

# **НОВ БЪЛГАРСКИ УНИВЕРСИТЕТ**

**Департамент: КИНО, РЕКЛАМА И ШОУБИЗНЕС**

## **СТАНОВИЩЕ**

От доц. д-р Клавдия Камбурова

Югозападен университет „Н. Рилски“ Благоевград

**За дисертационен труд**

**"Влияние на 3D технологията при възприемане  
на аудиовизуалните форми от зрителя"**

За присъждане на образователна и научна степен „доктор“ в  
професионално направление 8.4. Театрално и филмово изкуство.

Докторант: **Деспот Себишки**

Научен ръководител: **доц. д-р Елизавета Боева**

Дисертацията е разработена в пет глави. В първата и втората глава Себишки проследява в исторически план развитието на 3D, от тяхното начало през различните етапи свързани с развитието на технологиите. Но в стремежа си да разглежда етапите на развитие на технологията, което е необходима основа за развиване на тезата, не е отделил нужното внимание на влиянието на тези технологии върху зрителското възприятие. Пропуснал е анализите на етапните филми за този исторически период, като се е съсредоточил върху развитието на технологията, което измества от избраната тема.

Един от важните въпроси е връзката между технологиите и наративния разказ. Цифровите технологии, добавени към филма, без да са установени

правилните наративни връзки, стоят далеч от възприятието. В тези филми има поредици от цифрови ефекти, а не разказ. Тези последователности са привлича вниманието, но лесно се забравя.

Ефекти, които не са адаптирани към наративна структура не могат да бъдат кодирани в човешката памет, без да бъдат свързани с разказ. Може да се каже, че не се задържат дълго време в съзнанието.

Възраждайки 3D филмовата индустрия преди около 13 години, Avatar отвори вратите към един изцяло нов свят в кино индустрията. Осигурявайки незабравимо изживяване на публиката с превъзходните си визуални ефекти, 3D филмите вече са станали част от живота ни

Ефектите на филмите върху наративната структура и създаването на филми също започват да се превръщат в изследователска тема.

Дигиталната постановка предлага на режисьори с различни видове бюджети повече възможността за добавяне на фантастични образи от вида, който преди това се срещаше само в литературата и живописа.

Подобен е и подхода на Деспод Себишки във втората глава. Изобилието на фактология и подробно описание на технологията и етапите на развитие на холограмата, отново води предимно към техническата страна на, за сметка на въпроси свързани с проблемите на авторите, възможностите, които тази нова технология дава, както за творците.

Себишки разглежда и холограмите като форма на комуникация, било то в реално време или асинхронно и със съответното взаимодействие, са мечта на човечеството от дълго време, която досега е била виждана в целия си блясък само във филмите за науката и фантастика .

През 1991 г Майкъл Талбот публикува книгата си „Холографската вселена“, в която описва възможността за холографска визия на реалността. Теорията на Талбот е подкрепена физикът от Лондонския университет Дейвид Бом и неврофизиологът от Станфордския университет Карл Прибрам. Според тях вселената е просто своего рода гигантска

холограма, великолепно разработена до най-малките подробности илюзия, а ние самите сме също такива миниатюрни холограми, измъчвани от смехотворни страсти и амбиции призрачни образи, прожектирани от космическа киномашина.

Като творец, който има подчертан интерес към тези нови технологии, би трябвало за развие своя позиция относно изразните средства, развитието на филмовия език, въпросите свързани с драматургията и актьорската игра.

Не са далече времената, в които се пишеше, че киното ще се освободи от зависимостта си от актьорите, защото ще създава холограми изпълнители.

Привържениците на тази идеи би трябвало да не забравят, че на тяхното място може да е изкуствен интелект.

Третата глава е посветена на психологията на 3D. Себишки се спира на въздействието на новите технологии върху зрението на зрителя, от възможните негативни влияния на тези технологии.

Какво ще се случи, когато VR технологията завладее всички човешки сетива или когато човешкият мозък се свърже директно с генератора на виртуална реалност? Или какво ще се случи, когато виртуалният свят стане по-красив и желан от реалния? Как да се противопоставим на преместването във виртуалното пространство и означава ли преместването в това пространство отказ от реалния живот?

Преди бързахме към кината за специално визуално изживяване, но днес времето се промени и можем да се насладим на по-висококачествени кадри от комфорта на нашия дом. Докато прозрачните HD изображения са достъпни от различни източници, продуктите за домашно кино издигнаха това изживяване на друго ниво. Ако вземем поуки от нашето близко минало, изглежда, че пристигането на 3D технологията в домовете ни ще изисква от нас да предприемем нови стъпки, за да изживеем киното у дома. Себишки разсъждава върху бъдещето на 3D филма. Поставя въпросът дали

дали думата „зрител“ съответства на реалната ситуация във виртуалното кино или е редно да се намери друг термин?

Ако зрителят се превърне в участник и активно “навлезе” във филма, тогава той престава да бъде само наблюдател и има цялата свобода да действа като активен субект. С това той може да създаде характер на определен герой, участник в събитията на екрана. Тази нова медия представлява творческо предизвикателство - в еднаква степен както за режисьорите и изобщо за създателите на филми, така и за зрителите. Всъщност възможността да сме част от виртуалната реалност позволява вниманието на зрителя да бъде постоянно фокусирано.

Новите технологии винаги предизвикват голям кръг от въпроси от различен характер – тонически, творчески, психологически.

Деспот Себишки разсъждава над всеки тези въпроси, но като автор, който е привлечен от приложението на тези технологии, може би в бъдеще ще се концентрира повече върху приложението на тези технологии от гледна точка на филмовия език и зрителският интерес.

Въпреки бележките, които имам към работата на Себишки, ще гласувам „да“ за присъждането на образователна и научна степен „доктор“ по професионално направление 8.4.Театрално и филмово изкуство,

24.08.2023

доц. д-р Клавдия Камбуров