

## СЪВРЕМЕННИ ТЕНДЕНЦИИ НА ЕКРАННАТА ПЛАСТИКА (Образът в съвременните научни изследвания)

Емилия Стоева

### *Резюме, ключови думи и биография:*

Предмет на текста са промените - технологични и творчески, които са факт в компонентите, изграждащи и структуриращи екранната пластика. Последната е част както от съдържанието и идеите, така и от технологиите. Екранната пластика еволюира, като ни носи постоянно нови поетикометафорични предизвикателства.

**Ключови думи:** кино, дигитална революция, екранна пластика.

**Емилия Стоева**, проф. д-р, филмов оператор и преподавател в НАТФИЗ „Кр. Сарафов“, НБУ и Арт колеж по „Екранни изкуства“. Автор на пет книги в областта на киното.

\* \* \*

Краят на ХХ и началото на ХХІ век е период, който може да бъде означен като **дигитална революция**: дигиталната инвазия навлезе във всички сфери на комуникация; използването на дигитална техника във всекидневието е необходимост, породена от масовото разпространение и от функционалността ѝ. Преки свидетели сме на скоростите, с които се развиват новите технологии. За около две десетилетия те промениха, а и към момента продължават да променят социалните и обществени разбирания.

От друга страна, *киното* се свързва с разбирането за *изкуство* – извечен човешки стремеж към създаване на красота, хармония, към творчество. В океана на типичното се отличават продукти шедеври. Киното се развива успоредно с развитието на индустриалното общество, а в духовните сфери маркира началото на етапа на модерност. Така, в киното се съсредоточават не само разнообразни интереси, но се преплитат по

уникален начин техника, технология, творчество, духовни послания, естетически концепции, обществени промени.

Технологиите в медийната индустрия са сред най-бързо остаряващите, сред най-бързо обновяващите се и сред челните иновативни приложения на дигиталното. Ускореното развитие на информационните и комуникационните технологии тласна към многообразие в платформите, чрез които се разпространява аудиовизуално съдържание. Конструира се ново пространство, обогатено с възможностите на глобалната компютърна мрежа. Вътре в него киното и телевизията са неразделна част от всекидневното на съвременния човек. Освен чрез ефира, кабела и сателита, телевизионни програми могат да се разпространяват вече чрез компютри, мобилни телефони и дигитални устройства. Разнообразието от платформи, предлагащи екранни продукти, увеличи търсенето на качествени програми в различни жанрове. Днес повече от всякога конкурентноспособността е предизвикателство.

Проблемът за **съвременните аспекти на екранната пластика**, предполага добро познаване както на отминали, така и на съвременни изследвания, методологии и практики в киносферата, а и общ поглед в развитието на проучванията в областта на хуманитаристиката и точните науки. С други думи, предполага се комплексност, историчност, информираност – само по себе си едно предизвикателство с интердисциплинността си, която трансформира информацията в съвременно знание.

Рядко се включва технологичният аспект и съвместяването му с творческата интенция. Въпреки че се признава екипността в създаването на едно кинопроизведение, на заден план, скрити от общественото любопитство, остават немалко дейности, които всъщност изграждат цялостния облик на филма.

Сред посочените аспекти е, може би, онова, което свързваме с представата за високо майсторство при художественото преобразуване на реалността. Основно ни интересува процесът на изграждане на екранната пластика. Ще елиминираме примерите за сходство между изобразявано и обект и ще се срещаме с нови филми, при които степента на художествено преобразуваната реалност е висока. Това са школите и теченията, които са придвижвали киното напред и са помогнали за развитието на киноезика. Начините на отъждествяване на реалния обект с екранния образ в областта на игралното кино, визуалните ефекти и приложението им.

**Обект** на изследването е **екранната пластика**: недостатъчно изучена в комплексността си, 1) с оглед на конкретния процес при техническото реализиране, зависим от степента на технологичното развитие, 2) с оглед на кореспонденцията и/или корелацията между изобразяваното, разбирано като художественопреобразувана реалност, и реално съществуващото извън тази реалност като начин на изобразяване – технически и творчески, носещ за всеки обособен етап специфични интенции, 3) с оглед на рецепцията на новаторските решения в производството на един филм, 4) с оглед и на зрителската перцепция като декодиране на авторските интенции и като въздействие. Накратко ще се спрем на основните изобразителни средства във филма. Определящ фактор за получаване на кино, фотографско или видеоизображение е **светлината**. Много от въздействието на екранните образи идват от манипулацията на осветлението. Осветлението ни помага да се създаде цялостна композиция на всеки отделен кадър и насочва вниманието ни към определени обекти и действия. Тя помага на зрителите да

откриват предметите и персонажите в пространството, техния цвят и фактура. Силната светлина насочва към важен жест или детайл, защото светлите части в обекта привличат вниманието. Осветлението оформя обектите като им създава светлини и сенки. Високите светлини, съчетани със сенки, създават чувството за пространство. Няколко сенки могат да създадат чувството за клетка. Сянката може да скрие детайли и да създаде съспенс на действието. Осветлението може да създаде и фактура – мекият овал на едно лице, грубото дърво, деликатната мрежа, лъскавото стъкло. В практиката за удобство различаваме странично, контрово, долно, горно и др. Предното осветление може да се разпознае веднага, защото то елиминира сенките. Предното осветление създава плоско решение.

Друго определящо изразно средство е **композицията**. Но не като структура на цялото произведение, а на всеки отделен кадър. В един игрален филм има около 600 кадъра. Чрез композицията авторите отделят ненужното от безкрайната неорганизирана докадрова действителност. От построения вече мизансцен, посредством избора на гледна точка и ракурс и чрез движение на камерата и избраната оптика, се получава уникалността на всеки един кадър. И ако композицията е уравновесена, балансирана, затворена, зрителят с лекота възприема случващото се на екрана. И във филми, в които най-често се говори и се показва красотата, най-често композицията е именно такава.

Още в 18 век художникът Уилям Хогарт отбелязва няколко форми на красивото. Той оприличава красивото в композицията със змиевидна линия, която нарича „линия на красотата”. И днес в университетите, заедно с пирамидалната, диагоналната композиции, златното сечение, се изучава и „линията на Хогарт”. В киното неговата змиевидна линия може да бъде видяна от въздушни снимки: следи в сняг, реки и други. Още в зародиша на киното привържениците на класическите изкуства, като живописца, говорят за автоматизъм на камерата и липса на творческо участие. Но днес категорично всички са убедени, че намесата на авторите в търсене на единна изобразителна композиция са решаващи. Субективното присъствие на авторите спомага за овладяване вниманието на зрителите и постигане на изразителност и художествена организация.

Основно изразно средство е и цветът. Използването на **цвета** в киното започва с търсене на физически верния цвят. Едва в 1956 година Албер Ламорис открива, че цветът може да има символично, поетично и друго значение, освен реалистично предаване на действителността. Филмът е „Червеното балонче”, който и днес вълнува милиони зрители и често пъти е повод за римейк: Чрез тези изразни средства можем да излезем от конкретното и да навлезем в света на устоялото, общочовешкото, митопоетичното.

Друго изразно средство е ракурсът, който до голяма степен изменя и определя облика на определен предмет. И когато ракурсът е съчетан с оптика, различна от нормалната (обективи с 50 мм фокусно разстояние), се получават оптико-ракурсни изменения, които могат да деформират, но могат и да „разкрасяват”. Като изразно средство ракурсът, т. е. гледната точка, понякога има решаваща роля за изтъкване качествата на обектите. Когато се пренебрегва естетическата същност на ракурса, екранът отъмщава на авторите: онова, което според техния замисъл е красиво и възвишено, може да се окаже грозно и безобразно. Онова, което е поставено като изобразителен подтекст, може да въздейства оголено, пряко, директно. Онова, което в натура се развива стремително, на екрана може да премине притъпено поради неутралната позиция на камерата. Тук правим уговорка, че ракурс и гледна точка не винаги съвпадат. Ракурсът е онова отклонение от вертикала на оптическата ос, посредством което се постига променена перспектива върху плоскостта на лентата и екрана. Рязко горният ракурс отразява печал, фронталният – безразличие, а рязко долният – напрегнатост на мисълта. Симбиотичната природа на операторската работа включва владенето както на техническите, така и на естетическите изразни

средства, чрез които се получава екранната визия.

*Чрез примери ще се спрем на Киното на протеста през 80-те години и Новите медии на 90-те години.*

Процесите в американското кино, започнали с „Волният ездач“, са продължени и през 80-те години. В този период става дума за младежка съвместимост на темите. През 1981 година един нов телевизионен канал започва излъчването на видеоклипове. MTV предлага друга естетика, различна от тази на киното. Има много свобода, достигаща до небрежност, цветна светлина, къси насечени секвенции и много, много ракурси и наклонени композиции. Клипът започва да влияе и на екранната пластика на филмите, произведени за голям екран. Днес можем да кажем, че влиянията са взаимни.

„Синьо кадифе“ е филм, в който могат да се открият елементи както от естетиката на „филм нео-ноар“, така и от сюрреализма. Филмът е от 1986 година - режисьор Дейвид Линч и оператор Фредерик Холмс. Действието се развива в един романтичен и спокоен град. Това е кратко встъпление, след което започва сюрреализмът на Дейвид Линч, наситен с много символика и метафори. Филм, който е насочен към подсъзнанието, съчетаващ едновременно красотата и ужаса на живота.

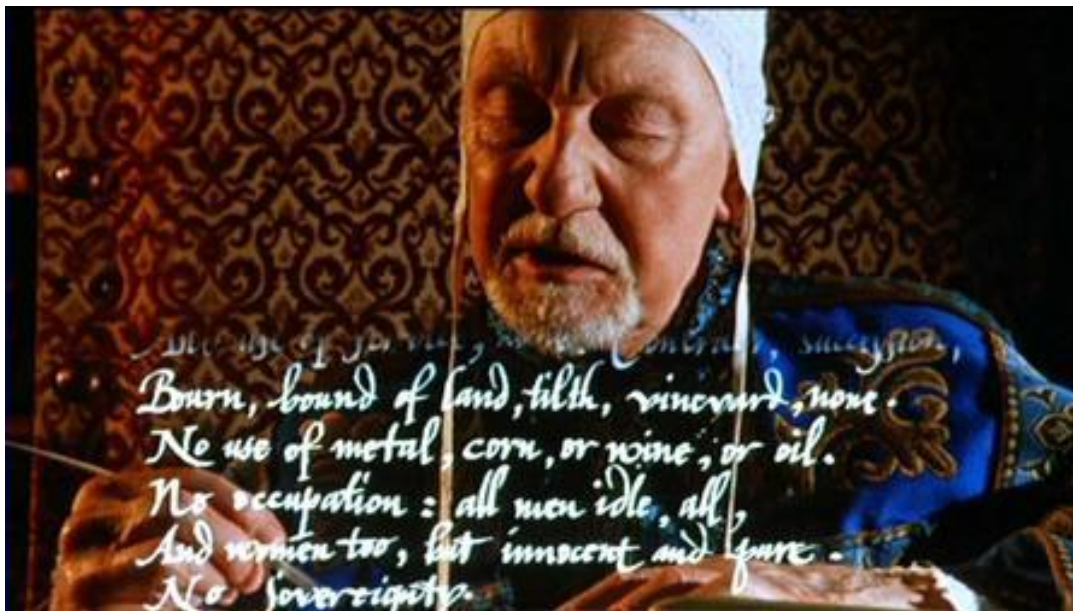
Пътеката, която „Волният ездач“ проправи на по-леката снимачна техника, в частност на компанията ARRI, е вече отгъпкана. В този филм Фредерик Холмс снима със синхронната камера Arriflex 35 BL3, която се използва и днес.

Не по-малко известен през 80-те става и Спайк Лий. Филмът „Do the Right Thing“ („Постъпи правилно“) от 1989 година, му носи толкова много слава, че филмът се е превърнал в емблема за цялото му творчество. Филмът разказва за район с конфликти между бели, черни и латиноамериканци. В сцените със силно напрежение операторът Ернст Дикенсън залага на големи цветни контрасти, които засилват емоцията на епизодите. Филмът е динамичен и наситеният цвят е необходим на сцените с конфликти. В „Постъпи правилно“ се срещаме много често с кадри, заснети с наклонена камера, които, заедно с цвета, ни акцентират върху нещата, които не са „балансиранни“ в крайните квартали на Ню Йорк.

Алмодовар е водещ режисьор на движението movida, а филмите му са наситени с хумор, сатира, пародия, попарт, дори достигат до черна комедия. Прекрасното може да се развие и по обратен път – чрез безобразното. Алмодовар представя нечувани: бедността, нищетата, низостта – по начин, вдъхновяващ към размисъл и бъдещ най-малкото съчувствие. Той снима дълбоко авторски творби, белязани от постмодернизма в изкуството. Неговите филми не се характеризират с документална достоверност, но няма и стилизация в екранната пластика. Режисьорът и операторът майсторски построяват еkleктично, контрастно изображение, където персонажите (най-често маргинали) доказват моралните си и духовни сили на екрана. Друг пример за негов филм-протест е „Законът на желанието“ (1987), (оп. Анхел Фернандес). За орбитата на Алмодовар този филм все още е далеч от смелите декадентски търсения, каквито намираме във филма му от 2011 година – „Кожата, в която живея“. Филмът „Законът на желанието“ е странен филм, базиран в междужанрово пространство, но във визуално отношение носи простота; заснет е на естествена светлина и има бавно темпо.

Особено място в съвременното игрално кино има уелският режисьор Питър Грийнауей. Той не е типичният режисьор на 80-те, поради експерименталния характер на филмите си. Това все още е период, в който зрителят вярва и се идентифицира до голяма

степен със случващото се на екрана. „Книгите на Просперо” (1991) е визуално ефектен филм, който разкрива оригиналния почерк на художник.



*„Книгите на Просперо”*

През 90-те години действителността започва да губи от своята реалност и затова най-голяма заслуга имат дигиталното изображение и интернет. Отминала е епохата на бунтарите в киното от 80-те години, започва ерата на мейнстрийма и филмите с продължение. Основан е от Робърт Редфорд фестивал за независимо кино – „Сънданс”. За двадесет години фестивалът се превърна в „Мека” за иновативни нискобюджетни филми. За фестивална селекция кандидатстват около 3500 филма годишно, като много от тях са заснети на видео. Компютрите имат сериозна роля в киното на 90-те години. Понякога добавят по-голяма видимост, в други случаи поевтиняват продукта, а в трети променят реалността до неузнаваемост. И ако Дейвид Грифит и Били Битцер е трябвало да заснемат античен град чрез огромен кран, то Джордж Лукас и Ридли Скот успяват да постигнат мащабност чрез макети или CGI. Първият етап е сканиране на вече заснети кадри и вкарването им в компютър. Следват рисуване на повърхности, движения, светлосенки, фактура и отблясъци и т. н. Огромни екипи изпълняват компютърно генерираните образи. И ако преди години се възхищавахме на големите снимачни екипи на режисьора Кинг Видор, то те днес изглеждат като студентски филм на фона на холивудски продукции с много CGI или филми, които се създават 3D. Още през 70-те се появяват анимирани епизоди в игралните филми, но те са изключение. Днес, ако разгледаме седмичната програма, ще установим, че филмите със специални ефекти са преобладаващи. Не можем да твърдим, че става дума за духовна криза и затова техническата виртуозност е водеща. Въпросът е сложен и е извън параметрите на настоящия текст, който включва преди всичко примери, онагледяващи еволюцията на екранната пластика в 80-те и 90 – те години на миналия век.

Днес професионалистите от Холивуд са заличили границите между CGI и класически заснета докадрова действителност. Перфекционизмът на творците стига

дотам, че съвременният зрител лесно може да попадне в ситуацията на събратята си от „Гран кафе” и да се опита да избяга от връхлитащия влак, но в залата може би ще прелетят рибите на Анг Лий от „Животът на Пи” (2012).

Респектиращи са компютърно генерираните изображения от „Титаник” (1998), реж. Джеймс Камерън, оп. Ръсел Карпентър. Във филма са пресилени по художествен начин елементите на перспективата, долните ракурси и дълбочинността на изобразяваното. „Титаник” е един от въодушевяващите филми на 90-те години. За филма са написани не само статии, но и романи. Заснети са и документални филми, разказващи историята на създаване на филма. Подобно силно влияние на един-единствен филм срещнахме и при „Волният ездач” в края на 60-те години. И ако в 60-те години киното се нуждаеше от завръщане на зрителската аудитория, подмамена от ТВ екрана, то в 90-те става дума само за разширяването ѝ.



Друг естетически „ключ” има филмът на Роберто Бенини „Животът е прекрасен” (1998, оп. Тонино Дели Коли). Филмът е феноменален най-вече с подхода си към темата. Животът е прекрасен само за малкото еврейче Серджо, на което няма как да се обясни защо негови връстници, с които до вчера си играе, се превръщат във вещи или просто изчезват. Единствено въображението и изобретателността на бащата превръщат този жесток свят на война в приказка. Трудно ще си представим по-голям апотеоз на красивото от образа на този баща! И макар че филмът е категоризиран като "комедия", по-скоро е "приказна драма", в която се преплитат елементи и на комедийния жанр, и на дълбока трагика. Несълзлив, но силно вълнуващ е оптимистичният финал – войната свършва и малкият Серджо получава своя обещан подарък, при това истински – танк! Творбата е възхвала на пълната свобода и щедрост на детската наивност. И ако в 70-те години американското кино „зае” леката снимачна техника на ARRI-Европа, за да бъде по младежки разкрепостено, то 20 години по-късно филмът на Роберто Бенини се нуждае от най-съвършената снимачна техника и обективи „Панавижън”, за да детайлира вибрациите както на предвоенна Италия, така и на концлагерите. Деликатната сепия от пьстрия град преминава в сивота и потиснато цветово решение, без груби и нарочни преходи.

Първият мейнстрийм филм (*развлечение, което се харесва на всички* б. м.), направен изцяло с компютър, е „Проклятието Блеър” (1997) - дебют на Едуардо Санчес и Даниел Мурик. Оператор на филма е Нийл Фредерик, който е снимал с нискотехнологична дигитална видеокамера HI8, а част от епизодите са заснети с 16 мм филмова камера. Малката видео камера е хаотично размахвана в гората, изображение, което се редува с прецизно заснети на филмова лента сцени. Това са случаите, при които е налице отчетлива разлика при снимането на документ и фикция. Чрез различията на екранната пластика при филмовата лента и при ниския клас видео камери, авторите информират зрителя за двата пласта на филма. Това е може би най-печелившият нискобюджетен филм в историята на киното.

През 2000-та година Джордж Лукас съобщава, че Епизод II от новата трилогия на „Междувъздушни войни” ще бъде първият голям филм, заснет изцяло дигитално. Sony и Panasonic заедно започват да работят по направата на HD 24p камера и така се появява първата Cinealta–Sony HDW-F900.

През 2002 година Джордж Лукас снима филма с оператора Дейвид Татърсъл. В този гигантски експеримент не е използвана филмова камера. Специално акцентирам върху дигиталната Cinealta, защото с нея започва доверието в HD технологиите. И разбира се, зад всичко това стои Джордж Лукас, когото десет години по-късно наричат „ликвидатора на филмовата лента”.

В същото време и Джан Имоу използва HD технологиите за заснемането на „Летящи кинжали” (2004, оп. Ксао Динг Цао). За своя танц сляпа танцьорка е провокирана от удара на бобено зърно в барабан. Тази свръхреалност е създадена от компютърно генерирани образи; елементи като меч, чиния, бобено зърно са свръхреалистични на екрана. В общата хармония се съвместяват както компютърно генерираните елементи, така и китайската ловкост и грация. В настъпилia в изкуството и в частност и в киното период на постмодернизъм, често се срещаме с неговата дуална природа; изкуството да бъде обърнато както към елита, така и към масите. Може би това помага и на многото мейнстрийм филми, в които преобладават силните емоции. „Летящи кинжали” е точен пример за предизвикване на интерес у всички. Потвърждение за епидермалното използване на изразните средства е и следното мнение: „Филмът „Летящи кинжали” на Джан Имоу е много красив, но опростен в политико-философско отношение...” Обвързаността на киното със зрителския интерес е описан и категоризиран от Жермен Дюлак още през 20-те години на миналия век - „търговски филми”. Самият Фелини казва: „Завиждам на Спилбърг, че нещата, които обича, се харесват на толкова много хора по света.”!“

През 90-те години има сериозни филми, заснети по класически технологии, като „Списъкът на Шиндлер” (1997, реж. Стивън Спилбърг, оп. Януш Камински). Също така „Поверително от Ел Ей” (1997, реж. Къртис Хенсън, оп. Данте Спиноти), „Мълчанието на агнетата” (1991, реж. Джонатан Дем, оп. Так Фуджимото). Това са филми, които си служат с познати изразни средства, но усъвършенствани в годините. Не можем да определим филмите като римейкове, но в тях се усеща влияние от жанровото кино на 40-те години. Филмовите цитати са характерни за 90-те години. „Поверително от Ел Ей” е от филмите, които категорично могат да претендират, че са повлияни от „филм ноар”. Данте Спиноти, както и много други оператори, са повлияни от черно-бялата фотография на Робърт Франк. В интервю за „British Cinematographer” Данте Спиноти споделя: „От изложбата на Робърт Франк осъзнах, че светлината в картините е от естествени

източници. Така бих искал да изглежда и „Поверително от Ел Ей”, сякаш съм го заснел с фотоапарат „Лайка”...

Друг въздействащ филм от този период е „Криминале” (1994, реж.Куентин Тарантино, оп.Андрей Секула). Тарантино няма кинообразование и сам избира „киновлиянията си”. В „Криминале” на първи план са свежите и новаторски неща, игра с изразните средства, но заедно с това и характеристики от ноара на 40-те. Това не се отнася за операторските решения. Няма ги големите контрасти и сенките, а статичните кадри преобладават. Зрителят вижда актьори, които по-скоро говорят, а не играят. Тарантино вече е забелязан от критика и публика с „Глутница кучета” от 1992 година, заснет със същия оператор. „Глутница кучета” е заснет предимно с дългофокусна оптика, а убийствата са представени в една нова разкадровка, различна от познатото до този момент в киното. Отново ще акцентирам върху постмодернистичния подход на авторите, но с уговорката, че това се отнася до сценарната основа на произведенията. Текстове, които се превръщат по-късно във филми, са насочени както към зрителя с висока кинокултура, така и към обикновения зрител. Характерна особеност е и наличието на много стилове в творбите, но хомогенизирани по талантлив начин. Но най-важното е, че Тарантино създава филми, които са обичани и от интелектуалците, и от масите.



И ако при Тарантино все пак киното подрусва като на развален асфалт, то при братята Джоуел и Итън Коен постмодернизмът е съвременен и завладяващ. Във филмите им има много ирония, ексцентричност и черен хумор. Може би това спасява от излишна претенция стилизирания поглед към игралното кино – характерен белег за всички филми на братята Коен. Налага се да подчертая, че те създават единни пластични решения за всеки отделен филм. „Miller’s Crossing” („Проходът на Милър”) е филм от 1990 година, където те работят с оператора Бари Соненфелд (популярен по-скоро като режисьор на филмите „Семейство Адамс” и „Мъже в черно”). Във филма има визуална прецизност, достигаща до формализъм. Така например, движеща се шапка в гора е следена с дългофокусен обектив - нещо, което до този момент сме виждали само с актьори. Много от сцените с убийства са хореографирани и заснети по маниерен начин. Може би това е една от причините в следващите филми да бъде поканен операторът Роджър Дийкинс, за



да визуализира добре разказаните истории, без да излиза на преден план етюдната екранна експресия.

„Големият Лебовски” (1998) е заснет от Дийкинс във формат американско каше и не е използван процесът DI. Операторът е помогнал на лентяйската отнесеност на главния персонаж с „пreekспониране” на широкоъгълната опика (25мм и 28мм обективи), а за сюрреалистичните пространства е запазил централни композиции. Така сценографските решения остават отчетливи, без ненужната намеса на перспективата. Операторската работа е адекватна на особената кримка и необичайна комедия „Големият Лебовски”. Авторите по-скоро иронизират детективския жанр, а не го следват.

За „О, братко, къде си?” (2000), Роджър Дийкинс получава „Оскар” заради единното и стилно изображение във филма. Избраният колорит е сепия, която кореспондира със съдбата на малкия, лутащ се човек. Колоритът е променен в постпродукцията посредством съвременните възможности на Digital Intermediate. В „О, братко, къде си?” специалните ефекти са пренебрежими. Чрез дигиталната постпродукция авторите променят изцяло цвета на локациите).

И все пак най-дръзкия американски постмодернист от 90-те години на миналия век е Гюс Ван Сант. Филмът му „Моят личен Айдахо” (1991, оп. Джон Кембъл и Ерик Алън Едуардс) е нискобюджетен, но добре приет от критиката и от зрителите. Заслугата, както винаги, е както на добра и новаторски разказаната история, така и на добрите актьори (Киану Рийвс и Ривър Финикс). Във филма са видими влияния от различни периоди на киното. В екранната пластика е постигната живописност на пейзажа, чрез златистата светлина. Композицията „безкрайно повтарящ се мотив” може да бъде видяна често под формата на отворен път с изявена перспектива.

През 90-те години филмите са повлияни от естетиката на видеоигрите. Влиянията са взаимни, а зрителите се срещат с много анимирани истории, адаптирани за игрални филми, и телевизионни сериали. Така както през 80-те години подобно силно влияние върху киното имаше MTV, на чиято мисия се спрях по-горе в текста.

Друг нов за киното творец е Матю Барни. Неговите творби са в широки граници – от хибридни инсталации, през филмирани пърформанси, до стилизирани видеотворби. Неговите поетични сюжети често гостуват в галерия „Гугенхайм” и в МОМА (Museum of Modern Art). Такова произведение е „Кремастер” (1999, оп. Питър Страйтмен). Неговите произведения са епични, но претрупани от символизъм. Персонажите са поставени в екстравагантна, стерилна среда, внимателно обработена с цвят и светлина. Представянето на творбите включва прожекции, пространствени инсталации, художествени обекти, рисунки и фотоалбуми с кадри от филма.



Маниерни творби, в които водещото са символите и метафорите. Няколкото филма със заглавие „Кремастер” са чужди на настроенията в 90-те години на миналия век, защото не са ориентирани към зрителския успех на всяка цена. Подобни елитарни филми са по-скоро размишления, облечени в художествена форма, и не се харесват на много

хора. Още повече, че в 90-те години киното търси касов успех на всяка цена. Индустрията е ориентирана към това всеки да хареса филмите, независимо от културата.

Цитираните филми включват съвременни творби, определяни като образцови. Повечето от тях са световноизвестни, оставили ярък отпечатък в разбиранията за киноизкуство, за операторско майсторство, за послания към зрителя. Този подбор предизвиква диалоговост между компонентите на екранната пластика между филмите и диалоговост на самото изследване като цяло, която илюстрира както смисъла, така също и възможностите на интердисциплинните анализи. Перспективите за изследването на избраната проблематика са на практика неограничени – с оглед на личните творчески опитности и решения при екранната пластика, и с оглед на динамиката в технологичното развитие, която е предизвикателство за творческото начало у човека.

*ноември 2013*



*Академично електронно списание за изкуство и култура „ПИРОН”  
е издание на Културния център на СУ „Св. Климент Охридски”  
[www.culturecenter-su.org](http://www.culturecenter-su.org)*