

РЕЦЕНЗИЯ

от проф. д-р Мартин Венец Димитров, Катедра "Аудиовизуално производство"
Факултет "Екранни изкуства" – НАТФИЗ „Кр.Сарафов“, научна специалност
Кинознание, киноизкуство и телевизия (филмово и телевизионно
операторство)

Относно: представен дисертационен труд за придобиване на образователна и научна степен „доктор“ в професионално направление: 8.4. Театрално и филмово изкуство, научна специалност Кинознание, киноизкуство и телевизия (филмово и телевизионно операторство)

Автор на дисертационния труд: Деспот Себишки

Форма на докторантурата: самостоятелна подготовка

Тема на дисертационния труд: „ВЛИЯНИЕ НА 3D ТЕХНОЛОГИЯТА ПРИ ВЪЗПРИЕМАНЕ НА АУДИОВИЗУАЛНИТЕ ФОРМИ ОТ ЗРИТЕЛЯ“

Научен ръководител: Доц. д-р Елизавета Боева

Кратки биографични данни за докторанта

Деспот Себишки е режисьор, монтажист на игрални филми, създател на авторски проекти за македонски телевизии. Цялостно изработва 3D анимация по поръчка на телевизии чрез VR и AR технология. Няма информация за придобита специалност със завършена магистратура.

Предадените материали включват следните документи:

- дисертационен труд;
- автореферат на дисертационния труд
- папка с файлове с 3D рендери на виртуални студия, както и линкове към съдържание с видео визуализации на виртуални студия

Не са предоставени следните документи:

- публикувани статии от докторанта по темата на дисертацията му
- декларация за оригиналност и достоверност на труда

I. Общо представяне на дисертационния труд

Разработената от кандидат-докторанта Деспот Себишки дисертация на тема „Влияние на 3D технологията при възприемане на аудиовизуалните форми

от зрителя“ е любопитна тема, съвременна и би могла да е с практическа насоченост.

Дисертационният труд е с обем от 148 стр., увод, пет глави, заключение и приноси; библиография с 29 заглавия на латиница, както и 9 линка за електронни източници; справочник на използваните термини. Номерацията на страниците в съдържанието, не отговаря на реалните препратки в дисертацията, това е съдържанието с номерация от автореферата. В увода коректно се обосновава причината за избор на темата от позиция на актуалност за зрителите, продуцентите и творците на 3D продукт.

Най-важната причина за създаването на труда - какво е въздействието на изображението и звука от 3D филма върху психо-физиологичното възприятие от зрителя.

Авторефератът е конструиран и написан съгласно необходимите изисквания, както и точно предава качеството на докторската работа.

II. Преценка на формата и съдържанието на дисертационния труд

Научният материал е структуриран в пет смислови глави, всяка с отделни раздели и теми.

В първата глава на труда, дисертантът Деспот Себишки, ни запознава с историческа справка относно начините на създаване и първи стъпки в концепцията за 3D филм. Разглеждат се начините и опитите на реализация за създаване на визуално обемно изображение и излизане от рамките на двуизмерния образ. Има се предвид, не 3D графично съдържание заместващо реални обекти в кадъра, а качествено ново преживяване, като възприемане от зрителя в псевдо-стереоскопична среда. Хаотично и неподредени са представени фактите от началото на червено-зелени анаглифни очила до IMAX 3D и домашните ТВ приемници с 3D възможности. Добро е ретроспективното обективизиране на развитието на 3D филма - от първите опити до наши дни. Споменаването на холограмния образ е интересно, но е за момента освен, като визуален ефект в игрален филм и лабораторни опити, няма практическо приложение в киното. ... Не става ясно всъщност, какво обуславя желанието на кинодейците да създават и развиват обемно кино...

Втората глава дава заявка за теория на 3D филма и на холографския филм. За съжаление, още в началото четем следното: *„3D филмът губи ефекта от понятието за разстоянието между камерата и действието и клаустрофобичното осъзнаване на ограниченията в пространството, в които се осъществяват повечето дейности. Всъщност основният ефект на стереоскопията е да създаде усещане за дистанция от действието.“* (подчертаването е мое - М.Д.) Идеята на 3D филмите е точно обратната – да потопят зрителя в пространството на историята, зрителят да се слее с персонажите и да се премахне границата между наблюдателя и екрана. Само няколко изречения по рано, Себишки пише нещо различно: *„3D филмът насърчава по-голямо усещане за дълбочина в сцената, докато за зрителя*

това означава да изживее напълно различно пространство и конфигурация.“ Не се разбира тезата на автора и това поставя под съмнение, сериозна част от труда.... Още един пример: *„Използвайки стереоскопична дълбочина, главите на героите получават качеството закръгленост, което им помага да изглеждат особено реални и присъстващи.*“ Интересно е, че в нито един момент, в труда не се говори за обемен образ.

В частта за 3D теоретичен анализ и 3D ТВ и конверсия от 2D в 3D, нещата са значително по-добри, ясни и конкретни. Всичко е коректно и вярно изложено. Тук вече се прави разликата между компютърно генерирани изображения (CGI), които разчитат на 3D виртуални модели на предмети и стереоскопични (S3D) филми. Предложени са коректни примери за начини на създаване на 3D кадър. Дадени са и правилни насоки при извършване на конверсия от 2D в 3D. Историческата информация за виртуална реалност (VR) е любопитна и образователна. Представени и са примери за хардуерни устройства, позволяващи на носещият ги да почувства компютърно създадено пространство. Относно възприемането на VR се споменават някои негативни насоки, в посока физиология... Генерално, информацията е отново с техническа насоченост.

Трета глава е *„Как 3D филмът въздейства върху зрителя“*, започва от 96та страница. До момента има само чисто суха информация относно видовете технология за обемено изображение. В тази част, би трябвало да се запознаем със същността на дисертационния труд. Всички споменати изследвания, са взети от готови, чужди източници. Вероятно, това е направено заради ресурсите с които тези хора или институти са разполагали, но очакванията ми от един научен дисертант са да има способности за самостоятелни научни изследвания и да бъдем информирани за личните му научни резултати. Изводите, получени от другите изследователи, доказват, че гледането на филмово изображение в някаква форма на обемена картина, основно има отрицателни аспекти. Би било любопитно да се разбере кои са и има ли нещо положително в тези илюзорно триизмерни филми. От психологична гледна точка, освен увеличената мозъчна активност усилена под влияние от обемен филм, няма друга информация за въздействие...

Глава четвърта е свързана с бъдещето на 3D филма и отново се коментира холограмата, като твърдението е, че холограмният образ е бъдещето на 3D перцепцията, но няма данни върху какво е изградено това мнение. Отново се навлиза в технико-инженерни спецификации, както и препратки към филми, в които е ползван холограмен образ, като визуален ефект. Авторът на труда твърди, че: *„... фокусът се измества към 3D холограмните прожекции.*“ И отново без никакъв фактологичен аргумент.

Пета глава или как режисьора вижда 3D филма. Акцент е работата във виртуална среда. Добре структурирано е виждането на Деспот Себишки, че чрез VR се създава по-лично изживяване за зрителите, защото могат да избират различна зрителска точка, да изследват света на филма по персонафициран начин и така се постига по-дълбока емоционална връзка с историята. Интересно подбрани са противоречивите мнения на холивудски режисьори и актьори относно „За“ и „Против“ 3D филмите.

III. Научни и научно-приложни приноси на дисертационния труд

- Настоящият дисертационен труд прави опит за исторически обзор на съществуващите видове 3D технологии.
- Защо и как 3D технологията и конкретно виртуалният филм могат да имат негативно въздействие върху зрителя.

IV. Въздействие на дисертационния труд върху външната среда

Няма информация за публикациите на Деспот Себишки по дисертационния труд.

V. Критични бележки, въпроси и препоръки по дисертационния труд

Имам критични бележки.

Споменаването на засилена подкрепа на зрителите и кино дейците към 3D филми през 2023г. е странно, тъй като големият взрив на внимание от страна на публиката и филмовите компании към този тип визуално очарование е до 2010г., след което се забелязва категорично спадаща тенденция на интереса към този вид кино забавление... Себишки твърди, че повишеният интерес към 3D филмите, виртуалната реалност и технологиите в наши дни продължава и дава пример с "Avatar 2" 2022г. на Джеймс Камерън и бокс офиса му. Това твърдение е спекулативно, защото "Avatar 2" е продължение на успешен проект и с огромна рекламна стратегия и никъде не е споменавано, че успеха му се дължи на нови технологии. По същият начин може да се даде обратен пример с провала на „The Nutcracker: The Untold Story“ (The Nutcracker in 3D) 2010г. на Андрей Кончаловски, така че успеха или неуспеха на един филм, не може да бъде само в начина на техническо реализиране. Относно 3D технологията в дисертацията. В самото начало се говори за стереоскопична визия, 3D изображение, което се получава чрез някаква технология за оптично приемане от зрителя, дори и холограма. Впоследствие темата преминава в 3D рендеринг, създаване на изкуствено пространство чрез компютърна графика, допълнена реалност и виртуална реалност... На финала имаме по скоро атракционна 3D+ (4D, 5D, ... 9D) Всъщност, за кое обемно пространство става дума? За начинът по който зрителя вижда филма в киносалона и дома си или компютърното изображение, чрез което се замества реалността. Изброяват се чисто технически и инженерни решения за създаване на 3D визии. В обем от 20 страници от труда, се разглежда принципът на холограмния образ... от физическа и техническа гледна точка. Нито дума как зрителя реагира на такъв тип изображение. Като опознавателна информация е правилно да я има, но тя не кореспондира с основата на темата. С какво е ценна, при положение, че не става ясно как зрителя усвоява и приема или не, визия в повече от две измерения. Всъщност, всеки филм, тв предаване, спектакъл или каквото и да е

екранно и сценично произведение, се създава основно за зрителя. Важно е , какво се гледа , като смисъл и информация, не как точно сигнала се записва, кодира, транслира и стига до аудиторията.

В Закона за развитието на академичния състав в Република България, Чл.6 гласи:

(3) (Нова - ДВ, бр. 101 от 2010 г.) *Дисертационният труд по ал. 2 (За придобиване на образователната и научна степен "доктор"), трябва да съдържа научни или научноприложни резултати, които представляват оригинален принос в науката. Дисертационният труд трябва да показва, че кандидатът притежава задълбочени теоретични знания по съответната специалност и способности за самостоятелни научни изследвания.*

За съжаление, не става ясно от настоящият труд, какви са научните резултати, които да представляват реален принос... Деспот Себишки твърди, че: „прави обстоен обзор на най-значимите влияния на 3D технологията при възприемане на аудиовизуална форма от зрителя“ – обзор, като събрана историческа информация, да, това може да се приеме. Реално не става ясно, КАК зрителя **възприема** тези 3D модели, филми, визуализации...Никъде няма изследователски модел, който да обясни, как дисертанта е направил своето изследване...Например :“ *Изследвам задълбочено холограмите в киното, за да получа представа за това каква инсталация може да се създаде, за да се получи най-добрата реакция на публиката* “ – това е твърдение, но без изясняване, как точно прави и в какво се изразява това задълбочено проучване....

Често се споменават дадени филмови произведения, само като съществуващ факт, например „*Futureworld*“ 1976г., че има кадри с ръчно рисувана анимация, (всъщност е и първият филм с 3D CGI) и цялата информация спира до тук...Никъде няма и дума за „*Tron*“ 1982г., който определено има въздействие върху публиката, а всъщност филма е дисквалифициран от получаване на номинация за Оскар за специални ефекти, тъй като са смятали, че използването на компютърно генерирани ефекти е "измама". Няколко десетилетия по-късно, същата Академия, през 2010та, дава Оскар на „*Avatar*“ за ...визуални ефекти. Какво се е променило в усещането за визуален разказ на хората и защо вече CGI не са измама. Споменавам само малка част , като примери, но реално из целият научен труд се споменават факти, без да има разсъждения , как определени технически решения в сферата на 3D са променили или не са , филмовата индустрия и как и до какво е довело това нововъведение от гледна точка на наблюдателя... И най-основното, реално смисълът на този докторантски труд – как зрителите възприемат 3D технологията, всъщност не е разработен...

Като препоръка , смятам, че този труд трябва да се преработи, да има повече яснота как се осъществяват изследванията по зададените тези. Категорично трябва да се актуализира цялата информация, в момента има по-скоро архивен исторически преглед с отдавна остаряла и неинтересна информация. Например: „*До днес тази технология (авто-стереоскопичните екрани (М.Д.)) се прилага само при по-малки устройства като мобилни телефони и предстоящата (подчертаването е мое - М.Д.) 3DS преносима система на „Nintendo“*. Всъщност

тази игрова конзола съществува от 2011г. до 2020г... Не са споменати новите, реално от 2019г., модерни филми от типа на *"The Mandalorian"* който въвежда ползването на 360° LED екрани за изграждане на виртуална среда, както и каква е причината за преминаването към такъв тип технология. Информацията не е осъвременена, нещо недопустимо в актуален дисертационен труд. Категорично трябва да се изчистят неясно ползвани термини, които в контекста са неправилни, например, вместо кадър се говори за рамка: *"В случай на анимация от 30 рамки в секунда рамката обхваща една 30-та от секундата"*, както и *"Рендерираните рамки се съхраняват на твърд диск..."* Вместо *"VR шлем"* или *"очила за виртуална реалност"* се ползва думата *"слушалка"* за устройство, което не е само за слушане на музика.

Обръщам внимание, че научният ръководител трябва да помогне на докторанта си и да съдейства за корекции при неточности, както и да не се допускат неясни и нелогични твърдения.

Желателно е да има повече информация от личният опит на дисертанта по изследваната тема. Като действащ практик, както сам твърди, е ценно споделянето на информация : какви проблеми са възниквали в практиката на дисертанта, какви решения е имал и защо ги е взимал. Как той изгражда своята визия за конкретно въздействие върху аудиторията. Това допълнение ще обогати научният труд и ще му даде професионален вид.

VI.Обобщено заключение и становище

Дисертационният труд на тема **„Влияние на 3D технологията при възприемане на аудиовизуалните форми от зрителя ”** в този си вид , представлява неактуален опит за изследване. Изнесените сведения почиват основно на чужда литература, спекулативни съждения и без фактическа информация. Не са взети целеви интервюта, нито с продуценти, нито със зрители, нито с 3D артисти, нито с психолози, които категорично биха допълвали тезата на докторанта. За съжаление, никъде в този труд, не се дава отговор на въпроса, целта на изследването: *„Как 3D филмът, Виртуалната реалност и 3D холограмата въздействат върху зрителя. Защо 3D“*. Няма съответствие между тема и съдържание.

Оценявам **негативно** дисертационният труд. Той не ме убеждава, че Деспот Себишки има необходимите данни на просветен изследовател за присъждането на образователна и научната степен **„Доктор“**.

Гласувам с **НЕ!**

21.8.2023 г.

София

Подпис:

проф. д-р Мартин Димитров