "Избраната 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." Докторантът си поставя свърхамбициозна задача, към която подхожда напълно отговорно и с преглеждането на много източници, в по-голяма степен в полето на философията, естетиката и историята на изкуството, отколкото предполага разработка, все пак свързана с направлението "театрално и филмово изкуство".

Уводът е посветен на Идеала и на Градината - очевидно и във философски, и в митологичен, и във визуален аспект. В него има всичко: исторически преглед на възгледи, херемневтична феноменология, Данте и Шекспир. До конкретни филми (от немския експресионизъм) се стига чак на 48 стр. В глава 2 се разсъждава за връзките екран - медия през синтезираното битие, страхът от смъртта, *locus amoenus* и социални мрежи, секс и ритуал, известни картини и content... В глава 3 се проследяват метаморфозите на екранното битие. Акцент върху Лев Манович (с.81), преход към компютърните игри "като кино", има се предвид кинематографичен интерфейс (за жалост, разработен накратко). Следва обратният процес - кино като игра, филмови адаптации на успешни игри. А също и на модерни митологии, каквато е "Властелинът на пръстените". Сагата наистина заслужава по-подробно внимание в много посоки. Тя променя снимането "технологията от motion се превръща в performance capture, вече улавяйки цялостното актьорско изпълнение", но може би най-важното, което постига, е, "че прави възможна митологичната интертекстуалност – себепаргументация, надхвърляща видяното дотогава в предшествениците си на екрана." Разсъжденията на Радослав Камбуров върху "Властелинът на пръстените" са дълбоки и многостранни, но се загубва при тях връзката с основната тема на доктората - за идеала и новата Градина. Вместо това има за изграждането на нова митология и ново разказване.

В сферата на киното авторът се връща към началото, поставено с вселената на Марвел и разказва за новите митологични вселени, за героя-воин, после светец, сега супергерой. Тук започва другата основна тема на труда - за сближаването на виртуално и реално битие и тяхното отъждествяване в новата дигитална епоха: чрез играта, играещия човек, досегът с утопията; виртуалната реалност, смесена реалност, обогатена реалност, обогатена виртуалност, същинска виртуалност...

Ще изтъкна основните качества, които са и, според мен, основни проблеми на този текст и ще го определя като текст кентавър.

Сред качествата е постоянното полагане на филмите в широк философски, исторически и естетически контекст. Така не става дума за филми, а за явления. Произведенията нямат свой собствен живот, а са брънка от няколко вериги и поле за множество интерпретации. Но това се превръща и в основен проблем на текста: твърде много обща култура, бекграунд, които не винаги са безусловно свързани и необходими за основната теза, понякога разсейват и отклоняват. А местата, на които се очаква и предполага конкретен филмов анализ, той пък понякога се претупва. Ще дам пример: разказва се за градината в цяла част надълго и нашироко и само се споменава, че този образ е основен в няколкото екранизации на "Тайната градина" (стр.51), след което се

споменава и "Фотоувеличение" - но за всеки филм само в рамките на един абзац. А за темите на "вечното лято" и "умаления свят" конкретно в киното е написано по 10 реда - а те са обект на обстоен анализ при Уилър Диксън. Всъщност Радослав умее, ако пожелае, да прави проникновени анализи на конкретни артефакти - например за филмите "Тя" на Спайк Джоунз (с.64-66), "Бягай, Лола" на Том Тиквер (с.87) и, разбира се, за "Властелинът на пръстените".

Друго основно качество, което веднага се набива на очи, е ерудицията на автора. Надявам се, че тя е добре усвоена и превърнала се във втора кожа, защото иначе нямам обяснение за причината, по която Радослав Камбуров споменава толкова много и утвърдени имена и учени, споменава ги в адекватен и много уместен контекст, но преразказва техните теории, а не ги цитира буквално. Иначе старателно е приложил източниците си, но не се отнася равностойно към тях. Казва, че има само една книга точно по неговата тема 'Visions of Paradise – Images of Eden in the cinema' на Уилър Диксън, но и за нея отсъстват конкретни позовавания. Изкуствоведски и литературоведски източници липсват, няма и достатъчно български автори, които могат да бъдат използвани по темата. Ще спомена само две книги: "Историчност на визуалния образ" на Ангел Ангелов и "Хипотезата за странната долина и анимацията" на Цветелина Николова, която според мен по-уместно превежда понятието на Мори като "странна", а не като "зловеща" долина, и най-вече обяснява защо.

В заключение бих казала, че докторатът на Радослав Камбуров поставя любопитна тема за изследване, подхожда от различни ъгли към нея, но при евентуално бъдещо издаване на труда в книга се нуждае от сериозно редактиране и редуциране. Приемам все пак, че достоинства на хабилитационния труд "Общуване с идеала в епохата на дигиталните медии – новата Градина" надделяват над съществените ми забележки, затова въпреки тях подкрепям на Радослав Камбуров да му бъде присъдена научно-образователната степен „доктор”.

София, 12.01.2020

С уважение:

доц. Петя Александрова, д.н.