

РЕЦЕНЗИЯ

от доц. д-р Илия Илиев Кожухаров

професионално направление 8.4.Театрално и филмово изкуство,
научна специалност „Кинознание, киноизкуство и телевизия”

НБУ

Член на научно жури, по процедура за придобиване на научната и
образователна степен „ДОКТОР” по професионално направление 8.4

„Театрално и филмово изкуство“,

/Кинознание, киноизкуство и телевизия/, относно

дисертационния труд

„Влияние на 3D технологията при възприемане на аудиовизуалните форми от зрителя “

с автор Деспот Себишки

и научен ръководител доц. д-р Елизавета Боева

Значимост на изследвания проблем в научно и научно-приложно отношение.

Определено темата „Влияние на 3D технологията при възприемане на аудиовизуалните форми от зрителя“ е актуална и представлява интерес за всички, занимаващи се с кино. Обемът на дисертационния труд е от 148 страници. Той включва увод, пет глави, заключение, приноси и библиография.

В увода е изяснена значимостта на темата, която „е важна за теоретиците на науката, а също така и за практиците – т.е. за продуцентите на 3D продукти, за мениджърите на кинозалони, за разпространителите на 3D продукция, за творците. И най-вече: важна е за потребителите – нужно е да познаваме като зрители както достойнствата, така и

съществените недостатъци (и дори опасности) на 3D технологията”.-
стр.4

Точно формулирани цели и задачи на дисертацията.

Уводът включва три раздела: цел на изследването; предмет и обект на изследването и задачи и методология на докторския труд.

Основната цел на изследването е да се изясни и покаже „как 3D филмът, Виртуалната реалност и 3D холограмата въздействат върху зрителя”. – стр.5

Задачите, чрез които ще се постигне целта се свеждат до анализ на:

- „1. Исторически преглед - навлизане на 3D компютърната графика във филмите;
2. Да се проследи теория на 3D филма и на холографския филм;
- 3 Да се разгледа влиянието на 3D филма върху психиката на човешкия мозък;
4. Да се посочат разликите между 3D, 4D, 5D, 7D и 9D кино; въздействието на 3D, 4D, 5D, 7D и 9D киното през годините в световен мащаб;
5. Да разгледа пред какви предизвикателства и възможности е поставено бъдещето на 3D филма.” - стр.5

Авторът си е поставил и амбициозната задача да направи мащабно изследване на холограмите в киното с цел постигане на максимална удовлетвореност на публиката.

Предметът и обектът на изследването не са формулирани точно и се загубваме в многото обяснения.

Съответствие между избраната методология и методика на изследване и поставената цел и задачи на дисертационния труд.

Според автора, основните методи, които използва в докторския

труд са: „съпоставителен анализ, съдържателен анализ, дълбочинен анализ на влиянието на 3D технологията при възприемане на аудиовизуални форми от зрителя.” – стр. 11

Всичко това означава, че методологията му се свежда до използването на анализа и проучването като методи за изграждане на докторския труд, което без съответните изводи и заключения ще нареди работата му до нивото на поредния обемен преразказ. И тук идва логичният въпрос: Как точно си представя авторът, че ще постигне максималната удовлетвореност на публиката само като анализира определени процеси. Очевидно е, че трябва да обогати методологията си, с цел решаване на основната си задача, а именно постигане на удовлетвореността на публиката.

След увода следват основните глави на докторския труд.

В първа глава дисертантът ни връща в историята на 3D филма. Започва с исторически обзор, който проследява развитието на холограмата във времето. В момента тя присъства в игралния филм само като визуален ефект. Тази глава е съставена от три подраздела. Странно и объркващо е дублирането на подразделите. На страница 12 имаме залавие на подраздел: I. 1. ХОЛОГРАМАТА. ИСТОРИЧЕСКИ ПРЕГЛЕД. На стр. 28 отново се появява I.1. ХОЛОГРАМАТА. ИСТОРИЧЕСКИ ПРЕГЛЕД. На страница 32 следва новият подраздел: I.2. Принцип на работа на холограмата и изведнъж на страница 48 се появява I.2. НАВЛИЗАНЕ НА 3D КОМПЮТЪРНАТА ГРАФИКА ВЪВ ФИЛМИТЕ. ИСТОРИЧЕСКИ ПРЕГЛЕД. Съвсем ново заглавие с еднакви цифри. Явно, като се върнем на съдържанието виждаме, че авторът е объркал една цифра. Добре е предварително да се прегледа работата и корекциите и грешките да се поправят преди официалното ѝ представяне. В тази глава освен историческия обзор се описват и начините за излизане от двуизмерния образ и преминаването му в 3D изображение. Никъде не се обяснява причината за създаването на

обемното кино.

Втората глава е озаглавена: „ТЕОРИЯ НА 3D ФИЛМА И НА ХОЛОГРАФСКИЯ ФИЛМ” и е съставена от шест раздела. Тук авторът прави уточнение за дефиницията „кино”, която използва в дисертационния си труд: „киното включва произведения с движещо се изображение, които имат повествователна структура (дори ако този разказ е изграден от фактически съществуващ, а не измислен материал). Това е общо определение, което означава, че под „кино” могат да се подразбират и 3D документалните филми, и късометражните 3D филми, както и анимациите”.- стр.52

В тази глава присъстват теми като: виртуална реалност; компютърно генерирани изображения; триизмерен стереоскопичен филм.

Основната забележка тук е, че фокусът е насочен към техническата страна на проблема, а не към възприятията на зрителите, каквата е първоначалната идея и част от темата на дисертацията.

Със заглавието на трета глава максимално се доближаваме до същността на дисертационния труд. Тя е озаглавена: „Как 3D филмът въздейства върху зрителя“ и изследванията, в тази област не са никак обнадеждаващи.

„Няколко японски компании предупреждават, че гледането на 3D филми може да бъде вредно за здравето на зрителите. Компаниите Toshiba, Sharp и Hitachi заедно с правителството на Япония са приложили подготвен наръчник за зрителите на 3D съдържания, в който обясняват негативните последици. Става дума за виенето на свят, повдигането, тежест в клепачите, всяко от които може да бъде последица от гледането на 3D филми“ – стр.96.

С тези, а и с други факти, изнесени в дисертацията, става ясно, че гледането на 3D филми, може да причини сериозни проблеми на здравето на хората. Единствения плюс е, че се отчита повишена мазъчна

активност, получена от въздействието на тези филми, но е добре винаги да сме предупредени за евентуални здравословни проблеми.

Всички изследвания, резултати и препоръки, преразказани тук, са плод на чужди проучвания, които авторът ползва.

Четвърта глава „БЪДЕЩЕТО НА 3D ФИЛМА” се състои от осем раздела. Тук фокусът, който трябва да преобладава в научния труд, отново е изместен и акцентът пада върху техническите описания. Авторът поставя идеята, за холограмния образ като новото бъдеще на 3D възприятие. Всички твърдения в тази глава не почиват на определени изследвания. Себишки отново обръща гръб на публиката като на преден план излиза техническата част на проблема.

В пета глава докторантът описва „Тенденции и авторска разработка“ и като заключение пише: „Моето заключение от докторска дисертация е, че независимо дали ни харесва или не, бъдещето на филма и телевизията е виртуалното кино, допълнено с AR, MR и XR технологии или METAVERSE (метавселената); че всички хора в метавселената ще бъдат свои собствени режисьори на аватара във филма или живота. Класическата режисура ще загуби смисъла си. Режисьорът ще трябва да намери начин да пренасочи интереса на участника”- стр.139

Приноси

Докторантът е изброил четири приноса, а именно:

1. Настоящият дисертационен труд прави обстоен обзор на най-значимите влияния на 3D технологията при възприемане на аудиовизуална форма от зрителя. Този подробно разяснен обзор може да бъде използван като помагало от теоретици и практики (студенти по кино с интерес към 3D технологиите и професионалисти в областта).
2. В настоящия дисертационен труд обяснявам защо 3D киното може да има положителен ефект върху зрителя. Това пространно

обяснение е възможно да послужи както на теоретици на 3D технологията, така и практики – мениджъри на кинозалони, продуценти на 3D продукти, творци.

3. В настоящия дисертационен труд се спирам подробно на това защо и как 3D технологията и конкретно виртуалният филм могат да имат негативно въздействие върху зрителя. Разбирането на това негативно въздействие и сетне – намиране способи за противодействието му – това са най-съществените приноси в настоящата теоретична разработка. Те биха могли да послужат както на теоретици (учени, изследователи, преподаватели по кино и технологии), така и на практики (хора, които влагат средства и време в създаването и разпространението на 3D кино); те биха могли да са от полза найвече на потребителите, т.е. на зрителите.
4. В настоящия дисертационен труд давам отговор на това какво бъдеще очаква 3D киното. Този анализ би могъл да е от полза на теоретици и практики, свързани с 3D технологиите.”

Това са приносите, които авторът е формулирал. За мен единственият принос е мащабният обзор, който е направил.

Относно т. 4 - отговорът за бъдещето на 3D киното считам, че е доста самонадеян. Всяко бъдеще е изградено от много компоненти и един ако не е на мястото си, то търпи промяна. Така че аз не приемам написаното в т. 4 като твърдение, а като предположение.

Мнения, препоръки и бележки.

Считам, че този обстоен преразказ на чужди проучвания, експерименти и твърдения щеше да получи повече легитимност, тежест и достойнства, ако авторът се позоваваше на собствени изследвания. Така представената работа показва притенциите на докторанта за

автентичност, оригиналност и достоверност без да има очакваните резултати в действителност. Все пак собственото изследване и сблъсък с проблема щеше да ни покаже повече достойнства от преразказаните чужди мисли. Вероятно в работата си като практик Деспот Себишки няма да разчита само на анализа, а ще си направи и съответните изводи. Така постиженията във филмите му ще бъдат още по-добри. Затова аз ще гласувам с Да! Очаквам да видя повече собствени експерименти на автора, които ще му помогнат да запълни липсата на задълбочени теоретични познания.

Дата

18.09 2023г

Рецензент:

доц. д-р Илия Кожухаров

