

**НАЦИОНАЛНА АКАДЕМИЯ ЗА ТЕАТРАЛНО И ФИЛМОВО ИЗКУСТВО
„КРЪСТЬО САРАФОВ”**

ФАКУЛТЕТ „ЕКРАННИ ИЗКУСТВА”

КАТЕДРА „СВЕТОВНА КУЛТУРА”

Боян Георгиев Цнев

МИТОПОЕТИЧНИ КОНТЕКСТИ В ТРАНСМЕДИИТЕ

АВТОРЕФЕРАТ

на

ДИСЕРТАЦИЯ

за присъждане на образователна и научна степен „доктор”

Научен ръководител:
проф. д.н. Мая Димитрова

СОФИЯ, 2024

Дисертационният текст покрива обем от 130 страници и е съставен от уводна част, осем глави, заключение, библиографски и филмографски данни.

Мотивацията зад написването на настоящия труд е да предложи перспектива за осмисляне на постмодерната ситуация, в която всички целокупно живеем, и която, иска ми се да вярвам, би имала своето легитимно място в сферата на изкуствознанието.

Според предложената перспектива, кризата на Големия разказ, наблюдавана в постмодерния свят на висока цитатност, е всъщност време на преоткриване. В условия, в които смъртта му е вече обявена и ние сме в привидно умножаване и делене на светове и наративи, той предприема нещо радикално – започва да цитира сам себе си през една вече „исторически“ споделена и обявена смърт, припомняна от автори като Ролан Барт, Мишел Фуко, Бруно Латур и др.

Големият разказ и произлезлите от него наративи изграждат и дефинират културата. С революционния акт на самоцитиране Големият разказ доказва едно – той не се намира в ситуация на диалог с постмодернизма и последващите „изми“ в модерната парадигма, а в един исторически монолог със самия себе си. Зрителите са свидетели на дълбинните промени, изконни характеристики и властови механизми, които Големия разказ прилага върху човешкото възприятие, подменяйки неговите стари нужди с на пръв поглед напълно нови и различни желания, които всъщност са част от управленските меки похвати за контрол на вече познатите ни наративи.

Смъртта на авторитета, на сингуларното и крайното беше обявена и с постмодернизма ние се оказвахме в матрицата на всяко желание, във въображаемото и иманентното на всеки един зрител. Езиците се преоткриха, умножиха и овладяваха всяка територия, потенция и актуалност. Големият разказ обаче приложи мимикрия и запомняйки смъртта си, се завърна трансформиран и трансмедиен, за да се съчлени в едно подобро „Общо цяло“, което примамва, предизвиква и улавя тези хиляди, милиони, пръснати множества, завещани от постмодернизма.

Разказите не са изолирани един от друг, независимо от апроприирането и приемствеността между различни култури. Разказите имат номадски характер и като такива те имат способността да се преплитат, да установяват и разкъсват връзки, но винаги с потенциала да останат свързани и да превръщат един към друг. Всеки текст

може да бъде начало, средина или край, медия или послеслов, насочващ към безброй други наративни ризоми.

Обединяваща теза е, че сродяваща трансмедийните светове с ризомната схема е възможността всеки да избере своята изначална точка на влизане в различно време, момент и начин с взривена хронология. Трансмедията и постмодернизмът се родяват и с идеята за Абсолюти, които се сбъдват и имат потенциата да се развият във всеки един момент – абсолютно влизане в Абсолюта-вселена на Тор, Спайдърмен, Батман, Жената чудо, самостоятелно и като част от по-големите наративи, към който съответно принадлежат. Те сами по себе си са еманация на божествено, извънчовешко сбъждане, което търпи промени в сюжета, посоките и границите, поставяйки зрителя на ръба на едно винаги ново, но и обещаващо завръщане, митопоетично разказване.

Поставя се и въпросът дали това привидно отстояване от Големия разказ-фундамент на всички по-малки разкази може да бъде подвеждащо – има ли действителна промяна на Наратива във вече случващи се по-малки такива или динамиките, актуализациите, кодирането върху възприятието на публиките е просто инструмент в историята на/за Големия разказ.

Като обект в качеството на принос дисертационният труд се фокусира върху епохата на дигиталните медии. Обособява самостоятелна територия за изследване в трансмедийните контексти на фокусирани ядра от екранни митопоетични фактури, проследявайки как в най-ново време интериоризирането на културата се трансформира във фантазмагории. Това прави предмета на изследването свръхактуален и опитът на дисертацията да представи най-новите събития на екрана през призмата на ризомно съчленени обектни анализи – иновативен.

В целите на дисертацията е включено и намерението да се представят коментираните топици от трансмедията-карта като част от цялостен екранен наратив, функциониращ като екранен архив и анализирането на филмовите артефакти в контекста на тяхната историческа консервация в музейна среда.

Постигането на поставените цели в дисертационната теза предполага поставянето на **методологията на изследването на интердисциплинарен терен.** Привличат се научни подходи от сферата на кинознанието, семиотиката, литературната теория, културната антропология. Споделят се базисни възгледи от научни трудове на около

петдесет реномирани световни и национални капацитети в съответните области като референтни източници на български и английски език, които имат фундаментален принос за анализиране на Митопоетичните контексти в трансмедииите в дигиталната епоха.

Ако Големият разказ може да бъде персонифициран, нека си го представим прегърбен и ентисуазирано въртящ дръжката на кинематографа, „изписвайки движението“ на микронаративите, които се слепват един с друг и така продължават напред, докато филмовата лента не стане по-скоро смълчан артефакт, синефилско удоволствие, потъваща в дигиталните океани.

Лентата се разтваря и носителите ѝ се менят, но образите еволюират, мимикрират. Всеки носител се разгръща и придобива все по-голям обхват, достъпност, разширявайки пътя си до зрителя. Образите също се променят според целите на разказа, изписвани, смекчавани или „подостряни“, готови за нахлуване във всеки наратив, а Големият разказ, яхнал белия кон се завръща и дисперсира микронаративите в хиляди посоки, макар и преопакован, все още носейки „съдържанието“ на Световната история.

Като разширяващ се във времето **обект в дисертацията** се изследват и образи, които от „аналоговия“ си произход (клинописен, папирусов, кодексов, лентов) в съвременния свят се представят наново в дигитални преопаковки – дигиталният и образен „Шок от бъдещето“.

Джеймс Бонд и шпионските селения владеят екраните и въображенията от 60-те години насам. Образът му се разгръща върху геополитически сюжети и наративи, съобразени със социалните настроения като негова цел е да се променя, за да бъде винаги актуален. Уилям от Баскервил, аналитикът-схоластик, вдъхновен от най-прочутия модерен детектив, разплита плетеница от убийства в постмодерен роман, поставен в предмодерна епоха. Той разкри нов модус на героя, с незадължителни луксозни аксесоари и технологични „илачи“, а единствено с бляскав разсъдък и класическа история, навляза в популярната култура през 80-те години на миналия век – десетилетието на културна фиксация на съвременната ретровълна в медийната среда.

Навлизането в Милениума и преодоляването на границите на възможното бяха прескочени от киберпънк антиутопията „Матрицата“, удържаща преминаването на всяка постчовешка граница и свободен избор като възможни в света на кода. Геройското не се промени, но властелините на наративни светове предаваха и препродаваха своите „пръстени“ – бяха променяни, снемани, задвижвани, умножавани и разкъсвани от микронаративи, зависещи от променящите се ситуации, през които светът на производството е преминал.

Копнежът по митичното и митологичните сюжети се изправи срещу „черния екранен шлифер“ и доведоха до създаването на Марвелски светове и герои – сред тях и скандинавски апологети на доброто, припознати в лицето на Тор, присъстващи с особен подем във вселените от 2010 г. насам.

През 2023 година, и след множество движения за правата на жените във всяка една сфера, се „възроди“ новата-стара героиня „Барби“ – обещаваща освобождаване и огласяване на нуждите на поколения жени. Преминаването на Барби от измисления, изолиран и паноптичен свят, към реалния и достъпен за всяко око медиен свят разкрива желаната промяна – потапяне на зрителя във вселенска виртуална действителност и правото му да конституира екранни образи.

Всички тези персонажи със статут на екранни герои в техните автономни светове са обединени от една цел – да задържат Големия разказ в дигиталната трансмедийна реалност. Това обаче е сегашната реалност. Преди нейното разгръщане разказите са се преплитали и срещали във вековете. Ще видим, че прийомите, които Големият разказ използва за да се пласира, остават непроменени. Единственото, което се изменя във времето е тяхното приложение и интерпретация.

Разказите не са изолирани един от друг, независимо от апроприирането и приемствеността между различни култури. Разказите имат номадски характер и като такива те имат способността да се преплитат, да установяват и разкъсват връзки, но винаги с потенциала да останат свързани и да превръщат един към друг. Всеки текст може да бъде начало, средина или край, медия или послеслов, насочващ към безброй други наративни ризоми.

Макар трансмедията да е феномен, поставен твърдо в настояще на изобилие от екранни медии, концепцията отвежда към края на 60-те години на миналия век и теорията за

интертекстуалността, на свой ред изградена върху идеите на първопроходците в полето на семиотиката от Америка и Швейцария, съответно Чарлс Пърс и Фердинанд дьо Сосюр. Интертекстуалността придобива ключово значение в критическата представа на постструктурализма, според която текстовете екзистират в споделено битие на аконцептуална обвързаност. Трансмедията предлага трасирани пътеки за текстовете, които в даден момент започват да следват закономерности, което им придава теоретичен облик.

- - -

В настоящата дисертационна теза аналитичното обиграване за ризомното присъствие на трансмедийен терен на преобладаващо екранни феномени от периода на новия Милениум е една от основните стратегии. Образите придават формата и създават нов вид картографиране: въображаемата световна карта – *Transmedia-Mappa mundi*.

Друго явление, което мигрира през главите в структурата на дисертацията и „оцелява“ през кинокатастрофичностите, е ризомата – революционното дишащо понятие на Жил Делюз и Феликс Гатари. Срещайки се в трансмедийна среда с входове, милиони разклонения, аналитично ще се завръщаме към него. Ще проверим хипотезата за трасетата и взаимовръзките, чрез които става възможно Големият разказ да напомня за себе си в мимикриите и катаклизмите на историята и постмодерното мислене на очертаната от въображението „Световна карта“.

Трансмедията феноменално наследява теорията за интертекстуалността, обяснена от френските постструктуралисти, но осъществяването ѝ през екрани е възможно именно в новата среда на дигитални медии. Доколкото тази среда е винаги отворена, обновяваща се и пренасочваща към други текстове, понятия, логики и смисли, ние, като реципиенти, сме потопени в трансмедийния разказ преди самата среща с трансмедийните практики. Опитът от ранни етапи от човешкия живот прави възможна срещата на реципиентите с океана от образи и разкази, които имат потенциала да се самосъздават и умножават във времето.

Наративните вселени, функциониращи на принципа на хипертекстуалността, са установили трайна приложимост в масовата продукция на модерното по своята концепция и разгръщащо пълния си потенциал в постмодерния свят киноявление, и отвъд. От друга страна, този специфичен начин на разказване се превръща в ежедневна

практика за съвременния човек, живеещ и осмислящ света през екранни образи и наративите, към които те отвеждат.

В тезата се обръща внимание и на силната идентификация на зрителите с определени персонажи идентифицирани като герои, придобили силата да се превърнат и „огласят“ като политико-социални феномени в XXI век, като част от ежедневните зрителски практики.

Един от последните примери, но със сигурност имащ заряда да се мултиплицира и копира в близките години, е образът на Барби – предизвикал културна революция през 50-те години на XX век, за да може археологията на политическото и визуалното търсене да я преоткрие и „изтупа“ от социалните негативни наслаждения през 20-те години на XXI век, когато овластенят зрител е в позиция да изгради собствен наратив, изцяло подвластен на колективната му воля.

Интернет феноменът „Барбенхаймер“ е създаден от две противоположности, умножени във виртуалното поле многократно с колажи, мийм-ове и видео наслаждения, а известно ни е, че при среща на две противоположности резултатът е положителен. Затова и на индустриално ниво зрителският „бунт“ е приет присърце като олицетворение и реакция на едно облагодетелстващо всички замесени страни явление. То е признато като знак за здравословно бъдеще на масовото филмово производство, където трите измерения на диалога, вече леко модифицирани според изискванията на съвременния пазарен език – производител-продукт-потребител – протичат в пълно разбирателство.

Изглежда, че Големият разказ не се завръща на бял кон, а го е яздил през цялото време. Дори се е сраснал с него до моменти, в които той прилича на изнемошляло животно, което обаче винаги намира начин да продължи напред след леко сръгване в хълбоците от Индустрията.

Трансмедията е понятие-ризома, което се разширява, дели, съдържа в себе си множества, аисторичност и аконтекстуалност. Какво се има предвид под това? Приемаме аисторичност като склонността на модерните разкази, пречупени през трансмедията, да пренаписват, заличават, подменят историята. Те имат потенциала да скъсват с нея, да я „завръзват“ на друго място, да променят модалностите. Аконтекстуалността се разбира като прекъсване и смълчаване на причинно-

следствените връзки, взривяване на отношенията на персонажите с техните първообрази-предци от световното културно наследство, които населяват трансмедийните светове. Пример за аконтекстуалност можем да дадем с един от обектите, разглеждани в глава 2 от текста – Марвелската вариация на скандинавското божество Тор. Митологичният персонаж е директно зает от първичния източник, но прекодиран през трансмедията за съвременното възприятие, като скъсва с територията на Скандинавите, с генеалогията на божественото, за да се вреже в космическия Асгард, даващ му входи едновременно до хората на Земята и до персонажи от други митологични системи, с които взаимодейства. Всички вселенски пътища са отворени.

Трансмедията е понятие-номад в плоскостите на Делюз и Гатари, но освен това поради своята пропускливост, изменчивост и разслоеност, то е и картографиране, което пропуска в себе си линии на смисли, *кинокатастрофичност* и променящи се по обем светове-територии. Този постмодерен тип Голям взрив обяснява процеса на колизия между „образците от запаса“ и водещата за дигиталната медийна среда трансмедийна комуникация, от което събитие поклъва вселенското разрастване на неомитологемните разкази на новото време.

С помощта на визуалното внушение, аналогичен процес забелязваме в знаменитата обложка на знаковия за популярната култура албум на Пинк Флойд от 1972 г. *The Dark Side of the Moon*. Тя ни показва *пречупването* на бялата светлината през оптическа призма на нейните съставни цветове. Кинокатастрофичността е именно това пречупване в трансмедията, от което целостта, Големият разказ, се разпръсква на съставните си разкази-номади в различни медийни канали. Ако трансмедиялността е карта, то отделните разкази са мастилото, което очертава (де)териториализирането на наративните светове.

Картографирането е термин, използван от Делюз и Гатари в превърналата се в символ на асимволизма книга „Хиляда плоскости: Капитализъм и шизофрения, том 2“. Поради своята отвореност трансмедията е именно карта, която „не възпроизвежда никакво затворено в себе си несъзнавано, тя го конструира“¹ чрез изграждането на светове, които бихме могли да допуснем, че имат ризомен характер, доколкото всяка плоскост, от която са съчленени, допуска множества от други, които на свой ред съдържат други

¹ Делюз, Ж., Ф. Гатари – Хиляди плоскости. Капитализъм и шизофрения. Т. 2, ИК Критика и Хуманизъм, 2009, с. 20

микровселени. Разказите заблуждават възприятията, един път наложени, а след това и отложени върху зрителските възприятия, умело дезорганизирайки, ускорявайки, освобождавайки Големия разказ, с който обаче остават свързани.

Основна цел на дисертационния текст е да разгледа подробно позицията на разказа в диалекта на ризомните влизания/вливания. Трансмедията е карта и доколкото „е отворена, свържима във всички свои измерения, разглобяема, преобратима, способна постоянно да търпи видоизменения“² и обема създадените разкази – монолитни структури, съдържащи генеалогия, текстуалност, хронология, логос и мит в себе си, слепвайки се с тях, разкъсвайки себе си и тях и интензифицирайки техния кинопотенциал в основния дискурс, който е експониран в тезата.

Трансмедията-карта има множество входи и (се) оглежда във всички тях като ризомни стъкла, които съдържат разказите, но никога не ги събират в едно цялостно възприятийно огледало, тъй като трансмедията е все пак инструмент, вписан/прекъсван от възприятията-множества. Като такъв тя е в пряк конфликт с Големия разказ, който съдържа и има функцията да съди от позицията на историята, авторитета и най-вече авторските гласове, интертекстуално вписани в историята, имаща начало и край. Големият разказ е калка, която на принципа на лутането в кръг в непозната територия препраща към едно и също, изписвайки наративите и обещавайки развой, който лесно би могъл да бъде анализиран, вписан и документиран, доколкото той има „компетентност“, обхващаща архетипното знание и чувстване/гледане на поколенията.

Големият разказ е организирал съдържанията и ги пренася върху трансмедията-карта, която чрез множеството си входи е винаги достъпна, отворена за/към зрителските множества. Разказът и неговите символни вселени и интертекстуалности потребяват трансмедията-карта, променяйки линиите, управлявайки скоростта ѝ, за да достигнат до контролиращите-желаещи-да-бъдат-контролирани множества зрителски призми. Затова Големият разказ дебне отвсякъде и „слуховете за неговата смърт са силно преувеличени“.

В разбирането възприето в текста *трансмедия* е понятие, което може да бъде разкъсано, разслоено. То самото наподобява луковица, от която ние достъпваме само външния слой, отвеждащ ни към улеи, приливи на езикови игри, други понятия и

² Пак там, с. 20

прекъсвания, паузи на времето, изградени на свой ред от други множества диалекти, пропуски, антилогика, преминаване през езици, аструктуралност в употреба и манипулиране. Съдържа множество понятийни светове и както при съприкосновението с луковицата, със сълзи на очи откриваме нови светове с обелването на всеки слой, изискващи улавянето на новопоявили се връзки, интензитети и фрактали.

Световете, наслояващи трансмедията и комуникиращи с нея в диалектите на агенеалогията, могат да бъдат интертекстуалност, трансмутация, интермедиялност, митопоетика. Икономическите логика в създаването на трансмедийните светове са само една от плоскостите. Фрагментарността и децентрализацията на разказа могат да се кодират и в личния житейски разказ на човека от XXI век, вписан във виртуалното, което се застъпва с реалното в едно ко-екзистирание, напомнящо метавселенско съществуване на всеки един зрител. Така комуникативният модел отговаря на светаризома, който обаче в немалка част е все още вплетен в Големия разказ.

Експлоатирайки огромния потенциал от отзивчивост на публиките, развлекателната индустрия се съсредоточава върху аудиовизуалния сектор. Трансмедийната комуникация е живият организъм/инструмент, който превежда разказите и техните смисли на хилядите езици на зрителското възприятие, използвайки множество входове, за да достигне до тях. Разпръсква Големия разказ на микроистории. Всеки персонаж и разказ съдържа в себе си множество светове и се разкрива посредством ризомния характер на трансмедийната комуникация.

Трансмедията, доколкото уподобява карта в смисъла на Делюз и Гатари, не поставя граници и не обхваща „територии“ на говорене. Със своята хоризонталност и полиаморфност тя е винаги отворен инструмент, през който разказите се пречупват и достигат до зрителското съзнаване и несъзнаване. Изградените от разкази светове са съставени от други разкази, които на свой ред също могат да се разкъсват, заглъхват, умножават и делят в производствения кинопроцес. Зрителят не е свободен да ги отпрати, защото трансмедийните коридори винаги отвеждат до несъзнаваните ъгли на привидно автономното възприятие. Разказите, от своя страна, преди да се влеят в трансмедията, която да ги разпръсне, доказват вече познати форми и взаимовръзки, дълбоки интертекстуални и генеалогични връзки, утвърдени във времето и колективното несъзнаване.

Индустрията обаче се нуждае от нови входове и канали, през които да преведе съдържанията си на всички езици и да овладее зрителското Реално. Големият разказ буквално манипулира, ръководи трансмедията и в извънлабораторни условия, хипнотизира зрителските фантазми и възприятийна свобода.

Опитите да се излезе извън микроуправлението, което Големият разказ налага през трансмедията, са неуспешни и водят зрителското възприятие към една условност на края на разказите, смърт на световите (която никога не идва), до една актуализираща се хорà. Оживяването на разказите-светове, новите митологеми с различни ускорения и задъхвания по аудиовизуалното си (и не само) осъществяване, са управляеми от контролирано множество модерни богове – сборът на индустриалното тяло (в този случай обаче не без органи), което стои зад всеки наративен свят. Те „подсилват“ мита, подковават колективното несъзнавано, за да атакуват зрителския интерес и жажда за алтернативни обживявания и други реалности. Доколкото трансмедията е интерпретирана като карта, тя също е „свържима с всички свои измерения, разглобяема, преобратима, способна постоянно да търпи видоизменения.“³

Пример на трансмедийна територия за ранен опит за вписване в ризомната схема на разнообразната медийна среда и вече осезаемо навлизащите в 90-те години на миналия век дигитални медии, е наративната вселена около „Туин Пийкс“ на Дейвид Линч и Марк Фрост. Този наративен свят позволява разрастване и предлага допълнителни текстове в различни платформи – екранен първичен разказ, в който влизат двата сезона като основоположник на този портал, последван от пълнометражния филм *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992), който е предистория на събитията от телевизионния екран, и възобновяването на сериала с трети сезон през 2017 г. По време на излъчването на втори сезон излизат три, обвързани с наративния свят книги. Те дават много допълнителна информация и, така да се каже, разтеглят коридорите на въображаемия град. „Тайният дневник на Лора Палмър“ излиза като реален артефакт в паузата между първи и втори сезон. Той представлява същият дневник, в който момичето записва мислите си в действието в сериала. Така един интимен предмет, който привидно е незначителен, се превръща в част от лабиринта, чийто вход е несъзнаваното на персонажа. Дневникът е написан от дъщерята на Дейвид Линч Дженифър, позната и като режисьор и сценарист на филма „Елена в кутия“ (*Boxing Helena*, 1993), като

³Делюз, Ж., Ф. Гатари – Хиляди плоскости. Капитализъм и шизофрения. Т. 2, ИК Критика и Хуманизъм, 2009, с. 20

истински мисловен тайник и разкрива личния свят на Лора Палмър от 12-ия ѝ рожден ден до нейната смърт. Той се превръща в езиковия мост, свързващ Реалното и Въображаемото, мост, крепящ се на специфичния „тийнейджърски диалект“. Отделно излиза „Автобиографията на специалния агент на ФБР Дейл Купър. Моят живот, моите записи“, която се състои от транскрибирани аудиозаписи на персонажа. Такива аудиозаписи съществуват, и дори са издадени, в които агент Купър изпраща съобщения на асистентката си от периода преди да отиде в Туин Пийкс и продължава след като вече е там и разказва за събитията. Друг коридор е издаден гид на измисления град Туин Пийкс, в който освен историята на фиктивния град, допълнена от скици, снимки и цветни карти, има препоръки за туристи кои места да посетят, в кои заведения да отидат, или в кои хотели да отседнат. Трансмедията-карта отпечатва себе си върху физически носител (карта), превърнат в търговски продукт, като това е част от икономическата плоскост на трансмедията.

Трансмедията пречупва невидимото и неназованото във видимо и промълвено на езика на актуалната ситуация. Такъв пример за коридор в света на Линч са двете издадени книги под формата на досиета – „Тайната история на Туин Пийкс“, сякаш неволно създаваща конотации с интимната история на Юстиниан и Теодора, разказана от Прокопий Кесарийски⁴, и „Туин Пийкс. Последното досие“, която разкрива детайли от паранормални събития, останали без отговор в сериала, и разказва за 25-те години между втори и трети сезон.

Трансмедията овъзможнява разкрояването на разказите до физическото им осъществяване в пресъздавания в реална среда по време на годишни фенски конвенции, посветени на монолитния попкултурен феномен „Туин Пийкс“. Разказваческите подходи в епохата на дигиталните медии се възползват от неограниченото поле, което тази дигитална среда създава за изграждане на цели наративни светове, съставени от множество текстове, действия, ускорения и паузи, разпределени в различни канали. Всяко трансмедийно отразяване има потенциала да следва собствени сюжетни приливи, умножавайки и разделяйки се във времето. Преди „срещата“ на Големия разказ Туин Пийкс с трансмедията, той е именно това – изграден от смислови и вертикални отношения, вписани в общ контекст, история и взаимодействие. Така че входовете към трансмедийния наративен свят на Линч и Фрост, изграден като такъв преди

⁴ Кесарийски, Прокопий – Тайната история. ИК Народна култура, 1983.

индустриалното му валидиране и академичното му артикулиране, е не през отделните текстове, тъй като те следват структура, а през жестовете-фетиши като черешката в устата на Шерилин Фен или превърнатите в жестовост скули на Лара Флин Бойл. Кинокатастрофичността на трансмедията довежда до разкъсването и дисперсирането на този Голям разказ в множество по-малки разкази, разклонения, множество истории, които продължават самостоятелно своето езиково ДНК, възпроизвеждайки микросветове в „хаосмоса“. Това е съвършеният постмодерен (а)конструкт.

В подточка към уводната част *„Трансформации на Големия разказ в дигитална среда“* се разглежда детайлно природата на трансмедийните светове като проекции на Големите разкази в дигиталната епоха.

Трансмедийните вселени са съчленени от разкази-номади, които във всеки един момент могат да бъдат снети от тях и интегрирани на различни места, защото всеки от тях има потенциала да се вреже и да създаде нов разказ. Наративните вселени на свой ред са осмисляни и мислени като съставени от разказите-номади, всеки от които е оставил своя отпечатък – диалекти, загадки, припомняния, дописвания и доразказвания в аудио-визуалния спектър. Това е завършеният вариант, при който Големият разказ манифестира себе си за новите поколения зрители, използвайки ризомната трансмедия като основния инструмент за изкушаване, разкриване и разпластяване на дигиталната опаковка, с която той се самоподнася.

Когато медийната среда навлиза в дигиталното поле, тогава започва да се разкрива моментната идеална картина на себепредлагане на Големия разказ. Трансмедията е постмодерният похват, чрез който Големият разказ се преоткрива, имитирайки собственото си вкризвяване. Преди да се стигне до момента, в който той привидно ще отрече себе си, можем да проследим началните, заложиени в Модернизма ходове, които ще се разкрият с размах в постмодерното изкуство.

Оголването на разказите номади, разпластени по примера на палимпсеста, ни дава ДНК - материал, с който да проследим произхода им, да стигнем до първите гласове, които са и един от входовете на трансмедията-карта. Интертекстуалността е средството, което повежда разказа - номад и го свързва с други подобни, от което се ражда нов разказ, вече наречен чрез аудио-визуалните средства да достигне до публиките.

Както интертекстуалността описва изначално съществуващата свързаност между различните текстове, така и теорията за трансмедията артикулира вече съществуваща практика, прилагана в различни етапи от развитието на киното в миналия век и започнала в протовариант още в годините, когато киноезикът прави началните си стъпки.

В главата ***Transmedia-Mapa mundi*** се предлага обосновка на терминологичния концепт трансмедия-карта, който е основен за дисертацията.

Какво следва след тази имитация на разпад и какви процеси замаскира тя? Колективното и индивидуално знание и опит на човека в и за света се е разполагало на някакъв вид очертана територия, обхваната от човешкото око и познание, карта, която да обеме постигнато знание. Като използваме картата като основен инструмент, проследяваме променената и подобрена репрезентация на Големия разказ, който ние разпознаваме и разбираме, че никога не е замлъквал, а напротив – инструментализирал е картите, индустриални и ментални, за да продаде „смъртта на единия наратив“, докато очертава своите стари и нови територии върху индивидуалния опит.

От една страна имаме индустриалната ментална карта, която следва пазарните логики на разрастване на въображаеми територии с реални сюжети. Тя обхваща изграждането на франчайза с неговите приходящи наративи и množащи се платформи, предлагащи различно преживяване – филми, видеоигри, сериали, комикси и др. варианти и последователности, покриващи развлекателния спектър, стига новите територии да са достатъчно плодотворни, за да удържат приключенския дух на потребителските множества. В личен план така на единичния зрител/потребител му се задава една вече готова, монолитна и предзададена структура, обуславяща неговата роля и присъствие. Тя наподобява джобните карти, които посетителите на лунапаркове носят у себе си, показващи тематичните зони и разнообразието от атракциони на тяхно разположение, но кодирани в дигиталното поле. Паркът на преживяването отнема свободната воля. Паралелна на нея е собственоочертаната менталната карта, следваща волята на всяка индивидуалност. В този вариант картата е ризомна, в нея не присъства готов маршрут, не е дуплянка на консумирането, а напротив – тя е автентична и жива, дишаша с несъзнаваното и движена от една колкото завършена, толкова и тепърва формираща се психика.

Големият разказ се разкъсва и посява парчета от себе си по цялата трансмедия-карта, преповтаряйки познатия космогоничен мотив – първоначалното жертвоприношение и създаването на света от тялото на някакъв прародител.

Индивидуалните ментални карти представляват израз на Аз-овата зрителска карта, Аз-ът контролира трасето, наратива, по който да се движи интерпретацията. Тези „мисловни трасета“, ментални карти, представят именно комбинацията от „интерпретация на интерпретациите“ и една отчетлива индивидуална линия, дълбинна, независима, често аконтекстуална, която интерпретира и изобретява разказите номади. Понеже Аз-ът изгражда, издърпвайки невидимите нишки от безграничния семиозис, всеки зрител оплита собствена интерпретация на разказите номади.

Оттук насетне следват глави, които разглеждат конкретни обекти като топоси на картографиране на трансмедията-карта, всяка със специфичен митопоетичен ключ, през който да бъде разглеждана.

Първата е **Чукът на Тор – трансмедийни конотации**. В съвременния медиен климат създаването на цели наративни светове е усилено прилагана практика в стремежа за завладяване на масовото зрителско възприятие. По своята същност това не е нов феномен, тъй като е познат от неговата приложимост в световната литература, но е преоткрит в съвремие, белязано от развитието на дигитална медийна среда с наличен капацитет за поемане на постоянно разрастващия се и променящ наратив. Докато наративът е неограничен в развитието си, това ще води до времеви, артистични и технологични трансгресии.

Интерпретативната природа и аугментирането на един литературен и екранен художествен образ ще бъде проследено през два конкретни примера, както и спецификата на възприятие в епохите на Ранната и Късната Модерност. Образът на божествения чуконосец, видян през творчеството на поета и художника Уилям Блейк, сътворяващ и олицетворяващ индивидуалния порив за себеосъществяване, кулминиращ в неговия герой Лос, и глобалния и всепроникващ поглед на екранния персонаж на Марвел Тор, чиято битийна характеристика е надскачането на всяка медия и понятие за индивидуалност.

Следва **Геройският модус като артефакт на трансмедийна територия**. Основният обект на изследване тук е Джеймс Бонд като олицетворение на вечната надпревара на

героя със смъртта и „живият“ артефакт като носител на няколко символни значения – космогонично, търговско, метавселенско.

Джеймс Бонд е златното яйце на британското кино, създаващо неомитологеми за световната публика. Еманацията на героя и неговата жертвоготовност пред лицето на подвига в името на висша цел (в не малка степен и за лично удовлетворение) поставя образа на вечния шпионин сред водещите във финансово отношение поредици във франчайзовото кино. Подобен преход от регионален към глобален медиен феномен познаваме и благодарение на други експортни „стоки“ от Острова, стъпващи върху геройското начало, също британски по концепция и реализация, но отговарящи на глобалния апетит за приключенски наративи – дълготрайната поредица за пътуващите във времето и космоса вариации на фигурата на Доктора в „Доктор Кой“ и по-късно появилата се поредица за младия магьосник, носещ бремето на съдбоносно пророчество, Хари Потър, и двете олицетворяващи британската култура.

Макар и да има литературна първооснова, в битието си на екранен персонаж той се превръща в глобално разпознаваем наратив. Като такъв той се откъсва от първичните текстуални вериги и поема по пътя на медийната безграничност. Архетипният герой е имагото на златното яйце Бонд. Създателите и пласьорите на супергерои поставят образа на Бонд в центъра на Британския свят и неговото съхранение. Патриархът на шпионския наратив се вписва в имперските стратегии на холивудското кино и бляна по британската имперска сила. Джеймс Бонд е архетипният герой, създаден да „продължи рода“ на героя в модерния свят на XX и XXI век.

След двете глави, които се занимават с геройското и неговата възможна вариативност, идва ред на актуални културни явления с **Митологемата за несбъднатия пожелан филм *Barbenheimer***.

Барбенхаймер е неологизмът на 2023-а г., съставен от срещата на два стари нови свята и осъществил истински попкултурен феномен, довел до създаването на самостоятелен текст – едноименния несбъднат пожелан филм. Това е феномен, създаден на нов език, изработен, ежеминутно променящ се и диктуван от „най-харесвания“ коментар или образ, които притежават почти магичните свойства да създават вълни от следвания, споделяния и една мрежова цитатност, в която са вплетени колкото субективното преживяване, толкова и масовата възприемчивост – субектът се превръща в огледало на социалните промени и културни катаклизми, употребявайки технологията и създавайки

„мийм културата“ – симбиоза между образ-цитат, който в рамките на минути може да се превърне във „вайръл“ и да зададе „вайб-а“ на цяло едно поколение, което ще „преведе“ новия език на всички останали.

Както субектът, така и пожеланият от него и останалото зрителско множество филм Барбенхаймер също е огледален на реалния свят, като противопоставя актуалността на два филма, единият стъпващ върху историческата травма през опита на времето и възобновената ядрена реторика в съвременния геополитически контекст, а другият със захаросания копнеж и носталгия по детството, в комбинация с красивата, феминизирана женска борба. Феноменът Барбенхаймер е толкова удачен, защото отразява двете страни на една менталност – разрушението срещу красотата, хаосът срещу космоса, края на света срещу идеалната подредба и презадоволеност. Това са съставките, с които се изгражда несбъднатият пожелан филм, осъщественото желание, което публиката самовластно реализира. Именно в желанието на зрителя такъв филм може да се счита за реален, там той е осъществен текст, а продуцент на това желание е самият зрител.

„Барби“ и „Опенхаймер“ са двете страни на зрителското желание, които се смесват, срещат, диалогизират, доколкото съдържат в себе си Ерос и Танатос, любовта и смъртта на прага на зрителското (пре)задоволяване. И двата филма представляват един феномен от на пръв поглед затворени и недIALOGИЗИРАЩИ помежду си светове, които олицетворяват двете страни на една разрушена менталност. Доколкото те образуват този феномен в 2023 г., те категорично установяват диалог помежду си. Това е ролята на зрителя, който все още не е станал такъв. Диалогът е езикът на публиката, езикът на масата, езикът на тренда.

След неологизмите, пленяващи въображението на зрителското множество, погледът в дисертацията се обръща към приобщаването на кинохранилището в областта на трансмедията. Първо, това става през ролята на киното като хранилище в главата **Трансмедийни хранилища в Големия разказ.**

До този момент Големият разказ е разглеждан в своята активна, движеща, всепроникваща и имитираща роля в наративните вселени. Идва ред той да бъде проследен в своя „*stasis*” и опит да се съхрани и предаде през паметта и нейните прояви. Тук акцент е влиянието на филмовия експресионизъм върху българската култура от 20-те години на XX век и творчеството на Светослав Минков.

Културният код е многодиалектният език, който проговаря в различните епохи. Екранните археолози разшифроват диалектите, освобождават от праха на времето неговото значение и го реинтерпретират в нова медиатична среда. В една поствоенна, която се оказва междувоенна, действителност се оголва диалектът на макабрения разказ. Мотивът, предизвикващ вечни посягания и превърнал се в знаков момент за прогреса и неговото място в литературата, е Прометеевият мотив. Геройството за едни, за други дързостта (хюбрис) на Прометей, донесъл огъня на хората въпреки забраната на Зевс, е мотив, белязал изкуството и далеч надскочил литературното поле.

Хюбристичният акцент от прометеевското дело ще се превърне в ключов за романтичния му прочит, особено при английските автори. „Модерният“ Прометей на Мери Шели синтезира в сюжета си различните разновидности на архаичния образ – от една страна, като създател на човека и от друга страна, като източник на ново знание чрез модерната за времето технология и откритие на науката – галванизма. Едно от знаковите присъствия, чрез които се формира популярната интерпретация-символ на времето на Романтизма, е това на екстремния учен Франкенщайн, който без да иска ще заеме името си на безименното създание в жанровите позовавания в различни екранни произведения. Като нейно наследство се появява, събирателно, образът на човека на науката. Техният общ геном е вплетен в знаковия за Немския експресионизъм и изобщо за киното термин „калигаризъм“, илюстриран във филма-емблема „Кабинетът на д-р Калигари“ (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920), сам по себе си обект на множество интерпретации и имитации в дигиталната медийна среда.

Фигурата на модерния Прометей-изследовател е ясно утвърдена в разказите на добре познатия, но не достатъчно признат представител на модерната литература и диаволизма в България – Светослав Минков. В немалка част от литературния космос на Минков главна роля играе ученият и неговият научен прогрес, който обаче е свързан в диалектична връзка с разпадането на човешкостта, овладяването на човека и превръщането на природата в чиста наука. Разказите „Лунатин! Лунатин! Лунатин!“ и „Водородният господин и кислородното момиче“ ни разкриват още една дименсия на учения-експериментатор, жертващ всичко с изключение на себе си, по пътя за достигане на прогреса.

Основна характеристика, която бележи сходството между немския експресионизъм в киното и българския диаволизъм в литературата е поствоенното урбанизирано

съществуване. Топосът е градът и неговите истории, спомени и чудовища. Чрез екрана Градът оживява след настъпилата криза, но в него пророчески прозира настанилият се в покоите на спомена ужас, който ще се завърне само четвърт век по-късно. Екранните образци, в които се търсят сродяващи мотиви са „Пражкият студент“, „Метрополис“ и др. В случая, мимикрирали в българския литературен диaboлизъм, представен от Светослав Минков като една от неговите ключови фигури. Съвременният интерпретативен ключ е през идеята за наративен свят – Градът на Минков – съграден по модела на немския експресионизъм, който персонажите обитават и си съжителстват.

Логиките, позволяващи на кинохранилището да участва пълноценно в условията на трансмедийната битийност продължават в следващата глава, **Музеят като виртуална и реална територия на трансмедията-карта.**

Как може да бъде онагледена повествователната роля на кинохранилището в ризомната система на трансмедийното поле? Джени Кид разглежда музейните институции в актуализираната им функция на трансмедийни продукти. „Това е пейзаж, при който все по-често музеят не може да бъде ограничен до собствените си стени или в пределите на специализираните уебсайтове; където посетителите „четат“ и интерпретират музея, докато в същото време музеят „чете“ и интерпретира посетителите (например чрез събираните демографски данни)“⁵.

Можем да допуснем, че музейният наратив се представя като надхвърляне на физическите граници, в случая на музея като съхраняващ различни артефакти и тяхното значение. Повествованието надхвърля както физическото, така и абстрактното си тяло. Тази невъзможност разказът да бъде „задържан“ в границите на собственото си изписване разкрива и неговата роля в мрежата от текстове и интертекстуални връзки, които се родяват с трансмедийния разказ и допускат музеят да приеме такава повествователна роля в новите дигитални „реторики“.

Завършената творба е интенционално зададената цел на всяка повествователна дейност. В настоящия случай, в който приемаме музейната институция, и по специално кинохранилището като такава, като извършваща повествователна дейност, това се осъществява през употребата на документален наратив, който изгражда творбата от вече съществуващи екранни произведения. Хранилището на паметта за киното

⁵ Kidd, Jenny – Museums in the New Mediascape. Transmedia, Participation, Ethics. Routledge, London and New York, 2014, p. 23

съхранява цели наративни светове, които могат да бъдат структурирани и преструктурирани в различни комбинации от самостоятелни произведения и показани в разнообразните канали и съществуващи културни практики в обширното дигитално поле. Тук се разкрива плодотворната почва, върху която стои киноархивната институция, позволяваща ѝ да актуализира стратегията на трансмедийната комуникация според собствените ѝ функции и възможности и да се адаптира към актуалните комуникативни условия като пълноправен участник в културните практики.

След ролята на киното като архив естествено следва поглед към знаменития роман на Умберто Еко „Името на розата“ като съдържател на многопластова текстуалност. **Трансмедийният палимпсест с „Името на розата“ – Историята скрита и открита** отваря врата към разполагането на обекта върху трансмедията-карта през призмата на есхатологията, в която Уилям от Баскервил заедно с Адсон от Мелк са въввлечени в хода на своето разследване.

Умберто Еко прави нещо изключително важно за популярната култура – дава автентично знание за една културно-историческа епоха, която е жизнен реферативен компонент в топографското и иконографското изграждане на съвременните фантастични жанрове. Топографско и иконографско защото подражаването на епохата на Средновековието не се отнася единствено до произведения, които целят да пресъздават исторически събития (в това число и онези с условни нива на историческа достоверност). Доколкото при създаването на исторически произведения топографията и иконографията могат да се разглеждат като диалог, то фентъзи жанрът позволява по-сериозно заиграване с условността и по-свободна интерпретативност.

Зрителското възприятие, докосващо се до фентъзи произведения, работи и с друг инструмент, който е валиден при осмислянето на всяко произведение – културният код. Той е особено необходим в улавянето на лесно разпознаваеми средновековни образувания (политически, икономически, церемониални и т.н.), дори да не можем да назовем епохата. В случаи, когато не може да бъде назована, зрителят оперира и през знаците на колективното несъзнавано, в което е тази образност на епохата, която наблюдаваме в съвременните вариации. Популярната култура винаги е обичала фантастичния разказ, а с възобновената му популярност по всички разклонения на аудиовизията в масови измерения от началото на века насам сме свидетели на безброй

неомитологемни прочити и заигравания, които утвърждават Средновековието като епоха на висока цитируемост.

С достигането до кулминацията на разказа, пред нас се разкрива пределът на историята. Есхатонът настъпва и е обозрим, започвайки от хранилището на словото и обгръщайки очертаното божествено пространство, каквото е манастирът. В този смисъл, краят настъпва постепенно. Той е резултат от процесите по стареене на света, изобразени от есхатологичните знаци.

В Есхатона централен топос е манастирът. Неговият разпад четем като край на историята, защото манастирът като устройство, като структура, като вътрешна динамика на отношенията е разгледан като миниатюра на европейския средновековен град. Една от основните характеристики на средновековния град е неговата затвореност, ограденост на съставляващите го, които са обединени от общото подчинение на един господар. В случая това е фигурата на абата, който е васал на католическата църква, а духовният елит, съставен от обитаващите го монаси, който е космополитен по своя характер, е поданик на *Christianitas*, християнското човечество.

Последната глава продължава есхатологичната линия с вглеждане върху темата за антиутопията и нейната устойчивост във времето, а с това и неминуемата промяна по отношение на нейното възприемане – **Антиутопични топоси на трансмедията-карта.**

В съзнанието на хората винаги е съществувал блянът по едно място, по-добро от това, което познаваме, живеем и търсим, основано на различното. Чрез утопията и желанията по нея, различното се превръща от естетическа в етическа категория. Утопията е митично място, сбъднало желанията и произхождащо от надеждите на хората в зависимост от социален, икономически и политически ред. Тя, дори не като завършена концепция, а като този въобразен свят, в различните наративни конфигурации и осъществявания през времето може да е била част от предходна епоха, да е желание, реализиращо се в момента, или поглед, устремен в бъдещето.

Известно е, че с Томас Мор утопията се огласява и назовава като топография, напуска пределите на въображението и придобива границите на приключенския опит. Именно Томас Мор дава името на въобразеното по-добро място, съществуващо, но все още некартографирано – острова Утопия – немястото, което е неоткрито. Като техен съвременник, Томас Мор се вдъхновява от пътеписите на Америго Веспучи и

Христофор Колумб в търсенето на Новия свят, довело и до новооткрития, все още несподелен (не)топос. Тук се предлага основната теза за антиутопията като анти на немястото, което я превръща в действително място.

Антиутопията е място, което е винаги актуално, доколкото съдържа потенциала да се реализира като ужасно бъдеще на обществото и зрителя. Развитието на немястото и превръщането му в основно място при изграждането на антитеза и разкриващо „тъмната“ страна на привидно перфектното място, земния Рай или еволюиралото бъдеще, се разгръща във виртуалния свят, разгледано през редица примери в киното – от богатия на вдъхновения и имитации немски експресионизъм, през екранизации на класическите антиутопични литературни произведения на XX век, авторския почерк в екранната изразност на Тери Гилиъм и Тим Бъртън, до жанровите реализации по темата, с мощното навлизане на фентъзи вселените.

Какво е състоянието на антиутопията за зрителското възприятие и как то я възприема сега в сравнение с антиутопиите отпреди 20 г., 50 г. и т.н.? Антиутопията е била апроприирана от зрителската перцепция като нещо възможно, потенциално и разрушително, способно да те застигне или да те пропусне като част от Историята.

В XXI век, доколкото антиутопията е анти на немястото, тя е именно формиран трансмедийен топос, който се сбъдва през катарктични и променящи събитийността и историята действия. Тя не е проекция и не е хипотеза на една тепърва встъпваща история, която ужасява поколенията и плаши зрителите. Известен е случаят с радиопиесата по „Война на световите“ от 1938 г., чийто режисьор и наратор е Орсън Уелс и страхът, който сковала хиляди хора, изкарвайки ги извън домовете им в търсене на спасение и последвалото масово медийно отразяване на реалната катастрофичност, предизвикана от творчески акт. Сравним е с уплаха от близкото минало, която българските граждани изживяват с изфабрикувания репортаж за авария в АЕЦ Козлодуй.

Дисертационната теза в **Заключение** стига до извода, че Големият разказ не е мъртъв, той е приспособил похватите си към настоящата медийна среда и изискванията на аудиторията.

С настъпването на постмодерното време и разрушаването на централните наративи и на функцията на „Едното“ – на авторитета, на първичния глас, който задава посоката на

света – той няма какво друго да предприеме, освен да се модифицира, да се „преопакова“ и да се „преведе“ на дигитален език.

Формирането на силна диалектическа връзка между Големия разказ и трансмедията е видима и през понятията за време и промяна – неминуемо Големия разказ изобретява начини за оцеляване във все по-фрагментарното време, търси своя начин да „трае“ в света, без да остане захвърлен в едно нямо битие, в една множествена бездна, която не отвръща на призива му.

Трансмедийността е начинът на Големия разказ да се съхрани в дигиталното време. Неминуем е сблъсъкът между Трансмедията и Големия разказ, която е видима като кинокатастрофичност, от която Големия разказ се разпръсква на множество парчета, създавайки чрез кинокатастрофичността неомигологеми – добре познати основи, но по нов и всеобхватен начин. Разбитите парчета разкази се дисперсират и достигат до нас по два начина – при първия някой ги подрежда по определена структура, докато при втория тя отсъства и зрителят създава собствени трасета по трансмедийната карта, навлизайки в Новото време.

Всяко едно понятие крие цели светове в себе си, което разкрива съществуваща ризома. Трансмедията се свързва със светопострояването във времето на дигиталната епоха. Това е нейната изконна задача като наративна, маркетингова и пазарна стратегия, ситуирана в дисертацията чрез екранна и извънекранна медийна феноменология от последните 30 години.

Едно понятие се нуждае от развитие, разклонения, то диша с новите гласове, които го обясняват, използват и въвеждат в употреба.

Постигането на изначалните цели на дисертацията ни водят до обобщението: **Ако изначалното разбиране за Трансмедията я поставя в индустриална рамка, където всеки свят е затворен, има своя логика, закони и структура с една ясна цел - икономическа печалба, то еволюираното разбиране за трансмедията в дигиталната епоха застъпва тук тезата, че става въпрос за функциониране и като ризома. Така тя задава и следва хода на индивидуалната интерпретация и разширява артистичните културологични граници в разбирането за нейната същност, разгледана в митопоетични контексти.**

С вписването на трансмедията през ризомата, можем да се докоснем до нея и чрез друго понятие на Делюз и Гатари – идеята за картографирането, в нашия случай интерпретирано като изписване на трансмедийна карта или Transmedia Mappa Mundi.

Трансмедията е транстекстуалността на дигиталната епоха. Тя прави границите между отделните разкази много по-флуидни; зрителят не знае къде започва един разказ и къде свършва, къде и кога би могъл да свърши. А също и през какви медийни канали трябва да премине, за да може да го проследи в цялост. Сюжетите, с които борави трансмедийният разказ, пресъздават, интерпретират и направо паразитират върху универсални модели. Тук е митопоетичният контекст. Това са мисловни архетипи, събрани на едно място, за да се предостави възможност за избор, и те са актуализирани в контекста на времето на тяхното създаване.

По този начин се изграждат неомитологемите на новото време, с които съвременният зрител може да се идентифицира и в които да развива собственото си присъствие. Той получава глас чрез феномена, чрез появяването и изговарянето – на мнение, критика или просто на пръв поглед на ангажиране в полилога.

Потенциалът на Големия разказ да маркира и демаркира територии ни разкри една негова нова, ризомна (не)линия – съществуването на един глас, наратив или проекция все още е тук, но зрителят е вече лице сред множество, получил привидната власт да управлява полилога, да „яхне“ кинокатастрофичността и да излезе по-жив от „Малкото копеле“⁶.

⁶ Колата, която пренася Джеймс Дийн във вечността на зрителското възприятие.