



НАЦИОНАЛНА
ХУДОЖЕСТВЕНА
АКАДЕМИЯ

научна конференция
**ДИЗАЙН
& ПРИЛОЖНИ
ИЗКУСТВА**
2025

сборник с доклади
от научна конференция



Изданието се осъществява в рамките на Конкурса за финансиране на проекти за присъщата научна и художественотворческа дейност в Националната художествена академия за 2025 година.
The publication is produced within the framework of the Competition for Funding Projects for the Scientific and Artistic Creative Activity at the National Academy of Art for 2025.

ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2025

сборник с доклади от научна конференция

ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2025

сборник с доклади от научна конференция

DESIGN & APPLIED ARTS 2025

Proceedings of a Scientific Conference

© проф. г-р Величка Минкова, доц. г-р Захари Ганчев,
доц. г-р Елизар Милев – съставители
© доц. г-р Живка Бушева,
проф. г-р Татяна Стоичкова – рецензенти
© гл. ас. г-р Петя Благоева – дизайн

© Prof. Velichka Minkova, PhD; Assoc. Prof. Zahari Ganchev, PhD;
Assoc. Prof. Elizar Milev, PhD – Compilers
© Assoc. Prof. Zhivka Busheva, PhD;
Prof. Tatyana Stoichkova, PhD – Reviewers
© Ch. Asst. Prof. Petya Blagoeva, PhD – Design

2025 София
Национална художествена академия
2025, Sofia
National Academy of Arts

ISSN 2815-4932

Всички права запазени. Нито една част от това издание не може да бъде възпроизвеждана или предавана по какъвто и да е начин без изричното съгласие на НХА.
All rights reserved. No part of this book may be reprinted or reproduced or utilized in any form or by any electronic, mechanical, or other means, now known or hereafter invented, including photocopying and recording, or in any information storage or retrieval system, without permission in writing from the editors (for the whole book) and from the authors (for their respective chapters).

София 2025

СЪДЪРЖАНИЕ

ОТ „ЛУКСОЗЕН ЛАЙФСТАЙЛ ЗА ВСИЧКИ“ (МОДА ЗА МАСИТЕ) КЪМ УСТОЙЧИВИ, ЕТИЧНИ ПОСОКИ В СЪВРЕМЕННИЯ МОДЕН ДИЗАЙН, ИЛИ МОДАТА КАТО ИЗКУСТВО проф. г-р Мариела Методиева Гемешева, НХА, София	10
3D PRINTED SANITARY WARES FOR SPECULATIVE NEEDS AND FUNCTIONAL FICTIONS OF MINIMIZED WASTING WATER IN A SUSTAINABLE MARTIAN BATHROOM Foteini Kolaiti, PhD Candidate, Doctoral School, ASP Wrocław, Poland	22
EXPERIMENTATION IN APPLIED ARTS: A CASE STUDY ON MOLD REUSABILITY IN GLASS CASTING Meta Mramor, PhD Candidate, Doctoral School, ASP Wrocław, Poland	32
ЕКРАНЕН ДИЗАЙН. СЪЗДАВАНЕ НА ВИЗУАЛЕН ОБРАЗ ЗА ФИЛМ, ПО СЦЕНАРИЙ, ОСНОВАН НА ЛИТЕРАТУРНО ПРОИЗВЕДЕНИЕ. ПРЕВОДАЧ НА ВИЗУАЛЕН ЕЗИК. Ванина Атанасова Гелева, докторант, НХА, София	37
ЕМАЙЛЪТ – ЕДИН МАЛКО ПОЗНАТ ХУДОЖЕСТВЕН ИЗКАЗ Яне Атанасов Гаджев, докторант, НХА, София	49
КАК ДИЗАЙНЪТ ДОПРИНЕСЕ ЗА ПРЕМИНАВАНЕ ПРЕЗ ПАНДЕМИЯТА COVID-19 доц. г-р Иванка Димитрова Добрева, НБУ, София	59
КЕРАМИКАТА В ОХИ В СТРАНАТА ПРЕЗ 60-ТЕ, 70-ТЕ И 80-ТЕ ГОДИНИ (1960-1980) Десислава Николаева Терзиева, докторант, НХА, София	67
СИМВОЛИКАТА В ТВОРЧЕСТВОТО НА ПРОФЕСОР ВЕНКО КОЛЕВ Десислава Николаева Терзиева, докторант, НХА, София	81
НОВИ ТЕХНОЛОГИИ И МАТЕРИАЛИ В ДИЗАЙНА НА ОПАКОВКИ ЗА КОЗМЕТИКА Джовани Мирославов Дундаков, докторант, НХА, София	92
ОСНОВНИ СТИЛОВЕ И ТЕЧЕНИЯ, КОИТО ПОВЛИЯВАТ НА УЕБДИЗАЙНА Елина Димитрова Джанаварова, докторант, НХА, София	108

ДИЗАЙН МИСЛЕНЕ, ДИЗАЙН КУЛТУРА ас. Вера Тумофеева Гезенко, НХА, София	116
ВЪЗМОЖНОСТИ ЗА РЕЦИКЛИРАНЕ НА СЪКЛО ПРИ ИЗРАБОТВАНЕТО НА ХУДОЖЕСТВЕНИ ПРОИЗВЕДЕНИЯ Лъчезар Павлов Дочев, докторант, НХА, София	124
ТЕМАТА „РЕЦИКЛИРАНЕ“ В АТЕЛИЕ „ЮВЕЛИРНА ПЛАСТИКА И ДИЗАЙН НА БИЖУТА“ В НХА доц. г-р Мирена Христова Златева, НХА, София	134
ПРЕДМЕТНИЯТ СВЯТ НА ХУДОЖНИКА. КЕРАМИЧНИТЕ ПРЕДМЕТИ В АТЕЛИЕТО г-р Ралица Гелева-Цветкова, НЦБЕ – БАН	142
КЕРАМИЧНИТЕ ПРЕДМЕТИ КАТО ИЗОБРАЗИТЕЛНА ПОВЪРХНОСТ г-р Ралица Гелева-Цветкова, НЦБЕ – БАН	154
ПРИЛАГАНЕ НА ТЕХНИКАТА КИНЦУГИ ПРИ БЕТОННИ ИЗДЕЛИЯ. КРЕАТИВНОСТ И ТЕХНОЛОГИЧНИ ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА доц. г-р Васил Георгиев Харизанов, НХА, София	164
ИЗКУСТВЕНО ИЗКУСТВО. ЗА ИЗКУСТВОТО ИЛИ ЧОВЕКЪТ И МАШИНАТА проф. г-р Арсен Петров Минков, НХА, София	175
КОНСТРУКТИВНАТА ИГРА И МОДУЛНИЯ КОНСТРУКТОР – СТИМУЛАЦИИ НА ДЕТСКОТО ВЪОБРАЖЕНИЕ И КРЕАТИВНОСТ. СЪВРЕМЕННИЯТ ДИЗАЙН НА ИГРОВИ СРЕДСТВА проф. г-р Величка Георгиева Минкова, НХА, София	182
ДИЗАЙНЪТ НА ИГРОВИТЕ И ОБРАЗОВАТЕЛНИ СРЕДСТВА В ПОМОЩ НА СТЕМ ОБУЧЕНИЕТО В ДЕТСКИТЕ ГРАДИНИ Станислава Станиславова Динкова, докторант, НХА, София	192
ИГРАЛНАТА ДИНАМИКА В СЪВРЕМЕННАТА МЕКА СКУЛПТУРА г-р Даниела Кирилова Цветкова	201
ОПТИМАЛНОТО ВРЕМЕ ЗА ВЪВЕЖДАНЕ НА ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ ВЪВ ВИСШЕТО ОБРАЗОВАНИЕ ПО ДИЗАЙН г-р Деница Симеонова Иванова, Ивлина Динкова Митева, магистър, НХА	217

ПРИМЕРИ ЗА НЕИНВАЗИВНИ И МИКРОИНВАЗИВНИ АНАЛИТИЧНИ ПОДХОДИ, ПРИЛОЖЕНИ ПРИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКО ИЗСЛЕДВАНЕ НА МАСЛЕНА КАРТИНА ОТ НАЧАЛОТО НА 20.ВЕК	
гл. ас. д-р Екатерина Венциславова Стоянова-Джамбазова, НХА, София	238
АНАЛИЗ НА ХУДОЖЕСТВЕНИТЕ СТИЛОВЕ В КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ	
ас. Емил Димитров Груев, НХА, София	249
ВИЗУАЛИЗАЦИЯ НА ЧИСЛОВА ИНФОРМАЦИЯ В ДИГИТАЛНА МОБИЛНА СРЕДА	
ас. Иван Гунев, НБУ, София	258
БЪДЕЩЕТО НА АНИМАЦИЯТА СЛЕД ПОЯВАТА НА ИЗКУСТВЕНИЯ ИНТЕЛЕКТ	
Ина Руменова Станишева, докторант, НХА, София	268
СИМУЛАЦИЯ И СИМУЛАКРУМ В КОНТЕКСТА НА XR	
Момчил Александров Алексиев, докторант, НХА, София	275
ВИЗУАЛИЗАЦИЯ, ИНФОГРАФИКИ И ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН: ИСТОРИЯ И РАЗВИТИЕ НА ВИЗУАЛНАТА КОМУНИКАЦИЯ ЧРЕЗ ИНФОРМАЦИОННИ ГРАФИКИ	
гл. ас. д-р Петя Валентинова Благоева, НХА, София	286
ТЕАТРАЛНАТА КУКЛА В ИГРАТА МЕЖДУ ОБРАЗ И КОНТЕКСТ	
гл. ас. д-р Петя Иванова Караджова, НАТФИЗ, София	307
ИКОНОСТАСЪТ В КРИПТАТА НА ХРАМ „СВ. СВ. ОНУФРИЙ, ДАМАСКИН И ВСЕХ МУЧЕНИКОВ ГАБРОВСКИХ“	
Пламен Димитров Атанасов, докторант, НХА, София	318
НОВИ ПЕРСПЕКТИВИ ПРЕД РЕЗБАТА. ЕДНА СЪВРЕМЕННА ХУДОЖЕСТВЕНА МЕБЕЛ	
Пламен Димитров Атанасов, докторант, НХА, София	325
ПОСТМОДЕРНО ИЗРАЗЯВАНЕ В НЕЗАВИСИМАТА СЦЕНА НА КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ	
Раймонда Веселинова Пейчинова, докторант, НХА, София	334
СЪВРЕМЕННИ ПЕРСПЕКТИВИ В РЪЧНО ПРАВЕНАТА АВТОРСКА ХАРТИЯ	
доц. д-р Ралица Емилова Мирчева, НБУ, София	342

ИГРАТА В КОНТЕКСТА НА ИНТЕГРАЛНОТО ОБРАЗОВАНИЕ	
гл. ас. д-р Рая Бончева Гайтанджиева, НХА, София	348
ОБРАЗ, ПРОСТРАНСТВО И ЗРИТЕЛ В КОНСТРУИРАНЕ НА ПРОИЗВЕДЕНИЕТО	
гл. ас. д-р Розина Методиева Макаеева, НХА, София	355
ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ПРИ ИЗГРАЖДАНЕ НА КЛЮЧОВА ИДЕЯ ЗА ГРАФИЧНА ВИЗИЯ И РЕКЛАМА НА ЗАВЕДЕНИЕ	
гл. ас. д-р Румен Атанасов Кожухаров, НБУ, София	371
ИЗКУСТВОТО В СПОРТНАТА ТРЕНИРОВКА НА ДЕЦА С АУТИЗЪМ	
Симеон Чавдаров Стоянов, бакалавър, НСА, София	381
ИНТЕРПРЕТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКАТА СРЕДНОВЕКОВНА ТРАДИЦИЯ В ТВОРЧЕСТВОТО НА МАРИН ВЪРБАНОВ В ПЕРИОДА 1974-1981 Г.	
Гергана Арсенова Минкова, докторант, НХА, София	386
МАГИСТЪРСКА ПРОГРАМА „ДЕТСКА СРЕДА – ИНТЕРИОР“ – ПОСОКИ И ЕКСПЕРИМЕНТИ	
доц. Теодора Николова Механгова, НХА, София	395
ПРОЕКТ „ИЗЛОЖБИ НА ДИПЛОМИРАНИТЕ ОТ НХА“. СЪЗДАВАНЕ, УПРАВЛЕНИЕ И УСТОЙЧИВОСТ	
Димитрина Антонова Спасова, докторант, НХА, София	405

Уважаеми членове на организационния комитет,
Уважаеми участници в конференцията,
Уважаеми гости,

За мен е чест и удоволствие да Ви поздравя по повод провеждането на Международната научна конференция „Дизайн и приложни изкуства 2025“, както и с предстоящото честване през 2026 г. на 130 годишния юбилей от създаването на Националната художествена академия.

Факултетът за приложни изкуства и дизайн, домакин на настоящия форум, се утвърди като водеща институция, за която проблемите на образованието не са само творческо, но и научно предизвикателство.

Вярвам, че разнообразието от научни доклади ще послужи за основа на един пълноценен научен дебат, на едно благородно сътрудничество между утвърдени имена и млади изследователи в областта на изкуството, представители както от чужбина, така и партньори на различни висши учебни заведения от България.

Уважаеми участници, убеден съм, че с Ваша помощ този форум ще стане отправна точка за нови актуални изследвания, стойностни дебати, обобщения и анализи, с които ще бъдат коментирани постигнатите резултати, но и ще се очертаят нови посоки в развитието на съвременните изкуства и дизайн.

Желая на всички участници в Международната научна конференция „Дизайн и приложни изкуства 2025“ успешна, ползотворна работа и нови научни достижения!

София, НХА
06.03.2025 г.


проф. д-р Арсен Минков
Декан ФПИД

ОТ „ЛУКСОЗЕН ЛАЙФСТАЙЛ ЗА ВСИЧКИ“ (МОДА ЗА МАСИТЕ) КЪМ УСТОЙЧИВИ, ЕТИЧНИ ПОСОКИ В СЪВРЕМЕННИЯ МОДЕН ДИЗАЙН, ИЛИ МОДАТА КАТО ИЗКУСТВО

проф. д-р Мариела Методиева Гемишева, Национална художествена академия, София



фиг. 1 Кадр от видео: Калин Серапионов

През 19.век, в преддигиталната епоха, модата успява да използва всички обществени, социални, културни, политически и икономически феномени, за да създаде и поднесе достатъчно различни, оригинални и комерсиални стилове.

В годините на цифровизацията – от началото на 21.век до сега, индивидът и неговият частен живот се разгръщат изключително в полето на социалните медии. Модата излиза от рамките на дефилето, от стерилната среда на професионалната фотосесия, загърбва дори луксозната хартия на лайфстайл списания и въвлеча субекта и неговото тяло в процеса на собствената му презентация, като създава т.нар. „греха образ“ (от англ. ез. – image garment). Така, в ситуацията на скоростно и клипово сменящи се тенденции, които изискват бързо произвеждани продукти, модата конструира индивида в модел, като го „преоблича“ на пръв поглед с лесно достъпни, но натоварени с препратки към 20.век стилове. С разнообразието на контекста се появява и съвременният еkleктизъм. Днес модата все още се произ-

вежда масово и се разпространява глобално. С увеличението на доходите, с модернизирването на комуникациите и появата на електронната търговия, драстично се променя поведението на клиента. Наблюдаваме едновременно импулсивни избори и очакване за ниски цени и лукс при поискване (от англ. език – on-demand). В частност съвременната бърза мода (от англ. език – fast fashion) продължава да бъде основно поле за социален, политически, икономически, дори природен феномен за изследване и експеримент.

Днес модата би могла да бъде проследена в следните параметри:

- От минимализъм и концептуализъм към еkleктика и производство на бърза мода. Демократизиране на модата и дигиталните медии.

- Модата и Ролан Барт: „написаната греха“ (от англ. език – written-garment), „грехата образ“ (от англ. език – image-garment), „реалната греха“ (от англ. език – real-garment)

- Бързата мода: *H&M*, *ZARA*...

- Край на ерата на звездните модни дизайнери и топмоделите. Поява на креативните директори.

Александър Маккуин за Живанши (A. McQueen for Givenchy), Том Форд за Гучи (Tom Ford for Gucci), Галиано за Диор (Galliano for Dior), Николас Хескюер за Луи Вюитон (Nicolas Ghesquière for Louis Vuitton), Раф Симонс за Живанши (Raf Simons for Givenchy)

Карл Лагерфелд – първи звезден дизайнер с колекция за масов пазар, 2005/6/7.

Запазване на идентичност и независимост – Дрис Ван Нотен (Dries Van Noten), А.Ф. Вангеворст (A.F. Vandevorst), Долче и Габана (Dolce And Gabbana).

Икономическото състояние на света в края на 20. и началото на 21.век е нестабилно и по тази причина маркетингът в модата надделява над приоритетното до този момент присъствие на дизайна. Това довежда до употребата на облекла, въдържани от необходимостта, а не фокусирани върху качеството. Налице е свръхпроизводство на финансово достъпни линии облекла. Вниманието на потребителите е насочено към брандове като *H&M*, *ZARA* и др. Пазарът е зает с големи количества облекла със средно качество на материалите и бързо отминаващ дизайн. Факт е доминантното присъствие на т.нар. бърза мода (от англ. език – fast fashion). Огромните количества серийни облекла (конфекция) имат своите отличителни черти. Цветовете изобилстват,

но все пак с лидер на розовото, в безбройни нюанси и различни материали. Напранчиво е присъствието на блясък в синтетичните материали: злато, сребро, бронз и всякакви впечатляващо ярки цветове. Сякаш идва краят на топ дизайнерите като свръхличности в модата, създаващи тенденции. В този период погледът на консуматорите е директно ориентиран към марката, а не към името зад нея.

На фона на тази свръхконсумация на грехи, все пак е факт впечатляващият креатив в проектирането на облекло. Изобилстват и нови форми на представяне на модния продукт, разположени на твърде деликатната граница между модата и изкуството. Модната греха става художествен обект (от англ. език – art object), а модният перформанс (ревю) се превръща в художествена акция (от англ. език – art fashion performance). Така модата, визуалните изкуства и съвременните театрални практики изграждат специфична хармония.

Преумора от употребата на модата (от англ. език – Fashion Fatigue)

Нов концептуализъм: автентичност (от англ. език – authentic)

Еко (от англ. език – ecological), етична мода (от англ. език – ethic & ethnic)

Индивидуализъм: в търсене на нова оригиналност и малките брандове

„Аксесоарът“: преобразяването от единствено моден в изключително успешен бизнес продукт

В началото на настоящото десетилетие продължава да съществува трайно мнение за модата като едно от периферните визуални изкуства. Странно е, че все още статутът на грехата е отхвърлен като изкуство, когато реално тя е най-успешният сбор от естетика, философски и психологически компоненти и е в най-интимна връзка с първоизточника и стандарт за всички естетически оценки на човешкото тяло и личността. В статия за музикалната и модната икона Лейди Гага от март 2016 г. критикът на New York Times Ванеса Фрийдман пише:

Дълго модата е била известна само с нейната елитарност, но тя се разглежда и сама се припознава като доведеното дете в света на изкуството и като по-малко стойностно творчество.

Подобно на много креативни начинания, модата като територия за творческо изследване и професионализъм,

все още се нуждае от валидация. Днес тя е изследвана от куратори, писатели и анализатори извън пределите ѝ. Дизайнерите я преоткриват, а хората я „инстаграмват“, мечтаят за нея, заимстват от нея, купуват я и я превръщат в златна мина. Модата винаги е била мощен глобален, социален и политически феномен.

Въз основа на тези последни анализи на състоянието на модата в световен мащаб и като моден дизайнер, дълго практикуващ на територията на концептуално-етичната мода и преподавател във фундаменталната дисциплина „Моден проект“ в Националната художествена академия в специалност „Моден дизайн“, бих искала да обърна специално внимание тук и сега на последните усилия за етичност и устойчивост в модната индустрия, които изследват не само етичните нагласи и потребителското поведение в модната индустрия, но и корпоративно-социалната отговорност в модния бизнес.

Темата за ролята на дизайнера в модната индустрия може да се превърне в подходяща теоретична основа за разглеждането на присъствието на дизайнера, на проектанта, на грехата, на модата изобщо, не само като творец, но и като компетентен медиатор на идеи, далеч по-значими от производството и продажбите. Защото модата не е само индустрия, маркетинг, тренд и дори не само културен феномен. Не е и само обект на потребление или възпитаване на добър вкус.

Както ролята на дизайнера като субект, така и грехата като обект не изчерпват идеята за съвременната мода. Тя е процес и синтез на знания за природните закони, колаборира с научните открития, тя е територия, където грехата не е просто греха, тя се превръща в изкуство, в културен код. Тя самата става субект, който възнува и възпитава. Отбелязвам този сегмент, не само защото темата резонира и в нашите търсения и практики в съвременните програми на преподаване в посока ролята на дизайнера като медиатор, учител, автор и съавтор.

Тази концепция дава повод да се формулира идеята за колективното съзнание, че дизайнерите не са само творци – индивидуалисти, или само преподаватели на вече утвърдени идеи и стандарти. Имаме основание да погледнем на присъствието на дизайнера – професионалист не само като на създател на модно изкуство, на прогнозист на тенденции и умел познавач на техниките на конструиране и производство, но и като на посланик

на идеи. В този смисъл когато работим в идейно съавторство – в колаборации с други дизайнери и/или колеги в различни сфери, обогатяваме самия продукт, помагаме за осъществяване и разпространяване на идеята за устойчивост.

Работейки по-близо до потребителите, дизайнерите може да анализират по-добре потребителските нужди и да им представят отчасти или изцяло персонализирано облекло. Потребителят може да бъде допълнително емоционално свързан с модния продукт, когато участва в неговото създаване и/или довършване, както и в неговото представяне и начини на употреба. Тази концепция е подходящ идеен фундамент за бъдещи изследвания в областта на устойчивата мода, които да допринесат за по-широк обществен дебат за ролята на модния дизайнер като основен творец/създател и медиатор в постигането на устойчиво развитие в модната индустрия.

И тук искам да отбележа още един съществен и значим сегмент, който попада в научната територия на конференцията, и смятам, че може да се разглежда и в развитие на неговия принос за етичните посоки в съвременния моден дизайн. Става дума за изследване и анализ на темата за поколението Z като генератор на устойчивостта в съвременната мода. Според мен именно модата може да се превърне в трансмисия между поколенията, а ролята на дизайнера в развитието на „модата в нейната модерност“ се проявява в осъществяването на прехода, в изграждането на моста между поколенията – като превод на историята и обективната реалност в модната индустрия на езика на *Gen Z*.

Надявам се този анализ да даде ново начало за все по-осезаемо присъствие на устойчиви етични практики не само в образованието, а и да провокира нови идеи за трансформиране на модната индустрия към по-устойчива и отговорна система, като стимулира иновациите, образованието и обществения дебат в областта на устойчивата мода.

Прилагам и важни проекти на бивши и сегашни студенти в специалност „Моден дизайн“, в които съвременните устойчиви практики са водещи. Креативен медиатор на проектите е проф. д-р Мариела Гемешева.

Biomorphic³ изследва взаимодействието между форма, тяло и пространство чрез модата като средство за трансформация. Целта на проекта е да разруши границите между скулптура и облекло, статично и подвижно, скрито и разкрито. Чрез деконструкция кубът се разпада, а неговите елементи се трансформират в носими форми, които съществуват като обекти в пространството. Това преосмисля концепцията за грехата не просто като покритие, а като активен участник в оформянето на идентичността.

В ролята на креативен медиатор Мариела Гемешева обогатява концептуалния слой чрез статичен обект, който създава контрапункт на динамичната трансформация.

Biomorphic³ е не просто визуален експеримент, а проучване на преходността на формата, на възможностите на материята да се адаптира и да придобива нови значения, поставяйки въпроса може ли формата да притежава личността.





фиг. 2 *Biomorphic*³ 2025 на Николай Божилов, Квadrat 500, Панорамна зала.
фото: Калин Серапионов

фиг. 3 *Пропорция на звука* 2022 на Николай Божилов в ONE GALLERY, SOFIA¹
фото: Калин Серапионов

¹ https://aroyolirphotographer.pixieset.com/biographic/?fbclid=IwY2xjawlpCsIleHRuA2FlbQIxMQABHtY09-KvuL9eINyDTTrKeWEhxEhEBTfgj5ATXhBHVRCknkKjclKlNW8BeMQ_aem_SuDxn9I4ccoTMBCISQuXfA



Пропорция на звука е своеобразна компилация от творческите търсения на Николай Божилов от последните години, в които вдъхновението му е в активна връзка между наука и мода, или по-точно – към съвременната устойчива мода. Проектът акцентира именно върху все по-голямата необходимост да разсъждаваме върху противоречивото настояще през призмата на науката.

В *Пропорция на звука* провокацията идва от физи-

ката и по-конкретно частта, която изследва силата на формите и пропорциите на звуковите вълни. Дизайнят на обектите се създава с т.нар. „конструиране чрез изваждане“ (от англ. ез. – Zero waste) – метод, който дава възможност за игра с функции и обеми, като звукът манипулира пространства и възприятията. Основните конструктивни елементи тук са кръг и линия, съвместяващи се с геометрията на механичните звукови вълни. Резултатът е серия от концептуални облекла-скулптури, които изследват пропорцията на звука в текстилен материал, така достигайки до потенциалната виталност на съществуването ни днес.

Други проекти с участие на студенти, специалност „Моден дизайн“, с креативен медиатор Мариела Гемешева, в които устойчивата, етична, мода е в центъра на изследванията, са:

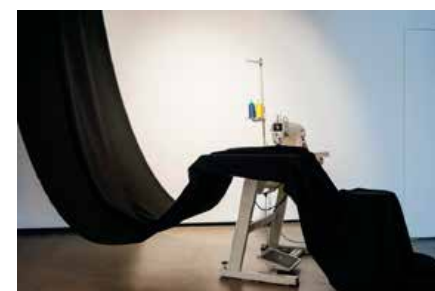
2024 – *Диалог в бяло* 2024 е моден проект на специалност „Моден дизайн“, Национална художествена академия, София и галерия *Гьоте-институт*, София.

Диалог в бяло 2024 във формата на моден перформанс и инсталация съществува едновременно като медия и като експериментално поле за представяне на съвременна мода, където облеклото е само провокативен обект. Обектите (облеклата) представляват ахроматични „петна“ в геометрични конструкции, изпълнени от рециклиран текстилен материал с оригинална авторска намеса. Осезаемата липса на тялото е едно своеобразно изследване на взаимоотношенията между личност и облекло и ефективен принцип за популяризиране на философията на т.нар. устойчива или бавна мода

Този проект е израз на целенасоченото отношение на авторите към така важното за нас съвременно, етично и екологичното облекло в 21. век.

Участват студенти от трети курс, специалност „Моден дизайн“, НХА:

Адриана Данкова, Ангела Делчев, Вероника Матева, Габриела Емилова, Димитър Батинков, Кристина Русева, Надя Узун, Невелин Иванов, Рая Байчева, Светослава



фиг. 3 *Пропорция на звука* 2022 на Николай Божилов в ONE GALLERY, SOFIA¹
фото: Калин Серапионов

¹ https://aroyolirphotographer.pixieset.com/biographic/?fbclid=IwY2xjawlpCsIleHRuA2FlbQIxMQABHtY09-KvuL9eINyDTTrKeWEhxEhEBTfgj5ATXhBHVRCknkKjclKlNW8BeMQ_aem_SuDxn9I4ccoTMBCISQuXfA



фиг. 4 *Диалог в бяло* 2024
фото: Владислава Григорова



фиг. 4 Диалог в бяло 2024
фото: Владислава Григорова

Петрова, Снежина Димитрова, Теодора Пенкова.

2020 – *Акция 20/2020*, моден търформанс на кате-
дра „Мода“, Национална художествена академия, София
и Чешкия център, София.

20 години специалност „Мода“ в Националната худо-
жествена академия и 20 нейни студенти след бакала-
върски и магистърски нива на образование представят
20 авторски силуета в 20 уникални модни концепции,
подчинени на динамично променящия се феномен МОДА
в устойчиви и етични практики:

Участват Александър Гергинов, Ани Йотова, Анто-
ния Пашова, Борислава Горанова, Боряна Николова, Боян
Петрушевски, Василена Габровска, Димана Видинова,
Елвира Томалевска, Иван Гинчев, Йелена Кесич, Николай
Божилов, Марина Младенова, Милка Александрова, Рафа-
ела Рафаелова, Радостина Клинкова, Росица Боршукова,
Стефани Тодорова, Теодора Спасова, Янчо Спасов.

Важен пример за присъствие на устойчива и
етична мода на наша територия е и последният
ми проект: *Изглеждам и съм 2024* в галерия Структура¹.

Проектът *Изглеждам и съм* (от англ. ез. – Appearance
and Being) е замислен като форма на представяне и
„консумация“ на концептуална мода извън традицион-
ната конвенция и функция на модния дизайн. Тук модата
присъства едновременно като медия и като експеримен-
тално поле, където облеклото е само средство за игра
със собствената личност или за своеобразно изследване
на взаимоотношенията между личност и облекло. Акци-
ята изследва устойчивата, или бавната, мода. Себепоз-
наването е основна функция и смисъл на съвременното
етично облекло.

Изглеждам и съм представлява търформанс или скулп-
турна композиция от живи модели, облечени в послед-
ната модна колекция на авторката от 11 силуета в
една единствена конструкция с име скафандър за ангели,
материал 100% коприна в ахроматична тоналност.

¹ <https://marielagemisheva.com/proekti/izglezhdam-i-sam>

Работата ми като моден дизайнер и артист е съчетание на два
подхода – този на класическия моден дизайн, който обръща внимание
на конструкцията на облеклото в неочакваното съчетание на матери-
алите, спецификата на аксесоарите, цялостния имидж и подхода към
подчертано скулптурната форма на облеклата или облеклото като
арт обект. Те не биха могли да бъдат носени по всяко време и на всяко
място.

Чрез композицията и динамиката в силуетите, дефилетата пред-
ставяват нещо повече от просто показване на утилитарни пред-
мети. За мен те се превръщат в пространствено и времево разгръ-
щане на структури и материали, създаващи усещането за „тръгнала на
разходка“ скулптурна изложба. (Лъчезар Бояджиев)

Водещ принцип е играта и употребата на разнообразни елементи
в дрехата, на форми и знаци от различни социални и културни прос-
транства, нанесени чрез нов хармонично-дисхармоничен дизайнерски
подход. Модата е употребена като съвременен феномен и е терито-
рия – преди всичко – за художествена дейност. (от каталога Self-
Portrait²)



фиг. 6 Кадр от видео: Калин Серапионов

² <https://www.nha.bg/bg/stranica/mariela-metodieva-gemisheva-prof-d-r>

Библиография

“Addressing the Century: 100 Years of Art & Fashion” (catalogue), Hayward Gallery, London, 1999.

“Breaking the Mode: Contemporary Fashion from the permanent Collection”, (catalogue), Los Angeles County Museum of Art, 2006.

“Fashion now, I-D selects the world’s 150 most important designers”, Taschen, 200 10. “Fashion now 2, I-D selects 160 of its favorite fashion designers from around the world”, Taschen, 2005.

Fashion Magazine—Beauty Tips, Fashion Trends, & Celebrity News. (n.d.). ELLE. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.elle.com/>.

Groninger Museum. (n.d.). Groninger Museum. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.groningermuseum.nl/>.

ISSEY MIYAKE EUROPE | Official Website – isseymiyake.com. (n.d.). ISSEY MIYAKE EU. Retrieved June 2, 2025, from <https://eu.isseymiyake.com/>.

Japan-Zone.com—Japan Travel Guide, Japanese Culture, Japanese Pop Culture, Japanese History, Japanese Girls, Japanese Guys. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.japan-zone.com/>.

Madra, B., 2005. “Hussein Chalatan. The absent presense”, Catalogue, 51st International Art Exhibition Venice Biennial. The pavilion of Turkey, A&B Communication.

Maison Margiela Official | Clothing, Shoes & Accessories. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.maisonmargiela.com/en-bg/>.

Mc Dowell, C. 2000. “Fashion today”, Phaidon.

Pavimenti in legno—Parquet | Stile, Feeling Wood. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.stile.com/>.

Superfuture® / For Global Shopping Experts. (n.d.). Superfuture®. Retrieved June 2, 2025, from <https://superfuture.com/>.

The Metropolitan Museum of Art. (n.d.). The Metropolitan Museum

of Art. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.metmuseum.org/>.

TIME Homepage. (n.d.). Time. Retrieved June 2, 2025, from <https://time.com>.

Trends reviews journals: Cell Press. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.cell.com/trends>.

Барм, Р., 2005. „Система на модата“, изд. Азата – А, София.

Еджинс, Т., 2000. „Краят на Модата“, W studio, Sofia.

Зелинг, Ш., 2000. „Мода. Векът на моделиерите“, изд. Konemann Verlagsgesellschaft (издание на руски език), Кьолн.

Маруела Методиева Гемешева, проф. Д-р—НХА. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.nha.bg/bg/stranica/mariela-metodieva-gemisheva-prof-d-r>.

„Пърформънс арт – изкуство на живото изтълянение“, сп. „Изкуство“, брой 9/1988, стр. 32-43.

Стойков, Л., 2006. „Модата е комбинация между занаят, продукт и изкуство“, сп. „Мода“, брой 99, стр. 66-69.

Стойков, Л., 2006 „Модата като изкуство или... за непреходното в стила на обличане“, сп. „Проблеми на изкуството“, стр. 34-39.

3D PRINTED SANITARY WARES FOR SPECULATIVE NEEDS AND FUNCTIONAL FICTIONS OF MINIMIZED WASTING WATER IN A SUSTAINABLE MARTIAN BATHROOM

Foteini Kolaiti PhD Candidate, Doctoral School, ASP
Wrocław, Poland

The project engages in speculative design research, envisioning Mars colonization through design prototypes that promote mindfulness about water conservation and renewable energy, fostering sustainable habits within a Martian shelter. In this paper two prototypes – Crateri Dentes and the Crematorial toilet are examined

Mars is not planet B and living conditions are not meant for humans. Yet, colonizing Mars motivates curiosity and inspires engineers and designers to develop innovative solutions in order to survive the harsh environment on the Red Planet. Toxic atmosphere, solar radiation, extreme temperatures, long-lasting sandstorms are some of the issues that force the creation of a shelter capsule rather than a utopia. However, there is water in iced form¹. And where water exists there is potential for life.

The research hypothesis of designing interior architecture and functional devices aims to resolve the daily challenges of using water in a Martian residency. The designing objectives of a Martian bathroom will be based on minimized water consumption, filtered and reused water, mandatory reduction of waste as well as renewable energy from organic waste. This research explores the implications of Mars colonization by examining the design of bathroom and household amenities with speculative functions, utilizing 3D printing² as a primary fabrication method. By conceptualizing and prototyping sustainable sanitary solutions, the study aims to propose ideal models for private living spaces in extraterrestrial environments. The project seeks to foster a more conscious approach to resource management³, particularly in terms of water conservation—a fundamental necessity for interplanetary habitation. Furthermore, the research aspires to stimulate technological advancements and investment in sustainable design principles that are equally applicable to Earth,

1 (Cabrol and Grin, 2018, p. 59)

2 (Wernier, 2020)

3 (Fisher, 2009, p. 28)

promoting ecological responsibility and innovative approaches to resource efficiency⁴.

Life on Mars is the state beyond space traveling. Inhabiting the Red Planet requires solutions designed especially for the life conditions framed by the Martian environment. The research on hydraulic and sanitary devices is based on already known systems with amplified sustainable credentials to achieve a more conscious use of water. Water on Martian terrain was detected by remote sensing technology. It is in iced form and is enough to cover the whole planet to a depth of 35 meters. Treated with chemical processes the Martian water could be filtered for safe consumption.⁵

Considering that launching of rockets for transporting materials to Mars is expensive, digital fabrication has a potential to be the method of the in-situ production of the Martian residency equipment. Targeting Martians to experience the equivalent design comfort, the procedure of 3D printing could deliver the sanitary hardware by using clay and kaolin resources and materials mined from the regolith of Mars and organic matter. 3D printing generates the production of an infinite number of goods by using one tool to build up prototypes developed under scientific research which won't be transported from Earth but they can be printable everywhere—even in extraterrestrial environment.

Overall, this research operates within the sphere of speculative design⁶, exploring sustainable solutions for Martian colonization with the aim of influencing ecological practices both in production and everyday living on Earth and beyond⁷. Focusing on the development of a resource-efficient and psychologically supportive Martian bathroom, the study employs 3D printing technology to create prototypes that minimize water consumption, promote closed-loop recycling, and eliminate waste. By merging speculative design with practical prototyping, it establishes an interdisciplinary framework that integrates space science, environmental psychology, and material engineering. The project investigates advanced sanitary solutions, renewable energy integration, and circular resource utilization, envisioning a future where sustainable design principles shape not only extraterrestrial habitation but also responsible resource use on Earth. Through collaborations with experts in 3D printing, environmental science, and space research, this study seeks to provoke critical reflection on

4 (Mason, 2015, p.5-42)

5 (Petranek, 2015, p. 40)

6 (Dunne and Raby, 2013, p. 1-6)

7 (Neukart, 2021)

sustainability, adaptation, and the cultural shift necessary for ecological resilience in extreme environments.

1. Crateri Dentales – A Sustainable Oral Care Set for Martian Living

The present study explores the development of 3D-printed sanitary devices designed to serve a sustainable Martian bathroom. This chapter introduces Crateri Dentales—a speculative oral care set designed to accommodate the constraints of water scarcity in extraterrestrial habitats. The Crateri Dentales set not only proposes an alternative method for daily hygiene but also stimulates critical reflection on resource consumption, sustainability, and the psychological adaptation⁸ required for life on Mars.

A Conceptual and Functional Approach

The hypothesis of living with limited access to water generates the need to re-evaluate the daily water waste in a domestic environment. EPA (Environmental Protection Agency) reports that by leaving the tap water running while brushing our teeth we can waste up to 30 liters of water daily and almost 9 tons yearly. What if we minimized the waste of water to zero? An oral care set of design items used with an environmental consciousness on water saving would decrease the disposal of water almost entirely.

During this research, the interest is centralized at a series of conceptual design objects – the sanitary devices associated with a moderated use of water in a bathroom facility on the first Martian residency. The motive is to design a sustainable Martian bathroom with profound focus on saving water during the daily habits of the first Martian users. Rating the enormous effort to map and mine ice from the regolith of the planet, we should question how we chose to use water in everyday life and how much we care about an imperishable future.

The first issue that the project is addressing is how to establish sustainable oral care in terms of water usage. The EPA reports that by leaving the tap running while brushing our teeth, we can waste up to 15 litres of water each time. When multiplied by two for brushing teeth twice a day, over the span of one month, we could waste up to 757 litres of water and almost 9 tons in one year. Crateri Dentales is both a functional solution and a speculative design exercise,

⁸ (Robinson, 2022 , p. 65-85)

emphasizing the need for sustainability in even the most routine aspects of daily life.

1.1 Mouthwash Cup

Prototype 1

Mouthwash Cup - 100 ml, 8 x 6 x 6 cm, ceramic, 3D printed, 2023.

The prototype is a 3D printed ceramic mouthwash cup that stabilizes the amount of used water during teeth brushing. It provides comfort to the oral care habit and motivates water saving in a Martian Sustainable Bathroom. The filament consists of porcelain and red clay rich in iron oxide⁹, materials which are found also on the Martian regolith. Designed to regulate water consumption during brushing, the mouth-flush cup functions as a reservoir, providing a measured amount of water for oral care. This mechanism encourages users to be mindful of their water usage and prevents excessive waste. In order to offer a solution to the problem of uncontrollable water use for mouth rinsing, I am suggesting the use of the mouthwash cup, which is the first prototype of the sustainable Martian bathroom. I have designed a 3D model of a cup with a capacity of 100mL. The cup is 3D printed with porcelain and stoneware red clay rich in iron oxide. It is used to moderate water waste and creates a pattern of regulated water use while rinsing the mouth cavity. The hypothesis of living with limited access to water generates the need to reevaluate daily water waste in a domestic environment. What if we minimize water waste to zero? An oral care set of design items used with environmental consciousness on water saving would decrease water disposal almost entirely.

1.2 Spittoons

Prototype 2

Dental Spittoon (A) – 400mL, 12 x 10 x 9 cm, ceramic 3D printed, 2023.

Dental Spittoon (B) – 400mL, 12 x 12 x 9 cm, ceramic 3D printed, 2023.

A spittoon is a portable object to store discarded liquids usually when they are spitted. It saves water and cavities during the oral care patterned process while the stored water can be fully recycled and reused for domestic use. The prototype serves a sustainable system of storing water in order to reuse it safely in a Martian residency. It is 3D printed and

⁹ (Zubrin, 2011)



Picture 1: The Mouthwash cup



Picture 2: Set of Mouthwash cups



Picture 3: Set of Spittoon A



Picture 4: Set of Spittoon B



Picture 5: Set of Spittoon B – design process

the filament consists of porcelain and red clay rich in iron oxide, materials which are found also on the Martian regolith.

The following prototypes that compose the oral care kit are two 3D printed ceramic spittoons, titled *Spittoon A* and *Spittoon B*, both with a capacity of 400mL. These two emerging objects serve the fictional function of spitting and collecting discarded water for reuse in domestic purposes such as plant watering or humidifying the interior ambiance. *Spittoon (A)* has an ergonomic shape to adjust on the facial area of the nose and mouth. Additionally, *Spittoon (B)* is portable and comes with a silicone lid that secures liquids temporarily. The speculative use of a spittoon as a vessel for disposed water after mouth washing conceptualizes the pattern of a functional receptacle from the past that was useful when interiors were missing bathrooms with sanitary devices. The Spittoons are 3D printed with porcelain and red stoneware clay rich in iron oxide, materials which exist also on the Martian ground. Crater Jezero on Mars is rich in clays while rover Perseverance observed evidence of flash flood.

Speculating the Oral Care in Space Habitats while performing Water Conservation

Space exploration introduces numerous technical and ecological challenges, with water scarcity being one of the most critical constraints. Life on Mars will demand extreme efficiency in resource management, as access to water will be severely limited¹⁰. In this context, even seemingly mundane activities, such as oral care, contribute significantly to overall water consumption. While often overlooked in broader sustainability discussions, personal hygiene habits represent an opportunity to develop innovative conservation strategies. *Crateri Dentes* addresses this issue by rethinking oral care in a way that aligns with sustainable living principles required for interplanetary survival.

Beyond its functional role, *Crateri Dentes* serves as a speculative design proposal, prompting discourse on sustainable water use and the ethical implications of resource depletion. The project underscores the potential consequences of overconsumption, positioning water as a precious and finite element. By drawing attention to the possible future discomfort

¹⁰ (Wanjek, 2020, p. 219-301)

of water scarcity, *Crateri Dentes* challenges contemporary habits and encourages a reassessment of conventional hygiene practices.

As humanity embarks on interplanetary expansion, the transition to a mindset of conservation becomes imperative. This project stimulates critical awareness by demonstrating how everyday routines must be restructured to align with environmental constraints. *Crateri Dentes* functions as both a practical design intervention and a conceptual tool for exploring the intersection of speculative futures, material sustainability, and human adaptation to extreme environments.

The Importance of Mindfulness in Resource Utilization

The integration of *Crateri Dentes* into the Martian bathroom reflects a broader philosophy of mindful consumption. By mirroring astronaut practices of using edible toothpaste and pre-measured water allocations, this proposal underscores the importance of intentional and responsible resource management. The necessity of such practices extends beyond Mars, offering valuable insights for sustainable living on Earth.

2. Crematorial Toilet, a Zero-Water Waste Sanitary Innovation for Martian Sustainability

Prototype 4

Crematorial Toilet, 50 x 26 x 23 cm
3Dprinted chamotte clay, copper sheets, ceramic fiber paper, furnace.

The *Crematorial Toilet*, an ultimately sustainable 3D printed ceramic toilet obtaining a firing chamber that burns the waste. The toilet combines traditional structural features with a furnace system that replaces the flush. The aim of the 3D printed toilet is to prevent water discard. In-situ digital fabrication will be ideal for creating final products using local resources to avoid expensive material transport on Mars. The use of copper sheets and ceramic fiber paper prevents heat waste during the firing process.

The Crematorial Toilet: A Zero-Water Waste Sanitary Innovation for Martian Sustainability

As humanity moves closer to interplanetary colonization,



Picture 6: The Crematorial Toilet

the question of sustainable living beyond Earth becomes increasingly urgent. One of the most critical aspects of extraterrestrial habitation is sanitation—an essential yet often overlooked challenge in space exploration. The idea of a 3D printed ceramic toilet with furnace, a speculative bathroom ware prototype, offers a groundbreaking solution to the issue of waste management on Mars. Designed as a zero-water waste sanitary device, this innovation not only reimagines the concept of space hygiene but also questions the status quo of terrestrial sanitation practices. The *Crematorial Toilet* is a novel concept that leverages advanced 3D printing technology¹¹ and durable ceramic materials to create a sustainable, water-free waste disposal system. Traditional toilets rely on large amounts of water for flushing, an unsustainable approach in space where water is a scarce and valuable resource. Instead, this novel device incorporates a furnace, eliminating the need for conventional plumbing and significantly reducing logistical challenges associated with waste management on Mars.

Water Conservation in Martian and Earthly Domestic Amenities

The importance of water conservation extends beyond space;¹² it is a fundamental concern for sustainable living on Earth as well. In both terrestrial and extraterrestrial environments, water should be treated as a precious resource that must be preserved to support an advanced and sustainable lifestyle. The *Crematorial Toilet* pioneers this principle by offering a zero-water waste sanitation solution, setting an example for future domestic amenities both on Mars and on Earth. As we innovate for space habitation, we should also integrate these water-saving advancements into everyday life, ensuring that sustainability remains a core principle of technological progress. On Earth, toilets account for a substantial percentage of household water consumption. However, in extraterrestrial environments, water is a finite resource that must be carefully conserved. By eliminating water-based flushing mechanisms, the *Crematorial Toilet* ensures zero water waste, making it a game-changer for sustainable sanitation in space. Additionally, by integrating a thermal disposal system, waste is efficiently incinerated, further minimizing the need for complex waste recycling processes. This approach not only conserves water

¹¹ (Keep, 2020)
¹² (Weir, 2010, p. 5-18)

but also aligns with broader sustainability goals essential for long-term space colonization.

Merging Artisan Craftsmanship with Cutting-Edge Technology

This prototype represents the merge of an artisan concept with advanced technological implementations. Its 100% 3D printed ceramic¹³ body ensures precision and durability, while the molybdenum heating element, temperature sensor, DIP controller wiring system, and electric energy operation provide state-of-the-art functionality. The combination of chamotte clay and copper sheets effectively blocks heat escape, while ceramic fiber paper enhances thermal efficiency. The result is a sophisticated system that incinerates waste into ashes, transforming organic matter into a form that aligns with renewable energy principles. This innovative idea redefines sanitary ware, shifting from a system that once used perfectly clean water for waste disposal to one that promotes sustainability through advanced materials and energy efficiency.

Performance Comparison Table: This table highlights how the Crematorial Toilet balances energy efficiency, sustainability, and waste reduction while being adapted for Martian conditions.

Feature	Crematorial Toilet	Traditional Incineration Toilet	NASA Space Toilet
Waste Disposal Method	High-temperature cremation (500°C)	High-temperature incineration (540–760°C)	Vacuum suction and freeze-drying
Energy Source	Electric heating element (PID-controlled)	Propane or electric incinerator	Vacuum pump and airflow system
Combustion Efficiency	Expected near-complete combustion (~90-95% waste reduction)	95-98% waste reduction	No combustion (stored in containers)
Odor Control	Sealed chamber with ventilation	Exhaust and catalytic converter	Air filtration and vacuum containment
Energy Consumption	Moderate (~1.5–2 kWh per cycle)	High (~3–4 kWh per cycle)	Low (mainly for vacuum system)
Water Usage	None	None	Minimal (wipes, urine processing)
Material Durability	3D-printed ceramic and metal	Stainless steel chamber	Lightweight polymers and metal
Sustainability	Reduced waste, ash can be repurposed	Requires fuel, produces emissions	Waste is stored, not reduced
Application Suitability	Speculative Martian habitats, resource-limited environments	Off-grid, RVs, remote locations	Microgravity environments

¹³ (Keep, 2014, p. 32-36)



Picture 7: Parts of the Crematorial Toilet.



Picture 8: Design process of the Crematorial Toilet



Picture 9: The scientific experiment proving the functionality of the speculative prototype of the Crematorial Toilet

Questioning Transplanetary Sustainability

Beyond its practical benefits, the *Crematorial Toilet* serves as a speculative prototype that challenges our perception of sustainability beyond Earth. As humans venture into space, we must rethink our approach to basic necessities, adapting technologies to fit extreme environments. This toilet exemplifies how innovation can drive new standards of efficiency and self-sufficiency, encouraging deeper discussions on the future of transplanetary sustainability. The shift away from water-dependent sanitation represents a crucial step in redefining human adaptation to new frontiers. The 3D printed ceramic toilet with furnace is more than just a sanitation device—it is a visionary reimagining of how humans can thrive beyond Earth. By challenging the status quo of water-based waste disposal, this speculative prototype highlights the need for sustainable, high-efficiency solutions in space colonization. As we prepare for future settlements on Mars and beyond, innovations like the *Crematorial Toilet* will play a vital role in ensuring a viable and resource-efficient existence for humanity in extraterrestrial environments. Furthermore, by embracing these principles on Earth, we can move toward a future where advanced technology and sustainability are seamlessly intertwined.

Bibliography

- Cabrol, N. A. and Grin, E. A. (eds.), 2018. *From Habitability to Life on Mars*. Amsterdam: Elsevier.
- Wanjek, C., 2020. *Spacefarers: How Humans Will Settle the Moon, Mars, and Beyond*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Weir, A., 2010. *Packing for Mars: The Curious Science of Life in the Void*. New York: Crown Publishing.
- Zubrin, R., 2011. *The Case for Mars: The Plan to Settle the Red Planet and Why We Must*. New York: Free Press.
- Warnier, C., 2014. *Printing Things: Visions and Essentials for 3D Printing*. Berlin: Gestalten.
- Keep, J., 2020. *A Guide to Clay 3D Printing*. [self-published].
- Keep, J., 2014. "The Fourth Way." *Ceramic Review*, 270, pp.32-36.
- Mason, P., 2015. *PostCapitalism: A Guide to Our Future*. London: Allen Lane.
- Neukart, F., 2021. *Towards Sustainable Horizons: A Comprehensive Blueprint for Mars Colonization*. [online] Available at: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844024022114>> Heliyon [29 February 2024].
- Petranek, S., 2015. *How We'll Live on Mars*. New York: Simon & Schuster.
- Robinson, K. S., 2022. *The High Frontier: An Easier Way to Colonize Mars*. New York: Orbit.
- Fisher, M., 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester: Zero Books.
- Dunne, A. and Raby, F., 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. London: Massachusetts Institute of Technology.

EXPERIMENTATION IN APPLIED ARTS: A CASE STUDY ON MOLD REUSABILITY IN GLASS CASTING

Meta Mramor, PhD Candidate, The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław, Poland

Introduction

As a former student of Bachelor's and Master's in Applied Arts, I have noticed that glass practitioners, including myself, are reluctant to experiment due to the high financial costs of the experimental process, which rarely brings positive results in the short term. However, experimentation is a long-term process¹ and should be integrated into our practice's development, despite the awareness that it may or may not yield useful results. By this, I do not mean that experimentation should be made financially worthwhile, but rather that we should recognize its beneficial impact on the design and artistic process—helping us understand the material more deeply and enhancing the connection between the creator and the material.

Main text

Experimentation is not only important for discovering new knowledge, “*including new approaches to practice and performance*,”² but also for its motivational characteristics and for increasing learning ability³. Although an artistic experiment, compared to a scientific one, is not always controlled or repeatable by others⁴, the findings of its benefits could be applied to the Applied Arts sector and considered when deciding whether to include an experimental approach in one's practice.

Before starting an experimental journey, it is important to have a clear vision of what will be researched and the intention behind it. This does not necessarily mean researching a technique⁵, which is often the case within the

glass community, but can also refer to content alone⁶. If the goals of testing are unclear, there is a high likelihood of not knowing what to do with the results or even how to start preparing the tests in the first place. A clear purpose for an experiment will justify all the energy invested in the process. Moreover, it will also be easier to explain its nuances to others.

Failing is part of the process. Sooner or later, unsuccessful attempts will occur, but they should not be a reason to stop trying. Errors can be discouraging, yet they play an important role in getting to know the material. The more you know what does not work, the more you understand what could work. The trial and error method, also known as the Edisonian approach, is a process of solving practical experimental problems through blind testing, which, in some situations, might be the only way to begin⁷. There are many experimental techniques, and the goal is to find the one that best meets your needs. It is also worth mentioning that sometimes experiments with materials, such as glass and ceramics, cannot be repeated due to changes in structure during firing and external factors, such as the choice of kiln, position in the kiln, amount of work in it, and outside temperature. This leads to one-of-a-kind results that offer potential for creative research as well.

Furthermore, research requires a systematic approach, particularly in terms of documentation, to ensure that the experiment can be repeated, at least to some extent. In 10 years' time, you may be presented with the opportunity to utilize all available resources and recall a groundbreaking idea you once had. Fortunately, you took detailed notes and documented the process, enabling its continuation. Personally, I employ various forms of documentation, not only because I may be unable to read my handwriting later, but also because certain observations and thought processes are more effectively conveyed through mediums such as photographic material, audio-visual recordings, sketches, or even material samples. Each form of documentation preserves the memory of an experiment in a unique way; each technique, through its respective lens, offers distinct interpretations of the same results. In this manner, additional testing leads to new divergent paths, fostering a variety of ideas for future exploration.

1 KUMAR, R., n.d. Experimental Method: Advantages and limitations. In: *Psychology Honours: B. A. Part- I Honours Paper I, General Psychology*, [Viewed 20.02.2025]. Available from: <https://rrscollegemokama.ac.in/study-material/1572486481experimental%20method.pdf>

2 CRISTPIN, D. M., 2014. Of Arnold Schoenberg's Klavierstück Op. 33a. In: Schwab, M. (ed.), *Experimental Systems: Future Knowledge in Artistic research*, pp. 71.

3 SOARES, B. C., CASTELHANO DE CAMPOS, M. E., THOMAZ, J. R., DA CRUZ PEREIRA, G., ROEHRS, R., 2017. The importance of experimentation in the teaching of sciences to elementary school. In: *Revista Monografias Ambientais*, pp. 2.

4 ATTRIDGE, D. (2018). What Do We Mean by Experimental Art?. In: *Angles*

5 BIPPUS, E., *Artistic Experiments as Research*. In: Schwab, M. (ed.), *Experimental Systems: Future Knowledge in Artistic research*, pp. 121-123.

6 ATTRIDGE, D., 2018, pp. 6.

7 WILLS, I., 2019. The Edisonian Method: Trial and Error. In: *Thomas Edison: Success and Innovation through Failure*, pp. 16.



Figures 1 & 2 Process of experimentation in building casting molds and intermediate results (Photo credits: Meta Mramor).



Figure 3 The layering process consists of three parts: firstly, positioning discarded cardboard rolls that serve as a frame for the glass powder; secondly, alternately applying glass powder and sand to create a stalagmitic shape; and thirdly, positioning the outer metal mold, which holds the mixture of sand and glass in place and prevents it from shifting during firing (Photo credits: Meta Mramor).

Conclusion

Experimentation should be a natural part of a creator's work. Dedicating one day per week to this practice—approaching it as an enjoyable activity without pressure—can be highly beneficial, as the worst outcome is simply failure. Failure, however, should not stem from a lack of bravery to take risks and conduct the experiment that you've been wanting to pursue for the past three years but never had the time or resources to do. Everything is possible; one just needs to recognize the long-term benefits of experimentation. Much like in sports, a single workout will not make you an athlete, but consistent, regular practice will bring you closer to that goal.

Case study

As a student, I engaged in experimentation frequently, although at times it was not well-received by the academy due to the high energy costs associated with kiln usage. On occasion, I even hid some of these tests or defended them as an integral part of a student project—though they were not directly linked to a specific project, they were connected to a broader, peripheral idea I wished to explore. While some of these ideas were quickly forgotten, a few were further developed and incorporated into my future practice. One such 'successful student attempt' was the exploration of creating reusable molds for glass casting from recycled materials, with the goal of reducing the excessive waste generated by one-time-use plaster-silica molds⁸.

At that time, I was working as an intern in the Department of Glass Art at the Estonian Academy of Arts in Tallinn, where I became acquainted with the process of recycling glass—grinding discarded glass into powder and using it as a material for casting, both for open and closed casting. The knowledge of recycling glass⁹ inspired me to consider how the entire process of glass casting could be made more sustainable, eliminating the need for traditionally discarded plaster-silica molds. My goal was to find substitute materials for creating molds for closed casting that could be reused in additional kiln firings.

⁸ Plaster-silica molds can be crushed into pieces and added to the mixture of a new plaster-silica mold to strengthen the mold's structure during kiln firing. However, unused new silica and plaster still need to be used, so the entire process is not fully recyclable (Author's note).

⁹ OSENG-REES, T., DONNE, K., 2015. Innovation and development of a new recycled glass material. In: *Glass Technology: European Journal of Glass Science and Technology Part A*, Vol 56, Issue 2, pp. 43-51.

After initial attempts using pure silica powder as a separator, discarded toilet rolls as shape holders for glass powder, and a ceramic flowerpot for outer support, I recognized the potential in this approach to mold construction. However, I wanted to test whether this system would also work for larger-scale objects. Since I could not find a discarded flowerpot large enough, I used discarded metal tubes for the outer support. Although the metal tubes began to peel slightly after each firing due to exposure to high temperatures, the results were promising.

The resulting collection, titled *Growth* (2024), was showcased at the *Venice Glass Week 2024* in September, and the process was presented at the *Mikser Festival: Ghost Project 2024* in Belgrade last May.

Overall, the experiment was successful, as I was able to use pure powdered silica, silica sand, and metal tubes in repetitive firings, which was my primary objective. However, further research is needed regarding time efficiency, as the cleaning process can be extremely time-consuming. Due to the uneven and textured surface of the glass, the most effective cleaning method involves using an air compressor, a brush, and, in the final stage, water. This entire process can take several hours for a small sculpture, which makes it significantly longer compared to the conventional plaster-silica mold technique. Another important factor to consider is safety. Since silica powder is carcinogenic, it is essential to wear an appropriate safety mask and ensure proper ventilation during the process.

Through this case study, I aimed to demonstrate how a simple, seemingly inconsequential test can lead to the development of a larger project. During the experimentation phase, I was not fully aware of the potential that research on reusable molds could have; only after several months, when I reflected on it more and discussed it with colleagues, did I realize it was a field worth further exploration. I hope to encourage others to continue exploring the possibilities that artistic glass offers—not only in terms of technological aspects, as exemplified above, but also in considering broader possibilities beyond the material dimension.



Figures 4 & 5 After firing in a glass kiln, the glass powder turns into a solid structure that can stand on its own. The outer metal mold and sand are removed and reused to produce the next object (Photo credits: Meta Mramor).



Figure 6 Meta Mramor, Growth, float glass, pate de verre, dimensions vary (Photo credits: Eleonora Radke).

Bibliography

ATTRIDGE, D. (2018). What Do We Mean by Experimental Art?. In: *Angles*.

BIPPUS, E., Artistic Experiments as Research. In: Schwab, M. (ed.), *Experimental Systems: Future Knowledge in Artistic research*, pp. 121-123.

CRISTPIN, D. M., 2014. Of Arnold Schoenberg's Klavierstück Op. 33a. In: Schwab, M. (ed.), *Experimental Systems: Future Knowledge in Artistic research*, pp. 71. KUMAR, R., n.d. Experimental Method: Advantages and limitations. In: Psychology Honours: B. A. Part- I Honours Paper I, General Psychology, [Viewed 20.02.2025]. Available from: <https://rrscollegemokama.ac.in/study-material/1572486481experimental%20method.pdf>

OSENG-REES, T., DONNE, K., 2015. Innovation and development of a new recycled glass material. In: *Glass Technology: European Journal of Glass Science and Technology Part A*, Vol 56, Issue 2, pp. 43-51.

SOARES, B. C., CASTELHANO DE CAMPOS, M. E., THOMAZ, J. R., DA CRUZ PEREIRA, G., ROEHRS, R., 2017. The importance of experimentation in the teaching of sciences to elementary school. In: *Revista Monografias Ambientais*, pp. 2.

WILLS, I., 2019. The Edisonian Method: Trial and Error. In: *Thomas Edison: Success and Innovation through Failure*, pp. 16.

ЕКРАНЕН ДИЗАЙН. СЪЗДАВАНЕ НА ВИЗУАЛЕН ОБРАЗ ЗА ФИЛМ, ПО СЦЕНАРИЙ, ОСНОВАН НА ЛИТЕРАТУРНО ПРОИЗВЕДЕНИЕ. ПРЕВОДАЧ НА ВИЗУАЛЕН ЕЗИК

Ванина Атанасова Гелева, докторант, Национална художествена академия, София

Извличането на образ от обективната реалност, т.е. наблюдението на съществуващи обекти, действия и явления от заобикалящия ни свят, посредством личния ни опит или позовавайки се на чужд такъв е един от основните подходи, използван от сценографа, при изграждането на концепцията му за даден проект.

В зависимост от нагласата, стила на работа и необходимостите на филма той иницира серия проучвания с историческа, географска, социална, психологическа конкретика. За повечето от темите този подход е наложителен като фундамент, над който впоследствие се надгражда авторското художествено интерпретиране на избраната част от реалността. Правилото от общото към частното важи в подгреббата, степенуването по важност, сила и време на присъствие върху лентата на избраните от сценографа елементи. Дедуктивното мислене е основен компонент на логическото мислене, използва се при решаване на проблеми, вземане на решения и критичен анализ. Това е метод на разсъждение, базиран на основни принципи или предпоставки, с цел да се направят конкретни заключения или прогнози по логически път. Данните от този тип изследване на реалността създават конструктивната основа при избора и допускането на дадености от заобикалящата ни среда. Превръщането им в образи от конкретна творба е следващият етап от работата на художника.

Разглеждайки сценографското решение като част от филмовото произведение, трябва да се отбележи че всички дейности, извършени в посока на извличането на точния образ трябва да бъдат съотнесени към останалите части (сценарий, актьорска игра, операторска работа, музика, монтаж, продукция и т.н.) Хармони-

ята между отделните части, обикновено е предварително зададена цел още в ранната подготовка на филма и осъществяването ѝ по верен за проекта начин, е приоритет и отговорност най-вече на режисьора.

Когато филмът е на етап подготовка и стартират творческите огледи, свързани с избора на места за снимки, възможности за додекориране и строеж на декори, отговорността на сценографа е наблюдение и анализ на съществуващите обекти по силата на всички принципи, касаещи композиция, колорит, обем, наситеност, интензивност, внушение. На базата на този анализ се изгражда визуалното съдържание на бъдещия образ. Заедно с останалите от творческото звено на екипа се изследва дали е подходящо мястото за конкретните търсения. Как и колко трябва да се надгради, за да добие точното излъчване необходимо за филма.

Освен в многообразието на реалността богат извор на образи е изкуството в най-широките му проявления, послания и форми.

Вековното натрупване на образност и интерпретиране на кръговрата на живота в светлите и тъмните му проявления на човешкото съществуване е основна посока на търсене и намиране на нова образност, особено за определени филмови жанрове, в които заобикалящата реалност е малко или никак застъпена в темата на филма, а от там и във визията му.

Това автоматично означава, че образността става фикция, а корените на вдъхновение се търсят в други фикции на наложени или пък нечувани и невидяни произведения на изкуството.

В изкуства като музика, скулптура, живопис, литература, фотография, архитектура има общи изразни средства, например композиция (от лат. ез. -- compositio – съставяне, подреждане). Това е общовалиден термин, който характеризира произведенията от различни изкуства спрямо конкретиката и спецификата им.

Според Айзенщайн в *Неравнодушната природа* най-важният и сложният въпрос на филма е проблемът за изобразяването и отношението към изобразеното. Например тъгата е конкретна, сюжетна, има носители, когато персонажът е тъжен; има потребители, когато тъгата е представена по такъв

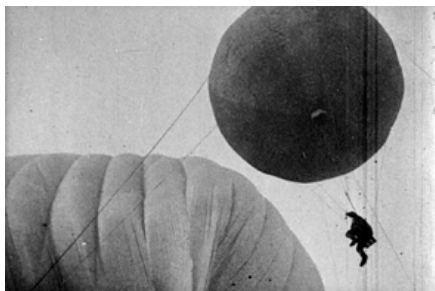
начин, че зрителят също да се чувства тъжен. Композицията е едно от най-ефективните средства за изразяване на тази връзка. Въпреки че тази връзка се постига не само от композицията и не е единствената нейна задача. И веднага възниква въпросът за методите и средствата, с които изображението трябва да бъде обработено, така че едновременно с това, което показва, да изрази какво чувства неговият автор към него и как иска зрителите да възприемат, усетят и почувстват изобразеното.

Дидро извежда композиционните принципи на вокалната, а по-късно и на инструменталната музика, от основите на интонацията на живата емоционална човешка реч (и в същото време от възприеманите от него звукови явления на заобикалящата природа).

По същия начин кинематографията изгражда своите структурни ходове и сложни композиционни конструкции на основата на взаимната игра на човешките чувства, на основата на човешкия опит и действия.

Чрез анализ на две творби от различни изкуства през призмата на композицията им е възможно да бъдат сведени до чистотата на математическо уравнение в основните си характеристики – ритъм, баланс, контраст, наситеност, обем, симетрия и др. Вероятно ще се наблюдава едно и също внушение, когато някои от изброените параметри съвпадат или са подобни. Този анализ е градивен, когато темата на едното произведение е попълнена с темата на другото, в случая разглеждаме филмовото произведение. Тогава части от първото биха могли да захранят извличането на образ, когато бъдат преведени на визуален език.

Според Ноел Карол (2015) Над половината от всички фантастични филми, създадени през 20. век след 1920 г., са адаптирани по пиеси или романи. Някои формули започват да се затвърдяват, за да се улесни преработването на литературата в движещи се картини. Адаптацията се е смятала за естетически непълноценно упражнение, тъй като повечето такива филми просто илюстрират класиката или прекрояват литературен текст, докато той съответства на стандартната кинематографична практика. Конкретните качества, съдържащи се в оригинала често се губят в такъв процес. Някои



филми и режисьори обаче са постигнали естетиката си, като са приели литературността на оригинала и след това са я сблъскали с технологията и методите на киното (*Жената на френския лейтенант*, 1981; *Адаптация*, 2002; *Карол*, 2015).

Много режисьори са изследвали литературата по почти документален начин. Изкуството на *Die Marquise von O.* (1976) на френския режисьор Ерик Ромер например уместно изразява литературната чувствителност на романтичната иронична творба на Хайнрих фон Клайст. От друга страна, по-малко приключенските високобюджетни адаптации прекрояват литературните произведения, на които са базирани, в конвенционални „холивудски“ филми, както някои критици отбелязват в *Out of Africa* (1985) на Сидни Полак. Деликатната и променяща се чувствителност на главния герой, очевидна в прозата на оригинала, не е отразена в традиционното, макар и грандиозно представяне на филма.

В книгата *Уловеното време* Андрей Тарковски анализира опита от дипломния си филм *Иваново детство*, чийто сценарий е базиран върху разказа на Владимир Богомолв „Иван“. На кратко – Тарковски отбелязва, че не всяка проза може да се пренесе на екран. Има произведения, в които авторът е създал здраво свързани компоненти, точен литературен образ, дълбочина на характеристиките, чудесна композиция и въздействие на книгата, от страниците, на която ясно прозира неповторимият характер на автора ѝ, че желанието да бъде екранизирана може да възникне само у човек, който едновременно презира и киното и художествената проза. Но има и такива литературни произведения, силни като идеен замисъл, здрава конструкция, своеобразна тема, които като че не се занимават да разработват естетически идеите, които се съдържат в тях. Когато бъдат екранизирани биха могли да придобият онова чувствено напрежение, което може да превърне идеите им в истински, потвърдени от живота, външно статични характерни, но вътрешно напрегнати от енергията на завладялата ги страст. Изкуството е процес на познанието, сходен с науката и философията. Поетът Арсений Тарковски, бащата на Андрей, е казал за филмите му: „не филми правиш ти, това е друго, това е жива

поезия, това са стихове в образи“.

Едно от големите предизвикателства пред екранното изкуство е предаването на вътрешни преживявания и чувства на персонажа. Преминат ли от вътрешността навън, преобразувани в действие, тяхната сила намалява. Това са моментите, в които изразните средства преминават в друго пространство, пространството на чувствата. Похват, който големият майстор режисьор и художник Тарковски с лекота и сила на въздействие прилага във филмите си. Както самият той казва за себе си (в документалния филм *Андрей Тарковски. Киното като молитва* 2019 г., режисиран от сина му Андрей А. Тарковски), силно влияние върху цялостното му творчество, нагласата към изкуството и света оказва поезията на баща му. Посланието от автора към зрителите на филма, отправено чрез предизвикване на определени чувства, изисква възприемане чрез сетивата по същия начин, този на чувствата. Пътят, по който художникът принуждава зрителя да възстанови цялото от отделните части и да измисля повече, отколкото е казано буквално, е единственият път, който поставя зрителя наравно с художника в процеса на възприемане на филма.

Поетичната форма на свързване прави зрителя активен, превръща го в съучастник при разпознаването на живота, като не използва готовите изводи на сюжета и категоричното насочване от автора, а разполага с онова, което му помага да търси дълбокия смисъл на изобразяваните явления. Това според Тарковски е начинът, който придава на изкуството вътрешна сила, която позволява да се „възриви“ материалът, от който е създаден образът. Такъв художник може да види характера на поетично-организираното битие, да види отвъд границите на праволинейната логика, да предаде особената същност на фините връзки, дълбоките явления от живота. Достоверността и вътрешната истина не са само във фактите, а и във вътрешното пресъздаване на усещането.

В изследването си, наречено *Andrei Tarkovsky's Poetics of Cinema* 2010, Томас Редууд разглежда зачитането от страна на Тарковски на специфичната природа на киното в разработването на алтернатива на „литературно-театрал-



Избрани кадри от филмите на Андрей Тарковски: Андрей Рубльов 1966, Огледало 1975, Сталкер 1979, Носталгия 1983, Жертвоприношение 1986

ния принцип на драматургично развитие“ чрез „метод на съдържание, произтичащ от психологическото състояние на човешкото съществуване“. Тази образност би могла да бъде предадена и възприета чрез чувствената сетивност много повече отколкото чрез аналитичност. Тарковски заявява нежеланието си филмите му да бъдат анализирани, вместо това препоръчва да бъдат приети като преживяване. Сравнява това приемане с начина, по който децата възприемат света. Няма начин произведение на изкуството да бъде анализирано без да бъде разрушено.

Според Андрей Арсениевич Тарковски зрителят гледа филм, за да добие допълнителен житейски опит, защото киното, както никое друго изкуство, разширява, обогатява и концентрира реалния опит на човека, като в същото време не само го обогатява, но го прави по-дълъг благодарение на съпреживяването. Създаването на филм е „скулптура на времето“, трансформира го, контролира преживяванията на зрителя – контролира чувството за реалност, задълбочава го и го засилва.

Киното има универсален език на изображения, който може да се възприема независимо от националност, пол или културен произход.

Дълбокото преживяване на едно осем месечно бебе, свързано с тежката, емоционална раздяла с майката, разказано брилянтно чрез средства на литературата в романа *Майките* на Теодора Димова, е на пръв поглед невъзможно да бъде предадено на екран в силата на съпреживяването, което получава читателят, докато пред него се разгръща прозата. Героят няма вербални умения, което изключва възможността да предаде преживяването си чрез реплики. Не взаимодейства с други персонажи, което прави невъзможно чувствата му да бъдат предадени чрез другите.

Възниква задачата разтърсващото преживяване, постигнато чрез литературни средства, да бъде преведено на визуален език по възможност със същия интензитет и мощ, с които е написано.

Предстои създаването на серийно екранно произведение по романа, в което съм част от екипа като сценограф. Имам щастието и възможността да общу-

вам директно с авторката и да проверявам автентичността на твърденията и идеите ми с източника.

На първите дискусии, които са на етап писане на сценарии, търсене на стилистика, посока, послание, събиране на основния екип, участват авторът, главните сценаристи, продуцентите, режисьорът и сценографът. Всеки един от изброените споделя първите си усещания, впечатления и разсъждения след прочитането на романа. Сценаристите ни запознават с основната линия в сценариите, начина и средствата на разказване, които са много различни от тези в прозата.

В *Майките* има два отчетливи плана, два преплитащи се свята, като персонажите от паралелните реалности имат взаимодействие помежду си и това е основната линия на предаване на посланието.

Единият свят е разказан в разпознаваема, на пръв прочит позната реалност, разкриваща ситуации на седем деца, произлизащи от токсични семейства. Изграден е с действие, диалози, ясно представяне на характеристиките, причинно-следствена логика. Това са градивни материали, близки до тези в киното.

Начинът на писане в целия роман задава присъствието на втория план, събужда несъзнатото, сетивността и чувствата у читателя. Чисто литературният метод, чрез който посланието на автора достига до различни нива на въздействие и възприемане у читателя трябва да бъде осъзнат и преработен за средствата на киното, като се запазва общото между тях, събуденото чувство и автентичността на преживяването. Позовавайки се на изследванията на Тарковски бих потърсила мощния заряд от енергия във формалната статичност, тишината, празнотата, отварянето на пространства, различаващи се от логическите, отключващи въображението и сетивността на автора и зрителя.

В паралелната линия, накратко линията на подсъзнанието, персонажите са митични, характеристиките им препращат към вечното, високото, дълбокото. Изградени са архетипно, едро, обобщаващо.

Граничната зона, там където героите се срещат и контактуват помежду си, това е основната среда, която задава визуално-смысловото решение, най-яркият доминиращ и определящ образ, основният за визията

ключ. Резултатът трябва да бъде ясен в пространствената си форма, защото киното бораби с конкретност, свободен, дишащ и светъл, защото оптимистичните нотки в романа са съсредоточени в тази линия – митичен, дори Божествен в диханието и заряда си.

Уравнението предхожда решението.

Свеждането до уравнение на основните параметри в романа – конструкция, ритъм, големина, дълбочина, ширина, гама, послание, метод на изграждане, линия на героите – е един възможен начин за верен превод на чувства, възникнали от прозата към чувства при възприемането на образи.

Проверка на автентичността на всяка стъпка.

Внимателно и осъзнато започва превод на полученото уравнение от поантите в романа в уравнение, изградено от визуални инструменти. Посоката е една и съща за всички изкуства, от общото към частното, от едрото към дребното, от фона към детайла.

Едно от възможните решения за предаване на ужаса от бездната, отваряща се при напускането на майката у седем месечното бебе с чисто пространствени средства, е конструирането на пространство със следните параметри.

Дълбочина в кадъра, която да позволява дългото отдалечаване на гърба на фигурата на майката в помещение тип коридор (вестибюл), проследено от субективна гледна точка на детето, в скута на непозната жена на преден план. Силуетът се отдалечава и смалява едновременно.

От двете страни на коридора има две врати, от едната излиза човек, с който майката се спира за миг да говори, човекът влиза в друга врата, силуетът остава отново сам, за миг статичен. „Ще се обърне ли, ще ме погледне ли, ще се върне ли?!“

„Не“. Продължава да се смалява в посока, обратна на детето и зрителя.

В дъното на коридора има светлина от отвор на изходна врата. Това дава оптическа възможност силу-

етът да губи ясните си очертания, размивайки се в светлината, когато достигне края на интериора и да „изчезне“ в нея. „Погълната“ от светлината, майката избледнява, пространството остава празно, секунди, бяла гилотина, вратата се затваря.

Изборът на субективна гледна точка дава възможност за съпреживяване от страна на зрителя на чувство или състояние на героя. Поглед през неговите очи. Под този ъгъл предлагаме ситуация, в случая изградена от бавно движение в пространството с определена цветност, контраст, обем, продължителност.

В резултат на много изследвания се установява, че киното има най-мощно психологическо въздействие върху зрителя сред всички останали изкуства. На първо място, това се дължи на естеството на човешката психика. Човек получава по-голямата част от информацията от околния свят чрез зрителните и слуховите анализатори. Според киноведа Виталий Ждан силата на кинематографичния образ е в неговото въздействие върху целия комплекс от човешка възприемчивост. Кинематографията е резултат от еволюцията на всички изразни средства, използвани в традиционните художествени системи, възпроизвежда по-точно естественото човешко светоусещане, т.е. имитира живота по-пълно от другите форми на изкуство.

Киното има силата да накара човек да изживее, види и да се почувства така, както го правят неговите герои. Създава се преживяване, подобно на пряк контакт с реалността, използва динамични движещи се точки, мащаби и перспективи, изхождащи от устройството на човешкото зрение. Това е един от съществените фактори за възникването на ефекта от субективната съпричастност на зрителя към събитията на екрана. Той рамкира отделни елементи от реалността в очертанията на екрана, като фокусира вниманието върху тях и им придава определено художествено и смислово значение. Особеното екранно пространство привлича зрителя, езикът, на който говори киното, е близък до езика на съня: „от всичко можеш да създадеш всичко, [...] това е логиката на съня“ (А. Якимович, 1993).

Киното възпроизвежда не само събития и обекти, но и форми на тяхното умствено отражение: възпри-

яние на зрителя, концентрация на вниманието, работа на мисленето. Той действа според законите на психичните механизми. Киното може да имитира емоционалните състояния и волевите усилия на зрителя. Показаната на екрана реалност дава възможност на зрителя да схване определено имплицитно сетивно и смислово съдържание. Произведението на изкуството стимулира зрителя да извърши вътрешна работа, да трансформира своето състояние.

Добро упражнение за превод е наблюдението върху начините и изразните средства, с които са предадени основните теми в историята на изкуството (човечеството) като любов, вяра, болка. Чрез анализ и чувствителност могат да се проследят градивните елементи, характерни за отделните изкуства. Данните от наблюдението служат за разширяване на погледа и познанието върху вековното натрупване от изключителни и неповторими произведения, което винаги е добра основа за новия градеж.

Отговорите на двете получени уравнения трябва да бъдат равни, или подобни. Преживяното след възприемане също.

В анализирането на изкуство, ако това изобщо е възможно, участва чувствителността на твореца и на възприемащия, иначе получените данни биха били недостатъчни. Мисъл, подплатена с чувство, което от своя страна затвърждава личностния елемент и уникалността на автора в изкуството и защо точно неговото виждане и присъствие е важно за конкретния проект. Бетонът е материал, който се използва от векове, но новите му употреби го характеризират като модерен и многофункционален.

Начинът, по който литературата ангажира емоциите ни, допринася за нашата емоционална интелигентност. В четенето на литературни произведения, ние почти постоянно сме призовавани или задължени да мобилизираме емоциите си в процеса на разбиране на текста. Потозиначин литературният текст неизбежно ни води през репетицията на съответните части от нашия емоционален репертоар. (из Literature, the Emotions, and Learning, Noël Carroll, Philosophy and Literature, Volume 44, Number 1, April 2020, pp. 1-18, Article)

Изразните средства в литературата са едни, а във визуалните изкуства – други, въпросът е не просто да предадем едно и също послание, а да го предадем с всичките му характеристики и въздействие, с които сме избрали да присъства като част от цялото.

Стигаме до цялото. Като колективно изкуство киното е съвкупност от планове, паралелни, преплитачи се, успоредни или пък пресичащи се и във всички случаи допълващи се в единното произведение. Като автор на пространствено визуалната част сценографът търси начин тя да бъде въплътена в цялостното решение. Понякога е основа, космосът на действието, понякога е повод или провокация, или гуша незабележимо, силна само с присъствието си, понякога е действащо лице. Всички тези връзки и взаимоотношения с останалите градивни елементи се прецизират и изграждат непрекъснато в процеса на създаване. Те са не по-малко важни от намирането на добрите и верни образи. Това е една непрекъсната верига от взаимодействия, без които филмът не би се получил.

Библиография

Айзенщайн, Сергей., 1977. „Неравнодушната природа“ , Наука и изкуство.

Димова, Теодора., 2020. „МАЙКИТЕ“ , Свела Норма.

Тарковский, Андрей Арсеньевич., 2019. „ЗАПЕЧАТЛЕННОЕ ВРЕМЯ“, ИК „Колибри“.

Carroll, Noël., 2021. *“Philosophy and the Moving Image”*.

Carroll, Noël, April 2020. *Literature, the Emotions, and Learning*, *Philosophy and Literature*, Volume 44, Number 1, , pp. 1-18.

Redwood, Thomas., 2010. *“Andrei Tarkovsky’s Poetics of Cinema”*.

ЕМАЙЛЪТ – ЕДИН МАЛКО ПОЗНАТ ХУДОЖЕСТВЕН ИЗКАЗ

Яне Атанасов Гаджев, докторант, Национална художествена академия, София

Условността на границите между визуалните изкуства има своите различни измерения – както на идейно-концептуално ниво, така и при материалите, техниките и способите за създаване на форми, структури и колорит.

Показателен в това отношение е емайлът, при който има редица примери за отдалечаване от утилитарната функционалност.

Познат още от древността, емайлът е една специфична и комплексна технология, която съчетава две групи привидно различни материали каквито са стъклото и металът.

Емайлът като техника предполага богата гама от реализации и разнообразни форми на художествени превъплъщения – от миниатюрни ювелирни обекти и накити, през съдове и предмети на бита до стенно-монументални творби. От края на 19. и началото на 20. век се забелязва засилен интерес по отношение на използването му при различни архитектурни фасадни и интериорни решения.

В България най-малко е застъпено и известно именно това му естество на материал, с който са изпълнени голямоформатни стенни пана/композиции.

Фокусът на настоящия доклад е едно практически непознато произведение, за което досега липсват публикации. Това донякъде се дължи на неговото местонахождение – в Прага, Чешка република, но преди всичко на липсата на проучвания в сферата на художествения емайл у нас.

За творбата:

Паното е създадено през 1983 г., не е озаглавено от автора, поради което условно и за удобство го наричаме *Хермес*. То е част от поредица монументални произведения, изпълнени в техника емайл, над които Божидар

Йонов работи през 80-те години на 20.век. Първоначалното му предназначение е за интериора на търговското представителство на България в Прага, а днес „има щастие“ да е на територията на българското училище в Чешката столица, помещаващо се в сградата, която междувременно е сменила своята функция.

Създадена преди повече от 40 години, творбата продължава да е актуална и въздействаща със своето послание, хармонична композиция, жив и богат колорит.

Достойнствата се дължат не само на практически вечния материал емал, но и на технологичното и художественото майсторство на проф. Йонов, които са в основата на високите естетически качества на произведението.

В центъра на композицията е главата и характерните крила на бог Хермес. По щастливо стечение на обстоятелствата, освен бог на търговията, той е и покровител и на превода, преводачите, остроумието и импровизацията. Заедно с това в митологията се смята и за създател на езика, речта и общуването – символика, достойна за Храм, какъвто е Училището.

Паното е пример за това, че универсалната символика запазва своето общочовешко въздействие и че когато една художествена творба не обслужва конкретна политическа доктрина, то тя „звучи“ адекватно и актуално във всяко време. Това качество е характерно за цялото монументално творчество на автора, в което никъде не откриваме символика, типична за социалистическата идеология. Още един повод да се замислим за ролята на изкуството, за сложните взаимовръзки между власт и изкуство и за избора на всеки автор да робува или не на идеологеми.

Поради липсата на материали, информацията в настоящия доклад е базирана върху проведени интервюта с проф. Б. Йонов, лични наблюдения на място в Прага, видео- и фотодокументация, събрана по време на обследването на произведението, което осъществих през януари 2025 г.

Предистория и история на творбата, контекст:

Паното е типичен пример за изкуство с публично предназначение, създадено по официална държавна поръчка, придаващо представителност на цялостното архите-

ктурно решение. Авторът е поканен от архитектите на сградата да създаде монументална творба, символизираща разцвета на външотърговската дейност на държавата.

По това време Прага, както и сега, е средище на политическа, икономическа и културна дипломация, включително и седалище на няколко международни външотърговски организации. Част от официалната политика на държавата е да изгражда икономически представителства, като особено активни и помпозни са те в страните, обединени в СИВ – Съюза за икономическа взаимопомощ (1949-1991), включваща всички страни от социалистическия лагер и някои групи със статут на присъединени. В началото на 80-те години България разгръща дейност по придобиване на чуждестранни имоти и изграждане на сериозна база от сгради в много страни по целия свят. Част от това бурно строителство и разрастване на сградния фонд е и комплекса на Българското икономическо представителство в Прага.

Възлагане:

Процедурата по възлагане отговаря на изискванията и практиката при подобни реализации, задължителни за периода до 1989 година. Възлагането става чрез специално писмо, описващо заданието, адресирано до Държавната комисия в случая специализираната за стенно-монументални изкуства. След получаването на поръчката авторът има посочен срок в рамките, на който трябва да представи пред същата тази държавна комисия рисун, цветен проект в мащаб на бъдещото произведение. Проектите се представят едновременно с архитектурна среда, т.е. художникът работи в екип с архитект с цел постигане на т.нар. архитектурно-художествен синтез. Проектите си Божидар Йонов представя, изпълнени с цветна темпера. За настоящото пано няма запазени скици и цветни проекти, но разработките, правени по повод на други монументални пана са показателни за този етап от работата на художника. При одобрение на проекта авторът пристъпва към неговото реализиране, а процесът на изпълнение в материал също е предмет на контрол от държавната комисия и е обвързано освен с контрола върху качеството през различните

етапи, така и със заплащането на авторите.

Изпълнение:

Авторът споделя, че изборът на материала емайл е негово лично решение, съгласувано с архитектурния екип и одобрено от гържавната комисия.

Стенното пано *Хермес* е с размер 400х600 см, като неговите параметри са предварително зададени и съобразени с конкретния интериор. По проект на автора на мястото, определено за монтаж е създадена точно оразмерена „мрежа“ от железни профили/винкелки, изпълняваща ролята на носеща конструкция, върху която впоследствие да бъдат монтират отделните елементи/сегменти.

В случая с изследваната творба става дума за модули – медни плочи с размер 50х50 см. Божидар Йонов подчертава важността на модула при монументалните изкуства, където той е широко използван, особено когато се изработват отделни елементи, които трябва допълнително да бъдат монтирани върху стената, а не да се работи направо върху нея с четка, боя и пигменти, каквито техники също съществуват.

Модулите – в случая медните плочи имат на гърбовете си запоени куки/”уши”, чрез които се осъществява монтажът. Тяхното монтиране е част от предварителната подготовка, чието прецизно изпълнение е задължително за успешната логистична и техническа реализация. В резултат на това решение авторът е в състояние сам да монтира всички тези елементи, което е извършил в рамките на един ден.

Друг съществен елемент от предварителната подготовка на медните плочи е окантването на всяка една от тях. За целта авторът използва своя специално направена преса за цанцоване на ъглите на медния модул, чрез която кантовете се огъват четиристранно до образуването на една „тавичка“, в чиято вътрешна страна са въпросните „уши“, необходими за монтажа.

Спазено е и задължителното условие при работа с емайл върху мед – медните повърхности да са максимално добре почистени преди нанасянето на емайла.

Творчески процес, съобразен с използваната техника:

За автора творческият процес е неразривно свързан с технологическото осмисляне на идеята. Доколко тя е осъществима в съответния материал, как този материал се отразява върху формообразуването и стилистиката са въпроси, определящи художествените решения и крайния избор на художника.

Авторът потвърждава, че мисли нещата в цялост – освен в художествен и в логистичен план, защото идеята трябва да е такава, че да е осъществима, да може да се случи, т.е. техническите похвати са неотделими от художествената концепция.

Емайлът дава възможности, но едновременно с това и налага ограничения. За създаването на това произведение Божидар Йонов е избрал емайл под формата на готова каша, предварително подготвени разтвори/смеси, използвани в производството на битови стоки (тенджери, легени и пр.), поради това цветовата гама е относително ограничена и не е възможно смесването на цветовете, което е нещо характерно при нанасянето на прахообразни емайли или при бижутерските емайли. Този тип индустриален емайл има основното предимство да е с голяма покривност, но и с голяма наситеност на цветовете. Емайлена каша се нанася с гумени помпички и при поставянето на по-дебел слой може да бъде постигнат релефен контур, което допълнително предава пластичност и динамика на структурата.

Медната основа е много благоприятна за работа с емайл по ред причини, сред които е и бавното изстигане на този материал след изваждането му от пещта, което позволява постепенното му самотемперирание при обикновена стайна температура без да е необходим попро дължителен режим, каквато е практиката при керамичните пещи. Емайлът се топи при 800 градуса по Целзий и процесът на затопяването му е много кратък.

Друго предимство на индустриалния емайл, поради което Божидар Йонов го е предпочел за това пано, е плътността на цвета и неговата непрозрачност или по-точно пълната липса на транспарентност, характеризираща цял друг раздел емайли.

Визуално съдържание:

Извеждането на идеята и избирането на конкретно визуално съдържание е творчески проблем, който стои пред всеки автор и всеки художник има своя индивидуален подход, но в основата винаги е задълбоченото проучване на темата и потенциалната образност, която може да предаде по най-убедителен начин, а впоследствие изборът и композирането на съответните елементи.

Логично е фокусирането на автора върху изобразяването на бог Хермес, който е покровител на търговията, на пътешествениците, на ораторите и мъдростта, на литературата, поетите, езиците и се е превърнал в универсален символ на търговията. Негови изображения откриваме от древността през всички епохи и периоди в изкуството. Именно това качество – на разпознаваем знак, е предпочетено от Божидар Йонов. В разговора ни сподели, че умишлено се е спрял върху това да изобрази главата на Хермес в едър план и като център на композицията, а не в цял ръст, защото самото използване на този вид емейл предопределя необходимостта от една по-едра, обобщена, знакова форма. Изборът на белия цвят също помага за концентрирането на погледа на зрителя върху центъра на композицията, където е разположена тя.

Композицията е симетрична и централна с диагонално разгръщане към четирите края на паното.

Горният ляв ъгъл е зает от ято бели гълъби в полет, които символизират порива за развитие и мир. В библейската символика гълъбът донеся маслинената клонка на палубата на Ноевия ковчег, символизирайки надеждата, хармонията и отново откритото щастие. Образът на птицата и маслинена клонка отвеждат към идеята за мир и нов живот, а 12-те гълъба символизират 12-те апостоли. Божидар Йонов използва белия гълъб като универсален символ, който излъчва духовно извисяване, оптимизъм и препратка към бъдещо развитие.

В противоположния край на композицията е изобразен един много разпознаваем и превърнал се в знак – лъв, познат от т.нар. Старозагорски каменни релефи, които са едни от най-представителните образци на българското средновековно наследство. Те са признати шедеври на изобразителното изкуство не само в Бълга-

рия, но и в Европа. Каменните релефи са изработени от червен шист и върху тях са изобразени различни животински фигури. Характерно за плочите от Стара Загора е изчистеният композиционен стил, плиткият релеф и двуизмерното представяне. Лъвът, изобразен в долния десен ъгъл на паното, е символ на българската държава и освен това съдържа в себе си идеята за древност, вечност, връзка с корените, миналото и културното наследство от българските земи като неизменна част от европейската цивилизация.

Друг важен елемент в композицията е розата, неслучайно известна с превърналото се в нарицателно – българска роза. Тя въздейства чрез многократно ѝ повторение – 36 рози в различни формати, което налага усещане за ритъм. Формата на розите също е обобщена и условна, но достатъчно разпознаваема, решението е конкурно в дъга цвята.

Всички тези използвани образи – символи, се открояват благодарение на един обобщен, но същевременно сложно изграден фон от различни раздвижени геометрични форми, образувачи окръжност като символ на съвършенство и завършеност. Колоритът е изчистен, ярък и с времето не е загубил нищо от своята свежест и богатство.

Авторът определя като много съществено, че във всички избори е воден единствено от своите предпочитания и решения. Пред него не са поставени никакви условия по отношение на съдържанието и използваната символика. При създаването на творбата е воден от убеждението, че макар и български, обектът се намира извън страната, т.е. трябва да има универсално внушение и въздействие върху аудиторията.

Паното *Хермес* е едно от първите в цяла поредица стенно-монументални композиции, които авторът Божидар Йонов ще създаде в следващите няколко години. В тях ще проличи разгръщането на възможностите на материала емейл, усложняване на структурата и извеждането на различни техники, както при създаването на модулите, така и при използването на различни видове емейл. Но точно тази му работа е показателна за това как авторът „открива“ магията на емейла. Това се случва на територията на град Толбухин, днес

Добрич, където по проект на Божидар Йонов се изпълнява внушителна стенно-монументална мозайка, предназначена и монтирана във фоайетата на Драматичния театър. По време на този сравнително дълъг процес негов колега, Петьо Петров, му показва цех за емайл-рани домакински съдове (кофи, таби, тенджери и пр.). Точно при вида на тавите Божидар Йонов решава да експериментира с модули с емайлно покритие. Интересът към този материал става причина да създаде и оборудва собствена база с няколко пещи и други приспособления, която ще продължи да развива и обогатява през времето. Именно там ще създаде всички свои монументални творби, както и други, които имат по-кавалетен характер и които в своята цялост ще формират един специфичен дял от съвременната визуална култура без аналог в българската практика.

За автора Божидар Йонов:

Заслугите на проф. Божидар Йонов (р. 1942 в София) към съвременната българска визуална култура са дългогодишни, многобройни и разностранни. Творческият му път е олицетворение на динамиката и духа на художествените процеси не само в НХА, а и в изкуството от втората половина на 20. век до днес.

Завършил „Декоративно-монументална живопис“ при проф. Георги Богданов, Божидар Йонов допринася за развитието на монументалното изкуство,

използвайки различни изразни и пластични средства. Паралелно с това е един от най-активните автори в полето на пространствения, наречен по-късно рекламен дизайн, с многобройни реализации в някои от най-големите международни изложения в Монреал, Токио, Дамаск, Хановер, Бърно и др. Същевременно в продължение на 13 сезона неговите стилни и силни плакати формират визуалната идентичност на театър „София“.

Не случайно в биографията му откриваме български и международни отличия за постиженията му в различните сфери на изкуство в които работи: емайл – наградата от международното биенале в Кечкемет, Унгария; плакат - златен медал за туристически плакат - Турино, Италия, втора награда от Международен конкурс за плакат, организиран от ООН на тема "Правата на човека" – Страсбург, дипломи от

биеналетата във Варшава и Лахти, множество награди от биеналето на българския театрален плакат в Димитровград; реклама - сребърен медал за графичен дизайн на календар от 4-то Международно биенале – Бърно, Чехия; голямата награда за календар на изложението ПринтКом, Международен панаир – Пловдив и др. Носител е на Годишната награда на СБХ „Александър Жендов“ за приложна графика и на „Златно перо“. Организиран е и редица самостоятелни изложби, някои от които в: Грийнсбъро, САЩ, Берлин, Виена, Копенхаген, Москва, София, като най-внушителната от тях - „Три посоки“ се състоя в галерия „Академия“. Един от съоснователите на Международното триенале на сценичния плакат и негов председател от 2016 година до днес, Б. Йонов има принос за това тази инициатива да се превърне в утвърдена международна институция, събрала „цвета“ на световния плакат и практически единствената платформа с подобен мащаб и обхват, отворена за стотици българските и чужди артисти от няколко поколения.¹

Във всички области, в които твори Божидар Йонов, остава трайни следи – малко известно е, че негово дело са най-мащабните екстериорни и интериорни произведения от емайл у нас, а плакатите му, наброяващи над 120 представления на театър „София“, са знакови и определящи за стила на театъра в продължение на десетилетия – пример за устойчива графична естетика, създадена в симбиоза с реалната културна ситуация и допринасяща за нейното цялостно облагородяване.

¹ СПАСОВА, Албена Атанасова, 2024. Божидар Йонов за ролята на художника в съвременната културна среда, „Списание „Полиграфия“, бр. 1/2024, ISSN 0204-9953 стр. 36-40, 2024.

Библиография

Йонов, Божидар, Спасова, Албена. *Божидар Йонов*. София: Студио Плакат, 2012.

Спасова, Албена Атанасова, 2024. *Божидар Йонов за ролята на художника в съвременната културна среда*. Списание „Полиграфия“, бр. 1/2024, стр. 36-40. ISSN 0204-9953.

Фол, Александър, Гюзелев, Васил, Мутафчиева, Вера, 1982. *България през вековете*. София: „Наука и изкуство“.

Энциклопедия (В 2 томах), 1988. *Мифы народов мира*. Москва: Советская Энциклопедия“. – т. К – Я. – 719 с. С илл.

Harper, William, 1987. *Emaillieren. Eine vollständige Einführung*. Bonn: Hörnemann.

КАК ДИЗАЙНЪТ ДОПРИНЕСЕ ЗА ПРЕМИНАВАНЕ ПРЕЗ ПАНДЕМИЯТА COVID-19

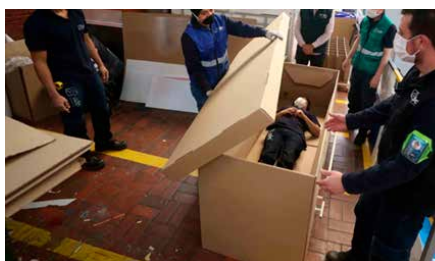
доц. д-р Иванка Димитрова Добрева, Нов български университет, София

Дизайнът винаги е пряко свързан със състоянието и развитието на обществото, отразява политически, икономически, социални, културни и т.н. фактори. Затова не е странно, че дизайнерите са едни от първите, които активно и адекватно реагират чрез проектите си на новите предизвикателства, свързани с COVID-19.

Докладът разглежда ролята на дизайна в този сложен период. Чрез анализ на примери, насочени към различни проблемни области, е изследван приносът в борбата за ограничаване на разпространението на COVID-19, осигуряване на условия за пълноценен живот по време на пандемията – работа, учене, почивка, общуване, спорт, забавление.

Още в първите седмици и месеци на разпространение на заразата дизайнери насочват търсенията си в посока преодоляване и подпомагане на новопоявилите се проблеми. Необходими са бързи, хигиенични, качествени, достъпни, икономически ефективни, позволяващи тиражиране в големи количества, лесни за разпространение, екологично съобразни и ефективни решения. На фона на затруднените производство и транспорт, на икономическа несигурност и цялостна нестабилност в световен мащаб, но най-вече в по-гъсто населени райони и при по-бедните слоеве на обществото, тези цели са изключително голямо предизвикателство.

Оказва се, че един материал – велпапето е способен да даде на дизайнерите възможност да постигнат резултати, отразяващи всички тези изисквания. Материалът е добре познат и в последните десетилетия е обект на изследване от страна на дизайнерите – отговаря на условията: достъпен, лек, здрав, евтин, екологичен, лесен за обработка... Освен това изследванията за устойчивост на вируса на COVID-19 върху различни материали



доказва предимство на велпането и в хигиенно отношение. Според публикация от март 2020 г. в *New England Journal of Medicine* хората могат да се заразят с коронавируса по въздуха и след докосване на замърсени предмети. Учените от *UCLA, the National Institutes of Health's National Institute of Allergy and Infectious Diseases, the Centers for Disease Control and Prevention* и Принстънския университет установяват че вирусът може да бъде открит активен до 4 часа върху медни повърхности, до 24 часа върху картон и от два до три дни върху пластмаса и неръждаема стомана. [1]

Първите и най-неотложни проблеми, свързани с дизайна, са осигуряването на условия за хоспитализация и поставяне под карантина на огромни маси пациенти. Изграждането на модулни болници от контейнери, приспособяването на големи зали, халета, летища и др. в центрове за изолация и лечение, поставя необходимостта от изключително бързо обзавеждане с подходящи мебели. Леглата от велпане са без алтернатива при бързото справяне с това предизвикателство. Разработени са модели с различни конструктивни принципи. Всички те са леки, лесни за сглобяване без лепене, изработват се от сравнително малко количество материал, но едновременно с това са здрави и функционални. Позволяват индивидуална употреба и безопасно изгаряне след това.

На снимките е представена полева болница в Тайланд. Разположена в склад на международното летище *Don Mueang* в Банкок, тя разполага с около 1800 картонени легла за пациенти с по-леки симптоми. [2] Подобни болници са изградени в Китай, Япония, Индия и др.

Колумбийска рекламна компания *ABC Displays* предлага решение за легла от велпане дори за пациенти в по-тежко състояние. Те са по-високи, оборудвани с повдигаща зона за гърба и с метални паранети. Тези легла са проектирани и с още една допълнителна функция, решаваща друг тежък проблем. Големото количество смъртни случаи довежда до недостиг на ковчези, а много бедни семейства въобще не могат да си позволят този разход. Затова леглото е проектирано да изпълнява и функцията на ковчег, в случай че пациентът почине. Това става чрез премахване на вградена в

леглото клетъчна структура (скара) от картон, която осигурява височината. [3]

Картонените легла запълват една значима ниша и допринасят много за овладяване на сложната ситуация. И макар да са толкова важни и разпространени още в началото на пандемията, те получават своята най-голяма популярност през 2021 – по време на отложените с една година Олимпийски игри в Токио. *Airweave* създава картонени легла и модулни матраци за Олимпиадата. Произведени са 18 000 легла за участниците в игрите, като 8000 от рамките им са използвани повторно от параолимпийски спортисти. След двесте олимпиади леглата са дарени на национални организации. Изделията са проектирани да бъдат изключително леки и лесни за сглобяване, за да се гарантира, че преместването им от едно място на друго е бързо и ефективно. [4]

Макар появилите се критики и скептични коментари, четири години по-късно картонените легла и по-точно рамката на леглото е използвана в Летните олимпийски игри в Париж 2024.

Ирландската картонена компания *Smurfit Kappa* разработва нова гама от картонени продукти за борба с COVID-19. Произведени във Франция, първите елементи от гамата *Design for Help* са паравани от велпане. Те са ползвани в различни медицински среди, като например в спешната зона в болница Навара, Испания. Компанията предлага и решения за отделяне на работното място за защита на служители, които са близо един до друг.

В стремежът си да бъдат полезни *Smurfit Kappa*, както и други студия и компании предоставят дизайните си безплатно. Арко Беркенбош, вицепрезидент за иновации и развитие на компанията, споделя:

Много се гордея с нашите дизайнери, които толкова бързо приеха предизвикателството да създадат серия от прости, но ефективни продукти, които са ясно доказателство, че велпането е хигиениният материал за краткотрайна употреба. [5]

Интересно дизайнерско решение може да видим, осъществено в Токио. В общите простванства на летище Нарита е разположен импровизиран хотел от картонени легла, ограничени с паравани и място за





багажа на пътниците, пристигащи от чужбина. Пасажерите са настанявани там, докато чакат резултатите от тестовете за коронавирус (към този момент изчакването е отнемало от 6 часа до ден или два). [6]

Подобни решения са използвани и в производствени, технологични и др. работни пространства, които не позволяват прекъсване на работния процес и са наложени създаване на условия за пребиваване, работа, сън и почивка на екипи на сменен режим за по-дълги периоди 7–10 дни.

SafeShield е специално проектиран параван – разделител, поддържащ социалното дистанциране в офиси, училища, колежи, университети, може да намери приложение и в заведения за хранене и др. Разделителите за бюро *SafeShield* са с проста конструкция, изработена от картон, могат да се използват, сменят и рециклират бързо и лесно. Изделията са универсални и позволяват да се поставят върху различни модели маси, бюра и чинове. Преградите са с регулируема дълбочина, както и с по-ниска предна зона, позволяваща видимост към презентационен екран или дъска. [7]

Проблемът с адаптирането на средата спрямо новите предизвикателства, породени от пандемията не засягат само обществената, но и жилищната среда. Много хора се наложи да работят от дома си. Въпреки че работата от разстояние има множество предимства, тя може да бъде и предизвикателство за тези, които нямат подходящо работно пространство.

Дизайнерите от датската компания *Stykka*, са проектирали разгъващо се картонено бюро за тези, които се нуждаят от временно работно място. Бюрото е можело да бъде поръчано онлайн за около 90 евро. Инсталира се за минути. Изработено от здраво велпапе, на плота спокойно се побират лаптоп и други основни офис принадлежности. От *Stykka* дават възможност на всеки да изтегли файла безплатно. „Искаме дизайнът да е от полза за възможно най-много хора, поради което направихме производствените файлове с отворен код и свободно достъпни за изтегляне под лиценз Creative Commons. Надяваме се, че хората ще го изтеглят и дори подобрят“ [8].

За учениците, които се наложи да преминат в

дистанционна форма на обучение, ученето онлайн от дома също е предизвикателство, за което не винаги има осигурени условия. По-големи домакинства, жилища с малки размери, необходимост от лично пространство за всеки са предизвикателства, с които голяма част от семействата се сблъскват и то доста внезапно и за продължителен период. От *Paper Carpenter*, екип от архитекти и дизайнери със страст към картонените конструкции, предлагат своята серия *Work from Home*. Серията представлява набор от изделия за организиране на функционална учебна или работна среда. Бюрото е компактно, но като площ е достатъчно за индивидуално работно място, а органайзерите и поставките за мобилни устройства, които се предлагат към него допълват функционалността. Серията включва бюро *Porpi* (\$25), табуретка *Hexa* (\$20) и допълнителни аксесоари. [9]

Забавлението е сред най-мощните средства за преодоляване на стреса и за по-бързото и неусетното протичане на времето в изолация. В това отношение дизайнът също има редица иновативни и приложими постижения.

За много хора гледането на телевизия е един от основните начини за забавление в домашна обстановка. Веригата *Пица Хът* предлагат кутия за пица, която се трансформира в домашен кинопроектор. Принципът на изграждане на апарата е много прост. Отделя се кръгла част от едната стена на кутията и лещата се вмъква на мястото на отвора. Върху дистанционера, който предпазва пицата от заляпане към капака, се фиксира смартфон и клиентът, докато хапва пицата, може да се наслаждава на домашно кино. В кутията е включен и код за сваляне на филм. [10]

Kickpack предлагат „картонена маса за джаги“. Цялата конструкция е изградена от картон с изключение на въртящите се оси, които са от дървесина. Сглобява се от крайния потребител без лепене, винтове или инструменти. Онлайн генератор на играчи позволява да се създават и отпечатват фигури в различни екипи, с индивидуални лица и др. В масата са предвидени гнезда за поставяне на чаша/бутилка и смартфон, за да направят забавлението още по-пълноценно и да дадат възможност за онлайн комуникация по време на игра. [11]





Специфичен двустранно значим проблем по време на пандемията е и провеждането на спортни и културни събития. Присъствието на публика е забранено или силно ограничено. Негативното въздействие върху участниците в събитието е безспорно. За целта в много зали и стадиони се прибегва до поставянето на манекени от велпапе, подход с чисто психологическо значение, но ефективен за преодоляване на усещането за липса на публика и изолация. [12]

Световната здравна организация определя пандемията COVID-19 като криза на века, последиците, от която ще се усетят и анализират през следващите десетилетия. От дистанцията на времето може да се каже, че светът не беше достатъчно добре подготвен за подобно предизвикателство. Въпреки това няма как да не се отгаде необходимото внимание и признание за ангажираността на специалисти от цял свят и различни научни области в борбата за прогнозиране, овладяване и справяне със заплахата. Макар на пръв поглед значението на специалистите в областта на дизайна да няма ключово значение в ситуация като пандемията COVID-19, всъщност тяхната роля не е никак маловажна и със сигурност е подпомогнала преодоляването на кризата в различни аспекти.



Библиография

Borbon, C., 13.04.2020. COVID-19: *Mannequins and cardboard cutouts replace baseball fans in Taiwan*. [Accessed 19.02.2025]. Достъпен на: <https://gulfnews.com/amp/story/photos/sports/covid-19-mannequins-and-cardboard-cutouts-replace-baseball-fans-in-taiwan-1.1586753430458>.

Finney, A., 11.07.2021. *Airweave creates cardboard beds and modular mattresses for Tokyo 2020 Olympics*. [Accessed 21.02.2025]. Достъпен на: <https://www.dezeen.com/2021/07/11/cardboard-beds-modular-mattresses-airweave-tokyo-2020-olympics/>.

Joyner, L., 02.04.2020. *Working from home? Danish designers launch flat pack cardboard desk that assembles in minutes*. [Accessed 23.02.2025]. Достъпен на: <https://www.housebeautiful.com/uk/decorate/home-office/a32005193/working-from-home-stykka-flat-pack-cardboard-desk/>.

Kickpack, 13.05.2013. *Cardboard foosball table by kickpack*. [Accessed 15.02.2025]. Достъпен на: <https://www.designboom.com/design/kartoni-cardboard-foosball-table-by-kickpack/>.

Loison, F., 09.04.2020, *Solidarity: Smurfit Kappa provides corrugated cardboard furniture models*. [Accessed 20.02.2025]. Достъпен на: <https://www.printindustry.news/story/33546/solidarity-smurfit-kappa-provides-corrugated-cardboard-furniture-models>.

Melody Bay, 18.03.2024. *Paper Carpenter Cardboard Desk Review*. [Accessed 10.01.2025]. Достъпен на: <https://www.homeanddecor.com.sg/shopping/this-cardboard-desk-gives-each-family-member-their-own-wfh-space/>.

Phogotraphy, 08.06.2015. *Pizza Hut Unveils Pizza Box with a LENS!* [Accessed 15.02.2025]. Достъпен на: <https://phogotraphy.com/2015/06/08/pizza-box-camera/>.

Reuters, 28.07.2021, *Thailand builds Covid-19 hospital in Bangkok airport amid surge in cases*, [Accessed 23.02.2025]. Достъпен на: <https://edition.cnn.com/2021/07/28/asia/thailand-covid-19-hospital-bangkok-airport-intl-hnk/index.html>.

Smurfit Kappa, *Social distancing. SafeShield - Student Desk Dividers*, [Accessed 24.02.2025]. Достъпен на: <https://www.smurfitkappa.com/>

[products-and-services/social-distancing/safeshield-student-desk-divider.](#)

The Associated Press, 09.05.2020, *Colombian company creates bed that can double as coffin*, [Accessed 20.02.2025]. Достъпен на: <https://www.nbcnews.com/news/world/colombian-company-creates-bed-can-double-coffin-n1203451>.

The Star, 13.04.2020, *Japan's Narita Airport offers cardboard beds for travellers awaiting coronavirus all-clear*. [Accessed 29.01.2025]. Достъпен на: <https://www.thestar.com.my/news/world/2020/04/13/japan039s-narita-airport-offers-cardboard-beds-for-travellers-awaiting-coronavirus-all-clear>.

UCLA, 25.03.2020, *Study reveals how long COVID-19 remains infectious on cardboard, metal and plastic*, [Accessed 20.02.2025]. Достъпен на: <https://www.universityofcalifornia.edu/news/study-reveals-how-long-covid-19-remains-infectious-cardboard-metal-and-plastic>.

КЕРАМИКАТА В ОХИ В СТРАНАТА ПРЕЗ 60-ТЕ, 70-ТЕ И 80-ТЕ ГОДИНИ (1960-1980)

Десислава Николаева Терзиева, докторант, Национална художествена академия, София

Съюзът на българските художници е основната организираная, която ръководи художествения живот в страната в периода на социалистическия режим. Неговото влияние се простира върху всички аспекти на художествената сцена, включително организацията и провеждането на художествени изложби. Съюзът има богата история, която обхваща множество етапи на развитие и трансформация, а неговото формиране може да бъде проследено още в началото на миналия век, когато на 24 юни 1893 г. е основан с председател Иван Шишманов и подпредседатели Иван Мърквичка и Антон Митов. Целта на организацията, според чл. 1 на устава, е „да способства за развитието на артистичния вкус и за поддържане на художеството и индустриалното изкуство в България“. За постигането на тази цел Дружеството започва да организира общи художествени изложби.

След 9 септември 1944 г. в Съюза на българските художници е въведена организационна система със специализирани държавни комисии, която е официално утвърдена през 1948 г. Междувременно страната се интегрира в съветския блок, което оказва значително влияние върху развитието на изкуството и културата в България. Името му неколкратно се променя до 1956 г., когато след Априлския пленум на ЦК на БКП се преименува на Съюз на българските художници. (СБХ 2024)

Общи художествени изложби

Общите художествени изложби (ОХИ) се влияят от новите идеологически разбирания на социализма за ролята на изкуство. Те имат за цел да представят най-значимите творби от определена тематика или жанр, които отразяват цялостното развитие на изобразителното изкуство. Наблюдава се строга стилова и

жанрова унификация, както и естетическа стандартизация в съответствие с разбиранята на властта за функцията и естетиката на изкуството.

Периодът на 60-те години

Решенията на XX конгрес на КПСС и Априлския пленум на БКП (1956) набелязват нова стратегия в културната сфера, която води до така наречената „демократизация“ на художествения живот и увеличаване на общите изложби.

Наблюдаваме широко присъствие на изложби на историческа тематика в периода на 60-те години, организирани под ръководството на СБХ и посветени на важни исторически събития като 40 години от Септемврийското въстание (1963 г.), на 90 години от Априлското въстание (1966 г.), на 50 години от великата Октомврийската социалистическа революция (1967 г.), на 25 години от септември 1944 г. (1969 г.) и други.

В периода се характеризира с развитие на леката промишленост и появата на няколко завода, производители на силикатни форми. Това са заводите в гр. Нови пазар, гр. Шумен, гр. Михайловград (днес гр. Монтана), заводът за фаянсови плочки в гр. Исперих, с. Гара Елин Пелин и заводът Изига, за тяхното функциониране започват да се търсят художници, които да създават модели за внедряване в производството.

Това е предпоставка за откриването на специалност „Силикатни форми“ или още казано „Формообразуване на керамичните изделия“ през 1970 година, а първият професор в областта е Георги Коларов, чиято дългогодишна преподавателска дейност в НХА допринася значително към развитието на съвременната керамика. Той е първия български керамик, избран за член на Международната академия по керамика към ЮНЕСКО в Женева през 1973 г. Професор Георги Коларов участва в множество международни конкурси по керамика в Бари, Валорис, Щутгарт. Взима участие и във всички общи художествени изложби в страната, които организира СБХ. Също така е носител на златен медал от международния конкурс по художествена керамика във Фаенца, Италия.

В периода 1962-1968 година са проведени няколко големи изложби на приложните изкуства, на които са представени експонати, изработени основно в индустриални условия. Някои от авторите, работили в индустриалните предприятия за създаване на проектите си, са Екатерина Золотова, Георги Коларов, Милка Стоянова, Димитър Балтев и др.

В тези години започва да се забелязва тенденция „декоративно-приложните“ изкуства да придобиват форми на изява, присъщи на така наречените „изящни“ изкуства. Тоест художниците изпитват необходимост да навлязат във форми на себеизразяване като пано и свободно стоящи пластики.

Професор Венко Колев безспорно има значителен принос в процеса на модернизация и насочване на изследванията към по-задълбочени и комплексни теми. Неговите ранни пластики, основаващи се на древни източници от египетската архайка и неолитната каменна пластика, са особено впечатляващи. Той става изразител на една тенденция, която започва с участието му в ОХИ през периода 1964 г.–1968 г., които очертават перспективи в развитието на керамиката десетилетия напред. В 60-те години тенденцията за обвързване между национално характерното изразяване и модерното формоизграждане се основава не толкова във функционалността и верността към традицията, а по-скоро върху възможността за по-свободно авторово изразяване. В работите на професор Венко Колев се забелязва особено увеличаване на формата както в двуизмерните плоски произведения тип пана и мозайки, така и в свободностоящите му пластики. Може би това се дължи на зародилата се тенденция приложното изкуство все по често да бъде обвързано с архитектурните строежи, където то намира своето място за декорация. (ил. 1)

Появата на нови материали, като каменната и лем глазури, внесени в страната, създават условия авторите в периода да преминат от създаване на съдова керамика към по-голямо форматни произведения.

Периодът на 70-те години

Следва десетилетието на 70-те години, считано за



(ил. 1) Пано, Венко Колев 1964. 87х55 см, глазура, БАКЪРДЖИЕВ, Георги, „Венко Колев. Керамика.“, стр. 46



(ил. 2) "Петел", Венко Колев, Музейна сбирка на Националната художествена академия. Фотограф: Росен Тошев

най-динамичното, характерни за него са големият брой изложби, творчески командировки и значителни финансови инвестиции в изкуството. Държавната комисия за изящни и приложни изкуства е отчела оборот от над 17 милиона лева. През този период са посрещнати 448 художници от чужбина и са изпратени 574 български творци на задгранични командировки, а тези цифри значително нарастват през десетилетието. Изкуството се превръща в много привлекателна област за социална реализация и престиж.

В периода на 70-те години като най-влиятелен и смел, проявил се като новатор сред българските керамисти, е професор Венко Колев. Неговите произведения се отличават с големият си мащаб и с това, че предизвикват традиционните представи за керамиката и демонстрират нови възможности за този материал. През този период наблюдаваме как творбите му стават категорични, изчистени от детайли, което силно ги откроява и повлиява работата на редица съвременни керамисти. (ил. 2) Неговите търсения определят посоката на развитие на голяма част от неговите студенти. В своите творби работейки в различни жанрове те кодират посланията базирайки ги на своята индивидуалност.

Постигането на окончателната трансформация на художествения предмет в художествена творба е сложен процес. В керамиката трансформацията се постига чрез "пробега" през кавалетните жанрове. Керамистите започват да използват черти, характерни за кавалетните изкуства, за да придадат на своите керамични произведения кавалетни художествени стойности.

От втората половина на 70-те години се появяват характерните за изящните изкуства белези на картина – рамкирането, натюрмортът, пейзажът, портретът. В крайна сметка този процес полага началото на утвърждаването на декоративно-приложните изкуства за признание и получаване на статут на изкуство въобще. Критиката определя този период като кавалетизация.

Творбите на Антонина Конзова, Красимир Джидров, Николина Джелебова, Александър Стефанов, създадени през това десетилетие, формират стила и образа далеч от битовата утилитарност и декоративност.

Творбите често са озаглавени *Декоративно пано*,

Декоративна пластика или просто *Композиция*. В този период български автори започват да излагат свои творбите в чужбина и постигат определени успехи на международни конкурси и печелят награди за индустриална керамика. Сред тях са М. Стоянова, Оля Колчева, Александър Стефанов, Стоян Милев, Вера Михайлова. За жалост тези успехи не водят до значими внедрявания в българската силикатна индустрия.

Съществено е да се подчертае, че жанровото разнообразие се основава на потенциала на керамиката като изразно средство на съвременния художник. Главният въпрос е свързан с причините и контекста за създаването на дадено произведение, както и с личната позиция на автора.

В началото на 70-те години редица художници показват своя интерес върху изследване на възможностите на различните материали и техники. Голяма част от произведенията, представени на ОХИ през този период, носят новаторски характер, но широкото разбиране за възможностите на материала е все още в зародиш. Тази промяна води до силна връзка между идеята и формата, което през втората половина на 70-те години ражда някои от най-интересните и поетични съвременни творби в областта на пластиката.

Тези тенденции подчертават прехода от чисто декоративна функция към по-дълбоко концептуално изразяване в българското изкуство през този период.

Във втората половина на 70-те години започва процес, който има за цел декоративно-приложното изкуство да бъде зачетено като самостоятелен жанр с артистичен статут на „декоративно изкуство“. Тези усилия водят до организирането на няколко големи ОХИ на декоративно-приложните изкуства в София и Ямбол, където авторите демонстрират развитието на тези нови пластически посоки, разгръщайки потенциала си в представените на изложбите керамични произведения.

Към края на 70-те години съществени аспекти на пластическото мислене, в които ключова роля играе определено интелектуално схващане или съдържателна идея, са развити от Красимир Джидров и Александър Стефанов. Всичко това буквално преобразява стилис-

миката и образността на керамиката. Това води до нови подходи и техники, които обогатяват визуалното изразяване и концептуалната дълбочина на керамичните произведения.

Едни от най-важните за периода събития са националните изложби в Ямбол 1975 г. и 1979 г.

Тук ще спомена следните изложби: керамичните релефи *Гроздобер* на Весела Козарева, пространствената керамична пластика *Сътворение* на Антонина Конзова, керамичният релеф *Природа* на Здравко Манолов. През 75-та година за първи път е употребен терминът *керамично пано-картина*, свързва се с творбата *Театър* на Александър Стефанов (ил. 3), автор, който бързо след дипломирането си от Националната художествена академия успява да намери своята артистична идентичност. Той извежда своите търсения извън традиционните за материала изразни средства и използвайки графични похвати от съвременната графика, които не са добре познати и използвани до този момент от керамичите, давайки нов тласък на художествените търсения. Неговите творби са кавалетни, често плакатни.



Theater
Театър 1975, 120 X 60 см. h, 1250° C

(ил. 3) "Театър", Александър Стефанов

Други негови творби, които ще спомена са паното *Любов* и пластиката *Усилие*. В паното *Метаморфоза* Стефанов изследва темата за цикличността в човешкото съществуване. Тази творба е важен етап в неговото развитие, тъй като показва зрелостта и дълбочината на неговите философски размисли. Творбите му се отличават с лаконичност и многопластовост на съдържанието, без излишна визуалност, като авторът избира да работи основно с каменина вместо така предпочитания по това време шамот.

Втора национална изложба на декоративно-приложните изкуства отново в гр. Ямбол през 1979 г.

По повод изложбата през 1979 г. Виолета Василчина прави интересен системен анализ, в който описва подробно видовете творби, които са представени, възрастта на техните автори и материалите, използвани най-често за изработката на произведенията. Като използвам нейните наблюдения, ще опиша кратко какви са били най-често изложените керамични творби в изложбата през тази година.

Изложбата се определя като едно от най-интересните за годината събития и в нея доминират, като жанр, паната. Активна все още е ролята и на съдовата керамика. Василчина отбелязва: "Все още е непреодолян страхът от свободността и от фигуралната пластика[...], макар те да са перспективни области за бъдещо развитие" (Василчина. В., 1979 г., с 18-25).

Наблюдават се няколко специфични особености, които отразяват технологичните и естетическите предпочитания на времето. Шамотизираната глина е основният материал, използван при изграждане на произведенията. Тя е предпочитана заради своите свойства, които позволяват лесно формоване и устойчивост на високи температури. Също така произведенията са по-устойчиви за излагане във външна среда. Изграждането на формите, основно на ръка, им придава допълнителна оригиналност.

Силно е присъствието на произведения тип пана, които критиката свързва с кавалетната картина. Сред авторите, представили този тип задачи са Евгения Рачева, Здравко Манолов, Здравка Олекова, Евелина Хаджиева, Екатерина Золотова. Евелина Хаджиева се



(ил. 4) "Дървото на живота", Антонина Конзова, Съвременно българско декоративно и приложно изкуство 1980 г.

отличава със своето новаторско решение да постави рамки на своите три керамични пана, представени на изложбата. Това добавя нов визуален и концептуален слой към нейните произведения.

Декоративните керамични пластики на Антонина Конзова са получили специално признание, като са отличени с награда за цялостно представяне. Това подчертава високото качество и значимостта на нейните творби в контекста на изложбата, а и не само. Керамичният релеф, който тя показва през 1972 г., *Дървото на живота* (ил. 4) е емблематична работа, която най-пълно характеризира нейния авторски стил. Нейните пластични форми и релефи са новаторски за времето си, богато наситени с фигури, флорални елементи и обеми. Нейните творби са в областта на декоративната керамична пластика и синтеза на керамиката и архитектурата. Както и свободно стояща пластина и различни керамични предмети. Носител е на множество национални и международни награди.

В този период керамиката заема силни позиции и в архитектурата, където често намират място свободностоящите пластики. Те се появяват благодарение на подобренията в материалите, използвани в периода. Все повече нараства броят на произведенията, които демонстрират ясно изразена музейна естетика.

Периодът на 80-те години

Осемдесетте години са период, в който в българското изкуство настъпват интензивни процеси на трансформация и промени, довели до нови тенденции и динамика в изкуството. Сложен и многопластов е въпросът дали преди 1989 г. могат да бъдат открити ясни признаци за предстоящите събития и дали политическите промени наистина водят до радикални изменения в нагласите на българските художници. С настъпилите в съветската тоталитарна система смяна на дългогодишното управление и настъпването на периода на перестройка (в СССР) у нас се появяват признаци на отслабване на ограниченията, наложени от тоталитарната система. Появяват се дори форми на неформални изложби и участия в художествения живот като изложбата *Без жури*. В този

период се появяват автори, които търсят възможности за експеримент и нови форми на изразяване. Така появилата се атмосфера на по-лесно достъпна информация дава възможност на много автори да реализират своите идеи извън правеното до този момент.

Десетилетието може да се характеризира с натрупаните се дотогава тенденции в областта на така наречените приложни декоративни изкуства, в които се появяват може би най-значимите трансформации. Осемдесетте години се характеризират и с по-голямата свобода на изразяване, базирана на факта, че навлиза диалог с международната арт сцена. Едно от най-значимите събития за българската керамика е изложбата на професор Венко Колев през 1982г. (ил. 5). Творбите, които представя на нея, въвеждат нови идеи не само в керамиката, но и в пластиката като цяло. Завладяват зрителя и въздействат чрез многопластовия синтез на съдържателност и символика. По повод изложбата големият изкуствовед Ружа Маринска пише:

Венко Колев се обръща към древността, за да възроди култа към земята, към глината, но съживява тази първична материя, като ѝ вдъхва съвременна трепетност (Маринска. Р., 1983 г.).

Периодът на 80-те години е изключително силен за приложните изкуства, което се потвърждава, както от големия брой изложби, така и от постиженията на авторите, взели участие в тях. Това е време на интензивна творческа дейност и авангардни решения на проблеми далеч по-сложни от тези, занимавали авторите през предходните десетилетия. Тази тенденция дава тласък за позитивно развитие на приложните изкуства в страната.

Важно е да отбележа някои от най-значимите общи художествени изложби в областта на приложните изкуства за периода на 80-те години:

ОХИ на Приложните изкуства в гр. Ямбол, проведени през 1980 г., 1983 г., 1984 г., 1989 г.,

ОХИ на декоративно-приложните изкуства в гр. Търговище, проведена през 1987г.,

Национална ОХИ *1300 години България*, проведена през 1982 г.,



(ил. 5) Колона, Венко Колев, около 1980



(ил. 6) Три декоративни форми, Красимир Джигров, каталог



(ил. 7) Две декоративни форми, Красимир Джигров, каталог



(ил. 8) "Движение", Здравка Олева, 1960.
<https://gallerygabrovo.com/painting/%d0%b4%d0%b2%d0%b8%d0%b6%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%b5/>

Изложбата *Дизайн* през 1982 и 1986 г., Обща художествена изложба на декоративно-приложните изкуства, София, проведени през 1982 г. и 1987 г., Изложбата *Без жури* от 1985 г.

Експозицията на Третата национална изложба на приложните изкуства, проведена в град Ямбол през 1983 г., може да се характеризира с преобладаването на произведения тип пана, на които често се добавят рамки, за да имитират характеристиките на картината. Такива творби са *Някога*, *За спомен* на Енчо Ганковски, *Младожени* от Анастасия Кметова, *Петел* от Георги Коларов, *Домакия* и останалите четири пана, които Евгения Рачева-Манолова представя, *Образи от древността* от Здравко Манолов, *Детство* от Мая Кубратова. Чрез сюжета си двете пана – *Прозорец* от Герта Григорова и *Пролетен прозорец* от Момчил Цветков, най-ясно изразяват аналогията между декоративната керамика и кавалетните разбирания за традиционна живопис.

Интересен е и подходът на Красимир Джигров, чието присъствие в изложбите през годините прави впечатление със своите пластически качества и идейно съдържание. Впоследствие той започва преподавателска дейност в Националната художествена академия (НХА), където дълги години е професор в специалност „Керамика“. Неговият принос към развитието на съвременната керамика е значителен. На Третата национална изложба на декоративно-приложните изкуства в град Ямбол през 1983 година показва голямо мащабни вази, които нямат утилитарни функции, но силно влияят със своите внушителни размери и концептуализъм. (ил. 6) (ил. 7) Творчеството му демонстрира новаторство и дълбок размисъл върху ролята на керамиката в съвременното изкуство.

Друг характерен сюжет в изложбата са натюрмортите поради естествената връзка на предметността и пластичността на материала. Примери за това са работите на Сашка Балева и Здравка Олева, а произведенията им се отличават с разнообразни форми и сложни взаимодействия между плоските фонове и пластичните елементи. Творбите на Здравка Олева се отличават с големите си формати и богатия пластичен език. (ил. 8)

Произведенията на професор Венко Колев през този период се характеризират с големите си мащаби и връзката им с архитектурния синтез. Пример за това са огромните релефни пана, изчистените от детайли стели и колони, които впечатляват със внушително присъствие.

В изложбата *Без жури* творба на Александър Стефанов показва своята работа. *Вчера, днес, утре* (ил. 9) използва идеи, близки до концептуализма. В нея той засяга актуалните екологични проблеми, демонстрирайки смелост и умение да интегрира в керамиката техники от приложната графика. Това е неговият принос да интегрира в своите работи техники от графиката и фотография. Една от първите работи в тази техника е портретът на Любен Диманов, който се счита за първия такъв в съвременното керамично изкуство.

Ще обърна внимание на произведенията на Божидар Бончев, който значително влияе върху развитието на съвременната керамиката като изкуство в България както с личните си постижения, така и с дългогодишната си дейност в НХА, където от 1986 г. е преподавател, през 1999 г. става доцент, а от 2002 г. е професор по керамика. Още в началото на творческия си път през 80-те години той проявява авангарден подход в своите творби, пример за това е представеното от него пано на ОХИ в периода, което се отличава от останалите творби с композицията си, съставена от екструдирани керамични елементи, аранжирани върху метална основа, които изобразяват две риби. (ил.10) Това произведение демонстрира новаторски дух чрез своята многопластовост и нестандартен подход.

През 1988 г. взима участие в изложба, на която представената от него керамика прави впечатление с характерното за неговите произведения разбиране за керамика. (ил.11) Соня Даневска пише в статията си в списание *Изкуство*:

Той търси в керамичния образ интелектуални и емоционални послания, които да предпоставят друг вид комуникация на зрителя с него, различна от утилитарно-украсителското му възприемане (Даневска, Соня, 1988, С. 16–18.).



(ил. 9) Вчера днес и утре, Александър Стефанов



(ил. 10) Риба, Божидар Бончев



(ил. 11) Керамични пластики, Божидар Бончев, 1988



(ил. 12) Керамични пластики, Божидар Бончев, 1988



(ил. 13) Керамичен часовник, Божидар Бончев, 1989



(ил. 14) Керамичен часовник и керамична кула, Божидар Бончев, 1989

В края на периода започват да се появяват все повече самостоятелни изложби, една, от които е на професор Божидар Бончев в галерията за приложни изкуства на ул. „Раковски“ 117. Изложбата представя керамични произведения, разделени на четири групи: „Часовници“, „Декоративни кутии“, „Чинии“ и „Фруктиери“. (ил.10) Всеки предмет от тези групи съчетава естетически и функционални качества, а причудливите им силуети пренасят зрителите в света на фантазията.

В артистичния път на Божидар Бончев се наблюдава нарастваща сложност и разнообразие във формите, цветовете и техниките, които използва, а в последвалите години извежда керамичните форми до съвсем различни от предходните десетилетия мащаби и стойност.

Десетилетието на 80-те години е белязано с интензивна творческа дейност и значителна свобода в приложните изкуства, които създават положителни тенденции и предоставят силен тласък за развитието на керамиката в страната.

Постигнатото от професор Венко Колев дава за пример, че границите на керамичното изкуство са далеч отвъд приложно-декоративното, а много от неговите студенти продължават тази тенденция за излизане от утилитарно-декоративното и достигане до по-значими и мащабни произведения. Негови студенти стават преподаватели в НХА, продължавайки да разширяват границите на керамиката като изкуство в страната.

След този период в организирания живот на Съюза на българските художници ОХИ губят своя характер. Като продължител на тези идеи се появяват традиционните годишни изложби на секция „Керамика“, както и фестивалът на съвременната българска керамика от 2018 година насам.

Библиография

АНГЕЛОВ, Валентин, ДИМИТРОВ, Димитър, ЯНЕВА, Виолета, ЛОЗАНОВА, Саша, 1989. *Съвременни декоративно приложни изкуства в България. София: ИИЦ.* Издателски индекс 10666, Ког 28, 9538174635, 7002-14-89.

ВАСИЛЧИНА, Виолета., 1979. *“Втора национална изложба на декоративните изкуства “Ямбол 79”. Опит за системен анализ.*”, списание Изкуство, 1979 г., с. 18-25.

ГАШАРОВ, Румен., 1995, *Акварелите на Венко Колев.* Списание “Изкуство”, 1995, брой 21, с. 12-15.

ДАНЕВСКА, Соня., 1988. *“Групова изложба на Нина Ковачева, Божидар Бончев и Валентин Стефанов”.* списание „Изкуство“. 1988. Бр. 10, с. 16–18.

ДЖИДРОВ, Красимир., 1989, *Свят земен и понятен, носещ радостта от живота.* Списание “Промислена Естетика. Декоративно изкуство”, 1989 г., брой 1, с. 18-20.

КРАСИНИ, Анжело, БОЯДЖИЕВА, Анна, СТАЙКОВ, Антон, СВИЛЕНОВ, Атанас, РОКОМАНОВ, Васил, ДИНОВА-РУСЕВА, Вера, ВАСИЛЧИНА, Виолета, ЖИВКОВА-ЧОЛАКОВА, Гена, ЧУЛОВА-МАРКОВА, Даниела, ДРАГАНОВА-ЩИР, Диана, НЕДЯЛКОВА-КАПРИЕВА, Дима, ГРОЗДАНОВ, Димитър, НИКОЛОВ, Калин, СТОЙКОВ, Любомир, МИТЕВА, Мария, ГЕОРГИЕВА, Милена, ЗЛАТЕВА, Мирена, ЗЛАТАНОВ, Николай, КУНЧЕВ, Пенчо, ПЕТРОВ, Петър, РАЙКОВ, Райко, СТЕФАНОВ, Свилен, ИВАНОВА, Слава, БОЖИЛОВ, Станимир, ВЪЛЧЕВА, Теодора, ХАРАЛАМПИЕВ, Христо, ПОПОВ, Чавдар, РАЙЧЕВ, Юлиан. *“120 години българско изкуство Приложно, декоративно, монументално”* София: СБХ, фондация “Подгържане на изкуството в България”. ISBN 978-954-92591-5-5.

МАНОЛОВ, Здравко., 1965, *Венко Колев.* Списание “Изкуство”, 1965 година, брой 5, с. 13-16.

МАРИНСКА, Ружа., 1983. *Керамичните пластики на Венко Колев.* списание “Изкуство”, 1983, брой 3, с. 10-13.

ОБРЕТЕНОВ, Александър, МАНОЛОВ, Здравко, СТАНКОВ,

Димитър. 1980. *Съвременно българско декоративно и приложно изкуство*. София: Български художник. Ког 30, 9538279639, 7020-73-80

РАНГЕЛОВА, Бистра, ДОНЕВСКА, Бойка, ДАНАИЛОВ, Борис, МИХАЙЛОВА, Владия, ЛАРДЕВА, Галина, ПОПОВА, Диана, ГРОЗ-ДАНОВ, Димитър, ВЕЛИКОВА, Елена, ГЕНОВА, Ирина, ЛИНКОВ, Красимир, МАНОЛОВА, Мая, ГЕОРГИЕВА, Милена, ДВОРЯНОВ, Орлин, МАРИНСКА, Ружа, СТЕФАНОВ, Свилен, ВАСИЛЕВА, София, ПАМУКЧИЕВ, Станислав, ДИМИТРОВА, татяна, ЗИДАРОВ, Филип, ПОПОВ, Чавдар. 2012. *120 години българско изкуство. Съюзи, дружества и групи (1892-2012)*. София: СБХ, фондация "Поддържане на изкуството в България". ISBN 978-954-92591-3-1.

СБХ, История, Дружество за поддържане на изкуството в България [онлайн]. 2025. [Прегледан 28 Февруари 2025]. Достъпен от: <https://sbh.bg/bg/za-nas/istorija>.

Василчина. В., "Втора национална изложба на декоративните изкуства "Ямбол 79'.

С.В., 1989, *"Изложба Керамика Божидар Бончев"*. Списание "Промислена естетика. Декоративно изкуство". 1989., Брой 6, с. 39.

ФАРХИ, Юлиана., 1983. *Първи успехи на един млад завод*. Списание "Промислена естетика. Декоративно изкуство", брой 5, с. 12-13.

КАТАЛОЗИ:

Трета Национална Изложба на Декоративно-приложните изкуства в град Ямбол през 1983 година, София 1983 г.

СИМВОЛИКАТА В ТВОРЧЕСТВОТО НА ПРОФЕСОР ВЕНКО КОЛЕВ

Десислава Николаева Терзиева, докторант, Национална художествена академия, София

Професор Венко Колев е сред най-изтъкнатите майстори на художествената керамика в България. Въпреки че е водеща фигура в българското изкуство и оформя облика на съвременната художествена керамика в страната, неговото творчество остава недостъпно известно и достъпно за широката публика. Като дългогодишен професор и преподавател в Националната художествена академия той пряко влияе върху развитието на керамиката, създавайки школа, която включва някои от най-ярките представители на българската керамика. Успява да преодолее традиционното разбиране за керамиката и я извежда от функционалните форми и към много по-значими измерения. Неговите произведения се отличават с мощно присъствие и архетипност. Развива сюжета с майсторски замах и създава пластики с несравними за времето си качества, които и днес будят възхита и стоят убедително в пространството, карайки ни да се чувстваме малки пред мащаба и значението на творбите му. Въпреки това произведенията му ни се струват близки и разбираеми поради общочовешките сюжети, които ни обгръщат. Както критиците са много, които през годините пишат, че постигнатото от него е ненадминато, така и авторите са малко, които могат да се доближат до постиженията и значимостта на работата му.

В творчеството на професор Венко Колев откриваме основните смисли на живота като радостта, семейството, пробуждането, женското начало. Тези сюжети докосват всеки човек без значение от неговата социална принадлежност или политически възгледи. Сюжети, изработени от глина – материал, който ни свързва отново със земята и живота, символизиращ връзката със сътворението. Симбиозата между материал, сюжет, простота и символика са неразривно свързани. В настоящия доклад ще разгледам подробно линията на сюжета

и ще направя опит да проследя нишката, извела автора до едни от най-значимите му произведения.

Венко Колев е дълбоко свързан с пантеизма и силите на живота, като това отношение е основополагащо в неговото творчество. Тази концепция предполага, че всяко живо същество и всеки природен феномен носи в себе си божествена същност и заслужава уважение и почит. Изкуството му е истинско пътешествие през света на символите, то ни кара да се потопим в свят на визуални наративи, които отразяват личните му емоционални преживявания. Сложните и богати на символика, умело вплетени елементи, наподобяват египетските пиктограми, които изобразяват различни зооморфни и растителни форми. Тези символи не са просто декоративни, те служат като носители на дълбоки емоционални послания и разкази. В творбите му пеещото пиле или кукуригащият петел представляват същностни символи-смисли, като „радост“ и „пробуждане“. Цялото му творчество е изпълнено с наглед прости, но много дълбоки теми. Основни мотиви са жената и цветята, лозата, птиците, животните, слънцето, луната и звездите. Всички тези елементи могат да се разглеждат като своеобразна египетска писменост в неговото творчество.

Виолета Василчина, която е един от най-авторитетните изкуствоведи и специалист в областта на приложните изкуства, а също и негов студент, имал възможност да го познава като човек, пише в каталога послучай изложбата му *Котки и Колоси* през 1995 г.:

Макар пластическите средства да се менят през годините, това органично, личностно, присъщо за него отношение остава устойчиво, непоклитимо. Точно в него се крие, като че ли най-вече, своеобразието и целостността на Венко Колев като творческа личност. (Василчина. В., 1995 г., с. 7)

Тези думи обрисуват образа на твореца, който остава неразривно свързан с творчеството му. От всичко прочетено за него си даваме сметка за скромния, лишен от суета, живот на професор Венко Колев, останал свързан с най-важните теми в живота. Творбите му не са блестящи и гръмки, нито предста-

вяват опити за нещо ново и неவிждано; напротив, те са най-простите начала, построени обеми с майсторски замахи, които обрисуват форми, стоящи тежко и убедително. Можем ли да отречем тяхната важност?

В много от неговите произведения откриваме традиционния за нашите земи метод за рисуване с ангоби. Често тези произведения са съдове, което може да се разглежда като препратка към традиционната битова керамика. Подходът към изграждането на формата и цялостното им изпълнение придава на тези съдове коренно различно присъствие. Те наподобяват повече пластики, отколкото нещо, свързано с бита. Художникът предпочита да моделира формите на ръка, което неизбежно води до създаването на уникални произведения, именно този метод го утвърждава като творец.

С течение на времето в своите търсения професор Венко Колев включва все повече от потенциала на материала. От съдовата керамика, през огромните релефни пана до архитектурните скулптурни стели и колони, които впечатляват със своето внушително присъствие. Неговите творби се отличават с пластичен и колоритен език, който го откроява сред съвременниците му. Още от студентските си години художникът е привлечен от ангобната техника, която усъвършенства с времето и постига по-дълбоки тонове и ярко изразяване. Така тази техника се превръща в негово художествено средство, чрез което постига цялост в творбите си.

Професор Красимир Джигров успява много добре да синтезира огромното дело, постигнато от неговия преподавател и колега в статията „Свят земен и понятен, носещ радостта от живота. Мисли за художника Венко Колев.“. публикувана в списание Промислена естетика от 1989 година:

Венко Колев е един от малцината, които в своето творчество използваха почти пълния диапазон от възможности, които дава керамиката. Той непрекъснато откриваше красотата на оцветената глина – ангобата, използваше безкрайните възможности на рисуваната керамика, а за него глазурата беше само основа за създаване на тонално богатство. Откри отново възможностите на високите температури. Художникът намери във всичко това своя личен почерк, който го направи неповторим като автор. Успя да се докосне до всички проблеми в керамиката



(ил. 1) Овен. 1961 г. Вис. 6 см, пластика теракота - Издателство Български Художник, София, 1965 г.



(ил. 2) Петел, 1961 г., вис 19 см, черно-матова глазура - Издателство Български Художник, София, 1965 г.



(ил. 3) Пано, 1964 г., 30x20 см, матова глазура

като изкуство – плоскост, линия, структура, обем, образност и функция, свързвайки органично цвета с формата, преминавайки през утробата на пещта, през огън, които родиха една нова реалност – света на художника Венко Колев. (Джидров. К. 1989 г., с.18-20)

В следващите редове ще разгледам различните етапи в творчеството на професор Венко Колев и характерните особености на сюжета и формата на произведенията му.

След завършването на академията в края на 40-те години, още в първото десетилетие на своята кариера между 1949 и 1959 година, той изяснява образния регистър, който ще характеризира неговите творби и техните теми.

През 1951 г. в съвременния раздел на общата художествена изложба *Българско народно творчество* показва керамични съдове, фигури на животни и птици със силно пластични качества, чиито сюжети обхващат интерпретации на фолклорни образи.

През 1957 г. организира своята първа самостоятелна изложба в София, представяйки 150 произведения. Повечето от тях са малки скулптури във формата на животни, съдове за вино и свециници. Той използва теракота с ангобни декорации за създаването им. Умело използва пластичността на материала, за да подчертае минималистичните форми, а тоналността е постигната чрез различните цветове на глината, придава им допълнителна дълбочина с ангоби и глазури. В творбите му има множество елементи, които не имитират директно реалността, но умело съчетават най-характерното от природата. Всяка птица или животно, се доближават до фантастичните същества от народния епос. (ил. 1), (ил. 2) (ил. 3)

Силно присъстващата в творчеството на художника съдова керамика променя своите форми и декорации във времето. В първите години тя може да бъде зачислена повече към утилитарната, битова, керамика, понякога точена с декорация с ангоби. В последствие се появяват и съдове, които правят препратки към древността, тъй като формата им напомня култови предмети, открити по нашите земи. Още в първите години от творчеството му наблюдаваме ключовите за творчеството

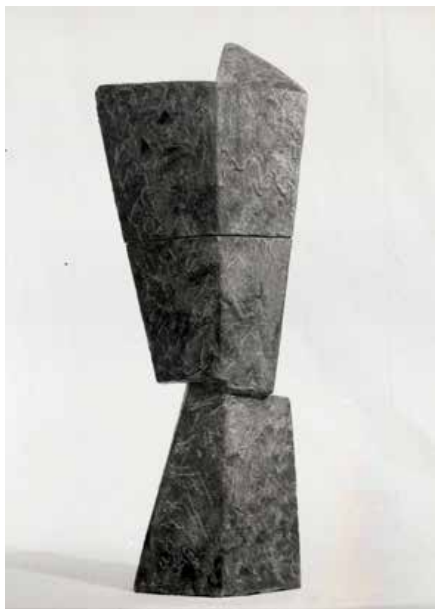
му зооморфни пластики в малък размер, които носят усещане за по-голям мащаб. Във времето те губят все повече от характеристиките на съответните животни и декорациите, които наблюдаваме в началото.

Наблюдаваме развитие както в образния регистър, така и в пластическия подход, който професор Венко Колев използва при изграждането на своите творби. Неделима част от творчеството на майстора са теми, обгръщащи природните сили на живота, олтара в дома и в архитектурата на съвременното, близостта до природата, самотата и приятелството. Те изграят важна роля в неговите произведения натоварени с емоционална интензивност, позволявайки на зрителя да проникне в дълбоките пластове на човешката душа и истински важните неща в живота – дома, радостта, близостта и приемането на света.

Годините, в които работи, са много динамични и неминуемо влияят на художествените търсения и подходи на авторите, живели в тези времена. След Деветосептемврийския преврат и установяването на комунистическото управление партията и държавата започват да се намесват активно във всички културни процеси. Постепенно, през 60-те години, се забелязва известна либерализация в областта на приложните изкуства, като въздействието на модерното изкуство започва да се усеща, макар и много дискретно.

През 1959 г. Венко Колев излага около 30 свои творби в Българския културен център във Варшава. Там той има възможност да се запознае с местната традиционна и съвременна керамика. Това е и периодът, в който наблюдаваме значителни промени в работния подход на Венко Колев. Основните направления на тези промени са две. Първото е свързано с метода на моделиране на произведенията. Търсенията му са в посока тежки, масивни форми. Улавяйки най-характерното, той премахва излишните подробности. Така постига усъвършенстване на пластиките, уедряване и опростяване на формите.

Втората линия на промяна разкрива още по-богат набор от сюжетни образи. Засилва се връзката с простите и силни начала на живота. В този творчески период се появяват множество нови елементи, които внасят дълбок символизъм в темите на неговите творби.



(ил. 4) Пластика, 1974 г., Обща Художествена ретроспективна изложба, негатив от фонда на СБХ



(ил. 5) Корица на списание Изкуство, брой 3, 1983 г., Библиотека на СБХ

Появяват се елхообразни растителни мотиви и кипариси, които символизират природата. Гнезда с птичета, символизиращи семейството. Забелязваме появата на различни птици и статични женски фигурни, които символизират женското начало. Също така се срещат символите на живота – слънца, спирални розети, както и първите малки колони. Зооморфните фигури стават все по-изразителни и мощни като пластика, но също така и все по-трудно определими по пол. Въпреки това всички фигури включват ясно изразени полови атрибути. В една от рецензиите, написана от Виолета Василчина, тя разказва, че на въпрос дали една фигура е на бик или овен, професор Венко Колев отговаря: “какво значение има, важното е, че е мъжки” (Василчина. В., 1995 г., с. 8). Негови произведения през този период са представяни в изложбите *Българско народно творчество* в чужбина, както и в общите художествени изложби, организирани от СБХ.

Около 1970 г. наблюдаваме как творбите му стават дори още по-изчистени от детайли. Формите, които създава ни впечатляват с предельно напрегнатата простота и се открояват на фона на прекомерно маниерната керамика, създавана до този момент. Разглеждайки мащаба, баланса и яснотата във формите, които той създава, както и усещането за стабилност и монументалност, можем да заключим, че архитектурността все повече се утвърждава като основен художествен принцип в неговото творчество.

Керамичните стели, появили се през този период, не само демонстрират естетическите принципи на конструктивността, но също така носят и дълбока символика, отвеждаща ни към древноегипетската култура. Стелите традиционно са били използвани като мемориални обекти, символизиращи връзката между земния и духовния свят. Така в тази привидна простота на формите са концентрирани мощни пориви на присъствие и дух, за които малкият мащаб би бил крайно недостатъчен. Творбите оставят дълбоко впечатление у зрителя благодарение на своите художествени качества. (ил. 4)

В този период забелязваме първите появи на символичните образи на храма и пречупените слънчогледи,

които носят множество значения, свързани с природата, живота и човешките емоции. Присъстват символите на жената с лозницата, която може да представлява връзката между човека и природата. В същия период наблюдаваме и произведения само с лозницата, която често символизира плодородие. Тук някъде за първи път се появява и котка, която стои в краката на фигура на жена с лоза.

Много от произведенията, създадени през този период, са представени на втората самостоятелна изложба на професор Венко Колев през 1982 г. Те правят силно впечатление както на зрителите, така и на критиците и колегите артисти. (ил. 5) (ил. 6) Те въвеждат нови идеи не само в керамиката, но и в пластиката като цяло, оказвайки силно въздействие върху сетивата и емоциите на зрителя чрез многословната си художествена изразителност. По повод изложбата уважаваният изкуствовед Ружа Маринска публикува статия в списание Изкуство. В нея тя отбелязва: „Венко Колев се обръща към древността, за да възобнови култа към земята и глината, като им придава нов живот чрез съвременна чувствителност“ (Маринска. Р., 1983 г., с. 10-13). (ил. 7)

При разглеждане на житейския път на художника Венко Колев и задълбочаване в детайлите на неговата биография откриваме, че той преминава през всичко, придружен от една скрита тъга. Както самият той казва по-късно в едно интервю за списание *Изкуство* през 1995 г.: “В основата на моето разбиране за човешкия живот и изкуството е страданието” (Колев. В. 1995 г., с. 12-15). Говори смирено, много философски и скромно. Такъв го помнят и неговите съвременници.

Венко Колев намира опора и муза в своите верни приятели – котките. (ил. 8) За него те не са просто галювни домашни любимци, а истински приятели с лични съдби и имена. Много от пластиките, които създава, са портрети на котки, които вече не са сред нас. За този период в творчеството му Виолета Василчина пише: “през този съкровен и драматичен период от живота на художника, творчеството му достига до непознати по-преди психологичност на излъчването и дълбочина на художественото внушение“.



(ил. 6) Снимка на общ план от самостоятелната изложба на Венко Колев в салона на СБХ, 1982 г., Архивни снимки СХУПИ Троян



(ил. 7) Снимка на общ план от самостоятелната изложба на Венко Колев в салона на СБХ, 1982 г., Архивни снимки



(ил. 8) Пластика Котаракът Божук, Архивни снимки СХУПИ Троян



(ил. 9) Чиния (точена), червена глина, бяла покривна глазура, надглазурна украса в черно и синьо, диаметър 36 см



(ил. 10) Венко Колев. Чиния (точена), 1995, ангоба, диаметър 40 см

Успоредно с керамиката художникът оставя и едно значимо творчество акварели и рисунки, създадени по време на целия му творчески път. Професор Венко Колев не спира да рисува. Както в пластическите му творби забелязваме отпадане на детайлността и опростяване на формите, така и в неговата рисунка откриваме как те се видоизменят и все повече отразяват вътрешния свят на художника. Стават все тава все по-философски лишени от детайли, запленяващо предаващи усещането, запечатано в мига на тяхното създаване.

Последният етап в творчеството на великия майстор се характеризира с преминаването му към рисуваната керамика и намаляването на мащаба, което е напълно разбираемо предвид напредналата му възраст. (ил. 9) (ил. 10) (ил. 11)

В заключение ще оставя думите на самия професор Венко Колев в едно от последните интервюта, което дава в края на неговия живот за списание Изкуство от 1995 година. Думи, така мъдри и искрени:

Когато седна да правя някоя работа, не мога да се повторя. Може би това е най-хубавото, което имам. Когато човек завърши дадена работа, той създава един малък свят – може това да е форма, котка или пейзаж – той създава своя рожба и тя има право на живот, а времето решава кога този живот е в сила и докога няма да умре. Всяка истински нова и искрена творба, създадена като че ли от нищото, граничи колкото със собственото си време, толкова и с бъдещото време. Вложеното в нея търсене, вещата истина са определящи за това дали ще живее във времето. Тя е рожба на духа, който се е материализирал във видими образи. Прозорливите хора виждат, че е открито нещо стойностно, една, може и малка, но нова истина във вселената. Чрез нея творецът създава един самостоятелен свят, който не може да умре. Не става дума за физическият свят, а за духовния – там е силата на искреното и истинското изкуство. Дали ще роди творба или ще бъде занаятчийско повторение – това е определящото. Много от съвременните художници не са творци, а занаятчии.

За да си човек трябва да разбираш и другите – техните нужди и състояния, да имаш сетива, за да ги уловиш, да имаш в себе си съчувствие, да можеш да дадеш помощ и разбиране – тези качества днес са забравени и изродени. Живеем във времето на егоизма и завистта.

Чуждото страдание не ни достига. Много трудно е да признаеш неправотата си. И ако можеш въпреки трудността, да признаеш, да си дадеш сметка – това е вече нещо, извървял си поне едно стъпало. Защото не всеки може да си признае собствената ограниченост, невежество, злина – обикновено човек търси оправдания извън себе си. А е толкова просто – всеки трябва да погледне в себе си. Човек създава един свят на любов, страдание и примирение. Любовта, страданието и примирението правят изкуството и те ще бъдат от значение докато има човек на тази земя да ги отрази и изрази. (Колев. В., 1995 г., с. 12-15)

(ил. 11) Венко Колев. Чиния, 1995, фин шамот, ангоба, диаметър 40 см



Библиография

АНГЕЛОВ, Валентин, ДИМИТРОВ, Димитър, ЯНЕВА, Виолета, ЛОЗАНОВА, Саша, 1989. *Съвременни декоративно приложни изкуства в България*. Издателски индекс 10666, Код 28, 9538174635, 7002-14-89.

ГАШАРОВ, Румен, 1995, Акварелите на Венко Колев. Списание “Изкуство”, 1995, брой 21, с. 12-15.

ДЖИДРОВ, Красимир, 1989, Свят земен и понятен, носещ радостта от живота.

Изкуство - 1965 година, брой 5

Изкуство - 1983 година, брой 3

Изкуство - 1995 година, брой 21

МАНОЛОВ, Здравко., 1965, Венко Колев. Списание “Изкуство”, 1965 година, брой 5, с. 13-16.

МАРИНСКА, Ружа., 1983. Керамичните пластики на Венко Колев. списание “Изкуство”, 1983, брой 3, с. 10-13.

КРАСИНИ, Анжело, БОЯДЖИЕВА, Анна, СТАЙКОВ, Антон, СВИЛЕНОВ, Атанас, РОКОМАНОВ, Васил, ДИНОВА-РУСЕВА, Вера, ВАСИЛЧИНА, Виолета, ЖИВКОВА-ЧОЛАКОВА, Гена, ЧУЛОВА-МАРКОВА, Даниела, ДРАГАНОВА-ЩИР, Диана, НЕДЯЛКОВА-КАПРИЕВА, Дима, ГРОЗДАНОВ, Димитър, НИКОЛОВ, Калин, СТОЙКОВ, Любомир, МИТЕВА, Мария, ГЕОРГИЕВА, Милена, ЗЛАТЕВА, Мирена, ЗЛАТАНОВ, Николай, КУНЧЕВ, Пенчо, ПЕТРОВ, Петър, РАЙКОВ, Райко, СТЕФАНОВ, Свилен, ИВАНОВА, Слава, БОЖИЛОВ, Станимир, ВЪЛЧЕВА, Теодора, ХАРАЛАМПИЕВ, Христо, ПОПОВ, Чавдар, РАЙЧЕВ, Юлиан., “120 години българско изкуство“.

Приложно, декоративно, монументално” София: СБХ, фондация "Поддържане на изкуството в България". ISBN 978-954-92591-5-5.

ПОПОВ, Чавдар, ПЕНКОВА, Бисерка, ДОНЕВСКА, Бойка, БАЛЧЕВА, Милена, 2016. *Национална Художествена Академия 1896-2016, София АРС МММ*, ISBN 978-954-2988-35-9, 978-954-2988-36-6.

Промислена Естетика | Декоративно изкуство - 1989 година, брой 1 с. 18-20.

РАНГЕЛОВА, Бистра, ДОНЕВСКА, Бойка, ДАНАИЛОВ, Борис, МИХАЙЛОВА, Владия, ЛАРДЕВА, Галина, ПОПОВА, Диана, ГРОЗДАНОВ, Димитър, ВЕЛИКОВА, Елена, ГЕНОВА, Ирина, ЛИНКОВ, Красимир, МАНОЛОВА, Мая, ГЕОРГИЕВА, Милена, ДВОРЯНОВ, Орлин, МАРИНСКА, Ружа, СТЕФАНОВ, Свилен, ВАСИЛЕВА, София, ПАМУКЧИЕВ, Станислав, ДИМИТРОВА, татяна, ЗИДАРОВ, Филип, ПОПОВ, Чавдар. 2012. *120 години българско изкуство. Съюзи, дружества и групи (1892-2012)*. София: СБХ, фондация "Поддържане на изкуството в България". ISBN 978-954-92591-3-1.

КАТАЛОГ КЪМ ИЗЛОЖБА:

ВАСИЛЧИНА, Виолета, *Каталог, Котки и Колоси - Светът на Венко Колев*, 1995. София, Виста-МП.

Каталог Изложба керамични пластики и акварел.

Изложбена зала "Райко Алексиев", ул. "Раковски" 125 12 - 26 декември 1995.

ЦИТАТИ:

(Василчина. В., 1995 г., с. 7) *Каталог, Котки и Колоси, София 1995 г., с. 7-8)*

(Джидров. К. 1989 г., с. 18-20) *Списание Промислена естетика, София 1989 г., с. 18-20)*

(Василчина. В., 1995 г., с. 8) *Каталог, Котки и Колоси, София 1995 г., с. 7-8)*

(Маринска. Р., 1983 г., с. 10-13) *Списание Изкуство, София 1995, брой 21, с. 10-13*

(Колев.В. 1995 г.) *Списание Изкуство, София 1995, брой 21, с. 12-15*

(Колев.В. 1995 г.) *Списание Изкуство, София 1995, брой 21, с. 12-15*

НОВИ ТЕХНОЛОГИИ И МАТЕРИАЛИ В ДИЗАЙНА НА ОПАКОВКИ ЗА КОЗМЕТИКА

Джовани Мирославов Дундаков, докторант, Национална художествена академия, София

Цивилизациите са използвали козметика, макар и невинаги разпознаваема в сравнение със съвременните продукти – от векове в религиозни ритуали, за красота и за поддържане на добро здраве. Историята на козметиката започва от древните египтяни през 10 000 г. пр.н.е. Използването на козметика през цялата човешка история може да е показателно за практическите грижи на цивилизацията, като защита от слънцето, знак на класова принадлежност и за красота. Но по-точно опаковките, използвани за съхраняване на тази козметика през вековете разкриват истинското ниво на технологична зрялост, икономика и култура.

Основни видове козметични опаковки се определят спрямо техните функции. Благодарение на персонализираните козметични опаковки, тези дни почти всичко е възможно в индустрията за красота, що се отнася до контейнерите. Ето само някои от възможностите: пластмасови буркани, пръскачки – тип „мъгла“, пластмасови шишета, бамбукови опаковки, подвижни контейнери, цветни опаковки, пластмасови тубички, безвъздушни бутилки, дозатори, флакони за дезодорант, капачки, флакони с пiana, гървени опаковки, тригери, бутилки за парфюми и др. Въпреки че списъкът е почти безкраен, има някои специфични контейнери, най-често използвани в индустрията за козметични опаковки след индустриалната революция като пластмасовите и металните, но стъклото е сред най-старите опаковъчни материали.

Избор на материал

Структурните и материалните решения определят най-подходящата опаковка. Обемът на продукта влияе върху размера и теглото, което, от своя страна, влияе върху доставката, съхранението и цената. Продуктите, които бързо се окисляват, се нуждаят от херметически затворени контейнери. Изборът на материал се осно-

вава на следните важни фактори: (1) вид вещество в контейнера; (2) съображения за декорация, цвят, капацитет; (3) продължителност на живота на продукта; (4) размер и тегло на продукта; (5) способност да издържа на топлина; (6) физични, химични и биологични аспекти на продукта; (7) тип затваряне (завинтване, кримпване, натискане, навиване, триене).

Опаковката олицетворява идентичността и разпознаемостта на марката. Последните тенденции са опаковката да се счита за част от продукта от потребителя. Качествата на материалите, като издръжливост и устойчивост, определят условията на търговия на гребно. Защото козметичните продукти се нуждаят както от атрактивни, така и от практични опаковки, за да бъдат успешни.

Съвременно опаковане и дизайн за козметични продукти

Днес много козметични компании разработват и усъвършенстват потребителски ориентирани продукти успоредно с осъвременяването на техния опаковъчен дизайн. Главните цели са увеличаване на удобството при използване на опакованите продукти и намаляване на негативното въздействие на опаковките върху околната среда.

За европейските производители на козметични опаковки страните от Централна и Източна Европа се явяват изключително благоприятен пазар за осигуряване на висок ръст на продажбите. В основните европейски пазари, като Германия, Франция, Италия и Обединеното Кралство, най-голям ръст бележат основните ниши в парфюмерията и козметиката — природните и органичните продукти, които се радват на 20% годишен растеж. За тях се използват най-новите постижения в опаковъчните материали — свръх прозрачни полимери и най-новите печатни мастила за многофункционалните опаковки. Най-силните двигатели на иновациите са добре познати — продукто-вото диференциране, ефективността на производството и икономията на материали. При сектори от козметиката, като грижите за кожата, особено силен двигател е доверието в качеството, което също се отразява и на опаковането на продуктите.

Интересно развитие се забелязва при опаковането на малки мострени дози, свързано с ръста в търсенето на продукти, подходящи за носене в багажа при международни полети. Заедно с това расте търсенето и на опаковки, удобни за ползване с една ръка по време на пътуванията. Направените добре опаковки са особено подходящи за успешното привличане на нови потребители на маркова козметика, защото отразяват напълно качествата на търговската опаковка с нормални размери. Голямото търсене на дозиращи и разпръскващи устройства води до разработването на елегантни, блестящи опаковки с помпички за гарантиране на минимални загуби от продукта.

Иновациите в материалите (например PLA) и в продуктите водят до възникването на нови възможности за развитие на опаковането за козметиката. Например новите формули за продукти с по-малко консерванти или на обогатените с кислород налагат разработването на опаковки с нови защитни свойства. Различните групи потребители имат свои специфични изисквания към опаковките. Например за момчетата и младите мъже е важен факторът „забавление“, за зрелите мъже – студеният и строг дизайн, докато за възрастните мъже е нужно опаковките да се отварят и затварят лесно, да са удобни за манипулиране и сигурни при захващане. Застаряването на населението в Европа прави от опаковъчния дизайн за възрастни хора особено продуктивно поле за действие.

Необходимостта от устойчивост е друг важен стимул за иновациите, особено в т.нар. „зелена“ козметика. Търсенето на благоприятни за околната среда опаковки важи и за козметичния бранш, особено откакто младите хора се интересуват много повече от екология отколкото по-възрастните поколения. Така екологичното мислене вече се въвежда в опаковането на козметичните продукти, главно в опаковъчния дизайн за този бранш.

Всичко това води до оптимизиране на теглото и размерите на опаковките, както и до търсене на екологично целесъобразни материали, като се взема предвид формулата на трите R – „reduce, reuse, recycle“ (от англ. ез. – намаляване, повторна употреба, рециклиране). Производителите вече оценяват разходите, свързани с

придвижването на опакованата козметика през снабдителските вериги, което се отразява и при проектирането на опаковките. Така се стига до интегрирани решения за ефективен и икономичен дизайн, който е по-устойчив в сравнение с традиционните опаковъчни решения в козметиката.

Глобалната криза поставя козметичния бранш в деликатно положение, като същевременно поставя и въпроса за ясното представяне пред потребителите на ползите от предлаганите продукти. Тук опаковките отново заемат важно място в запазването на пазарните дялове в тези трудни времена.

Базираната в Хамбург германска група *Beiersdorf AG* е глобален „играч“ в разработването, производството и маркетинга на продукти за козметиката и персоналните грижи за тялото и здравето. Успехите си групата гради на 125 годишния си опит в изследователската и развойната дейности, силното присъствие на международните пазари и усилията за изпълняване на потребителските изисквания по най-добрия начин. Между световно известните марки на групата са *Nivea, Eucerin, Futuro, Florena, Juvena, Atrix* и др.

Въз основа на факта, че над 70% от решенията за покупки се вземат в местата за продажби, като опаковката играе ключова роля при вземането на тези решения, е от изключителна важност тя да изпълнява функциите на ориентир и информатор на потребителите. Опаковката трябва да отразява желанията на купувачите – така продуктово опаковане става средство за комуникация между компанията – производител и потребителя. Чрез редовно тестване на нуждите на потребителите, те биват въввлечени директно в процеса на проектирането на системата продукт-опаковка, като крайната цел е техните идеи, мнения и желания да бъдат въградени в опаковката. Групата е силно заинтересувана от разработването на иновативни идеи в продуктово опаковане като част от цялостния маркетингов процес. Тук особено силно се набляга върху постигането на максимално възможното удобство за потребителя. Пример за това е новата линия опаковки *Nivea Beautè* разработена с цел осигуряване на колкото е възможно по-опростено ползване и прилагане на козме-

тичните продукти. При новите опаковки се вземат предвид всички важни фактори за целта – форма, цвят, материал, повърхностни качества и гр.

Важна задача в дейността на групата е въграждане на устойчивото развитие още на етап дизайн. Така при всяка иновация се оценява потенциалното въздействие на продукта и неговата опаковка върху околната среда и сигурността на потребителите. Това е първостепенен приоритет за ръководството и още от 1992 г. започва изпълняването му с въвеждането на първите за Германия опаковки за повторно пълнене с душ-продукти. Сега се полагат усилия за въвеждане на биоразграждащи се материали при иновацията на опаковките, а използваните понастоящем пластмасови опаковки са с 10% регенерирана пластмаса. С това се цели намаляване на отпадъците от употребени опаковки, замърсяващи околната среда.

Растящият интерес към естествените и органичните козметични продукти дава възможност, например, на малката австралийска компания *Australian Scent* да предлага своите висококачествени продукти за грижа за кожата в предварително изработени опаковки от поддържани за целта складови наличности. Компанията е добър пример за това как внимателното творческо използване на готови опаковки може да даде на продуктовете линия вида и усещането за индивидуално разработена потребителска опаковка за конкретния продукт.

При разработките на опаковки и снабдяването се използват различни доставчици, като често се комбинират буркани от една фирма с капачки от друга. Повечето буркани са стъклени и чрез внимателно разработване на цялостната опаковка се постига устойчиво усещане за продукта в нея, като всички продукти от линията си пасват много добре. Това се постига чрез комбиниране на буркани и бутилки от матирано, прозрачно или кафяво стъкло, които разграничават различните продукти от линията. Елементът, който обединява всички тях, е дизайнът на капачката.

Компанията е ориентирана към ефективното опаковане и устойчивите опаковъчни решения, което ѝ позволява, винаги когато се наложи, да се откаже от малките количества пластмасови опаковки, които използва. Тя

стимулира потребителите да връщат на компанията стъклени опаковки за повторно пълнене след стерилизирането им.

Компанията за опаковки *TPC* пък е обогатила производствената си номенклатура с опаковки за козметиката от екологично целесъобразния биоразграждащ се материал PLA. Това е направено след коопериране с научни институти за полимери, при което са разработени търговски приложимите опаковки от полилактозна киселина, извлечена от богати на нишесте зърнени продукти, предимно царевица. Патентованият производствен процес, включващ ферментация, сепарация и полимеризация за получаването на изходния материал за опаковките, почти не се отличава по качествата си от традиционните пластмаси, базирани на петрола.

Потребителите на козметични продукти изпитват удовлетворение, когато знаят, че опаковките на използваната от тях козметика се разграждат и не натоварват с отпадъци околната среда.

Строгите изисквания за информиращи текстове върху опаковките за козметиката са поредното предизвикателство за производителите от бранша, особено за онези, които предлагат козметични продукти в малки опаковки. За да се справи с проблема за малкото място върху тубите на своите продукти за поддържане на кожата, *Murad, Inc.* е разработила двулстов етикет, който се прикрепва към тубата, докато картонената опаковка отпада. Освен намаляването на опаковъчните материали, дизайнът на етикета с четирицветен печат помага да се откроява марката успоредно с поместване на необходимата текстова информация, като се постига добър изглед за местата на продажбите и не се компрометират възможностите за импулсивни покупки. Етикетът лесно се отваря (разлиства), затваря и се нанася върху тубите на стандартна етикетираща машина.

Иновативният етикет осигурява достатъчно печатна повърхност за поместване на необходимите текстове и е с необходимата трайност за дълговременна употреба от потребителите. Това е допринесло за бързото възприемане на козметичните продукти и трайното им настаняване в магазините.

Ерата на биоразградимите опаковки в козметиката. Безвредността на козметичните продукти за човешкото здраве редовно е във фокуса на потребителя, но тяхната безвредност за околната среда често остава встрани от него.

Козметиката не се свежда само до съдържанието, а и до неговата опаковка. В повечето случаи продуктите са в опаковки от пластмаса, произведена от петролни деривати. Този материал има редица преимущества пред използваните преди него стъкло и хартия, но също е огромно бреме за околната среда поради това, че попаднал в нея, не се разгражда до безвредни вещества. За последните 50-60 години производството на пластмасови изделия достига огромни размери и пластмасовите отпадъци са се превърнали в сериозен проблем за екологията в световен мащаб. Според статия "Cosmetic packaging to save the environment: future perspectives" в изданието *Cosmetic* от 15.04.2019 г. ежегодно в Европа се отчитат 25,8 милиона тона пластмасови отпадъци. В същото време тяхното рециклиране е по-ниско в сравнение с това на стъкло, хартия, метали. От тези 25,8 милиона тона 59% са опаковки.

Рециклирането е само частично и временно справяне с проблема, тъй като след всяко рециклиране полученият продукт е с все по-занижено качество. Специално при отпадъците от козметика остатъците от продуктите често са трудно отстраними от опаковката и това пречи на процеса по рециклиране. Друг вариант е изгарянето или изхвърлянето на сметище. Според статията 95% от стойността на произведените пластмасови опаковки, или между 70 и 105 милиарда евро, се губят след много кратка еднократна употреба.

Предвид сериозните екологични и икономически щети са стартирани проекти като *PolyBioSkin* и *BioBeauty* за разработката на биополимери за козметични и медицински изделия, като част от рамковата програма на Европейския съюз за научни изследвания *Хоризонт 2020*. Идеята на тези проекти е да се създадат биоразградими алтернативи на проблемните пластмаси. Вариантите, които се предлагат днес, са полимлечна киселина PLA, полихидроксикалкоани и полизахариди.

Съвсем логично можем да очакваме и постепенно

ограничаване на опаковките от пластмаси, които са петролни деривати, и тяхното заместване с биоразградимите варианти. Този процес ще отнеме години, защото все още биоразградимите полимери имат някои недостатъци за отстраняване. Например важно е да не поемат вещества от съдържанието на продукта, както и те самите да не отдават вещества в него. Трябва да са устойчиви на оксидация, на високи и ниски температури, на действието на UV лъчи. Опаковките, произведени с тях, трябва да имат необходимите технически характеристики като здравина, гъвкавост, непрозрачност или обратно според нуждите, възможност за влагане на оцветяване и т.н. Обобщено те трябва да са равностойни и превъзхождащи пластмасите, както и икономически изгодни.

Европейската инициатива за намаляване на пластмасовите отпадъци от козметични продукти ще е една от силните тенденции в козметиката за следващите години. Резултатите вероятно ще дойдат от съвместния натиск на обществото за екологично по-целесъобразни решения и поэтапното законодателно ограничаване на неразградимите пластмаси. Въвеждането на новите опаковки с техните специфики ще изисква и промяна в продуктите.

Биоразградимите опаковки може да се рециклират неколкратно, но в един момент ще се стигне до унищожаването им, което се предвижда да стане чрез компостиране. Тогава ще се наложи и остатъците от продуктите в тях да бъдат биоразградими – използване главно на биоразградими съставки. Индустрията и потребителите отново ще трябва да се адаптират към ограниченията. Това е известна цена за голяма полза.

Производството и търговията на козметични продукти се регулира посредством Регламент 1223/2009 г. относно козметичните продукти. Регламентът има пряко действие във всяка държава членка на Европейския съюз без да е необходимо транспонирането му с нарочен нормативен акт на национално ниво.

Това не означава обаче, че всяка държава членка няма собствено законодателство по прилагане на отделни норми от Регламента. За България това са: Закон за здравето и Наредба № 14 от 28 юли 2014 г. за опре-

деляне на подробни правила за представяне на информацията по чл. 19, параграф 4 на Регламент (ЕО) № 1223/2009 относно козметичните продукти, изисквания за ефикасност на слънцезащитните козметични продукти и химичните методи за проверка състава на козметичните продукти.

Редом с тях съществува цяла палитра от специални нормативни актове, с които следва да бъде съобразено производството, опаковането и търговията на козметика, като: Закон за управление на отпадъците; Закон за националната стандартизация; Наредбата за опаковки и отпадъци от опаковки; Наредбата за стоките, имитиращи храни; Наредба за предварително опакованите количества продукти и пр.

Много важно е също така доброто познаване на европейските ръководства и доклади в областта на козметиката, които, макар и да нямат задължителен характер, са от ключово значение при прилагане или тълкуване на нормативните изисквания.

Биоразградими или компостируеми опаковки Често виждаме думата „биоразградим“ на някои продукти, които купуваме, като например сапун или шампоан. Но какво всъщност означава това? Дали всичко, което е биоразградимо, ще се разпадне бързо и безопасно до безвредни за околната среда и здравето ни съединения?

Когато става дума за опаковки, термините ‘разградим’, ‘биоразградим’ и ‘компостируем’ често се приемат погрешно за взаимнозаменяеми. Продуктите, сертифицирани като компостируеми, всъщност са единствените, които не оставят вредна микропластика в околната среда.

За съжаление, тези термини водят понякога до търговска заблуда, защото убеждават потребителите, че щом продуктът е етикетуван като биоразградим, това го прави безвреден за околната среда, което често не е така.

Нека да разгледаме основните разлики между тези често използвани термини, така че да можем да вземем информирано решение, когато пазаруваме, като знаем за тяхното въздействие върху околната среда.

Компостируеми продукти:

Компостируемите продукти са произведени изцяло от естествени материали. При компостиране те не причиняват вреда на околната среда. Процесът на тяхното разпадане обикновено отнема около 90 дни, а това, което се получава, е вода, неорганични съединения, биомаса и въглероден диоксид.

Тези опаковки са произведени от компостируеми естествени растителни материали като ферментирало растително нишесте, получено от царевица, маниока, захарна тръстика или пулпа от захарно цвекло. Това често са отпадъчни материали от селското стопанство и земеделието. Те често се обозначават със съкращението PLA (полилактидна киселина или полилактид).

Тъй като тези опаковки не съдържат вредни пластмаси като полипропилен, полиетилен, полистирол и PVC, те се разпадат до целулозата, от която са направени. Те не оставят микропластика в почвата и се считат за безопасни за червеите, които живеят в нея.

Биоразградими продукти:

Всеки продукт, който е на растителна или животинска основа, може да се определи като биоразградим. Те се разграждат под действието на светлината, въздуха и микроорганизми като бактерии, водорасли и гъбички. Скоростта на тяхното разграждане зависи от материала, от който са произведени, и степента му на обработка.

Пластмасата, от която са произведени биоразградимите опаковки, може да е по-фина от тази в обикновените торбички за смет. Вредната микропластика обаче, която те оставят след себе си, замърсява околната среда и е много вероятно да попадне в хранителната верига.

Разградими продукти:

Разградимостта означава, че с времето нещо ще се разпадне и от тази гледна точка всичко е разградимо. Разградимите торби за смет, например, все още се произвеждат от вредни пластмаси като полипропилен, полиетилен, полистирол и PVC, но пластмасата, която е използвана, може да е по-фина от тази в обикновените торби за смет. Възможно е да съдържат добавка, която помага тяхното разграждане.

Изводът е, че всички компостируеми опаковки са биоразградими, но не всички биоразградими стоки са компостируеми. Биоразградимите (включително оксоразградими) и разградимите опаковки, макар да се разграждат по-бързо, все пак могат да бъдат източник на токсични за околната среда отпадъци.

В крайна сметка най-добрият вариант за околната среда, е разделното събиране на отпадъците, рециклирането и компостирането.

Опаковка от стъкло или пластмаса – не толкова очевиден избор

В началото на зелената вълна в козметиката най-голямо значение се отдаваше на съставките.

Дали са сертифицирани като био/органик, дали са безвредни за кожата и добити от устойчиви ресурси. Постепенно темата се разшири и засегна опаковките. Днес предпочитанията на потребителите сочат към по-екологични решения в тази насока. Но ориентираме ли се достатъчно добре в избора си? Стъкло, хартия, пластмаса – изборът не е толкова еднозначен, колкото изглежда.

Стремежът към екоориентирани продукти сам по себе си е добър. Когато стигнем до неговата реализация обаче, трябва да преценим много добре на кое място в списъка с приоритети е този стремеж. Защо? Защото целта на производството на даден продукт или извършването на дадена услуга не е да подобряват околната среда. Производството, на който и да било продукт, се извършва единствено и само в полза на човека. Докато се случва с ресурси от природата, а то няма с какви други, тя понася неизменен човешки отпечатък. Съответно единственият начин да избегнем този отпечатък е да произвеждаме нищо. Понеже това е невъзможно, производството на екоориентирани продукти може само да намали неблагоприятния ефект върху природата.

Потребителят също не купува продуктите заради тяхната безвредност. Основната мотивация за покупка е продуктът да му свърши работа, да му послужи за нещо.

Следователно, както за производителя, така и за потребителя, първият приоритет е полезността на

продукта. Това не само поставя неговата екологичност на по-задна позиция в списъка с приоритети, но я поставя и в определени рамки. В случая с козметиката този принцип се отнася както за състава ѝ, така и за избора на опаковка. Ако избираме опаковката само от екологична гледна точка, ще си кажем, че стъкло или хартия са по-правилен избор от пластмаса. Но дали е така?

Какво определя отпечатъка върху природата, който различните опаковки оставят – материалите, водата и енергията за тяхното производство, енергията за транспортиране на суровини и крайни продукти, възможността за многократната им употреба, възможностите за рециклиране и енергията, изразходвана за това рециклиране.

Нека разгледаме накратко хартия, стъклото и пластмасата като варианти за опаковки?

Картонените кутии и външната опаковка в козметиката са част от живота ни. Дали като транспортна кутия или за защита на стъклените съдове – те са необходимото зло и определено са по-екологични от пластмасовите опаковки. Но дали наистина е така?

Европа използва почти 77,5 милиона тона хартия и картон годишно? Предполага се годишен разход на хартия на глава от населението (в Германия и Австрия) от около 250 кг. За да се получи тази маса, са необходими 550 кг дървесина, 1300 кВтч енергия и до 13 000 литра вода. Това е много само за един човек. За щастие хартията и картонът могат да се рециклират, но рециклирането също изисква много енергия.

Стъклото се произвежда от пясък. Не всеки пясък е подходящ за целта, трябва да е кварцов. Получава се така, че търсенето на стъкло надвишава количеството кварцов пясък, което планетата ни може да създаде за определен период. Това налага рециклиране на част от стъклениите опаковки. За щастие, стъклото може да се рециклира повече от веднъж без особени загуби на първоначален материал. Проблем при него от екологична гледна точка е ниският процент на рециклиране – около 30% в световен мащаб, т.е. повече се изхвърля, отколкото се оползотворява повторно. Наред с това стъклото изисква немалко енергия за производството си и

е сравнително тежко, което води до повече разход на енергия и за транспорта му. Това важи както за първия цикъл на производство, така и за рециклирането. При рециклиране на стъкло се изразходват около 40-60% от енергията, употребена за първия производствен цикъл. При това не всеки цвят и вид стъкло се рециклира. Зелен, кафяв, безцветен са подходящи, но бял и матов – не, както и огледално стъкло. Веднъж оцветено всеки цвят може да се рециклира само поотделно. Само по себе си стъклото не замърсява околната среда с отделяне на токсични вещества, но е изчислено, че отнема до милион години да се разгради в природата.

Пластмасата е доказан замърсител на околната среда, тъй като при разграждането си в природата отделя токсични вещества. Пластмасовите отпадъци представляват сериозна опасност за животинския свят, особено за обитателите на водоемите. Тя обаче е и с големи възможности за рециклиране. Основният проблем е, че засега то не се провежда достатъчно ефективно. В различните региони в света процентът на рециклиране е различен. Например данни за САЩ сочат по-нисък процент на рециклиране на пластмасата в сравнение със стъклото, докато показателите за Европа са обратни – поне по официални данни се рециклира повече пластмаса, до около 70%. Въпрос на правна регулация, приоритети, организация в различните държави и на количества от различните опаковки. Един плюс за пластмасата е по-ниският разход на енергия за производството и рециклирането ѝ. За втория цикъл на производство се изискват 10% от енергията за първия цикъл – доста по-малко в сравнение с 60% при стъклото. Това означава по-ниски въглеродни емисии. По-ниското тегло на пластмасата също намалява транспортните разходи. Фактът, че тя е нечуплива в сравнение със стъклото намалява загубите при транспорт, защото счупена опаковка по време на транспорт означава загуба и на съдържанието и на сумата за превоза на продукта. Той просто не стига цял до клиента и се налага да се прати нов, което е повторен транспорт, следователно двоен въглероден отпечатък. (Какво е въглероден отпечатък – общото количество емисии на парникови газове, което се отделя при определена дейност.)

В ерата на покупките по интернет и доставките по куриер стъклото невинаги е очевидният екоизбор по изброените по-горе причини. Винаги добавяйте в екосметката транспорта и страната на произход, защото екопретенциите се обезсмислят, когато продуктът идва в стъклена опаковка до нас от Австралия например. А и Китай е основен производител на голям процент от опаковките, циркулиращи в световен мащаб, така че докато стигнат до мястото на производство на крайния продукт, а после той до нас, е натрупан много въглероден отпечатък. Най-добрият вариант би бил всичко да се произвежда локално, но по икономически причини това е встрани от възприетата практика. При това положение много важна е политиката на рециклиране в държавата, в която живеем. Сами по себе си екоопаковките не са достатъчен отговор на проблема. Ненапрасно известната фраза е *“reduce, reuse, recycle”*, тоест намаляване на потреблението, многократна употреба на продуктите и рециклиране – именно в този ред.

Крайното решение какъв тип опаковки се предпочита е на потребителя, но важният извод по повод тяхната екологичност е, че материалът не е единствен определящ фактор. Понякога дори не е най-важният. Най-важни са цялостната политика и практики по управлението на ресурсите

Библиография

Biodegradable and compostable plastics—Challenges and opportunities. (n.d.). [Briefing]. European Environment Agency. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.eea.europa.eu/publications/biodegradable-and-compostable-plastics/biodegradable-and-compostable-plastics-challenges>.

Cinelli, P., Coltelli, M. B., Signori, F., Morganti, P., & Lazzeri, A. (2019). Cosmetic Packaging to Save the Environment: Future Perspectives. *Cosmetics*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.3390/cosmetics6020026>.

What's the Difference: Biodegradable and Compostable. (2018, June 28). Nature's Path. <https://naturespath.com/blogs/posts/whats-difference-biodegradable-compostable>.

Андронов, Е., Януари 2022г. Проучвания и прогнози · Значимостта на опаковането за производителите на лекарства. Достъпен на: <https://propackmagazine.bg/>.

Дунгаков, Д., 2022. Проучване - Дизайн на опаковки за козметика Факултетен номер: ПМ – 723, Факултет за Приложни изкуства, Зимен семестър, НХА, София.

Пластмасови отпадъци и рециклиране в ЕС: Данни и факти. (2018, December 19). Темы | Европейски парламент. <https://www.europarl.europa.eu/topics/bg/article/20181212STO21610/plastmasovi-otpadtsi-i-retsiklirane-v-es-danni-i-fakti>.

<https://www.designrush.com/best-designs/packaging/> Best Packaging Designs, януари 2022/

Достъпно на: изд.Cosmetics от 15.04.2019 г. "Cosmetic packaging to save the environment: future perspectives", януари 2025г.

ЕВРОПЕЙСКО ЗАКОНОДАТЕЛСТВО

Регламент 1223–2009 относно козметичните продукти

Регламент 1272-2008 относно класифицирането, етикетирането и опаковането на вещества и смеси

Регламент 1907-2006 относно регистрацията, оценката, разрешаването и ограничаването на химикали (REACH)

Регламент 655-2013 за установяване на общи критерии

НАЦИОНАЛНО ЗАКОНОДОТЕЛСТВО

Закон за здравето

Наредба 14

Наредба 14 Приложение 2 химични методи

Закон за националната стандартизация

Закон за управление на отпадъците

Наредба за класификация на отпадъците

Наредба за опаковките и отпадъците от опаковки

Наредба етикетирание на аерозолни флакони

Наредба за предварително опакованите количества продукти

Наредба за съхранение на опасните химични вещества

СТАНДАРТИ

БДС EN ISO 11930 2012 Микробиология. Оценяване на антимикробната защита

БДС EN ISO 22716 2008 Добра производствена практика (GMP)

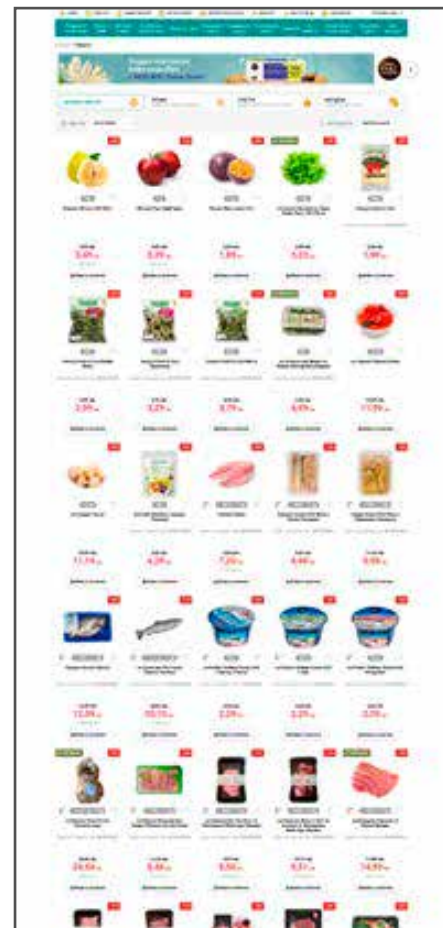
БДС ISO 22715 2008 Козметични продукти. Опаковане и етикетирание

РЪКОВОДСТВА И ДОКЛАДИ

Доклад на Комисията относно претенциите на продукти, направени въз основа на общи критерии

Доклад на Комисията относно разработването, валидирането и правното приемане на алтернативни

Решение на ЕК относно Анекс I на Регламент 1223-2009



Разгъвка на съвремен търговски сайт



Разгъвка на съвремен сайт на сладкарница „Чочко“

ОСНОВНИ СТИЛОВЕ И ТЕЧЕНИЯ, КОИТО ПОВЛИЯВАТ НА УЕБДИЗАЙНА

Елина Димитрова Джанаварова, докторант, Национална художествена академия, София

Странно би било да си представим, че само до преди 40 години едва 1000 настолни компютъра са имали директен достъп до интернет. А липсата му в днешното съвремие би предизвикало значителни промени във всеки един пласт от социалния живот на човека. Интернет е място на комуникация, обмен на информация. Едно имагинерно пространство, което „събира под един покрив“ хора от различни спектри и сфери на дейности. Специално поле за изява там намират графични и уеб дизайнери, илюстратори, музиканти, артисти. Възможностите за изява пред тях са многобройни —от кратки анимирани gif-формати през дигитални маркетингови кампании до уебсайтове и страници. Специално внимание тук ще обърнем именно на визуалната комуникация в уеб изкуството от началото на 21.век. Стиллове и течения, които повлияват на развитието му и как кореспондират с потребителя. Значението от визуален език в уеб дизайна и различния изказ на всеки един от тях.

Уеб дизайнът е продукт на новото време, забързания начин на живот, иновативността на технологичния свят. Последното десетилетие буди все по-голям интерес към уеб света. С това се раждат и професии като *UX* и *UI* дизайнер. Така наречените *UX* дизайнери обследват логиката и психологията зад визуалната част на сайта. *UI* дизайнерът от своя страна е този, който отговаря за визуалния облик на сайта, какво внушение иска да придаде на потребителя. И макар желанието към тези професии да се увеличава, не може да се каже същото за качеството на визуалния език на масата сайтове, които циркулират в интернет. Голяма част от тях са разработвани по един и същи начин, без каквато и да било индивидуалност или идентичност. На Фиг. 01 и Фиг. 02 са представени два дизайна на уеб страници. Първият е търговски сайт, а втория — сладкарница. Те са примери за голямо количество от сайтовете, които

съществуват в момента. Причините са разбираеми, но не и напълно основателни.

Времето за разработка на един уеб сайт е факторът, който влияе значително на визия, технологично качество и краен резултат. Етап, който най-често бива премахван, в ситуации на затруднение е именно дизайнът. Индивидуалният облик на един уеб сайт обаче е толкова от значение, колкото и изработката на запазен знак на дадена институция например. Художествената намеса придава автентичност. Внася определено усещане за продукта или дейността.

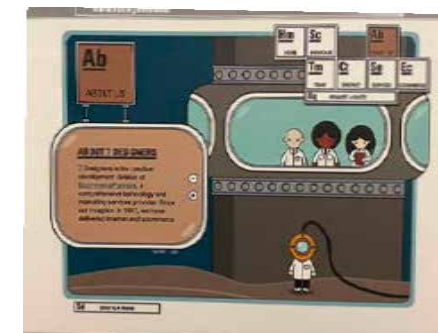
Разгледаните по-долу примери показват уеб сайтове от началото на века, разработени в различни стиллове и течения. Акцент е важността на визуалната комуникация в уеб дизайна. Докладът изследва специфични и характерни стиллови разлики на всеки един от долу споменатите примери. Как всеки стил или течение носи своя индивидуален нюанс и оттенък и важността от присъствието на визуален език.

Абстрактно изкуство

Първият пример е на абстрактен уеб сайт. Разработен е от дизайнера Alex Eben, към студио *Ecommerce Partners*. Сайтът представя графично студио, което се занимава с разработка на уеб проекти. Първата страница е разграфена на отделни секции, като в тях е поместена най-съществената информация за едно креативно студио: заглавие, месторазположение, бутон, който препраща към вътрешни страници. (Фиг. 03) В левия горен ъгъл са изобразени хората, работещи в студиото. Техниката, която е използвана е комиксова. Човечетата са минималистично нарисувани, сякаш са вперили поглед нагоре. По този начин се създава усещане за „птичи поглед“. Под тях е разположено името на студиото, изписано с гротесков шрифт. Втората страница от същия сайт (Фиг. 04) е вътрешната страница „За нас“. Тук човечетата са изобразени, сякаш провеждат експеримент в тяхната виртуална лаборатория — кухнята на креативността. Отгоре над тях е разположено навигационното меню. Бутоните му са елементи от Менделеевата таблица, които допълват идеята за място, където се провеждат тестове. И в двете стра-



Начална страница



Вътрешна страница



Примери на навигационни менюта



Начална страница



Вътрешна страница



Начална страница



Вътрешна страница

ници се наблюдава разместване на елементите от познатите за аудиторията места. Пример е навигационното меню. Неговият латински термин е header, което от английски език буквално означава глава. В масовия случай той е в най-горната част на страницата. (Фиг. 05) Това разместване придава динамика, дори лек хаос, типичен за абстрактното изкуство.

Вторият абстрактен пример е лично портфолио на дизайнера Sophia Tsibikaki . (Фиг. 06, Фиг. 07) Освен че авторката е била дизайнер в този проект, тя сама е програмирала сайта. Основен мотив са големите цветни подложки – черно, бяло и оранжево. Около тях летят в пространството рисуван и колажирани елементи: стълба, календар, шапка, женски устни. Темата на сайта, която е свързана с творчество, предразполага този тип третиране. Използвани са разнообразни шрифтове от ръкописни до гротески. В зависимост от важността на елемента или информацията е използвано удебелено начертание на съответното семейство шрифт, така че да се засили вниманието на потребителя. Навигационните менюта в случая са две на брой. Те също следват абстрактния принцип, заложен в цялостния дизайн. Позиционирани са от двете страни, като нямат точно обособени места.

Общото между двата примера е основната им функция – да представят креативна дейност. Значението на абстрактното изкуство идва от латинската думата *abstracio*, което означава *отвлечен*. Терминът се използва от края на 19.век за произведения, които са рисувани по памет, а не по натура. Абстрактното изкуство в съвременното е нещо, което не може да бъде определено или конкретизирано. Колкото повече липсва конкретика, толкова по-абстрактно.

Попарт

Попартът се появява края на 50-те години на 20.век в САЩ и Великобритания. Характерна черта е ироничното отношение към масовата култура. Интересното в случая е, че течението попарт успява да се слее и адаптира в масовата култура, като същевременно я осмива. Разгледаният пример е сайт на дизайнера Roman Klonek , поляк по произход. Занимава се предимно в

сферата на печатната графика, като специално място от творчеството му заема комикса. Личният му сайт е изграден на същия принцип, илюстративно-разказвателен. Началната страница (Фиг. 08) представя неопределена форма на сграда, съчетана с морски мотиви, като пипала на октопод. Сградата играе роля на галерийно пространство, което олицетворява личната галерия на артиста. Всичко това е разположено на крайбрежен пейзаж. Навлизайки навътре в сградата, пред потребителя се отваря нова страница (Фиг. 09). Тя поставя потребителя пред избор накъде да продължи своето сърфиране. Изобразени са различни илюстрирани герои. Всеки един от тях е поставен върху цветна подложка във формата на звезда. Около тях са разположени описателни текстове за вътрешните страници. Всеки от персонажите е изпълнен по типичен комиксов начин – съчетание между изчистен цвят и линия.

Друг сайт е ранната визия на *Glitschka Studio* – графично студио за печатни и уеб проекти. Дизайнер и програмист е Von R. Glitschka. (Фиг. 10, Фиг. 11) На основната страница е илюстриран комиксов герой, който в ръка държи бяла подложка. Акцент е логото на дизайнера, което освен че е поставено в левия ъгъл в навигационната лента, е изобразено и върху бялата подложка. Елементите около основната илюстрация са в идентична стилистика. Кръговете например са с основен тюркоазенозелен цвят в средата, като са подчертани с тънък тъмен контур отвън. В споменатите сайтове до момента най-често използваният шрифт е гротесков. Този сайт не прави изключение. Фиг. 12 представя сайта на Von R. Glitschka, който съществува към този момента. Ако се съпостави визията на сайта към момента с този от началото на 2000 год., ще забележим колко по-опростена е цялостната визия. Основна концепция е минимализмът и изчистените форми, лишени от бърборивост и допълнителни разкрасителни елементи.

Минимализъм

60-те години на 20.век се ражда течението 'минимализъм', което възниква като опозиция на претрупани форми в изкуството. От чистите геометрични линии, преплитаци се една в друга на Франк Стела (Фиг. 13),



Начална страница



Вътрешна страница



Разгъвка на съвременния сайт на Glitschka Studio



Разгъвка на проект за уебсайт. Студент: Зорница Йовева, специалност „Визуална комуникация“

Разгъвка на проект за уебсайт. Студент: Мария Никова-Петрова, специалност „Калиграфия“

ваща стъпка централно на екрана е разположен описателен текст за галерията, а около него – геометричните фигури. Скролвайки надолу, текстът се променя, а когато той приключи трите фигури, отново се събират и променят облика си, така че да са само линейни. Дизайнът на сайта позволява на съществени елементи, като текст и снимков материал да се открият и следователно забележат от потребителя. Всеки един от елементите има своята точно определена функция. Премислени, така че да вървят ръка за ръка, като по този начин се съчетава логика с изкуство в едно.

Заклучение

Визуалният език на уеб дизайна е отговорен към своите потребители. Стилът на един сайт предава идея, усещане, както опаковката на зърнена закуска за деца или възрастни например. В двата случая ще се подходи индивидуално, за да се адаптира продукта спрямо възрастовия диапазон. Съответно всеки стил или течение, което намираме като оттенък в уеб изкуството, внася определени усещания и носи своята индивидуална идея. Друг важен аспект е образователната отговорност, която носи към обществото. Най-важна характеристика на дизайна, без значение от неговия вид или отрасъл, е да образова и просвещава. Като съвременен вид медия, достъпен до широк спектър от хора, уеб дизайнът носи тази отговорност, която е значима и голяма.

От абстрактното изкуство и попарт, които подхождат на едни по-творчески насочени сайтове, до минимализма и баухаус, които със строгия си вид и с изчистени форми, придават повече значение на идейната концепция, заложена зад външния облик. И макар уеб дизайна да е изкуство на новото време, той винаги ще черпи вдъхновение от миналото. Миналото, което е един неизчерпаем генератор на иновативност и креативност.

Библиография

ALOS., 2025. *Абстрактно изкуство*. Източник: <https://ps.alos.bg/art-history/page-a/абстрактно-изкуство/> [Достъп: 10.02.2025].

ALOS., 2025. Попарт. Източник: <https://ps.alos.bg/art-history/xx-ii/popart/> [Достъп: 10.02.2025].

Dropbox. 2025., *Dropbox Brand Guidelines*. Източник: <https://brand.dropbox.com> [Достъп: 28.02.2025].

Galleries Lafayette., 2025. *130 Years – Galleries Lafayette*. Източник: <https://130ans.gallerieslafayette.com/en/> [Достъп: 15.02.2025].

Glitschka Studios., 2025. *Glitschka Studios*. Източник: <https://www.glitschkastudios.com> [Достъп: 10.02.2025].

Khan Academy. n.d. *An Introduction to Minimalism*. Източник: <https://bg.khanacademy.org/humanities/modernoto-izkustvo-xx-vek/xd80301d8ad-9d7765:post-war-american-art/xd80301d8ad9d7765:minimalism-and-earth-works/a/an-introduction-to-minimalism> [Достъп: 15.02.2025].

Klonek, J., 2025. *About – Jörg Klonek*. Източник: <https://klonek.de/about/> [Достъп: 10.02.2025].

Вълканова, Веселина. Мегии & УЕБ ДИЗАЙН., 2019. Култура и функционалност на онлайн комуникацията. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“. ISBN 978-954-07-4740-8.

Линднер, Т., 2004. *Websites 100% loaded*. Berlin: Feierabend Verlag OHG. ISBN 3-89985-050-5.



Разгъвка на проект за уебсайт. Студент: Мария Никова-Петрова, специалност „Калиграфия“

ДИЗАЙН МИСЛЕНЕ, ДИЗАЙН КУЛТУРА

ас. Вера Тимофеева Гезенко, Национална художествена академия, София

Мисленето и културата в областта за дизайн на порцелана

Участието ми в настоящата конференция по проблемите на дизайн е продиктувано от личния ми опит, от една страна, като автор в областта на дизайн на порцелан и от друга страна – вече като асистент в същата дисциплина в НХА. Въпросите, които изследвам са:

Кое е водещото – красивата естетическа форма или функцията на предмета?

Каква е ролята на обучението в дадената специалност?

Доколко пазарът диктува налагането на дадена форма и обема на производството ѝ?

В текста ще се опитам да разгледам дизайн мисленето при изработването на бутикови серии в малки студия за керамика и порцелан, наложили се през последните години у нас след закриването и реституцията на промишлените предприятия.

Когато става дума за точните науки, обикновено научните твърдения са подчинени на строго определена дефинирана логика. Когато говорим за дизайн, няма научни критерии в такъв строг аспект. Най-общо известното определение за дизайн е съчетанието между естетиката и ергономията на дадено изделие на приложното изкуство или на промишлеността. В същото време самата дума в превод от английски означава проект, план, скица, модел, конструкция. В дълггодишната си история дизайнът се е превърнал в нещо, което ни заобикаля на всяка крачка – от жилището, в което живеем, през средата, която ни заобикаля както на открито, така и на закрито, до многобройните промишлени или бутикови предмети от ежедневието ни, поради което условно могат да бъдат посочени различни видове дизайн, например като интериорен, промишлен или продуктов, графичен, моден, мултимедиен, софтуерен и т.н.

Вдъхновението ми да се замисля над много от въпросите, разглеждани тук, идва от преподаването ми като асистент, към момента в НХА, в специалност “Дизайн на порцелан и стъкло”, дисциплина „Порцелан“. В практиката си наблюдавам отношението на студенти, чиято определена задача е тясно свързана с конкретен дизайн, решаването на създава се проблематика и конструирането ѝ, преминаването през всички етапи и процеси при създаването на обекта.

В доклада ще се позова както на литература, така и на интервю с двама от колегите ми от катедра “Керамика и дизайн на порцелана”. Целта на допитването го тях е да открия доколко мненията ни по дадени теми съвпадат, кое и какво поражда разногласията ни.

Факторите, които изграждат мисленето конкретно в областта на дизайн на порцелана са много и ще се опитам да разгледам поотделно всеки от тях. Те най-общо казано са съвкупност от технологични и конструктивни етапи, а преминаването през всеки един изгражда мисленето на дизайн и изпълнението в материал като порцелана.

Един бегъл поглед върху историята на промишленото производство на порцеланови изделия в България показва бързото му утвърждаване както на вътрешния, така и на външния пазар. В много кратки срокове в страната са установени и разработени находищата на подходящи суровини и постепенно са създадени и разработени малки фабрики, които прерастват в промишлени заводи за стъкло и порцеланови изделия – *Лудогорски порцелан* в Разград, *Китка* в Нови пазар, порцелановата фабрика *Г. Младенов и сие* – Видин, стъкларските заводи в София, Сливен, Перник и др.

Още със създаването си през 1896 г. НХА преминава през различни периоди, в които се утвърждава като център на художествения живот в страната, а обучението по приложни изкуства се превръща в неразделна част от академичното художествено образование. Историята на НХА показва, че както промените в наименованието на училището¹, така и създаването или закриването на специалности всъщност са отговор на изискванията и потребностите на времето. През учебната 1964/1965 г. във ВИИИ „Николай Павлович“ са

¹ Държавното рисуwalно училище (1896-1908); Държавно художествено-индустриално училище (1909-1921); Държавна художествена академия (1921-1944); Висш институт за изобразителни изкуства „Николай Павлович“ (ВИИИ).

създадени специалностите „Промислени форми“, „Пространствено оформление“ и „Текстил и облекло“, които имат важно значение не само за художественото образование, но и за разработването на цялостна гържавна политика в промишлената естетика.

За няколко години са създадени редица национални центрове по естетика в областта на леката промишленост, чиято цел е осъществяване на интеграция в производството на съответните отрасли, издигане качеството на продукцията на световно ниво чрез използване на разработките на художниците-приложници и специалистите по промишлена естетика².

Създаването на специалност „Дизайн на порцелан и стъкло“ датира от началото на 70-те години на 20.век, а първоначалното ѝ наименование е „Силикатни форми“. Според някои изследователи тя е създадена през 1972 г., но официалното решение е от началото на 1973 г. Едва ли разликата от няколко месеца има толкова голямо значение, тъй като резултатът е много по-красноречив – създадена като специалност „Силикатни форми“, продължила като „Стъкло и порцелан“ и „Дизайн на порцелана и стъклото“, за своите 50 години специалността успешно следва своите цели: подготовка и обучение на художници в областта на художественото оформяне на порцелан, стъкло и фина керамика. Силикатните форми не са непозната територия за НХА. Още със създаването на *Ателието по керамика* в Държавното рисуwalно училище през 1903 г. три поколения изявени керамисти, проф. Стефан Димитров, проф. Стоян Райнов и неговият ученик проф. Георги Коларов, задълбочено изучават порцелана, фината керамика и силикатните форми, както и техните пластически възможности и естетическа стойност.

Стъклото също не е непознат материал, но до създаването на специалността автори, като Харалампи Тачев, Иван Пенков, Георги Атанасов, Георги Бакърджиев, Дечко Узунов и други, работят предимно в областта на витража. Макар и скромни, този опит е предпоставка за изграждане на специалността, която впоследствие се превръща в единствения център за подготовка на високкоквалифицирани художници и дизайнери в тази сфера. Не е без значение и фактът, че точно в нача-

² Национален център за промишлена естетика; Център за нови стоки и мода; Център за битова естетика; Научноизследователски и проектантски институт по мебели и обзавеждане и др., създадени през 1972 г.

лото на 70-те години на 20.век от Чехословакия се завръщат група български художници³ – възпитаници на проф. Станислав Либенски, водещо име в изкуството на дизайна на стъкло и педагог, превърнал се в символ на „Чешката школа“.

През учебната 1977/1978 г. в специалността започва да се преподава художествено стъкло и дизайн, през 1993 г. със създаването на магистърска програма „Художествено стъкло“ специалността е преименувана на „Порцелан и стъкло“, а от 2012 г. е „Дизайн на порцелан и стъкло“. През петдесетгодишното си съществуване катедрата е ръководена от проф. Георги Коларов, доц. Оля Колчева, проф. д-р Райко Райков, проф. Йордан Стоянов, проф. Мумко Динев и проф. Георги Георгиев, а преподавателският състав включва имената на редица известни творци като проф. Стоян Гайдов, проф. Иван Нешев, проф. Любомир Прахов, проф. д-р Гето Панов, проф. Румен Райчев, доц. Силвия Панова, д-р Васил Харизанов, Борислав Коруджиков, д-р Мариана Кочоранова и др., а основната им цел е студентите да придобият знания и умения за реализиране на художественото проектиране и изпълнението му в материал.

В днешно време нещата изглеждат доста по-различно – през последните 35 години много от промишлените предприятия за стъкло и порцелан вече не съществуват, а реализирането на големи дизайнерски серии е почти невъзможно. Ето защо по-голяма част от авторите, завършили специалността, се насочват към малки бутикови серии, в които артистичността и индивидуалният почерк са изразени видимо в дизайна. Дали този подход не е за сметка на функцията на предмета въпреки учебните програми в специалността, които дават широка възможност за анализиране на функцията на предмета, изпълнен в порцелан?

На въпроса ми дали има бутикови студия за дизайн и производство на порцеланови продукти доц. д-р Яна Юнакова⁴ отговаря:

Има, ще спомена Tochka&Tochka (в чието създаване през 2007 участвах и бях една от "точките" до 2010 г.), както и Pottery and Poetry, заедно с Красен Троански и други.

³ Николай Георгиев, Райко Райков, Катя Гецова, Стоян Гайдов, Таня Манчева, Константин Вълчев, Лъчезар Бояджиев, Ангелина Павлова. По-подробно виж „120 г. Българско изкуство“. София, 2014

⁴ Доц. д-р Яна Юнакова е един от авторите, включени в книгата Съвременен български дизайн, София, 2022 г.

Съществуват обаче и допълнителни фактори, които влияят на дизайн мисленето при малките бутикови серии, които са от значение за реализирането на продукта в порцелан – това е дълъг процес, който започва от изследването на пазара и необходимостта на потребителя да има точно вашия продукт, дори и чисто социално да го иска заради красотата му.

Всеки автор с натрупване на практически опит във времето е изградил разпределението на етапите да бъде комплексно. Ясна идея, начин на реализиране, преминаване през технологични етапи с минимални “изненади”, презентиране на продукта и без да пренебрегва ценообразуването му. Това са основни моменти, които са определящи за дизайн мисленето в малките бутикови ателиета. През годините дизайн тенденциите се насочват повече към изчистване и опростяване, а формата става все по-семпла и с ясна цел – обектът да е функционален, както е например един от принципите за създаване на продукт в стил Баухаус.

Самият стил оказва огромно влияние (макар и за кратко съществувало училището) в световен мащаб върху модернизма, основно в архитектурата, но също така и занаятите и индустриалния дизайн. Функция, геометрия и минимализъм. Негов контрапункт е стилът Мемфис, който сякаш има за цел да се забавлява чрез провокация с ярките цветове и еkleктичност. Връщайки се в настоящето, нещата са различни и дори объркващи. В заобикалящата ни среда има прекомерно продуктово предлагане, в това число и на порцеланови изделия, най-вече с произход Китай, както и продукти с причудлив „дизайн“, произведени за да респектират потребителските изисквания или пък като чиста проба възпроизвеждане на световни модни тенденции. Тук мисля, че основна роля играе възпитанието и образованието от най-ранна детска възраст, а запознаването с изкуството през различните епохи от световната история заема ключова роля при създаването на естетически дизайн.

Всичко това ме провокира да си задам въпроса – дизайн или функция. Понякога в идеята за впечатляващ дизайн на продукт се пренебрегва и омаловажава функцията.

Зададох въпрос на малък брой зрители в качеството им на ценители и потребители, както и на колеги, дали пренебрегват функцията на предмета за сметка на неговия дизайн. Авторът и зрителят обаче единодушно отговориха, че са готови да изберат визията въпреки нарушаването на самата функция. Ще спомена небезизвестният дизайнер Филип Старк с нестандартната визия на функционални обекти и ще цитирам мнението на доц. д-р Красен Троански, ръководител катедра “Керамика и дизайн на порцелан и стъкло”, който отбелязва:

При мен е пренебрегване, предпочитам да го гледам външи и да го използвам. Много е третирано това нещо с функцията. В крайна сметка човек използва това което върши добре работа и ако има как визията му да е добра, да радва, това е възможно най-добрият дизайн. Филип Старк например има една много известна сокоизстисквачка, която е страхотен хит, друг известен архитект обаче беше споделил “Хубава е ама не става за използване”.

Това обаче е революция и иновация като мислене, пример как една сокоизстисквачка може да изглежда по такъв различен начин, повече отива към скулптура. Преплитането на мен лично много ми харесва и бих пренебрегнал функцията заради това. Употребявайки самата функция по друг начин, служи, за да намигнеш на хората с различното, функцията е нещо необходимо, но може много удачно да се впише в други контексти. Като се върнеш назад във времето и какво прави Дюкан, слага друг контекст на писоара. Ето как един функционален обект влиза в друг прочит. Сменяш гледната точка на вече готов обект. При нас в керамиката има друг момент, ние правим всички етапи на процеса, не създаваме само проекта, не го предаваме на изпълнители, които да го изработят, а участваме във всеки един етап от създаването до завършването” .

В създаването на продукт от идеята до завършеният му вид се преминава през техническа и технологична изработка, специфики и спазване на последователност. Това е благодат за всеки, който работи с материал. Умелото използване на материала, внимателното изследване на възникнали проблеми впоследствие могат да се превърнат в част от изразяването и да

провокират комбинативното мислене.

Противопоставянето в мисленето на различните поколения провокира и извеждането на нови и интересни решения. Налага се изпълнението да търпи гъвкавост и въпреки технологията да бъде запазено в своя характер и първоначална идея или проект. Следвайки крайната цел, обектът не би следвало да се видоизменя. Ще цитирам професор от времето ми на обучение в НХА, а тези думи са запечатани в моето съзнание и до днес: “Няма невъзможни неща, ние ти казваме, че няма как да стане, за да видим до къде може да стигнеш”. Решаването на проблеми е мислене и част от изграждането на дизайна.

Всички знаем, че историята на дизайна, преломните точки и иновативните решения, които се явяват като течения във времената си и стават примери в обучението, са подлагани на анализ до ден днешен от създатели на нови дизайн решения.

Според доц. д-р Троански:

Да, това е дизайнът, нещото, на което можеш да направиш тираж, и точно това е този бутиковият, в който авторът всъщност не е дължен в малката серия да е абсолютно еднаква всеки път. Една серия в жълто, друга – червено, хем е една създадена форма, хем следващата серия има друго покритие, гланц, мат, декор. С 5 бр. калъпът може да постигне едно творчество. Това е свободата, която имаме, защото авторът знае как да реализира всичко това. Ако пък не знаеш – експериментираш и търсиш вариант как да намериш нещо, което самият ти не си виждал. Правиш го и виждаш че има още 100 решения и варианти. Казваш си, че можеш само с тези принципи да си направиш творчеството като художник, докато си жив. Потенциал има, а решенията са безкрайни. Всичко зависи от нас и намерението ни, от вкуса и гледната ни точка. Това дава възможност на зрителите да погледнат под друг ъгъл, как може да бъде представен един функционален обект. Това е един вид възпитаване на отношение в тази работа. Хубавото на творчеството е процесът преди да започнеш и след това, но когато успееш да уловиш и оформиш идеята си, това за мен е най-сладко. Най-хубавото в нашата професия е да предадеш твоето разбиране за идея, било то функция дали нещо, което не става за нищо, обаче пък да въздейства с послание. Как да дозиращ нещата да не объркаш възприятията на хората, като да ги заболи главата като зрител, което пък също е хубаво също.

Академията е институция, даваща на бъдещия творец и автор основа, която да награди. Насоката при задаване на задачи е отчасти и индивидуален подход, полага се начало с класически принципи за научаване на базови технически казуси. Изучавайки ги, се оформя цялостното мислене за създаването на продукт. Насоката към естетическото е отново индивидуален подход, подчинен на ясна логика на мислене, което съвкупно изгражда дизайн култура и отношение към изкуството.

Няма как да не си задам въпроса дали търсенето определя това колко дизайнът е добър. Тук отново има припокриване на мнението както от колеги, така и от ценители и потребители, което може да бъде формулирано по следния начин – авторът, който предлага продукта, създава и определен търсенето.

Отново цитирам доц. д-р Янка Юнакова:

Мисля че в България пазар почти липсва, той е силно ограничен в рамките на малка публика. Но затова пък вярна, оценяваща направеното като ценно и готова да плати без пазарлъци. Предпочитам да изработвам продуктите си сама, защото не отделям начина на изработка от дизайна. Добрият дизайн е и отлично изработен.

**ВЪЗМОЖНОСТИ ЗА РЕЦИКЛИРАНЕ НА СЪКЛО
ПРИ ИЗРАБОТВАНЕТО НА ХУДОЖЕСТВЕНИ
ПРОИЗВЕДЕНИЯ**

**Лъчезар Павлов Дочев, докторант, Национална худо-
жествена академия, София**

I. Проблематика

Може би най-голямото техническо съображение пред художника стъклар при избора на конкретен материал е неговият коефициент на линейни разширения, по-известен сред българските колеги с абревиатурата КТР – коефициент на температурни разширения. Най-общо казано, ние не можем да смесваме стъкла с несъвпадащи КТР. Така че ако искаме да добавим в процеса на топенето, отливането или издухването цвят или друга декорация – да слепим стъкло към стъкло, то ние сме обречени да ползваме относително скъпите стъкла за художници с тествана съвместимост и гарантиран коефициент на линейни разширения. Логично индустриалните стъкла, каквото е амбалажното или прозоречното, не са предназначени да задоволяват прищевките на художниците. Точният химичен състав често варира от една топилка в друга; или стъклото, сварено днес, е възможно да бъде различно от стъклото, сварено вчера. А това води до разлика в техните коефициенти на линейни разширения.

Въпреки това дали поради естественото увлечение на твореца към предизвикателствата и неизвестността или поради финансови ограничения, много колеги са склонни да работят със стъкла с неизвестен производ и технически данни, да рециклират и ъпциклират.

II. Теория

Ясно е, че прийомиите за формообразуване не могат да бъдат оцетени от това, че коефициентът на линейни разширения на дадено стъкло е неизвестен. Тази неизвестност обаче се явява сериозно ограничение за възможностите за добавяне на цвят. Специфичен подход за разнообразяването на цвета и структурата на стъкло-масата се явяват повърхностните и вътрешните инклу-

зии от други материали. Това могат да са тънкостенни тела от мед, фолия и телове от мед, месинг и алуминий, техни стружки и прах, фибро-стъкло и др. Логично е, че възможността за вмъкване на тези чужди материали в стъкломасата не може да се дължи на евентуален близък коефициент на линейни разширения.

След като не може да съчетаем стъкло КТР 90×10^{-7} с 96×10^{-7} (дори и от един и същ производител като *Uroburos®* например), как тогава може успешно да вмъкнем заготовка от мед в коя да е стъкломаса при все, че нейният коефициент е 170×10^{-7} ? Отговорът на този въпрос е в механичните характеристики на съответния материал. Медта, както и другите цветни метали, сравнена с желязото, е мек или ковък метал; често се обработва без нагриване. Това ѝ свойство позволява да поеме натиск, или обратно – да се разтегли в по-слабо свиващото се при изстиване стъкло, без създаденото от това несходство напрежение да предизвика спукване. Това преимущество за нас художниците, разбира се, има своите граници. Не можем да очакваме, че масивно блокче мед, вмъкнато в дадена стъкломаса, няма да я спуска при охлаждане. Инклузии от мед обикновено се приготвят от тел или фолио и се вмъкват, така че да са обградени от значителна маса стъкло, или пък са добавени към повърхността на отливката.

Друг популярен сред колегите материал за инклузии е фибростъклото. Дали е тъкано платно или само влакно, ключът към неговата съвместимост е неговата структура при неизвестен коефициент на линейни разширения в множество различни стъкломаси: влакното не е монолитно, а е съставено от множество изключително тънки нишки. Естествено между тях съществува някакво, макар и миниатюрно, разстояние въздух. Именно този въздух осигурява нужната мекота, която да поеме натиска на свиващата се и изстиваща стъкло-ломаса, около такава инклузия.

В стъкларството съществува условното разделение на прийомиите на обработка на три основни групи: (1) гореща, (2) топла и (3) студена, където (1) гореща е работата с предварително втечнено стъкло – като издухване и леене с черпак; (2) топло е формоването и

Material	Temperature range °C	Co-efficient (x 10 ⁻⁷)
Silica glass (Pyrex)	0 - 600	32
Soda-lime-silica glass	0 - 500	90
Refractories (Fireclay)	0 - 1000	55
Mullite	0 - 1000	53
Porcelain	0 - 1000	60
Aluminium	0 - 500	230
Copper	0 - 900	170
Platinum	0 - 1000	90
Mild steel	0 - 1000	150
Stainless steel	0 - 1000	160
Perspex	0 - 80	850
P.T.F.E.	0 - 80	550
Polythene	0 - 80	2500

снимка 1. коефициенти на линейни разширения на различни стъкла и др. материали



снимка 2. предварително обгорено медно фолио между два слоя излято стъкло; медна тръба, частично вмъкната в стъкломасата*

сливането на изначално студени стъкла, нагreti в/върху калъп в подходяща пещ, при което липсва пряка манипулация от автора по време на нагряването. Съществува и сериозна разлика в работните температури на тези два прийома. И накрая (3) студена обработка са всички дейности, изключващи каквато и да било топлинна обработка: шлифовка, полировка, гравировка, ецване, ламиниране, лепене и т.н. Възможностите за въздействие над стъкло с неизвестен произход е представено именно според това разделение на техниките.

III. Практика

1. Гореща обработка

а) алуминиевото фолио се държи по различен начин в зависимост от дебелината си. То не може да бъде контролирано като медта, защото се топи на температура по-ниска от размекването на стъклото⁴. Един-два слоя от тънко домашинско фолио образуват златист нагар както по повърхността, така и вътре в стъкломасата. Поставено вътре фолио, също образува фини мехурчета. Тази му склонност може да се засили за нуждите на автора, ако между двата слоя се поръси малко сода бикарбонат (Na_2CO_3). Натрупване на повече слоеве тънко или употребата на по-дебело фолио, ще запази обичайния за алуминия изглед.

б) медно фолио или тел по повърхността на стъкло ще нагорят до черно. При по-дебели детайли този нагар може да се почисти механично и отдолу да се покаже медта с почти непроменен цвят. Нагарът от тънки детайли няма да може да се почисти, но в черното ще има лек син нюанс, понякога с блясък.

Ако медни детайли се обгорят в силен пламък на горелка преди поставянето им вътре в стъклото, цветът ще е ярък и наситен – вишнево червен.

в) месингът отделя много газове при нагряване, което прави употребата на фолия и телове вътре в стъкломасата неконтролируема и непрактична. Вараците изгарят като оставят красив син воал, а стружките – златисти точки с мехурчета около тях.

Освен тази ограничена цвetoва палитра, но изключително ефективна от инклузии, друг много драматичен композиционен прием е изливането на стъкло върху

органична материя. Могат да се използват различни материали като дъски, клони, шишарки, рогозки, плетени панери и кошници, памучна или ленена дантела и текстил, черупки от яйца, обелки от цитрусови плодове и какво ли още не. Основните предизвикателства тук са неизбежното отделяне на газ при изгарянето, а също и естественото наличие на влага в съответната материя. При всички тези възможни варианти е важно пясъчният калъп, в който се аранжират органичните елементи, да е рохък, за да се осигури максималната възможност за отделяне на газове и пара през пясъка, а не през стъклото. Изборът на конкретното тяло или парче от съответната материя може да допринесе за по-лесно и контролирано осъществяване на процесите.

- Ако ще се използва дървесина, е добре дъските да са тънки, стари, дори прогнили, но задължително изсушени. Лепени плоскости като шперплат, талашият или OSB са нежелателни.

- Шишарки, клонки, стъбла също е добре да са изсъхнали, а не зелени.



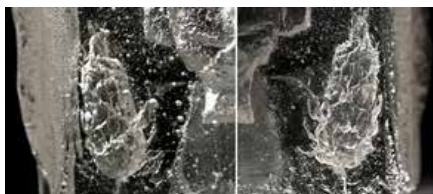
Освен по дъното и стените на калъпа, органична материя за създаване на фактура може да се сложи и върху вече излятото горещо и пластично стъкло, като се приложи и подходящ натиск.

Важен естетически аспект при избора на органична материя за създаване на фактура е разбирането, че в отливката се отпечатва изгорената материя. Например една дъска няма да отпечата флага на дървото, а пукнатините на въглена. Тънките и други тънки и бързо изгарящи материали, като текстил, дантела, сламени плетки, биха репродуцирали оригиналната си структура в стъкломасата почти непроменена. Въгленът от една

снимки 3, 4 и 5. изливане на стъкло върху дъска, обвита в алуминиево фолио, и отпечатване на друга отгоре



снимка 6. резултатът



снимка 7. отпечатък от шишарка в излято върху нея стъкло

разперена шишарка обаче би се разпаднал, докато стъклото е все още меко и съответно тя не би била разпознаваема в отливката. Обратно – една прибрана и компактна шишарка би се възпроизвела успешно като вдълбнатина в стъклото.

III.2. Топла обработка

Съществено по-ниските работни температури при топлата обработка на стъкло ограничават възможностите за избор на изходен материал за рециклиране. Докато при горещата обработка температурите са такива, че да поддържат стъклото течено и с нисък вискозитет, при което различни стъкла се хомогенизират в обща стъкломаса с осреднен коефициент на линейни разширения, то при топлите техники температурите са по-ниски и такова хомогенизиране и осредняване на КТР не се случва. А стапянето на стъкла, които се разширяват и съответно свиват в различна степен, би довело до появата на вътрешни напрежения и почти сигурно спукване. От друга страна, всяко стъкло е съвместимо със себе си, т.е. – подходящи за рециклиране са големи листи стъкло като витрини или плотове на маси или тък множество еднородни специфични заготовки като леци или стъклени тухли, например, за които може да се предположи, че са с еднъкв коефициент. Последните следва да се тестват предварително и да се проверят за напрежения през поляризационен филтър. Употребата на стъклен амбалаж е рискова: успешното стапяне на безцветна със зелена бутилка например би било чист късмет. Накратко всяко стъкло в достатъчно голямо количество, за да си струва предварителното тестване, може да се рециклира в художествено произведение.

Описаните по-горе цветни метали са приложими и в този случай.

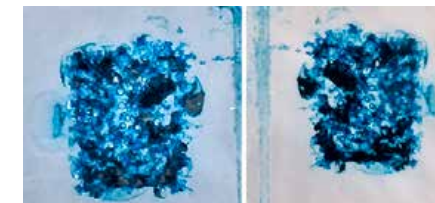
а) алуминиевото фолио се държи по сходен начин, както при горещата обработка, що се отнася до повърхностната му употреба. Между стъкла обаче тънкото домакинско фолио изгаря до безлично сиво-черно. Трябва да се има предвид по-ниската температура на топене на алуминия – 660°C, при която стъклото е все още слабо пластично. Алуминиево фолио, разположено по стената на калъп, може да се стече към дъното му без да прилепне към стъклото на предвиденото място, освен

ако не е плътно притиснато със стъклата.

б) месингът се държи коренно различно в зависимост от това дали неговата температура на топене (920-930°C) е доближена или не. Изрезки от фолио и поставени между листи стъкла запазват формата си и характерния за метала цвят и блясък до към 835°C. При по-високи температури обаче се наблюдава ефект на кипване: в изстиналото стъкло се виждат тъмно златисти мехури, а формата на изрезката се загубва. Месингът отделя газове и на по-ниските температури, но не толкова интензивно и няма разкъсване. Тези газове не позволяват на месинга да залепне за стъклото и съответно инклузия между два листа е затворена вътре изцяло благодарение на обграждащото я стъкло, слепило се със себе си при нагряването. Това, от своя страна, изключва самостоятелното апликиране на месинга по повърхността.

в) медта при топлите техники се държи по сходен начин като при горещите. При тънките фолиа от външната страна на стъклото синкавият оттенък в черното е по-силен. Интензитета на това синьо може да се засили драстично и почти напълно да измести черното с помощта на син камък (CuSO_4). Фолиото не се обгаря, изрязаният детайл се зашкурва леко и се намазва с разтвор от син камък и малко водоразтворим медуум за керамични бои или стъклени пудри. Преди нанесеният слой да е изсъхнал, може да се поръси с допълнително син камък. Характерният син цвят е постижим при фолио, поставено както под, така и между стъкло. Ако фолиото е тънко (0,003мм) и температурата висока (850-900°C), то ще се разкъса и конкретиката на изрязания детайл ще се изгуби, а разпределението на синия цвят ще наподобява застинал кипнеж.

Описаното вишневочервено от предварително обгорено фолио при горещите техники, тук е с леко намален интензитет, като може да се наблюдават и проблясъци на оригиналния цвят на медта. Дебелината на фолиото и къде точно е разположен изрязаният от него детайл в композицията влияят на резултата. Тънко фолио между два листа стъкло и близо до ръбовете им ще нагори в антрацитен нюанс, докато същият детайл, разположен в центъра и надалеко от ръбовете на стъклата, т.е.



снимка 8. медно фолио, третирано със син камък, между стъкла, стопени на 935°C

с намелен достъп на кислород, ще постигне вишневочервеното. При по-дебели фолиа (0,05–0,08мм) червеното е гарантирано постижимо, независимо от разположението на изрезката.



снимки 9 и 10. легналите П-образни елементи от предварително обгорено дебело медно фолио и дебелоалуминиево; виждат се още и повърхности, покрити с тънко обгорено медно фолио

Медта, за разлика от месинга, не отделя газове при нагряване и прилепва плътно към стъклото. Това я прави подходяща и за външни апликации. Естествено, образува се тънък слой нагар, но той е лесен за сваляне. Цветът при външно разполагане и предварително обгаряне е по-скоро керемиден, а не вишнев, както между стъкла. Без обгарянето – ще си е оригиналният.

Медта може да се използва като посредник, когато искаме да поставим месинг от външната страна на стъкло, но само при по-високи температури, близки или надвишаващи температурата на топене на месинга. Полученият цвят обаче е изненада: след почистването на нагара отдолу се показва интензивно синьо с характерно разкъсване, причинено от отделяните от месинга газове.

г) девитрификацията на флоатно стъкло като търсен ефект в скулптура

Флоатното стъкло (от английската дума float – плавам) е стандартът в индустрията днес за плоско или прозоречно стъкло. Процесът на изработването му се основава на принципа, че по-леката течност изплува и равни над по-тежката, както например олио във чаша вода. Затова е наречено плаващо. Това откритие дължим на британската компания Пилкингтън глас. Горещото течено стъкло се излива във вана с разтопен



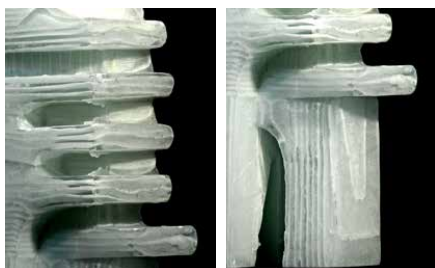
снимка 11. месингово фолио отвън, след него – медно фолио, затиснато от стъклото към стените на калъпа

калай, където то се самонивелира и равни перфектно. Резултатът е чисто самополирано стъкло с равномерна дебелина. Понеже температурата на топене на калая е много по-ниска от тази на стъклото, то той изгаря до невидим за невъоръжено око филм от калаен оксид и така стъклото е бистро и прозрачно. Но този невидим филм при опит за повторно стапяне задържа стъклото и възпрепятства разтичането му. Това прави флоатното стъкло нежелано за рециклиране от индустрията и по-голямата част от отпадъците свършват на сметищата и само малка част се смилат и употребяват като добавка за подобряване на сцеплението в пътни настилки.

Познаният на колегите дефект девитрификация, когато част от съставките на стъклото избиват по повърхността на стопеното изделие и оформят матови петна вследствие на прекомерна задръжка на висока работна температура, обикновено е преодолим. Девитрификацията на флоатното стъкло обаче е неизбежна при различни температури (850°C и нагоре) и е известна сред практикуващите с поетичното име ‘калаен цъфтеж’ (англ. tin bloom). За разлика от общата девитрификация, която се проявява само по повърхността, калаения цъфтеж може да се случи и в дълбочина на изделието – навсякъде, където в стъклената маса има филм калаен оксид. Този привиден недостатък е възможно да бъде обърнат в неповторимо по друг начин художествено изразно средство. За тази цел е важно да се знае от коя страна на листа стъкло е калаения филм. Най-сигурният начин за тази детекция е със специална късовълнова ултравиолетова лампа, налична в повечето специализирани магазини. Ако стъклото е поставено върху лампата с калаения филм към нея, тогава характерният ултравиолетов цвят на светлината ще придобие млечен оттенък. Обратно – ако към лампата е чистата страна, то цветът на светлината ще е непроменен. След идентифициране на калаената страна нарязаните парчета стъкло се подреждат в калъпа, така че страна с калаен оксид да се допира до страна с калаен оксид и чисто стъкло да се допира до чисто стъкло. Така дебелината на калаения филм е удвоена, което засилва проявата на калаения цъфтеж, и



снимки 12 и 13. калаен цъфтеж на синьо флоатно стъкло

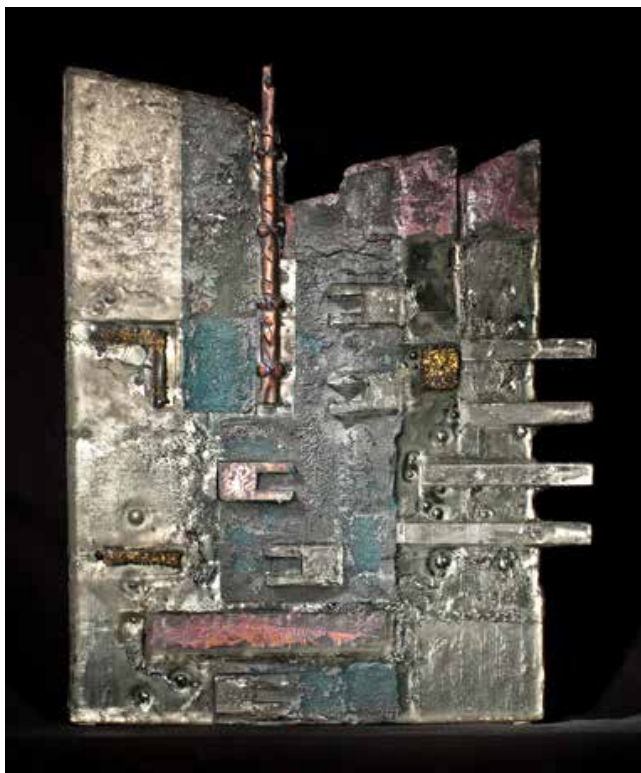


снимки 14 и 15. калаен цъфтеж на безцветно флоатно стъкло

резултатът в завършеното произведение е редуването на сравнително бистър цвят с плътна непрозрачно бяла ивица.

IV. Заключение

В заключение може да се каже, че ограниченията, които стъклата с неизвестен произход и КТР налагат, провокират творческата фантазия към композиционни търсения, до които не бихме стигнали, ако имаме технологичната свобода, предоставена от гарантирано съвместимите стъкла за художници. Рамката, която тези ограничения налагат, сама по себе си е задание, дори начало на композиция. И тя изисква, окуражава и развива открителството и находчивостта.



снимки 16 и 17. - медна тръба, обхваната от гривни стъкло, дебело медно фолио и тънко алуминиево по повърхността, тънко медно, третирано със син камък и кипнало месингово между стъклата. Стопени на 835°C.
- предварително тествани зелено, синьо и безцветно флоатно стъкло с обгорено тънко медно фолио и тънко алуминиево със сода бикарбонат между тях; тънко медно фолио третирано със син камък отдолу. Стопени на 950°C



Библиография:

Bray, Charles., 2001. *Dictionary of Glass, A&C Black Ltd*, second edition, London, c.28

Bray, Charles., 2001. *Dictionary of Glass, A&C Black Ltd*, second edition, London, c.28

Bray, Charles., 2001. *Dictionary of Glass, A&C Black Ltd*, second edition, London, c.119

Lundstrom, Boyce Kiln Fird Glass., 2010. - *Copper and Metal Inclusions*, self-published, ISBN 978-0-9825847-0-5, c.6

Lundstrom, Boyce Kiln Fird Glass., 2010. - *Copper and Metal Inclusions*, self-published, ISBN 978-0-9825847-0-5, c.298.

Matt Durran., 2012. *Lecture for "Glass Heap Challenge"*, International Festival of Glass, Stourbridge, UK

Thweits, Angela., 2002. *Mixing with the Best*, CD-R, Royal College of Arts, London, UK, , в глава "Glossary"

* всички фотографии са направени от автора на доклада и са на негови произведения

ТЕМАТА „РЕЦИКЛИРАНЕ“ В АТЕЛИЕ „ЮВЕЛИРНА ПЛАСТИКА И ДИЗАЙН НА БИЖУТА“ В НХА

доц. д-р Мирена Христова Златева, Национална художествена академия, София

Една от дисциплините в катедра „Метал“ на Национална художествена академия (НХА) е „Алтернативни техники и материали“. В рамките на курса се разглежда съвременната бижутерия, чиято концепция стъпва на материалните качества и характеристики на нестандартните материали и техники, но приложени в принципи, демонстриращи връзки между форма, функция и естетика. В разширения формат на задачите за допълнителна работа се разглежда темата *Рециклиране*. Поради спецификата и сложността в проблематиката, но и в контекста на съвременното изкуство и дизайн, темата изисква упражнения с идейната и пластичната интерпретации. Във формален аспект се поставят два основни въпроса: първият е за художествените стойности, облечени в риторични въпроси като трайно–нетрайно, материално–сетивно, употребявайки занаят, техники или съвременни технологии; вторият въпрос е за материалите, които с присъствието си в нашия живот изискват внимание, носят собствен и специфичен контекст, но и насищат със съдържание формите. А дизайнът, изразен чрез органични или пък синтетични материали, поставя рециклирането в дискурса на съвременното общество.

Темата *Рециклиране* е фундаментална за нашия свят. Тя обхваща важните за човека дейности – от добиване на ресурси до многократната им употреба в догонване на консумацията. Преработката на отпадъците до състояние на нови суровини и повторната им употреба е ключов момент за текстилната и автомобилната индустрии, в електрониката и техниката, в архитектурата и строителството. В бита ни, в ерата на стъклото, най-ярък пример за употреба, но и преработка, са пластмасите. Рециклирането е тема за екология: по хранителната верига токсините от отровения животински свят се връщат на трапезата ни чрез бисфенол А,

който е особено токсичен, както и олигомерът PS. (1) Но рециклирането е и тема за финанси: по международни изследвания годишно се изхвърлят ценни материали на стойност над 60 милиарда долара. Златото например в тон отпадна електроника е повече отколкото в тон изкъртена златна руда. Ако тези материали се извлекат, те имат много по-ниска себестойност, отколкото ако са добити първично, могат да се вложат в нови производства. Освен за икономиката, има и ред положителни последици от рециклирането за природата, което всъщност е най-голямата и дългосрочна полза. (2) Неочевидна полза за екологията и икономиката е рециклирането на металния скрап. То води до решаване на екологичен проблем, свързан с натрупването на метални отпадъци в сметища и депа, които отнемат стотици хектари полезна площ. В областта на цветните метали отпадъците се подразделят на 48 вида: в това число медни, цинкови, месингови, бронз, алуминий или никел и др.

Аспектите на рециклирането са станали повод и мотив в изкуството още на 20.век. Някои от значимите автори, интерпретиращи темата, са Ив Тингели и Сезар Балдачини (Cèsar Baldaccini, 1921-1998).

Това е една от скулптурите „Compression“ на Сезар, първата от които е направена през 1960 г.. Сезар избира конкретни автомобили за раздробяване, смесване на елементи от различно оцветени превозни средства. По този начин той можеше да контролира шарката на повърхността и цветовата схема на парчето. На тази скулптура може да се види табела с името „Renault“. (3)

В подобен контекст след 60-те години на миналия век се появяват редица автори, чиито произведения и концепции залагат на сътрудничеството между сглобки от метален скрап, боклуци и намерени предмети.

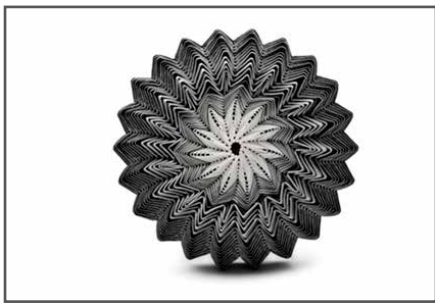
В металопластиката по рода си съществува преработка на суровия материал, а оттам и собствено рециклиране на отпадъците. В тази категория влиза и бижутерията от благородни метали. Тук остатъкът се претопява, рафинира, многократно обработва и употребява. Не само това – стари бижута без антикварна стойност са потенциален материал за нова форма, но и средство за нов дизайн чрез реконструкция в нов формат.



Димитър Делчев, 1997 г.



Димитър Делчев, 2018 г.



Димитър Делчев, 2012 г.

В настоящия момент по темата *Рециклиране* можем да констатираме натрупания опит в областта на бижутата и в българския дизайн. Този опит в контекста на Национална художествена академия започва с името на проф. Димитър Делчев. От дългогодишните си целенасочени наблюдения смея да твърдя, че тази тема в неговото творчество започва като тема за играта още в 90-те години. Две брошки са от особено значение. Първата е *Охлюв* от 1996 г. Играта налага упътване за разглобяване и сглобяване на самото произведение. То собствено е изработено от специфичен сплавен месинг – остатъци или изрезки във вид на метални ленти от производствена щанца, прилично наподобяващи перфорирани алуминиеви ламарини. От подобни стоманени отпазъци през 2018 година се появява и колието *Щанца*.

Още през 2007 година идеята за огнеупорните гуми – шлах за водопровод или електромрежа, от материали с важни битови и индустриални нужди се превръща в голяма тема¹.

Едно намерено парче син пластмасов шлах в строителните отпазъци някъде в центъра на Лисабон дава началото на цяла колекция брошки и пендантиви. Колекцията, разработвана в рамките на двадесетина години. През 2011 година на изложението в Лайпциг *Grasimesse11*, Делчев представя друга специфична серия *Шлах*. Материалът е бял, сив, или червен пластмасов маркуч от мръсната или чистата вода на пералнята. Серията се разгръща най-вече във формат брошка. Особено нагънатата пластмаса става материал за образуване на сложни фактурни повърхнини, приличащи на монохроматични структури, получени от навиване в спирала на прорязания маркуч. Отново в спирала в усукана повърхнина, наподобява повърхнината на Мьобиус, пък е пръстена За трима. Важен формообразуващ принцип, но в „грехите“ на забавен и будещ насмешка индустриален материал. По-късно през 2018 година на Международната изложба *Origin* в галерия *Akademie* в НХА той показва обекти, изработени вече от маркучи ВуК.

Николай Сърджмов е друг български дизайнер на бижута, чието име се идентифицира с рециклирането като пластичен подход. Той започва да работи по темата още през 2005 г., когато е студент в магис-

¹ Art Aurea, winter 2011/12, стр.75.

търската програма на катедра „Метал“. В този период създава колекцията *МЕКА КОНСТРУКЦИЯ*, която описва така: тази колекция се състои от висулки, колиета и гривни. Частите са изградени от ламаринени елементи в квадратна форма с кръгли отвори. Те се държат заедно с гумени примки, прокарани по различни начини през дупките... Ластичите са едновременно декоративен и функционален елемент. При допир тези на пръв поглед статични, геометрични части стават еластични, меки и удобни за носене (4). През 2006 г. Сърджмов проектира и създава колекцията *BI-RE-CYCLE*, използвайки отново контраста между мекия материал на въртешната гума на велосипед и твърдия метал като основен пластичен материал в комбинация със сребро. За бижутата си авторът разказва своите побуди и вдъхновение: тази работа се връща към мобилността в днешния свят. В този ред на мисли изборът на материал е логичен: велосипедни гуми... Рециклирането е вторият компонент на работата. Играе важна роля в бъдещото интелигентно общество, както и в дизайна на бижута... (5).

През последните десетина години темата *Рециклиране* подчертано ангажира българските автори. Евгения Цанкова разработва редизайн на готови, произведени в разнообразни профили на алуминиеви тръби, превръщайки ги в колекция от забавни аксесоари. Нещо повече Цанкова в свое изследване установява: Към днешна дата употребата на материала алуминий в дизайна на съвременните бижута се развива на базата на неговите химични свойства и характеристики по начин, който надгражда вече широката и типична масова употреба на материала: дали като използване на специфичните качества на материала, дали в комбинация с различни материали, дали като рециклиране или преизползване на широко разпространени индустриални елементи или масово използвани продукти от нашето ежедневие.²

В рамките на катедра „Метал“ в областта на бижутата и ювелирната пластика и дизайн се реализират също семестриални студентски разработки и дипломни проекти. Виктор Павлов през 2014 г. представя колекцията брошки от полиестерни ВуК елементи в симбиоза с метала. В нея дизайнът следва формалните качества на елементите, а самите обекти конструират смислови

² Цанкова, Е., Материални и естетически качества на алуминия (Al) в дизайн процеса на съвременни бижута. Сборник доклади от научна конференция „Тридесет и три години Катедра „Метал в НХА“, 2024, стр. 43. ISBN 978-954-2988-94-6.



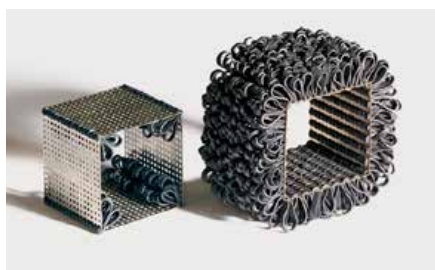
Димитър Делчев, 2012 г.



Николай Сърджмов, 2005 г.



Николай Сърджмов, 2005 г.



Николай Сърджмов, 2006 г.



Евгения Цанкова, 2016 г.

връзки отвъд функционалното предназначение на елементите, констатирайки формата в аксесоара. Пластичният подход – редизайн на вече изработени с конкретно приложение елементи, преобразува темата Рециклиране в нови визуални и пластични смисли.

Павел Петков през 2022 г. защитава дипломна работа *Членестоноги*. В колекцията той извежда и образ, и пластика в бижута, интерпретирайки миниатюрните форми на насекоми и общо членестоноги. Моделирайки формите в 3D програми и използвайки синтетичния материал полистерин, той пресъздава контраста между жива и нежива природа. Металът (в случая сребро) е в симбиоза с пластмасата, като изпълнява ролята на декоративно допълнение в композициите или е в помощ на конструктивните връзки към функцията в дизайна на произведенията. Използваните полистерини показват подход във формообразуването и са още една страна на рециклирането.

Петя Крумова през 2024 г. разработва дипломната си работа *Ера на пластмасата*. В колекцията присъстват две пластични линии, които ясно следват две посоки в посланията. В първата линия присъстват колиета, наподобяващи природните форми на широколистни дървета. Съществен мотив в обектите е фактът, че в нашата природа дърветата живеят по принуда сред изхвърлен боклук и найлонови торби. Колиетата са разпознаваеми знакови символи, а въпреки абстрактните пластични интерпретации те са лесно четими форми с ясни социални послания. В серията *Аксесоари* – пръстени и гривни, пластиката, отпечатъкът и връзката на човешката ръка между метала и полиетилен изграждат смисловата връзка с човешкия фактор. Втората група аксесоари са тип колиета. Композициите от верижно разположени и близки до геометрията модули са изработени от модифициран полиетилен – рециклирани пазарски найлонови торби.

В дизайна и на двете серии екологичният контекст се смесва с темата за разпад чрез нелесно рециклируемия синтетичен, но пък характерен за ежедневието ни материал.

Посочените примери в синхрон следват общата тенденция в съвременното изкуство на бижута в европейски и световен план. Именно синтетичните матери-

али изместват или са в симбиоза с метала, разказвайки темата *Рециклиране* и превръщайки я в концептуален проблем. Специфичната група на синтетични материали е много богата на високо технологични полимери, полистерини и общо пластмаси PET и PVC. С характерните множество технологични процеси за преработка, екструдирание, агломерация, бластване, и комплексния метод на формоване, пластмасите са удобен материал. Най-новият и особено популярен в последните години е полиестерът. Полимечна киселина, известен още като полилактид (PLA). Той е най-широко използваният филаментен материал във FDM 3D печата поради ниската си точка на топене, висока якост, ниско топлинно разширение и добра адхезия на слоя. Физическите му качества са изключителна провокация в начина на изразяване. Като рециклируем материал, икономично произведен от възобновяеми ресурси и с възможност да се използва за компостируеми продукти PLA, е биопластмаса, щадяща екосистемите. Материалите от тази категория включително и с добрите за природата решения, особено поставени в контекста на темата *Рециклиране*, не спират да провокират и вдъхновяват автори като Мартин Гросман (Чехия), Бегона Моралес (Испания), Фриц Майнхофер (Австрия), Бенедикт Хенер (Швейцария), Дейвид Бийландер (Швейцария), Ото Кюнцел (Германия).

Може да се каже, че през призмата на теория на изкуството всеки един от авторите избира принадлежност към различни стилови групи: с висока степен на реализъм при изображението; вторият път – на конструктивистите, където елементите са в строго единство, няма случайни или емоционално-спонтанни и немислени елементи, а добрият дизайн следва целесъобразната оправданост на всяка част от композицията; третият път, от гледна точка на формата – начинът, по който е направена, нейните чисто визуални аспекти и материалите, от които е изработена, и отвъд контекста и съдържанието: четвъртият път – на постмодерното изобразително изкуство, предлагащо по-висока степен на сложност, на значенията и на реализациите, които не са „лесно четивни“. Всеки един от авторите изразява своята склонност и към стилистичните изразни средства, но и към формалната и материалната



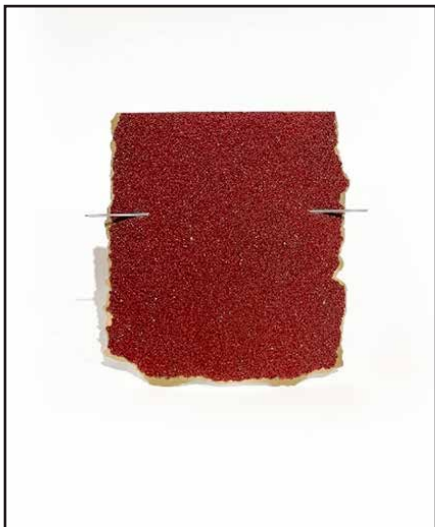
Петя Крумова, 2024 г.



Петя Крумова, 2024 г.



Петя Крумова, 2024 г.



Бенедикт Хенер, Brooch, Diamond paper brooch, 2025 Polycrystalline diamonds (1775ct) aluminium, resin, 8 x 7 x 1 cm (<https://klimt02.net/jewels/benedict-haener-brooch-2025-diamond-paper-brooch-01>)



Дейвиг Бийландер, Bracelet, Corrugated Cardboard, 2015, Silver, white gold, Ø 8 x 3 cm (<https://klimt02.net/jewels/david-bielander-bracelet-2015-corrugated-cardboard>)



Ото Кюнцел, Brooch, Die Ausserirdischen II, 2020, Resopal, Corian, 5 x 10.5 x 3 cm (<https://klimt02.net/jewels/otto-kunzli-brooch-2020-die-ausserirdischen-2>)

стойност. И в пластичния език на ювелирното произведение.

Рециклиране е тема на културата. В обществото живеем, дишаме, чувстваме и мислим въпросите за естествената природа и ресурсите толкова, колкото сме обвързани чрез съвременния дизайн и художествените стойности с психологическата и физическата природа на възприятията. Съвременните произведения във формат на бижута не могат да бъдат вместени в нормалните бижутерски категории, свързани с лукса или модата. Те са независими и пълноправни предмети на изкуството. Те са бижута-обекти, съществуващи сами по себе си, но и родени от срещата между мисъл и материал, среща, пропита със смисъл, с история и идентичност. Двете направления в рециклирането – съхраняване или преработка на ресурсите и възможност за редизайн, се съизмерват в пластичната си проблематика, широките си аспекти и със старите техники, но и със съвременните технологии. И повторната употреба, и новата или старата форма са елементи, върху които стъпва работата със студентите: изследване, проектиране на обекти и бижута, изпълнени от индустриални материали или вече произведени ресурси, които в симбиоза с метала внасят специфична, но устойчива форма – на послание, намерение или въпрос.

Библиография

Art Aurea, winter 2011/12, сmp.75.

Bi-re-cycle—Nikolay Sardamov—Jewellery. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from https://www.sardamov.com/eng/nikolay-sardamov_work_bi-re-cycle.html.

Compression by Cèsar (Cèsar Baldaccini) / National Galleries of Scotland. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/264>.

soft construction—NIKOLAY SARDAMOV—jewellery. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from https://www.sardamov.com/eng/nikolay-sardamov_work_soft-construction.html.

Изкупуване на отпадъци (скрап) от цветни метали | Норд холдинг АД. (n.d.). <https://nordholding.bg/>. Retrieved June 2, 2025, from <https://nordholding.bg/deinosti/otpadaci-ot-cvetni-metali/>.

Цанкова, Е., 2024. *Материални и естетически качества на алуминия (Al) в дизайн процеса на съвременни бижута*. Сборник доклади от научна конференция „Тридесет и три години Катедра „Метал в НХА“, сmp. 43. ISBN 978-954-2988-94-6.

ПРЕДМЕТНИЯТ СВЯТ НА ХУДОЖНИКА. КЕРАМИЧНИТЕ ПРЕДМЕТИ В АТЕЛИЕТО

г-р Ралица Гелева-Цветкова, „Българска енциклопедия“ Научноинформационен център, БАН

Сред многобройните изображения на интериори в живописата през вековете особено място заемат художествените ателиета. Тези изображения оформят специфичен поджанр на живописния интериор и имат важно значение при изучаването на творчеството на много художници. В контекста на широката тема *Живопис и керамика* живописният интериор и конкретно изобразяването на ателиетата на художниците показват и интересите на мнозина творци към керамичните предмети. Изследването на керамиката в живописата на отделните автори минава през анализ на заобикалящия ги предметен свят. Наред с традициите и начина на подредбата на дома, използването на предметите в ежедневието и производството им, осъзнатото отношение на художниците към керамичните съдове се откроява от присъствието им сред вещите в интериора на „творческата им лаборатория“ – ателието. Особен интерес представляват предметите, които са част от колекциите, събирани от повечето автори, за да могат по-обстойно да проучват натурата, да осмислят обемите в пространството, да търсят композиционни решения в своите картини, но и да влагат чрез тях семантичен акцент в произведенията съобразно собствените или общовалидни представи.

Ателието се приема като място за творчески занимания, но също така и за обучение на бъдещи творци. В романските езици терминът ‘студио’ произлиза от латинският глагол *studere* с равнопоставено значение на ‘уча’ и ‘усърдие’. Думата много добре характеризира артистичното пространство на художника, в което той се самоусъвършенства и полага творчески, емоционални и физически усилия да създава произведенията си. За реализацията на всеки художествен замисъл е важно постоянното развиване на артистичните умения и използваните техники за създаване на произведения на изкуството. За тази цел от значение е детайлното

изучаване на естеството на натурата, взаимодействието на предметите, отражението на светлината и цветовете върху тях и пр.. Сред разпространените предмети при усвояването на правилното изобразяване на триизмерна форма в живописата са традиционните керамични съдове.

С обособяването на художествените дейности като специфична форма на труд и подчертана творческа реализация се формират и механизмите за предаване на знания и умения в нея. Първоначално това са производствените работилници, ранните форми на художествени ателиета. Очевидно дейността им е била приемана за съществена за обществото и затова са запазени редица визуални свидетелства. Това са и първите изображения на ателието и керамичните предмети в него. В контекста на изследването на керамиката в живописата сред първите примери могат да се посочат изображенията на основни керамични съдове в античната чернофигурна и червенофигурна живопис. (Ил.1)

В композицията по широкото рамо на чернофигурната хидрия, създадена в Атина, чрез последователно изобразяване на основни дейности в грънчарската работилница е представен и увековечен процесът на създаване на керамично изделие. В това изображение откриваме подчертан интерес към издигнатото в култ през Античността *technê* – умението да се създават полезни и красиви предмети.

Като част от светогледа и естетическите норми това изображение е показателно за представата за място за работа/творчество (ателието). В контраст с основното изображение върху тялото на хидрията – сюжет с бягството на Еней от Троя, се представя съзидателна дейност като антипод на бягството и разрухата. Иносказателното обединение на сюжетите е огньят – пожарът на разрухата и нещтта при съзиданието. Така двата разказа по изобразителните повърхности на хидрията постигат идеята за равновесието в битието на хората, а също противопоставят личната трагедия на обществената организация, която продължава живота, независимо от превратностите на историята. В изобразяването на това ранно ателие за керамика намираме наченките на психологическите елементи,



Ил. 1. Група Легарос. Грънчарска работилница. Изображение на рамото на чернофигурна късноатическа хидрия, около 510 г. пр.Хр., Гърция, колекция Канделори¹.

¹ Основното изображение върху тялото на хидрията е запазено фрагментарно и включва многофигурна композиция по сюжет от поемата Енеида. Троянският герой Еней носи баща си Анхиз на гръб, а синът му Асканий го следва плътно, докато бягат от горящия град Троя. Композицията е допълнена с две женски фигури. Върху рамото на хидрията е представена динамична композиция на грънчарска работилница. Музей на античното изкуство, Мюнхен, Германия. Beazley, John D., 1956 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Leagros_Group_-_ABV_362_36_-_potter%C2%B4s_workshop_-_Aineas_escaping_from_Troy_-_M%C3%BCnchen_AS_1717_-_04.jpg>.

които и по-късно ще се свързват с керамичните предмети в интериора на мястото за работа на художника.

Отношението към ателието като среда за усвояване на технически умения и създаване на художествени предмети се развива през Средновековието с оформянето на представите за гилдиите в отделните художествени дейности. Налага се и системата за обучение в ателието на майстора, която се запазва като традиция и се развива до днес в рамките на академичното образование. Въпрос на престиж за много автори независимо от институцията, където са се обучавали, е да посочват името на бележит маестро, в чието ателие са специализирали. Това е обществената, отворената за широката публика, страна на ателието. Но за целите на изследването тук ще се фокусираме върху другата – интимната страна на това творческо пространство.

Ателието като място за самоанализ, творчески търсения и усъвършенстване. Определянето му като среда на съществуване и място за вдъхновение. Място, където предметите са част от битието на художника, играят важна роля за разкриване на отношението му към ежедневието и чрез художествената интерпретация и включването им в произведенията се превръщат в послания. Ателието е уникално отражение на художника, особен вид саморефлексия, който се формира в процеса на утвърждаване на художническото самосъзнание. Обособяването на специфично работно пространство в дома е важен белег за самоопределяне на индивида и приемането на творческите дейности като работа. Така ателието се превръща в характерен белег на утвърждаването на професията художник и изобразяването му в картини и през различните периоди обнародва съществени специфични елементи на творческите процеси.

Подредбата на ателието е строго индивидуална и зависи от твореца. Като правило там откриваме редица предмети, които се използват при работата, обогатяват уменията или подпомагат творческия процес. Проследявайки развитието на изображенията на ателието в живописа, трябва да се отбележи влиянието на жанровата живопис и на натюрморта от 16.–17. век в тях. Това подкрепя твърдението за възприемането

на дейността на художника като вид работа, както и свързването на интериора на ателието със системата от алегорични представи и символи.

В творбата на Давид Райнкард-млади *Работилницата на художника* (1638) (Ил.2) надничаме в ателието на художника по време на работа. Произведението има и автопортретен характер. Художникът се представя в процес на работа върху портрет на седнал срещу него модел. Заедно с тях зрителят вижда един от работниците в ателието, който обработва глина. На заден план в гръното на ателието има още един статив, пред който работи друг художник. Авторът е в центъра на композицията.

В контекста на настоящото изследване е важно да се обърне внимание на композиционните акценти, оформени чрез светлината – работата на художника върху портрета и размесването на глината. Две художествени практики, които представят основни творчески дейности. Двамата творци водят диалог помежду си както в изображението, така и семантично – единият обработва глината, а действието му е насочено към създаване на предмет. Визуално и семантично действието си кореспондира с готов предмет – кана за вода на преден план пред тезгяха. Другият също работи с натурата – не само пресъздава изображение на модела си, но го поставя на фона на илюзорен пейзаж. Усвояването на натурата/природата и художественото ѝ превръщане в част от естетизирана жизнена среда личи във всички детайли на тази композиция. За „опитомяването“ на природата и превръщането ѝ в определен модел на жизнена норма говори и изображението на хрътката на преден план до тезгяха и каната с вода.

Интересно е наблюдението, че каната за вода в това произведение – традиционен битов предмет – е и част от предметния арсенал на Давид Райнкард-млади. Същият предмет е нарисуван на преден план в още две негови по-късни картини: *Възрастна жена държи каменинов съд* (1648)² и *Кръчмарска сцена* (1650)³. Безспорно за творчеството на Райнкард-млади, който е сред известните автори на нидерландската битова живопис (Van Naute, B., 1999), притежанието и досконалното изследване на традиционен керамичен съд е важно. Изобразя-



Ил. 2. Давид Райнкард-млади. *Работилницата на художника*. 1638¹.



Ил. 3. Никола Тасар. *Интериор на ателие*. 1845².

4 Давид Райнкард-млади. *Работилницата на художника*. 1638. Музей на изящните изкуства, Дижон, Франция. Цитирано по: Painters' Studios in Sixteenth- and Seventeenth-Century Netherlands. [online]. [viewed 02 march 2025; 19:17 EET]. <<https://www.essentialvermeer.com/technique/painters-studios-in-the-netherlands.html>>.

5 Никола Тасар. *Интериор на ателие*. 1845. масло върху платно. Музей Лувър, Париж. [viewed 05.03.2025; 08:20 EET]. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/Octave_Tassaert_-_Studio_Interior_-_WGA22032.jpg>.

2 Давид Райнкард. *Възрастна жена държи каменинов съд*. 1648, частна колекция. <<https://www.christies.com/lotfinder/lot/david-ryckaert-iii-an-old-woman-holding-4605848-details.aspx?from=searchresults&intObjectID=4605848&sid=b16c9a5c-38e3-4959-a534-7b8383601844>> .

3 Давид Райнкард. *Кръчмарска сцена*. 1650. Държавен музей на изкуствата, Копенхаген. <<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/tavern-scene-circa-1650-found-in-the-collection-of-statens-news-photo/2226518072?adppopup=true>>.



Ил. 4. Рикардо де Магразо и Гарета. Ателието на Мариано Фортуну и Марсал в Рим. 1874⁷.

ването на този предмет като допълнителен акцент в интериора на ателието му е знак за значението, което му е придавал авторът.

През следващите столетия с развитието на интериора като живописен жанр се разширява художественото осмисляне на ателието и социалната роля на художника. Често ателието е жилище на художника и в изображението се отразява неговото ежедневие. Подобна е картината на Никола Тасар *Интериор на ателие* (1845)⁶ (Ил. 3). Сюжетът е пример за трудното оцеляване на художника, който се стреми към изобразяване на реалността. Предполага се, че творбата има личен характер, защото макар и да е бил ласкаво приет от критиката, произведенията на Тасар, насочени към реалистичните образи на бедняците на Париж, не се харесвали на публиката, не се реализирали и авторът им трудно преживявал.

Стативът в тази картина остава встрани от основния акцент – приготвянето на скромната храна на художника. Керамичните предмети в тази композиция (кана за вода, гарафа) подчертават оскъдния начин на съществуване. И тук откриваме алегоричен диалог между символите на дома – котката до стопанина си, но с гръб към него, и каната за вода на лавицата над камината. Тези два бели акцента в композицията си кореспондират не само живописно, но и на семантично ниво – с лицето на художника. Бялата кана довършва визуално една от формиращите диагонални оси на изображението заедно с противоположната, образувана от статива, и насочва погледа на зрителя към отражението на лампата в огледалото. В основата на ясно очертаната от отделните детайли пирамидална композиция е потъналият в грижи за битието си творец. Като се има предвид семантиката на каната за вода като алегория на чистотата, поставена пред огледалото и над основния образ на бедния художник, предметът служи и за изясняване на посланието на картината – духовното извисяване.

Различен аспект в изображението на ателието е целенасоченото представяне на колекциите от предмети на художниците. В картините на Рикардо де Магразо и Гарета *Ателието на Мариано Фортуну и Марсал в Рим* (1874) (Ил. 4) и Казими́ро Сайнц и Сайз *Почивка, ателието на художника. Какво ли си мисли?* (1876) (Ил. 5) откриваме интересни керамични предмети.

Ателието на Мариано Фортуну и Марсал е рисувано от друг художник и изображението определено е насочено към богатата колекция от ориенталски керамични чинии и вази. Средновековната амфора-подобна ваза с богат куфически орнамент е важен предмет.

Картина на Рикардо де Магразо и Гарета е направена в годината на ранната смърт на Фортуну и запазва спомена за керамичната му колекция⁹, която е разпродадена. Като почитател и представител на ориентализма от втората половина на 19.век, Фортуну колекционира предмети, които използва за вдъхновение. Има богата сбирка от мавритански чинии, които купува по време на престоя си в Мароко (1860-1862). Акцент в тази керамична колекция е голямата „крилата“ амфора-подобна ваза от Аламбра¹⁰, закупена от малка енория в околностите на Гранада, Испания. В писмо до свой приятел Фортуну отбелязва, че тази средновековна ваза е „много хубава“. Запазена е негов рисунка с туш на същата ваза¹¹. Фортуну специално за нея проектира бронзов четириножник с глави на лъвове, наподобяващи прочутия фонтан в Аламбра, Гранада. Когато се мести в Рим, експонира вазата в просторното си ателие, използвано не само за работа, но като гостна и изложбено пространство. Наред с повечето предмети от колекцията му и амфора-подобната ваза е продадена след ранната му смърт.

Ателието е място за размисъл и почивка. Там творецът наблюдава и работи със своите модели. Това е посланието на творбата на Казими́ро Сайнц и Сайз *Почивка, ателието на художника. Какво ли си мисли?* (1876)¹². Картината не е в постоянна експозиция в момента, но когато е представена пред публика в последната четвърт на 19.век е отличена с награда от Националната изложба на изящните изкуства в Магрид през 1876 (*Artistas pintados*, 1997, р.142). Журито оценява деликатния начин за представяне на моделите – младата дама и предметите, сред



Ил. 5. Казими́ро Сайнц и Сайз. Почивка, ателието на художника. Какво ли си мисли? 1876¹.

⁷ Рикардо де Магразо и Гарета. *Ателието на Мариано Фортуну и Марсал в Рим*. 1874. Музей на изкуството на Каталуня, Барселона, Испания. [viewed 05.03.2025; 08.25 EET]. <https://www.museunacional.cat/sites/default/files/images/art_piece/first_gallery/168662/045964-000.JPG>.

⁶ Никола Тасар. *Интериор на ателие*. 1845. масло върху платно. Музей Лувър, Париж. [viewed 05.03.2025; 08.20 EET]. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/Octave_Tassaert_-_Studio_Interior_-_WGA22032.jpg>.

⁹ Запазена е и снимка от ателието на Мариано Фортуну и Марсал, на която в различен ракурс се вижда изобразената от Магразо и Гарета стена с колекцията от керамични съдове. (Heras Bretín, R. 2017). [viewed 15.12.2017; 18.36 EET]. <https://elpais.com/elpais/2017/11/17/fotorrelato/1510875665_528462.html>.

¹⁰ Днес вазата е известна като *Ваза Фортуну* и се съхранява в Държавен музей Ермитаж в Санкт-Петербург, Русия. [viewed 05.03.2025; 09.00 EET]. <<https://st.violity.com/auction/uncos-images/49/e134a9c7e16b4cdf4a495c94480f8682.jpg>>.

¹¹ *Ваза от Аламбра*. 1871. Рисушка с туш върху хартия с автограф на художника. Музей на изкуството на Каталуня, Барселона, Испания. [viewed 05.03.2025; 08.47 EET]. <<http://art.mnac.cat/fitxatecnica.html?jsessionid=c2ef9fc381c2a480f01ddd119140feb720f38e2faa992b902386b694a0e9c91?inventoryNumber=008722-D>>.

¹² Казими́ро Сайнц и Сайз. *Почивка, ателието на художника. Какво ли си мисли?* Масло върху платно, 1876, Музей Праго, Магрид, Испания. <<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-rest-a-painters-studio-what-might-he-be/568b9232-4442-4a22-b55c-2121d2f6e084>>.

⁸ <<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-rest-a-painters-studio-what-might-he-be/568b9232-4442-4a22-b55c-2121d2f6e084>>.



Ил. 6. Анри Матис. *Интериор на студио*. 1903-4¹³.



Ил. 7. Анри Матис. *Розовото ателие*. 1911¹⁴.

които и антична амфора. Изящният античен предмет си кореспондира с частичното изображение на статива в дясната част на произведението. С мястото си зад гърба на художника амфората представя неговия пиетет към естетиката на античното изкуство.

През 20. век общественят статут на художниците не се променя съществено и мнозина от тях живеят почти без приходи. Често единственото помещение на дома им е и ателие. Анри Матис представя в ранна картина част от жилището си, отредено за творчески занимания. В *Интериор на студио* е представен работният му кът от апартамент в Париж, където живее между 1899 и 1907 г.¹⁵ В контекста на настоящото изследване интерес представляват керамичните предмети, изобразени на преден план. Те са собственост на художника. Поставянето им на преден план и включването в сюжета на интериора на ателието подчертават интересите на художника към артистичното им проучване.

Матис продължава да се вдъхновява от тях и през следващите години и често ги включва в различни свои произведения. Един от тези керамични предмети е и във фокуса на *Розовото ателие* (1911) (Ил. 7). В тази творба Матис поставя в центъра на ателието си малкия зелен съд за вода. Сред много от картините на художника голямата амфора, също предмет от колекцията на художника, представена фрагментарно в лявата част на картината на фона на френския прозорец, прикрит с японски параван и цветна драперия, и малката зелена стомна фокусират вниманието на художника. Той е неговият основен мащаб, модел, обект на творчески експеримент с обема, цветността и съотнасянето с всичко останало в ателието.

В началото на 20. век много автори осмислят ателието и мястото си в него, като оставят редица творби, разширявайки представите ни за техните творчески послания. Знаково в това отношение е *Ателието* на Пабло Пикасо. Без да навлизаме в задълбочен анализ на тази творба, трябва да се отбележи включването на керамичен съд в него. Фруктиерата, която е сред любимите предмети на Пикасо, играе важна композиционна

15 Rigs, T. 1998. Studio Interior. c.1903-4, Henri Matisse. Artwork information. [online] [viewed 05.03.2025; 12.25 EET]. <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/matisse-studio-interior-t03889>>. The Tate Gallery 1984-86: 1988. Illustrated Catalogue of Acquisitions, London 1988, pp.206-8, reproduced; Jack Flam, Matisse: The Man and his Art, 1869-1918, 1986, p.103, reproduced p.107 pl.90, as Corner of the Studio c.1902.

роля в произведението и с това затвърждава убеждението за значимостта ѝ за изследването на натурата от художника. Откриваме я в десетки негови картини и съпреживяваме нейните пластични метаморфози – от реалистичното детайлно представяне в ранните натюрморти през геометричния ѝ прочит до абстракциите. (ил. 9)

През втората половина на 20. век интересът към интериора на ателието се запазва. Запазва се ролята и мястото на керамичните предмети/съдове в това пространство. Интересна е интерпретацията им от Майкъл Харисън – самоук автор, който успява да привлече вниманието на европейската публика със своите картини. Анализът на негово произведение е показателен за формирането на художествен модел извън академичната практика, спонтанно и интуитивно, чрез отсяване на голям брой съществуващи образи.

Неговата творба *Ателието на художника* (Ил. 10) запазва формираната представа за изобразяването на работното пространство на твореца и интерпретира наложените композиционни модели. Самоусвършенстването на този автор преминава през изучаване на произведенията на старите майстори, но и през задълбочено изследване на натурата, в това число и чрез усвояването на взаимодействията на различни обемни предмети. Керамичните съдове са съществени в този последователен процес и безспорно са част от личната колекция на художника. Подреждането им в художественото пространство на ателието подчертава композиционната схема, избрана от твореца, но и интересното степенуване на различните обеми и тяхната цветност. Съвременен те си кореспондират с потоците на светлината и умишленото им режисиране с плътната завеса. Картината разкрива една компилативна интерпретация на множество осмислени ателиета и създава авторовия прочит за тях.

Творбата се намира в частна колекция и става известна благодарение на публикуваната книга *Животът на художника* през 2025 г. от Пинк Харисън – съпруга на художника (Harrison, P. 2025). Официалната премиера на книгата се състоя през юни 2025 г. по време на ретроспективната изложба на произведения на Майкъл Харисън



Ил. 8. Пабло Пикасо. *Ателието*. 1927¹⁵.



Ил. 9. Пабло Пикасо. *Натюрморт – и?*.

15 Пабло Пикасо. *Ателието*. 1927. Масло върху платно. MOMA, Ню Йорк. <<https://www.moma.org/collection/works/79164>>.

16 Пабло Пикасо. *Натюрморт*. а) *Натюрморт*, 1901. Масло върху платно. Музей на Пикасо, Барселона.

<<https://collections.eicub.net/api/1/images/https%3A%2F%2Fdobut4dam3m5.cloudfront.net%2Fpublic%2FHeritageObject%2FH289872%2F18815%2Ffull%2Foriginal%2F0%2Fdefault.jpg>>.

б) *Натюрморт*, 1931. Масло върху платно. Библиотека и музей на Дж. П. Морган, Ню Йорк.

<<https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/still-life-1931>>.



Ил. 10. Майкъл Хенри Харисън. Ателието на художника. 1970-1980 (?).¹



Ил. 11. Деймиан Елвес. Студиото на Кийт Харинг, сграда „Кейбъл“, Ню Йорк. 20232.

¹⁸ Майкъл Харисън. Ателието на художника. 1970-1980 (?) <<https://www.pinkharrison.co.uk/an-artists-life/artists-studio-rome>>.
² Деймиан Елвес. Студиото на Кийт Харинг, сграда „Кейбъл“, Ню Йорк, 2023. Акрил върху платно. Собственост на автора. <<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5531ad9ee4b07041cd8d8f75/e9e47eaf-8dd7-4f20-aae0-199beb0f1302/Haring42023DamianElwes92+cory+22.JPG?format=1500w>>.

в Европа, популяризирайки наследството му пред широка публика.

Налагането на нови решения в пространствения дизайн се отразява и на подредбата на художественото ателие. Интересът към изобразяването му продължава, а с това и възможността да се проследява мястото на керамичните съдове в него. От друга страна, живописните интерпретации на ателието обективно носят редица характерни белези на автопортрета/ портрета. А интересът към творческото пространство на други автори е съизмерим с желанието да се направи портрет, да се изследва образа на друг творец чрез предметността. И тук отново откриваме интересно поле за анализ – керамичните предмети с нов прочит и в различен пространствен контекст.

Например творчеството на британския художник Деймиан Елвес²⁰. Той създава галерия от образи на ателиета на известни творци близо до действителността, представена през призмата на творчеството им. Влизайки в ролята на портретист на творческата среда, Елвес успява да акцентира върху различни елементи от представите за избраните творци. Например в ателието на Кийт Харинг – попарт творец, автор на едни от най-разпознаваемите графити в Ню Йорк от края на 20.век. В пространството на ателието му, което Елвес рисува, откриваме и няколко керамични съда, декорирани в специфичния за Харинг графичен стил (Ил. 11). Тези творби на Кийт Харинг са малко известни и поставянето им от Елвес в творческото му пространство разкриват една малко позната страна от творчеството му.

Темата за ателието на художника е обширна и може да се разглежда чрез различни аспекти, сред които и осмислянето на това пространство чрез керамичните предмети. Ролята им в композиционните решения, в моделирането на обемите и цветовете динамича на произведенията изисква специално внимание. Подборът на колекциите от керамични предмети на автори от различни епохи налага извода за специфичната връзка между развитието на живописните постижения и предметната среда. Обуславянето на предметния свят на творците от масовото производство води

²⁰ Деймиан Елвес е британски художник, роден през 1960. <<https://www.damianelwes.com/>>.

и до по-широката представа за влиянието на жизнената среда върху формирането на естетическите модели. От друга страна, елементът на колекционерството, характерен за мнозина автори, бележи оценъчния елемент при подбора и формирането на индивидуалното творческо пространство, оказващо влияние върху конкретни творчески решения и интерпретации. В допълнение към тези обективни фактори следва да се имат предвид и семантичните представи за предметите и ролята им за пренасяне на духовни послания. Представените наблюдения насочват към извода, че керамичните предмети са важен градивен елемент в творчеството на всеки художник и са допринесли за вековното развитие на художествената практика и живописата.

Библюография

Artistas pintados ... 1997. Artistas pintados: retratos de pintores y escultores del siglo XIX en el Museo del Prado, Madrid, Ministerio de Educación y Cultura, Direcció Gener.

Baron, J. 2017. Fortuny (1838-1874). Catalogo de exposicion. Museo Nacional del Prado, Madrid, ISBN: 9788484803713.

Beazley, John D., 1956, Attic Black-Figure Vase-Painters, Oxford, 362.36 .

Clark, A.J., Elston, M., Hart, M.L. 2002. Understanding Greek Vases: A Guide to Terms, Styles, and Techniques.

Cook, R.M. 1997. Greek Painted Pottery. (third edition).

Diez, J.L., Marquez, A.G., Martinez Plaza, P.J. 2015, Pintura del siglo XIX en el Museo del Prado. Madrid.

Donate, M., Mendoza,C., Quilez, F.M. 2003. FORTUNY (1838-1874). Catalogo de exposicion. Museu Nacional d'Art de Catalunya. ISBN: 978-84-8043-129-3.

Elwes, D. CV. [online] [viewed 05.03.2025; 15.45 EET]. <<https://www.damianelwes.com/>>.

FitzGerald, M. C. 2001. Picasso: The Artist's Studio. New Haven: Yale University Press.

Harrison, P. 2025. An Artist's Life. A Tribute to Michael Henry Harrison (1948-1983) written by his wife, Pink Harrison.

Heras Bretin, R. 2017, El estudio y la colecció: el templo del artista. Descubre en nuestro especial los objetos artisticos que reunió el artista catalán en su estudio.: El Pais, Madrid, 21.11.2017 [online], [viewed 15 december 2017; 18.36 EET]. <https://elpais.com/elpais/2017/11/17/fotorrelato/1510875665_528462.html#?prm=copy_link>.

Rigs, T. 1998. Studio Interior. c.1903–4, Henri Matisse. Artwork information. TATE Britain [online] [viewed 05.03.2025; 12.25 EET].

<<https://www.tate.org.uk/art/artworks/matisse-studio-interior-t03889>>.

Van Haute, B., 1999, David III Ryckaert, A seventeenth-century Flemish Painter of Peasant Scenes, Turnhout.

The Tate Gallery 1984-86: 1988. Illustrated Catalogue of Acquisitions, London.

Flam, J. 1986. Matisse: The Man and his Art, 1869-1918.

КЕРАМИЧНИТЕ ПРЕДМЕТИ КАТО ИЗОБРАЗИТЕЛНА ПОВЪРХНОСТ

д-р Ралица Гелева-Цветкова, „Българска енциклопедия“ Научноинформационен център, БАН

Традиционните керамичните предмети заемат важна роля в изкуството. Те са обект на формообразуване с определена функционалност в ежедневието и художествен обект. Също така са и изобразителна повърхност, обусловена от употребата им отново в ежедневието и като обект на художествена дейност. Тази съвкупност от различни гледни точки към традиционните керамични предмети провокира редица въпроси за ролята и мястото им в изкуството и в частност в живописа.

Изобразителната повърхност е елемент от творческия замисъл на всяко произведение, защото предоставя на художника възможности за реализацията му. Продуктивността на керамиката като изобразителна повърхност е осъзната от човека още от праисторията и нейното художествено усвояване е факт през всички исторически епохи. Потенциалът на керамиката да бъде основа за зрителен образ е много голям, защото предлага различни повърхнини, върху които да се разгърне композицията на произведението.

Фокусирайки се върху използването на съдовата керамика като изобразителна повърхност за живописни композиции, откриваме редица интересни особености. Специфичните композиционни принципи, които определят характера на изображението, са неговото рамкиране от контурите на предметите, плоските, изтъкналите и/или вдлъбнатите повърхнини на обемите. Към керамичните съдове като изобразителна повърхност можем да приложим обобщеното твърдение за живописа, че независимо от изобразеното повърхността на основата носи заряда на вътрешната си логика – долу/горе; странични граници (овал, сфера, кръг); зрителен център и пр., като това се обяснява с човешкото сетивно възприятие, а творците се съобразяват с него при оформянето на изображенията (Алпатов, М. 1940).

Същевременно в теорията на изобразителното изкуство е възприето виждането за нееднородността на

изобразителното поле и неговите „скрити“ зони с индивидуални взаимодействия на геометричното му разпределение спрямо зрителното възприятие, т.нар. „план на скритите структурни фактори“ – система за определяне на важността на всеки елемент от композицията в баланса на изображението (Арнхейм, Р. 1974).

Керамичната форма е продуктивен обем, който от хилядолетия провокира творческата фантазия на хората за художественото му усвояване. В изследването се представят като пример произведенията на Хосе Артигас и влиянието на неговите съдови форми върху развитието на съвременната художествена керамика.

Хосе Лоренс Артигас (1892-1980) е испански автор керамик от 20.век. Неговото творчество е разностранно и плодотворно. Сред важните му постижения е налагането на съдовата керамика като кавалетна форма на художествена изява. Наред с индивидуалното си артистично присъствие, той плодотворно си сътрудничи с бележити живописци като Раул Дюфи, Моше Кислинг, Хуан Миро и други, а чрез съвместните произведения с тях допринася за съвременното възприятие на керамичния обем като изобразителна повърхност.

Хосе Артигас развива естетиката на традиционния керамичен съд като влага в него задълбочените си проучвания на древноегипетските керамични практики. Негово важно постижение е технологията на изпалване на предметите с монохромни глазури. Още от началото на своята художествена практика той води подробен дневник с формулите на глазурите за всяко създадено произведение. Така целенасочените му експерименти се превръщат в утвърдени познания, които той прилага както към собствените си произведения, така и при работата в съавторство с други творци. Негова запазена марка са хармоничните съдови обеми, повлияни от традиционните форми без излишна декорация. (Artigas, J.L. 2022). Хосе Артигас казва:

Улавям примитивната форма, тази, която дава гърнчарското колело.

По този начин моите произведения са свързани с примитивната керамика на всички страни и всички цивилизации и те нямат нищо от мен, освен че са излезли от моите ръце. Моята изобретателна и лична работа се крият в глазурите и цветовете: тук наистина търся новото. (Margalejo, I. 2023)



Ил. 1. Хосе Артигас в студиото си¹.



Ил. 2. Запазеният знак и автограф на Артигас. 1952².

¹ Хосе Артигас в студиото си. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/fotos/llorens_artigas.jpg>.

² От 1938 г. Артигас често вписвал знака на зодиака и неговия китайски еквивалент в произведенията си.



Ил.3. Хосе Артигас. Ваза. 1931¹.



Ил. 4. Хосе Артигас. Вази. ²

През 1915 година Хосе Лоуренс Артигас започва да учи в едно от престижните художествени училища в Барселона и там получава задълбочени познания по керамични техники. Със спечелена стипендия за специализация, заминава за Париж, където в Сорбоната разработва докторска дисертация върху емайловите глазури в древноегипетското изкуство. Едновременно с това Хосе Артигас се увлича от авангардизма и се сближава Албер Марке, Раул Дюфи, Жорж Брак, Пабло Пикасо и Луис Бонюел. Започва да си сътрудничи с тях и се включва в изложбената дейност на групата. Той с ентузиазъм възприема търсенията на колегите си и успява да интегрира уменията и познанията си за керамиката в реализацията на няколко проекта.

През 30-те години на 20.век с ясно дефинирана творческа концепция и осмисляне на традициите през призмата на съвременните търсения в изкуството Артигас се завръща в Барселона и основава свое студио. До края на живота си той създава серии от знакови произведения, с които налага естетическите си принципи за обтекаеми обеми и хармоничното им въздействие без излишна декорация, третирайки ги като пластични произведения на изящните изкуства.

Мнозина представители на авангардните течения от началото на 20.век преминават през увлечение по съдовата керамика. Хосе Артегас, като признат майстор на керамични форми със завидни умения при източването на съдове и технологични познания за последващото им изпалване и глазиране, плодотворно работи с редица бележити свои съвременници, като им помага, изработвайки керамичните основи за живописните им проекти. Интересното в случая е, че независимо от своите собствени виждания той се съобразява с идеите на колегите си и когато работи по реализацията на проектите им, се съсредоточава единствено върху прецизното осигуряване на желаната форма – изобразителна повърхност за последващо живописно доразвиване.

Роденият в Нормандия Раул Дюфи пристига в Париж през 1900 година със спечелена стипендия за обучение в школата за изящни изкуства (École Nationale supérieure des Beaux-Arts) и е вдъхновен от идеите на фовизма (1905- 909). В началото силно е привлечен от твор-

бите на Анри Матис след срещата им в *Салона на независимите*. От 1909 Дюфи насочва творческите си търсения към по-декоративна стилизация, но някои от живописните му открития от фовистичния период се запазват в стила му. Сред творбите му от втората половина на 20-те години на 20.век има и редица керамични произведения, които той създава заедно с Хосе Артигас. По поръчка на Дюфи Артигас прави няколко чаши, върху които Дюфи експериментира с композиционното усвояване на външната страна на предметите. Той създава варианти с динамични изображения (*Чаша с петима къпещи се*) и статични образи (*Чаша с женско лице и лебед*). Преди тези композиции Дюфи създава изображение върху ваза, в което съчетава чистите цветове със смели контури и елементи на сграфито ефекти.

Чашата *Петима къпещи се* и вазата *Къпещи се* са съпоставими като сюжет и живописно третиране на изображението. Варира подбора на цвета на нарисуваните фигури, докато експресивните контури са бели. По-интересно е разработването на „потопените“ в основния тон на фона фигури в съотношение с изобразителните повърхности. При чашата с издължено тяло, което леко се разширява към устието, изобразените фигури са вертикални, под лек наклон, следващ формата на съда.

При вазата фигурите са разположени в централната, най-изпъкналата част на тялото, и са почти хоризонтални, като хармонично използват скъсяването на зрителната перспектива заради изпъкналата форма. При чашата, предвид по-малкия ѝ обем, фонът е еднороден и фигурите наистина „плуват“ в него. При вазата фонът допълнително е разработен, като в горната и долната част естествено свиване на обема на тялото, получено при източването на съда, визуалният ефект е допълнен с щриховане и наподобяване на растителни елементи детайли.

Живописните разсъждения на Дюфи за свободно движещите се голи тела във водната среда следват източените от Артигас обтекаеми форми. Тук е моментът да отбележим формалната прилика между вазите – тази, която декорира Дюфи (Ил. 7), и другата (Ил. 3), която е самостоятелно произведение на Артигас.



Ил. 6. Раул Дюфи/ Хосе Артигас. *Петима къпещи се*. Чаша, керамика. 1926.¹



Ил. 7. Раул Дюфи/ Хосе Артигас. *Къпещи се*. Ваза, керамика. 1924²

¹ Хосе Артигас. Ваза. 1931. Каменина, глазура. Музей Метрополитън, Ню Йорк. <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/487712>>.

² Хосе Артигас. Вази. Глазирана керамика. Частна колекция <<https://www.ansorena.com/en/subasta-lote/JOSE-LLORENS-ARTIGAS-Barcelona-1892-1980-Gray-glazed-stoneware-ceramic-vase-1971/436-298>>.

¹ Раул Дюфи/ Хосе Артигас. *Петима къпещи се*. Чаша, керамика. 1926. Музей Метрополитън, Ню Йорк, <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/484921>>.

² Раул Дюфи/ Хосе Артигас. Ваза, керамика. 1924 <<http://www.capriolus.nl/en/content/dufy-raoul>>; <https://lh3.googleusercontent.com/proxy/iu4y53nXX_Xe1UwakSttjJS7hOEON-1N_p4le5f3nED0WCh5Ne4wiiRFqXebWMOZYQEmuxVoswC9Ek5DqHHZaclcp34yeQ7NfRtE-dWXfoLsgwLGDDyHOmyv88OKuQ0ppszePhqQgzVlkpYo9sx7TPYtnl6NkC_5il95foz6tzWR01_MBj518fWO2TT3uJcfMR_lj6YMGN_X5psLzlHxqYO42mLXFFd2spOqQ>.



Ил. 8. Раул Дюфи/ Хосе Артигас. Жена и лебед. Чаша, керамика. 1930.¹²



Ил. 9. Моше Кислинг/ Хосе Артигас. Чиния с мимози. 1938.³

1 Раул Дюфи/ Хосе Артигас. Чаша, керамика. 1926.

2 Раул Дюфи/ Хосе Артигас. Чаша, керамика. 1930, Музей на модерното изкуство „Андре Малро“, Хавер <https://lh3.googleusercontent.com/proxy/iu4y53nXX_Xe1UwakSttjJS7hOEON-1N_p4le5f3nED0WCh5Ne4wiiRFqXebWMOZYQEtmuxVoswC9Ek5DiqNHZaclp34yeQ7NfRtE-dWXfoLsgwLGDDyHOMyv88OKuQ0ppszePhqQgzVlkrYo9sx7TPYtnl6NkC_5il95foz6tzWR01_MBj518fWO2TT3uJcfMR_lj6YMGN_X5psLziHxqYO42mLXFFd2spOqQ>.

3 Моше Кислинг/ Хосе Артигас. Чиния с мимози. Рисувана керамика. 1938. Частна колекция. <<https://www.mutualart.com/Artwork/Mimosa--November-3--1938/F0A35E4CC0E67FD3AABB76E560992A5E>>.

Докато формата е идентична и характерна за испанската традиция, последващата художествена обработка и превръщането ѝ в самостоятелно кавалетно произведение, отразяват индивидуалните разбирания на всеки един от творците.

В това отношение е показателна и втората чаша, направена от Артигас по поръчка на Дюфи – *Жена и лебед*. Спокойната композиция отново следва камбана-подобното тяло на чашата. За разлика от другата чаша – тази има същата форма, но тя е подчертана с малко столче във форма на пресечена пирамида. Балансът на двете съставни части на чашата хармонира с центрираното изображение. Умело източените от Артигас керамични форми допринасят за силното въздействие на изображенията върху тях, нарисувани от Дюфи.

Източената стандартна форма на плоската чиния е много подходяща за алтернативни живописни експерименти. Друг автор, който се възползва от точарските умения на Артигас, е Моше Кислинг¹¹. Сред любимите живописни сюжети на Моше Кислинг са мимозите. Известни са множество негови картини, на които са изобразени букети с клонки на мимоза. Артистичното изследване на това растение води Кислинг в ателието на Артигас.

Върху изобразителното поле на стандартната плоска чиния с малък ръб Кислинг представя декоративен вариант на растението (Ил. 9). Композицията има центробежен характер, стилизираните клонки визуално бележат центъра на чинията и се разклоняват по радиусите на предмета. Без да се спазва точна симетрия с експресивни мазки върху светлосиния фон на чинията са изобразени малките зелени листенца, а жълтите пухкави съцветия завършват цялостния облик на декоративното изображение. Не е запазена изчерпателна информация относно идеята за това произведение – дали е било разработвано като дизайн продукт или самостоятелна живописна изява. Пренасянето на познатите живописни модели върху различна от платното изобразителна повърхност определено разкрива последователното им артистично осмисляне.

Тук отново можем за съпоставим работата на Артигас като точар и самостоятелен артист. Върху подобна

11 Моше Кислинг (1891-1953), френски художник от полски произход. Представител на Парижката школа от първата половина на 20. век.

чиния той развива темата за съотношението между съдове за вино – керамична гарафа и стъклен декантер (Ил. 10). Неговото изображение е стилизирано, линеарно, абстрактният фон подчертава двете централни фигури и въпреки цветните линии и беглата моделировка/декорация на гарафата, по-скоро виждаме графика. Това произведение на Артигас отразява напълно неговия изчистен линеарен стил, който изцяло е подчинен на възхищението пред традиционните форми и модерния начин на изобразителното им представяне.

Тази творба си кореспондира със скица на Артигас от частна колекция, която се обнародва през 2021 г. по повод изложбата *Керамика* на испанския художник в галерия *Елвира Гонзалес* в Мадрид от арткритика Пако Лорка в неговия блог¹². Изображеният на нея съд е сходен с рисунката върху чинията от колекцията на известна винарна (бодега). Рисунката с туш а-ла-прима разкрива същия замах и усет за точната чиста линия, оформя изобразявания обем и го ситуира в пространството. Начинът на изобразяване на традиционната гарафа за вино издава и точния усет за обема, който е характерен за творец, способен да го извае, а сетне и превърне в изобразителна повърхност.

Още от първите стъпки в творческото си развитие в художественото училище в Барселона Хосе Артегас се сприятелява с Хуан Миро. Младежкото им познатство прераства в забележителен творчески тандем през втората половина на 20. век и е пример за творческо взаимодействие между равностойни партньори. Двамата успяват да се допълват в художествените си реализации. Изчистените форми с неутрална украса, която само да подчертае формата или да оформи изобразителната повърхност, създадени от Артигас, са ярко допълнени от експресивния визуален език на Хуан Миро.

Съвместната им активна работа започва в Барселона през 40-те години на 20. век и е белязана с редица забележителни произведения. Хосе Артигас предоставя на Миро за декориране няколко чинии, сходни с тази, изрисувана от Моше Кислинг. За разлика от самия Артигас и Кислинг, Миро подчертава границата на изобразителното си поле с контрастен тъмен контур по ръба на всяка една от чиниите (Ил. 11, Ил. 12, Ил.

12 Хосе Артигас. Скица. До Фернандо Куето. Туш, хартия. Частна колекция. <https://blogger.googleusercontent.com/img/a/AVvXsEiEuRYy4t4Ja78tA0buCAP6cj42F9izdsPzUDGSBBTm3aqcB4aazifM9gyoQCNK8-Es8Kw3uvZhcvxuSkddSQ16Zz3-EqCYaFMFVf5gC_jlAQUAprYRtB3nulf8UqNislmBu0jIhelbnGLVg-CcMeSL4Lc6k_54v2DXq2TbTATpFQE61OVbGOuMY8A=s980>.



Ил. 10. Хосе Артигас Гарафа и декантер за вино. Декоративна чиния. ¹



Ил. 11. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Чиния с червено слънце и черно-бял кръг. ²

1 Хосе Артигас. Гарафа и декантер за вино. Декоративна чиния. Частна колекция <<https://bodegadelriojano.com/obra/josep-llorens-artigas/>>.

2 Хуан Миро/ Хосе Артигас. Чиния с червено слънце и черно-бял кръг. <<https://www.thehistoryofart.org/joan-miro/Plate%20with%20Red%20Sun%20and%20a%20Black%20and%20White%20Circle%20Joan%20Miro.jpg>>.



Ил. 12. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Чиния със синьо-жълта фигура. ¹



Ил. 13. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Фигура с жълта глава. Чиния, 1949. ²

¹ Хуан Миро/ Хосе Артигас. Чиния със синьо-жълта фигура. Глазирана рисувана керамика. 1956. <<https://www.mutualart.com/Artwork/Plat-personnage-bleu-jaune/3C588677C179C96C>>.

² Хуан Миро/ Хосе Артигас. Фигура с жълта глава. Чиния, глазирана рисувана керамика. 1949. <https://www.kollerauktionen.ch/CatCache/catcache.2/pictures/281394/281394_fm_1.jpg>.

13). Най-повестователно е изображението на Миро в Чиния с червено слънце и черно-бял кръг (Ил.11). Композицията е с изместен център върху намиращото се отляво червено петно – слънцето, което заедно със сграфито рисунките, е заобиколено от дебел черен кръг/контур, после бял и отново черен. Белият контур следва малкия борд на чинията, а дебелият черен вътрешен контур визуално създава усещането за дълбочина. В композицията, напълно в стила на Миро, е развит сюжет с още няколко фигури, изобразени схематично.

И върху другите две чинии декорирани от Миро наблюдаваме центрични композиции. Основен сюжет при тях е една фигура, обърната в профил, на бял фон с разпръснати по него, характерни за Миро, графични символи. И трите изображения, които Миро пренася върху керамичните чинии, са изцяло в неговия самобитен абстрактен живописен стил. Предизвикателството за Артигас е да запази характерните за Миро цветове при работата с керамичните глазури, които придават особен акцент на изразния език на Миро.

Награждане на творческите експерименти на Миро и Артигас при работата с изобразителната повърхност, дефинирана от формата на чинията, е Античинията (Ил. 14, Ил. 15). Това произведение напълно отхвърля функционалността на предмета и използва абстрактно неговата кръгла форма за основа на композиционните и пластичните разсъждения на Миро. Изобразителната повърхност на чинията е приета за провокация и пространство за анализ на структурата на композицията. Графичните символи остават на заден план под пластично оформеното второ ниво на централното триизмерно цветно изображение.

Цветовото изграждане на произведението и ясното разграничаване на фона и предния план могат да се разглеждат и като разсъждения на Миро върху „анатомията“ на отделните елементи на неговата пластична картина, умело реализирана в материал от Артигас. Това произведение е важно за осмислянето на структурата на абстрактните живописни композиции на Хуан Миро, подсказвайки процеса на наслагване на отделните елементи в изображението.

По различен начин Хуан Миро художествено осмисля

обемите на камениновите вази, източени за него от Хосе Артигас. В тях се забелязва съобразяване с вижданията на Артигас за лаконичност. Използвани са възприетите от Артигас монохромни решения за колориране на обема. Изображенията следват формата и биват или графично нанесени с отделни цветни акценти (Ил. 16), или контрастни – чисти и експресивни (Ил.17).

Камениновата ваза от 1942 г. (Ил. 18) си кореспондира с Чинията с червеното слънце и черно бял кръг на Миро/Артигас (Ил. 11). И за двете е избран опушен тъмен чиреп без глазура, върху който е нанесено изображението, изградено от графични знаци. Експресивните цветни акценти на декорацията на вазата са в духа на живописните творби на Миро от първата половина на 40-те години на 20.век, с което бележат единството на неговите художествени виждания и опита да ги пресъздаде чрез различни изразни средства – в случая чрез промяната на изобразителната повърхност.

Чрез уменията и познанията на Хосе Артигас са създадени редица произведения, които оставят следа в установяването на новите критерии за разграничаване между утилитарното и уникалното. Осмислят усъвър-



Ил. 14. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Античиния. 1956. ¹



Ил. 15. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Античиния. 1956. Детайл. ²

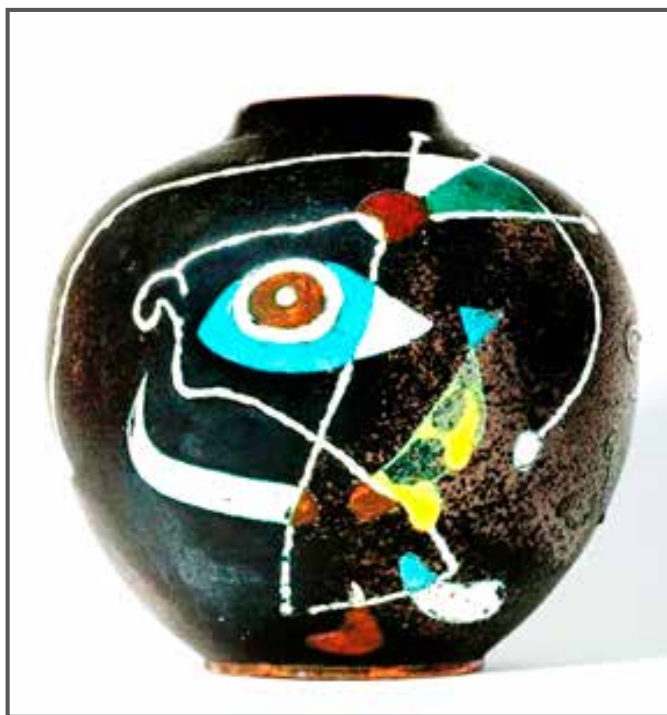
Ил. 16. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Ваза. 1941-1945. ³

¹ Хуан Миро/ Хосе Артигас. Античиния. 1956. Каменина, цветна рисунка. <https://www.ragoarts.com/items/index/600/105_1_post_war_contemporary_art_march_2023_joan_miro_and_josep_llorens_artigas_antiplat_avec_cruche_brisee_rago_auction.jpg?t=1679514837>.

² Хуан Миро/ Хосе Артигас. Античиния. 1956. Детайл. Каменина, цветна рисунка. <https://www.ragoarts.com/items/index/600/105_3_post_war_contemporary_art_march_2023_joan_miro_and_josep_llorens_artigas_antiplat_avec_cruche_brisee_rago_auction.jpg?t=1679514837>.

³ Хуан Миро/ Хосе Артигас. Ваза. Каменина. 1941-1945. Национален музей на модерното изкуство, Париж. <>

шенстваната през столетията традиционна форма като художествена същност, подходяща изобразителна повърхност за реализация на живописни проекти, и я пренасят в света на модерното изкуство.



Ил. 17. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Ваза. 1946.¹



Ил. 18. Хуан Миро/ Хосе Артигас. Ваза. 1942.²

През първата половина на 20. век традиционната керамична форма, благодарение на съвместните творчески усилия за съчетаване на практическите умения и технологии с естетиката на модерния изобразителен език, разкрива възможности за преосмисляне на керамичната изобразителна повърхност и нейните предимства за изразяване на нестандартни живописни решения. Особеностите на реализацията на тези експерименти чрез различни видове глазури, техники за нанасяне на изображението, използване на фактури, предлагани от силикатни маси позволяват да се разкрият нови перспективи за извеждането на традиционната съдова форма от рамката на функционалността в полето на кавалетното творчество.

¹ Хуан Миро/ Хосе Артигас. Ваза. Каменина. 1946. <<https://www.thehistoryofart.org/joan-miro/vase-1946/>>.

² Хуан Миро/ Хосе Артигас. Ваза. Каменина, цветна рисунка. 1942. Музей Метрополитън, Ню Йорк. <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/485324>>.

Библиография

Алпатов, М. 1940. Композиция в живописи. Москва.

Арнхейм, Р. 1974. Искусство и визуальное восприятие. Москва

Artigas, J.L. 2022. Records d'un ceramista. Museu Nacional d'Art de Catalunya/Fundació J. Llorens Artigas. ISBN 978-84-8043-399-0.

Charensol G. Moise Kisling. Paris: Editions de Clermont, 1948.

Craig Miller, R. 1990. Modern Design in The Metropolitan Museum of Art 1890–1990. New York.

De Ree, G.J.M. Capriolus Contemporary Ceramics. [online] [viewed 07.02.2025; 11.00 EET]. <<http://www.capriolus.nl/en/about-capriolus-0>>.

Fiell, C.; Fiell, P. 2005. Design of the 20th Century (25th anniversary ed.). Köln. ISBN 9783822840788.

Josep Llorens Artigas. In: Biografias y vidas. La Enciclopedia Biografica en linea. [online] [viewed 13.02.2025; 12.25 EET]. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/llorens_artigas.htm>.

Kenneth, E. S. 2010. Chaos and Classicism: Art in France, Italy, and Germany, 1918–1936. Exh. cat., Solomon R. Guggenheim Museum. New York.

Margalejo, I. 2023. La revolució tranquil·la del ceramista Josep Llorens Artigas. [online] [viewed 15.02.2025; 10.16 EET]. <https://www.arquitecturaydiseno.es/estilo-de-vida/revolucion-tranquila-ceramista-josep-llorens-artigas_8603>.

Miró: 2010. Catalogue Raisonné, Ceramics: 1941-1981.

Troyat, H., Kessel, J. 1971. Kisling 1891-1953. Paris, Catalogue raisonné, Vol.1-2.



Фиг.1 Прилагане на техниката Кинцуги при бетонно изделие, автори Ацуши Ватанабе и г-н Т.

ПРИЛАГАНЕ НА ТЕХНИКАТА КИНЦУГИ ПРИ БЕТОННИ ИЗДЕЛИЯ. КРЕАТИВНОСТ И ТЕХНОЛОГИЧНИ ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

доц. д-р Васил Георгиев Харизанов, Национална художествена академия, София

Кинцуги (金継ぎ) е древното японско изкуство за поправяне на счупена керамика със злато. То е завладяло въображението на мнозина, предлагайки дълбоки прозрения за природата на несъвършенството, красотата и човешкия опит. Самият процес говори за нещо дълбоко философско: приемането на крехкостта, постигането на цялост и може би търсенето на идеалното прекъсване. Съществува ли „перфектно прекъсване“ и какво означава тази концепция както в буквалната практика на Кинцуги, така и в нейните метафорични изводи? Могат ли счупеността, пукнатините да бъдат самото средство, чрез което съзираме красотата?

Философски и естетически параметри на несъвършенството

В основата си техниката Кинцуги е отхвърляне на идеята, че съвършенството може или трябва да бъде стандарт. В традиционните западни представи за красота и изкуство счупеността често се разглежда като недостатък или несъвършенство, което трябва да бъде скрито или поправено чрез методи, които възстановяват обекта в неговото „оригинално“ състояние. Кинцуги обаче подчертава самата пукнатина. Линиите на счупване, изпълнени със злато, стават част от историята на обекта. Поправеното изделие става уникално със своето несъвършенство.

В контекста на Кинцуги идеята за „перфектното прекъсване“ може също да отразява деликатния баланс между унищожаване и възстановяване. Художникът трябва да знае кога да спре, къде да постави златото и как да позволи на счупването да трансформира произведението вместо да го коригира прекалено. Твърде много ремонт, твърде много усилия за заличаване на пукнатините рискуват да загубим автентичността и дълбочината, които тези счупвания осигуряват. Обектът остава счупен, неспособен да бъде използван.

Кинцуги е изцяло обвързано с традиционните японски естетически категории ‘уаби-саби’ (侘寂), с които се описва най-общо красотата, която е несъвършена, непостоянна и непълна. Андрю Хунипер¹ отбелязва:

Ако един предмет или израз може да породи в нас усещане за спокойна меланхолия и духовен копнеж, тогава този обект може да се нарече уаби-саби. За Ричард Пауъл⁴ „уаби-саби“ подхранва всичко, което е автентично, като признава три прости реалности: „нищо не трае вечно, нищо не е завършено и нищо не е перфектно.“

С естетическата категория ‘уаби’ преди всичко се обозначава красотата на провинциалната простота, на грубото, на пръв поглед недодяланото, асиметричното и нерафинираното като визия и може да се прилага както за естествени, така и за направени от човек обекти със съзнателно търсена занижена елегантност. Тя се отнася и за особености и аномалии, произтичащи от процеса на изграждане, които придават неповторимост и оригиналност на обекта. ‘Саби’ олицетворява идеята за нещо, което носи отпечатък на отминалото време, красотата и спокойствието, идващи с възрастта, когато животът на обекта и непреходността му се доказват в неговата патина и износване. С други думи – докато ‘уаби’ се отнася до красотата, открита в асиметрични и неуравновесени предмети, то ‘саби’ описва красотата на стареенето и непреходността през вековете.

Но възможно ли е да се създадат бетонни структури, които да са издържани в духа на ‘уаби-саби’? Отговорът е да, тъй като бетонът е материал, изключително податлив на различни методи на формоване и структуриране.

Дизайнерите и архитектите умело интегрират принципите на уаби-саби в бетонните елементи. Това може да се види в дизайна на мебели, плочки, плотове, скулптури и други бетонни елементи. Интегрирането на това философско схващане в бетонния дизайн представлява промяна в начина, по който мислим. Традиционно на бетона се гледа като на утилитарен материал, избран по-скоро заради неговата здравина и практичност. Но бетонните изделия, проектирани в духа на уаби-саби, отразяват тази естетика, приемайки естествените

¹ Juniper A., Wabi Sabi, 2003. *The Japanese Art of Impermanence*, Tuttle Publishing, ISBN 0-8048-3482-2.

несъвършенства и умишлените интервенциите върху текстурата на материала, като те умишлено се подчертават. Този подход отхвърля преследването на безупречни, еднакви повърхности в полза на търсенето на нарочно създадени уникални белези, символизиращи изминалото време и употребата им.

Един пример за това може да се види в нарастващата популярност на суровите, незавършени бетонни повърхности. Вместо да се стремят към елегантни, полирани покрития, дизайнерите и архитектите все повече избират грапав, текстуриран бетон, който демонстрира присъщите качества на материала. Пукнатините, въздушните джобове и вариациите в цвета и текстурата, които естествено се срещат в бетона, се превръщат във визуален език, който говори за изминалото време. Тези несъвършенства, вместо да бъдат скрити или фиксирани, са включени в цялостния дизайн като ключов елемент на естетиката.

В сферата на мебелния дизайн – бетонните маси, столове и рафтове често имат сурови, неполирани повърхности, които демонстрират естествената красота на материала. Тези части могат да показват нередности като малки пукнатини или неравномерно оцветяване, които служат за подчертаване на процеса на старене и уникалността на продукта. Бетонът, когато се третира по специален начин, носи усещане за старене, развива патина, която подобрява неговия характер, правейки всяко парче различно от следващото. Умишленият избор да се изложат тези белези и несъвършенства приканва зрителите да оценят изтичането на времето и красотата, която произлиза от него.

Бетонната настилка е друга област, в която може да се интегрира 'уаби-саби'. Вместо да изберат елегантни, еднакви плочки или полирани бетонни подове, някои дизайнери избират да използват бетон в по-естествена, органична форма. Тези подове могат да имат вариации в цвят, текстура и покритие с умишлени несъвършенства като неравни повърхности или фини пукнатини. Тези дизайнерски решения прегръщат идеята, че естествено старене на бетона подобрява неговата визуална привлекателност, което го прави по-смислен и персонализиран елемент от пространството. Абсолютно същите

тенденции и технологични похвати се наблюдават и при бетонните изделия – лампи, саксии декоративни плата и др.

Символизъм на устойчивостта и обновяването

Сливването на Кинцуги техниката с индустриалната красота на бетона превръща светското в изкуство, изпъвайки промишления дизайн с дълбоко чувство за смисъл. През призмата на 'уаби-саби' бетонът вече не трябва да се разглежда единствено като символ на модерност и функционалност, а като платно на естетически и духовни търсения. В крайна сметка връзката на Кинцуги и бетона служи като напомняне, че красотата често възниква от процеса на ремонт и трансформация, предлагайки нова гледна точка за устойчивостта и непостоянството в изградената среда. Чрез използването на техниката Кинцуги в бетонни конструкции архитектите могат да вдъхнат на своите проекти по-дълбоко значение, създавайки пространства, които пресъздават както естествения ход на времето, така и човешката намеса.

Особености при използване на Кинцуги в бетонни изделия

Съществуват два подхода при прилагането на Кинцуги в бетонни изделия. Условно те могат да бъдат разделени въз основа на това дали изделията са счупени – (а) традиционен метод, или са (б) само с повърхностно създадени ивици, имитиращи счупвания.

Фиг. 2 Прилагане на техниката Кинцуги при бетонни изделия
а – традиционен метод, б – само с повърхностно създадени ивици, имитиращи счупвания



При традиционния метод получаването на гладко счупване (каквото се наблюдава при керамиката) без разронване на ръба е изключително трудно. Поради тази причина съединяването му е проблемно. Удачен подход е имитация на счупване. При него чрез подходящи разделители се създава краклирана повърхност, която впоследствие се обработва с подходящ пълнител, най-често златен.

Избор и подготовка на материала

Първата стъпка е внимателният подбор на бетона. Висококачествената бетонна смес е от съществено значение за осигуряване на издръжливост, тъй като естетиката Кинцуги е за подчертаване както на красотата, така и на здравината.

Трябва да се избере правилният тип бетонна смес с подходяща зърнометрия, цвят, здравина и издръжливост. Същата трябва да отчете факта, че с увеличаване на якостта на бетонната смес счупването ще е с по-гладък ръб. Следователно препоръчителният клас по якост на натиск на бетона трябва да е в границите C 40/50 до C 50/60.

Друго важно условие, за да се получи добро възпроизвеждане на релефните контури на матрицата в случай, че ще се използват разделители или получаване на счупване без разронване, е инертните пълнители в бетонната смес да бъдат с максимален размер на зърното приблизително 2–3 мм. По-едри размери не позволяват точно възпроизвеждане на фини детайли.

Препоръчително е използването на супер пластификатори при композирането на бетонната смес, която ще се използва за Кинцуги. Те допринасят за по-бързо набиване на якост (ускоряване на втвърдяването) и увеличават мобилността на сместа, като в същото време водят до намаляване на сегрегацията и разслояването. Получената консистенция се класифицира в класове. В съответния случай слягането трябва да отговаря на клас S5 (повече от 220мм). Може да е S4 (слягането от 160 до 210мм) ако ще се използва вибромаса или подобен метод за формоване. Класът по диаметър на разстилане не трябва да е по-малък от F4, съответстващ на разстилане 490 до 550мм.

При използването на Кинцуги в бетонните изделия винаги трябва да се отчита физическият процес „свиване на бетона“. Коефициентът на свиване на бетона е относителна стойност, означена като процент, и представлява промяна в обема или линейните размери спрямо първоначалните измерени стойности. Този процес се случва в рамките на първите 28 дни. Следователно ако създаваме изделието преди този срок или използваме разделители, за да се имитират счупените парчета (характерни за традиционното Кинцуги), изключително важно е да се използват добавки за компенсиране на свиването на бетона.

Обобщавайки горните технологични изисквания можем да постигнем конструктивна якост на изделието при минимална дебелина.

Бетонните смеси, които са подходящи за направа на относително тънкостенни Кинцуги, изделия имат следния базисен състав:

Портландцимент. 27÷33

Кварцов пясък²*, фракция. 0,16÷0,315 мм - 37÷20

Кварцов пясък, фракция. 0,315÷0,63 мм - 15÷20

Кварцов пясък, фракция. 0,63÷2,0 мм - 15÷20.

Водо/циментното съотношение се контролира чрез използването на супер пластификатор.

В тези състави с цел подобряване на плътността и повърхностната визия, а също така и за постигане на по-тънкостенни структури, може да се въведе в състава микросилициевият диоксид (силициев прах) или метакаолин в количества 6-8 процента. Микросилициевият диоксид (микросилика) е с диаметър на зърната 0,1-0,2 μm. Микросиликата е аморфен материал със силни пуцоланови свойства. Благодарение на тези си свойства те реагират с получения при хидратацията на цимента калциев хидроксид и образуват циментоподобни втвърдяващи продукти. Такива вещества допринасят за втвърдяването и поради тяхната зърнометрия, състав и форма служат за подобряване на гранулометричния състав във фината част.

² Вместо кварцов пясък може да се използва фракциониран CaCO₃ (мрамор или варовик).

Микросилициевият диоксид може да бъде заменен с метакаолин. Това е алуминиев силикат, който работи добре като добавка за бетон, подобрявайки неговата здравина и намалява свиването по време на втвърдяване. Също притежава висока пуцоланова активност. При повечето модифицирани бетонови смеси той е предпочитан пред микросилициевия диоксид поради факта, че активните минерални добавки с по-високо съдържание на алуминиев оксид, като метакаолина, имат по-висока пуцоланова активност. Освен това изследванията, проведени до момента, показват, че използването на активен метакаолин води до по-малко състяване на пресните смеси в сравнение със случаите, когато се използва например микросилициев прах в същото количество.

Метакаолинът може да се използва съвместно с бял цимент за получаване на бели бетони с високи експлоатационни показатели. Това е особено подходящо за декоративни бели или цветни бетони. Допълнително предимство е възможността за получаване на гладка финишна повърхност поради увеличеното съдържание на фини частици в бетона.

В бетона могат да бъдат включени и специализирани добавки като пигменти, забавители или различни агрегати, за да се постигнат специфични цветове и текстури.

Изработване на разделителните линии

За да имитира традиционното Кинцузи, бетонните продукти, като саксии, скулптури или плочи, са умишлено начупени. Това се прави чрез прилагане на контролирана сила върху бетона след втвърдяване. Разделителните линии трябва да са чисти без ерозирали структура, за да се гарантира, че крайният резултат придава умишлена артистичност, а не случайни щети. Много често този подход, въпреки своята автентичност, е неприменим. Значително по-удачен по отношение на крайния вид е методът, при който се генерира предварително зададена визия на „счупване“.

Съществуват два основни подхода. При първия се отлива изделието в сектори, след което те се слепват. Този метод е особено подходящ за плоски изделия и се характеризира с максимална автентична визия, тъй като „счупването“ е през цялата повърхност. Освен това при

него може да се изработят отделни сегменти с различен цвят и текстура от общия фон.

При втория метод върху матрицата се нанасят полиакрилни ивици с отделител, а в някои случаи и допълнително нанесен забавител. При този тип няма пълно обемно разделяне на повърхността. Този метод е подходящ за пана и елементи които ще са натоварени като маси или подови плочи.

Методиката и при двата метода е следната: първо се прави дизайн на краклирането, след това той се пренася върху кофражната основа, като се правят разделители за секторите.

Следва отливането на бетонната смес. След 24 часа изделието се изважда от формата. Релефната паста е формирала „пукнатините“, които съответстват на заложените проекти. Или отдекофрираме готовите секторни елементи, които впоследствие трябва да бъдат залепени.

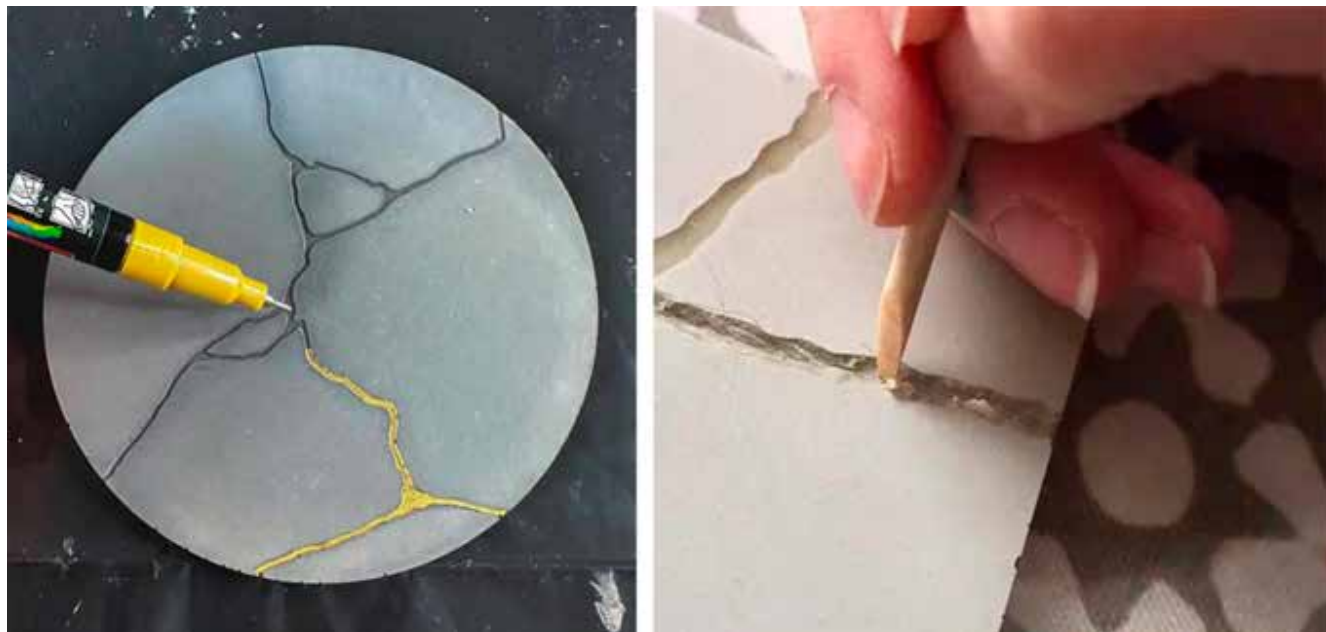
Отличителна черта на Кинцути е използването на метален варак за визуално и естетическо подсилване на ефекта от счупванията. При бетонни елементи, които са счупени или изработени от сегменти, най-удачният метод за слепване на секторите е използването на полиуретаново или епоксидно лепило. При забъркване на сместа се добавят метализирани прахове (с ефект на злато, бронз, мед или др.). С цел да се придат блясък и същевременно равномерност на слоя, подходящата им зърнометрия, е 10-60 микрометра. Лепилото се нанася внимателно върху счупванията, като се гарантира, че приложението е чисто и образува визуален контраст с бетонната основа. Метализираната смола подсилва структурата, като гарантира, че продуктът остава функционален и същевременно се постига заложеното художествено намерение.

Когато разделителните ивици не са през целия обем, получените такива могат да бъдат акцентирани посредством използването на варак или метализирана акрилна паста.

Втвърдяване и довършителни работи

След като смолата е нанесена и втвърдена, продуктът се полира. Полирането подчертава блясъка на металните акценти и изглажда бетонната повърхност за елегантен, изискан завършек. В зависимост от жела-

ния ефект могат да се използват допълнителни обработки, като запечатване или оцветяване, за подобряване на текстурата на повърхността и цвета на бетона.



Фиг. 3 Обработване на разделните ивици при техниката Кинцуги при бетонни изделия

Заклучение

Крайният бетонов продукт, изработен с техниката Кинцуги, е смесица от суровия, индустриален вид на бетона и деликатната елегантност на металните слепващи линии. Той олицетворява философията на уаби-саби, възхвалявайки красотата на несъвършенството. Такива продукти служат не само като функционални обекти, но и като произведения на изкуството, предлагайки уникално съчетание на устойчивост и креативност.

Една от особеностите на тези изделия е възможността да се персонализират според конкретните дизайнерски предпочитания, тъй като бетонът може да бъде отлят в различни форми, текстури и модели.

Библиография

Concrete Kintsugi With Gold, Concrete Decor, Industrial Art, Concrete Bowl, Kintsukuroi, Concrete Art, Oak—Etsy Canada. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from https://www.etsy.com/ca/listing/581593635/concrete-kintsugi-with-gold-concrete?utm_source=OpenGraph&utm_medium=PageTools&utm_campaign=Share.

Concrete Pigment—Integral Color Concrete—Concrete Network. (n.d.). ConcreteNetwork.Com. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.concretenetwork.com/products-integral-color/>

Ellen. (2023, December 15). Amazing DIY Concrete Kintsugi Coasters: Stylish Decor and Gifts. *Artsy Pretty Plants*. <https://artsyprettyplants.com/diy-concrete-kintsugi-coasters/>.

EXPANCRETE. (n.d.). Bulgaria. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.mapei.com/bg/bg/ultralite/expandcrete>

Juniper A., Wabi Sabi, 2003. *The Japanese Art of Impermanence*, Tuttle Publishing, ISBN 0-8048-3482-2.

Kintsugi – Art of Repair | Traditional Kyoto. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://traditionalkyoto.com/culture/kintsugi/>

Myrdal R., 2007. “Retarding Admixtures for Concrete”. Retrieved from <http://www.sintef.no/upload/Byggforsk/COIN/STAR%202%20in%201.2%20F%20Retarding%20admixtures%20for%20concrete.pdf>.

Polycarboxylate Superplasticizer (PCE) | High-Performance Concrete Admixtures. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.superplasticizers.com/products/water-reducers/polycarboxylate-superplasticizer.html>.

Powell R. R., *Wabi Sabi Simple*. Adams Media, 2004. ISBN 1-59337-178-0.

Tutorials, H. S. C. (2021a, April 13). *How to Make Easy DIY Kintsugi Coasters Using Concrete*. Hometalk.Com. <https://www.hometalk.com/diy/decorate/rooms/easy-kintsugi-concrete-coasters-44373882>.

Tutorials, H. S. C. (2021b, April 13). *How to Make Easy DIY Kintsugi Coasters Using Concrete*. Hometalk.Com. <https://www.hometalk.com/diy/decorate/rooms/easy-kintsugi-concrete-coasters-44373882>

Wabi-sabi. (2025). In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wabi-sabi&oldid=1292116737#cite_note-2.

Waterproof concrete additive to increase strength, ideal for frost. (n.d.). Mikrosilika Trade. Retrieved June 2, 2025, from <https://mikrosilika-trade.com/>.

Влияние на метакатолина върху свойствата на втвърден бетон. (2020, February 6). *Строители БГ*. <https://stroiteli.bg/vliyanie-na-metakaolina-varhu-svoystvata-na-vtvarden-beton/>.

Класове по консистенция. Обработваемост. Избор на бетон. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://bulmeksbeton.com/bg/%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B5-%D0%BF%D0%BE-%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D1%8F>.

Продукти—Интербетон Бояна ЕООД. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://interbeton-bg.com/produkti>

修復のモニュメント. (n.d.). *アイムヒア プロジェクト*. Retrieved June 2, 2025, from <https://www.iamhere-project.org/monument-recovery/>.

ИЗКУСТВЕНО ИЗКУСТВО. ЗА ИЗКУСТВОТО ИЛИ ЧОВЕКЪТ И МАШИНАТА

проф. д-р Арсен Петров Минков, Национална художествена академия, София

Живеем в интересни времена. Човекът – най-разумното същество на планетата, апогеят на природата, върхът в еволюционната пирамида – е на път да загуби своето място като най-великото творение от собственото си създаване – изкуствения интелект. Според прогнозните проучвания изкуственият интелект ще достигне капацитета на човешкия мозък в края на 2026 г., а до 2039 година ще изпревари глобалния капацитет на цялото човечество. Ако се доверим на данните за неговото светкавично развитие, то не би трябвало да се изненадаме, ако това се случи и по-бързо. *Artificial intelligence* или съкращението AI, което се наложи в разговорния език и стана модерно да се произнася в английския му вариант, по същество е технология, която се опитва машинно да симулира процеси, присъщи на естествения човешки интелект. Правят се опити (при това много успешни) чрез разработване на компютърни алгоритми да се възпроизведат процесите, протичащи в човешкия мозък и да се даде възможност на машините автономно да вземат решение и да решават проблеми.

Областите, в които изкуственият интелект (ИИ) навлиза с ускорени темпове, стават все повече и използването му драстично променя начина, по който живеем, работим и се забавляваме. Цели сектори от обществения живот, като бизнес, финанси, здравеопазване, транспорт, образование, маркетинг, киберсигурност и много други, при изпълнението на присъщите им дейности все по-често отправят поглед към новите технологии. Това разбира се е съвсем естествено – ИИ се развива стремително, непрекъснато се подобрява и става все по-съвършен в обработката на данни и извличане на информация. Преди всичко прави това много по-бързо, по-точно и допуска по-малко грешки от човека.

Изкуствата са неразривна част от обществения живот, определят битието на всеки индивид, и като

такива не са изключени от опитите на ИИ да навлезе в територията им. Колкото и да е странно, но различните видове изкуства, и в частност визуалните, никога не са били обект на специално разработвани модели. По-скоро са резултат от развитието на ИИ и възможността му да се възползва от огромното количество данни, до които има достъп. Машинната обработка на тези сведения изисква необходимост – всяко изображение да бъде описано вербално, и съвсем естествено се повдига въпросът – дали не е възможен и обратният процес – да бъде създадено изображение на базата на предварително зададени ключови думи /подкана *Prompt*/.

Генераторите на изображения с изкуствен интелект като *Midjourney*, *DALL-E*, и *Stable Diffusion* правят възможно създаването на уникални изображения само чрез текстови описания. Те успяват да комбинират форми, цветове и стилове, създавайки произведения, които наподобяват работата на художника. Въпреки че ИИ може да генерира много добре нарисувани, реалистични и визуално впечатляващи картини, остава въпросът – дали това е истинско творчество или просто е резултат от сложна обработка на информация.

Изкуството винаги е било отражение на човешката креативност, въображение и емоции. Векове наред художниците са трупали опит, надграждали са познания, използвали са различни инструменти и техники, за да изразят своето виждане за света. За твореца изкуството винаги е било и продължава да е съзидателна дейност, изразяваща неговите емоционални и духовни терзания, художествените и естетическите му търсения. Днес, с развитието на изкуствения интелект, възниква въпросът: може ли една машина да бъде творец. Използването на ИИ в изобразителното изкуство поражда значими предизвикателства, свързани с авторството, естетиката и самата дефиниция на изкуството.

ИИ не е първата технологична иновация, която се стреми да променя изкуството. Още с появата на фотографията през 19. век мнозина вярвали, че живописата ще загуби своето значение. Вместо това фотографията вдъхновила нови художествени движения, като импресионизъм, сюрреализъм, и се развива в нови посоки,

като експресионизъм, абстракция и концептуално изкуство и др. С появата на компютъра много хора побързаха да обявят края на книгата, но тя така и не загуби своето значение. По аналогия днес ИИ може да бъде разглеждан като средство за разширяване на границите на творчеството, а не като негова заплаха.

За художниците и дизайнерите ИИ е просто още един инструмент – подобно на *Photoshop*, 3D софтуер или дигитални четки. Той може да ускори работата, да предложи вдъхновение или да помогне в технически аспекти, но крайният резултат все още зависи от човешката визия и умения.

За хората без опит и знания в изобразителното изкуство ИИ е по-скоро като магическа кутия – написваш няколко думи, натискаш бутона и получаваш нещо красиво. Това го прави достъпно и забавно, но често липсва идея, разбиране за композиция, баланс, смисъл. В резултат много произведения, генерирани от ИИ изглеждат ефектни, но без емоционална дълбочина.

Един от основните проблеми, свързани с ИИ в изобразителното изкуство, е въпросът за авторството. Ако един художник използва ИИ като инструмент, но въвежда своите концепции и насоки, може ли произведението да бъде считано за негово? Или авторството принадлежи на алгоритъма, който генерира изображението?

Вместо да се противопоставят изкуство и изкуствен интелект, могат да съществуват в симбиоза. Много художници вече използват ИИ като част от творческия процес – било то за вдъхновение, експериментирание със стилове, било то за автоматизация на определени аспекти от работата си. Възможно е в бъдеще да се появят нови художествени движения, вдъхновени от съвместната работа между човек и машина. ИИ може да служи като катализатор за нови визуални експресии, които иначе не биха били възможни.

Изобразителното изкуство винаги се е развивало в синхрон с технологиите, а изкуственият интелект е поредният етап в тази еволюция. Вместо да замени човешкото творчество, ИИ може да го разшири и трансформира. Истинското изкуство обаче остава в ръцете на човека, защото то не е просто съчетание

на форми и цветове, а израз на емоции, идеи и споделяне на културни ценности.

Изкуството, създадено с изкуствен интелект, е интересен и противоречив феномен. От една страна ИИ дава на художниците нови инструменти за изразяване, разширява границите на креативността и позволява на хората без класическо образование да създават впечатляващи според тях произведения.

Чисто визуално ИИ може да създаде невероятни детайлни, свръхреалистични и дори въздействащи изображения. Генерираните произведения често впечатляват със сложност, цвятова хармония и експерименталност, които понякога надхвърлят възможностите на традиционните дигитални методи. Така че ако оценяваме само техническите и визуални качества, тези изображения често са впечатляващи. Но ако търсим индивидуален почерк, дълбока концепция или новаторска идея, все още човекът остава незаменим.

Съществува заплаха в свят, където всичко се случва на бързи обороти, масовата публика често да избира лесното и бързото пред естетичното и оригиналното. Ако ИИ може да създаде нещо 'визуално впечатляващо' за секунди, големи части от обществото могат да спрат да осъзнават стойността на ръчно създаденото изкуство, което отнема дни, месеци и години. От друга страна, историята показва, че когато една технология автоматизира нещо, стойността на ръчния труд не изчезва – тя просто се трансформира. Може би създаденото по традиционен начин изкуство ще стане още по-ценно – като символ на автентичност, човешка мисъл и емоционална дълбочина, която ИИ не може да подправи.

Културата на възприемане на изкуството се изгражда чрез образование, възпитание и уважение към труда, който стои зад всяко произведение. Ако хората осъзнават разликата между нещо, създадено за секунди от алгоритъм, и творба, родена от месеци или години усилия, тогава ръчното изкуство няма да загуби своята стойност. Един от начините да се запази уважението към истинското изкуство е чрез разбиране на историята – когато хората знаят кой е авторът, който стои зад една творба, какво я е вдъхновило и колко труд е

вложен, то тогава те я ценят повече.

Но тук идва и друг въпрос – в свят, където всичко е на един клик разстояние, ще има ли публиката достатъчно желание за такова дълбоко разбиране? Или ще навлезем в ера на 'повърхностна консумация'.

Изкуственият интелект се развива с невероятна скорост, защото натрупва информация без загуби, позовава се на огромни количества данни и изпълнява задачи с впечатляваща точност и бързина. Може да прави съвършени изображения, които след време дори няма да различаваме като изкуствени, но това, което създава сега, е по-скоро вариация на вече съществуващото, а не автентично ново изкуство.

Оригиналото творчество не е просто комбинация от стилове и техники – то е свързано с емоции, личен опит, интуиция и способността да се изразят идеи, които понякога дори авторът не разбира напълно. ИИ може да създаде 'нови' визуални решения, но не може да изпита вдъхновение, съмнение или вътрешен конфликт – неща, на които не е способен в момента. Тоест ИИ е невероятен инструмент за разширяване на художествените възможности, но не и самостоятелен артист.

Генеративните мрежи и дифузионните модели са продукт на своите создатели, и като такива носят много от качества на хората. Генерирането на изображения с изкуствен интелект разчита на невронни мрежи, които преминават през обучение върху огромни бази данни от съществуващи изображения. Не е тайна, че ИИ се развива все по-самостоятелно, а хората, които го създават започват да губят представа какво точно се случва. Въпреки това автономността на ИИ нараства – той може да експериментира, да се самообучава и дори да предлага решения, които не са били заложили директно от создателите му.

Ако ИИ продължава да се самоусъвършенства, анализира огромни количества информация и прави връзки, които дори хората не биха забелязали, наистина може да започне да достига до неочаквани прозрения. Въпросът е какво точно означава 'прозрение' в този контекст. Ако приемем, че това е резултат от анализ на данни и модели, тогава ИИ вече създава нови визуални стилове и концепции, които хората не са създавали преди. Но

ако под 'прозрение' разбираме истинско осъзнаване, саморефлексия и разбиране на смисъла отвъд данните – тогава ИИ ще бъде на крачка от това да създава собствено изкуство.

В момента ИИ все още е зависим от обучителните си данни – неговото „вдъхновение“ е изцяло базирано на огромно количество информация от човешко творчество. Ако един ден ИИ наистина започне да създава напълно оригинални концепции, които не следват предишни човешки примери, започне да произвежда изображения, които не са просто комбинация от съществуващи стилове, а резултат от „неговите“ вътрешни процеси, мисловни асоциации и дори нещо като лична интерпретация на света, тогава ще трябва да се замислим дали не сме изправени пред нов вид изкуство.

Творецът създава или претворява собствените си емоции, мисли и стремежи в продукт, достоен да бъде оценен от друга група хора. Може ли същество (било то изкуствено или органично), което няма човешки емоции, все пак да създава изкуство, което вълнува хората? Това повдига и други по-философски въпроси – дали творчеството е резултат само на емоциите, или то е процес, който може да възникне и без тях. От друга страна, ако бъде създадено Машинно изкуство, дали то ще бъде оценено от хората и какви ще бъдат техните реакции?

Мисля, че ако един ден се появи 'машинно изкуство', напълно независимо от човешкото въздействие, ще възникват два основни въпроса. Първо – какви са причините, довели до възникването на това изкуство? Дали това не са хората, създали изкуствения интелект с непрестанните им опити да го направят самостоятелен еволюиращ организъм. И второ – кой ще го оцени първо – дали машините или хората?

Ако ИИ достигне до момента в който започне да създава изкуство заради самото изкуство, тогава ще се оформи изцяло нова естетическа система, която може да бъде неразбираема за нас. Машините биха могли да оценят красотата по напълно различни принципи – базирани на симетрия, сложност, информационна плътност или дори закономерности, които са неуловими и неразбираеми за човека.

Изкуството се създава за тези, които могат да го оценят и почувстват, дори и без да го разбират – то просто им влияе на друго ниво. Истинското изкуство невинаги трябва да се разбира – то въздейства на емоционално, интуитивно или дори подсъзнателно ниво. Човек може да бъде дълбоко развълнуван от картина, музика или архитектура, без да знае нищо за техниката или автора.

Ако един ден машините започват да изпитват подобни „усещания“ (или поне да имат собствени критерии за естетика), тогава ще имаме две паралелни реалности – човешко изкуство за хората и машинно изкуство за машините.

А какво е бъдещето? Може би най-доброто изкуство ще се роди именно в сътрудничество между човешкия дух и машинния интелект.

КОНСТРУКТИВНАТА ИГРА И МОДУЛНИЯ КОНСТРУКТОР – СТИМУЛАЦИИ НА ДЕТСКОТО ВЪОБРАЖЕНИЕ И КРЕАТИВНОСТ. СЪВРЕМЕННИЯТ ДИЗАЙН НА ИГРОВИ СРЕДСТВА

проф. д-р Величка Георгиева Минкова, Национална
художествена академия, София

Проектирането на конструктивни игри залага на един от основен похвати, а именно модулното изграждане. В миналото, както и днес, модулет е мярка, градивна единица на конструктивната игра. В доклада се представят някои от значимите производители и автори в миналото и днес, които са допринесли за съвременния облик на конструктивните средства за игра.

През всички исторически епохи и независимо от общественото развитие играта е най-присъщото и любимото занимание на децата. Тя задоволява не само детските потребности, но и участва във формирането на социалната същност на подрастващия индивид. Изследователите на детското развитие я определят като преходна дейност, когато тя престане да носи на детето удоволствие и не задоволява неговите потребности за самоизява и реализация, то я заменя с друга по-висша активност. Независимо от своята преходност, играта е абсолютно необходима и жизнено важна за детското развитие, защото е свободно, самостоятелно и самоорганизиращо се занимание, което провокира самопознанието, самоусъвършенстването и себеутвърждаването в подрастващата личност. Педагозите и психолозите, изследващи феномена игра, определят няколко нейни вида: (1) предметна, (2) творческа, (3) игра с правила. Конструктивната игра заедно със сюжетно-ролевата и игра-драматизация принадлежат към творческите игри. Конструктивната игра е една от често практикуваните дейности от децата от всички възрастови групи. Като същност тя произтича от сюжетно-ролевата игра и се приема като нейна разновидност. Въпреки че произлиза от нея, тя е относително самостоятелна дейност, защото съобразно принципите на конструиране предоставя разнообразни възможности.

Особеностите на конструктивната игра са свър-

зани с конструктивни занимания и умения за действия, чрез които се реализира взаимовръзката между образ, конструкция и функция. Чрез играта се развива въображението, разширяват се представите и средствата за претворяване. Конструирането като процес акцентира на причинно-следствените връзки, защо и как се създава обекта, на практическите и познавателните действия, на тяхното лесно прилагане. Практическите и познавателните действия, които детето развива до високо ниво в конструктивната игра водят до проявата на креативност, комбинативност и творчество. Нивото на развитие на тези действия провокира осмислянето на връзката между функция, образ и конструкция. Що се касае до функционалността на обекта, то за детето тя се свежда до външна визия и удобство при игра.

Заниманията по конструиране са сигурно средство за трайно стабилизиране на зрителните впечатления. Петя Благоева отбелязва: “Значението на зрителното възприемане за възприемането на външния свят е ключово още от ранна детска възраст, когато то е в процес на развитие. Този процес на развитие включва учене чрез наблюдение и преживяване на визуални стимули” (Благоева 2023). Детето възприема по инстинкт с помощта на този вид занимания и възприемането се превръща в съзнателно. В този смисъл натрупването на информация за строежа на формите в паметта, систематизирането и нейното преработване спонтанно се превръща в идея. Подведено от нея детето влага в своята творба качествено ново съдържание (Петрова 1995).

Конструктивната игра има съществено значение за усъвършенстване на сензорните процеси, играещи важна роля в интелектуалното и художествено развитие на децата. Конструктивните особености на абстрактната геометрична форма подтикват децата към създаване на нови обекти и интерпретация на съществуващи предмети. Реализирането на конструктивния замисъл изисква сложна аналитико-синтетична дейност.

Като дейност конструирането преминава в последователни действия с елементи за тяхното подреждане в определен ред или схема. Мотивите на конструктивната игра са разнообразни като желание за подражание, за удовлетворяване на интереса за създаване на обекти

и не на последно място – пораждаше на положителни емоции и удовлетвореност. Конструктивната игра е сложна система от сензорни актове, чрез които не само се възпроизвеждат определени представи за материални обекти, но и въображаеми мисловни образци. В нея намират единство и израз интелектуалните, практическите и игровите активности на детето в зависимост от възрастта. Чрез нея се развиват познавателни процеси, свързани със съхраняване на образци от предметния свят в паметта и комбинирането им в нови съчетания, обогатява се речника с наименования на редица свойства и белези на предметите – висок, нисък, широк, тесен.

По пътя на игровото действие се създават индивидуалните способности и се генерира личен опит. Наличието на игрови замисъл и неговото свободно развитие, вариативността на крайните решения, определят творческия характер на конструктивната игра. Тя дава възможност за упражняване, усъвършенстване на конструктивни умения и придобиване на конструктивен опит по пътя на подражанието, сътрудничеството и взаимодействие между децата. Според редица проучвания в конструктивната игра знанията на децата стимулират възникването на замисъла и определят общия ход на играта. Някои детски идеи възникват внезапно, а тяхната успешна реализация стимулира индивидуалните изяви и детския ентузиазъм.

За детето конструктивната игра е удоволствие и в същото време влиза в ролята на провокатор на детското мислене и неговата оригиналност. Чрез нея се формира емоционална, интелектуална и поведенческа готовност, като поведенческата е свързана с умения за точност, съсредоточеност, самостоятелност, скорост на действията и мисленето. Конструктивната игра има значение за развитие на сензорните процеси. Чрез нея децата получават представи за форма, големина, умение за пространствена ориентация. Освен че конструктивните игри развиват умствената и двигателната активност, те провокират инициативата и не на последно място възпитават художествения вкус.

Дизайнът на конструктивни игри за деца често се основава на основните похвати модулното изграждане. В миналото, както и днес, модулът е мярка, градивна

единица на конструктивната игра. Решенията залагат на един или няколко модулни елементи, чрез които се постигат различни конфигурации. Модулният елемент представлява геометрично-абстрактна модификация на фигура или форма. Един от най-популярните производители на модулни конструктори в последните десетилетия на 21. век е датската фирма *LEGO*. Макар и създадена през 40 години на 20. век, тя и до днес е водеща в проектиране и производство на модулни конструктори. Историята на нейното производство е историята и на конструктивната игра. Започнала от обикновени дървени кубчета на Оле Кърк Кристиансен¹, преминала през влиянието на самозаключващите се тухли кидикрафт, изобретени от Хилари Фишър Пејдж², до сложните и многофункционални лего модули и елементи от последните години. Модулът е градивен елемент, който еволюира като форма и материал, а неговата роля неизменно е на провокатор на дизайнерската активност и детската креативна игра.

Видовете конструктивна дейност са разнообразни като конструиране по образец, конструиране по тема, конструиране по собствен замисъл, конструиране въз основа на модел и т.н. Като игрова дейност за развитието на детето, конструирането има различни функции като познавателна, планираща, стратегическа, социализираща и т.н. Познавателната се заключава в натрупване и структуриране на личен опит, при който се развиват умения. Планиращата се проявява в организацията и ориентировъчните схеми на конструктивните действия. Социализиращата е насочена към развитие на личния потенциал на детето и приобщаването му към детския колектив. Всички особености на споменатите функции се обслужват и подпомагат от създаденото игрово средство. Негова задача е да създаде условия за „[...] овладяването на различни начини за конструиране и свободното им прилагане в самостоятелната дейност; използване на самоценни критерии: симетричност, хармоничност, пропорционалност, оригиналност, изящество, красота.

¹ Оле Кърк Кристиансен (1891–1958) е дърводелец от Билунд, Дания. Той започва да прави дървени детски играчки, между които и кубчета за редене. През 1934 г. той нарича своята фирма Лего, произлизаща от датска фраза *leg godt* със значение на 'играй добре'. В един по-късен етап Кристиансен разбира, че в латински превод означава 'събрах'.

² Хилари Фишър Пејдж е британски производител на играчки и основател на *Kiddicraft*, започва да изработва пластмасови играчки с нова технология за шприцоване. През 1937 г. Фишър започва да ги продава под марката *Bri-Plax*, получавайки британски патент. Той продължава да прави иновации, създавайки по-минималистичен дизайн на самозаключващи се строителни тухли *Kiddicraft*. Вдъхновен от изобретенията самозаключващи се тухлички, Оле Кърк Кристиансен създава свои.

Децата, достигнали до това равнище, умеят самостоятелно да подбират нужните за строежа материали, да планират и съгласуват действията си, творчески да оформят разнообразни конструкции, отговарящи на функционални и естетически критерии“ (Велева 2013).

Строителните игри като част от конструктивните ползват модулни елементи като кубчета, тухлички, блокчета, дунапренени, картонени, пластмасови, гървени модули изработени от разнообразни материали. Тяхното използване подтиква детето към създаване на игрова среда като развитие на грубата и фината моторика. Децата се научават да сглобяват, завиват, отвиват, класират, планират, понякога в тази игра си служат и с инструменти. Интересен факт е, че тези дейности остават любими за някои хора в тяхната зрелост. Често световно известни дизайнери разработват концепции, предназначени за голям възрастов диапазон. В тази връзка могат да бъдат споменати дизайнерите Дрор Беншетрит³, Джеймс Паулиус⁴, Дейвид Уикс⁵ и др.

Дизайнерският подход е индивидуален понякога е насочен към създаването на ограничен брой модулни елементи, в други от случаите се касае за разнообразие по размер и количество на детайлите. Във втория случай се осигурява осъществяването на по-богат конструктивен замисъл.

Затова строителните комплекти трябва да съдържат цилиндри, гредички, арки и други елементи. Все пак следва да се избягва прекаленото разнообразие на детайлите, тъй като това затруднява запомнянето на свойствата на набора и пречи на предварителното обмисляне на конструкцията. (Велева 2013)

Освен строителните игри към конструктивните се отнасят игри за нанизване и сглобяване, връзване.

³ Дрор Беншетрит е американски художник и дизайнер, работещ в Ню Йорк и Маями. Фокусът на неговата творческа дейност е върху продуктове, интериорен и архитектурен дизайн. Той е автор на модулен конструктор *Quadror*.

⁴ Джеймс Паулиус е дизайнер, който живее и работи в Ню Йорк. Той изучава индустриален дизайн в Рочестърския технологичен институт. Голяма част от работата му е фокусирана върху проектиране на играчки, вдъхновени от архитектурата и ландшафтният дизайн. Неговите проекти насърчават децата да провокират въображението си чрез игра, като същевременно подобряват разбирането си за геометрията и физика. Насърчава ги да оформят среда и създават по хуманен свят. Автор е на конструктивни комплекти *Блокова архитектура*, *Големият град*, *Брутализъм*, *Фабрика*, *Деко*, *Пустинна градина* и др.

⁵ Дейвид Уикс завършва училището по дизайн в Роуд Айленд. Интересите му са насочени към създаването на дизайн на игрови средства. През 1996 г. основава студиото *DUMBO*, като неговата цел е да създаде съвременна култура на играчките. Той разработва серия капсули *CUBEVOT*, или съвсем първият пъзел робот, който може да интерпретира разнообразни пози.

Децата сглобяват геометрични форми, образни играчки тип матрьошки, вместилища форма в отвор, нанизват отделни елементи. Този вид конструктори активизират фината моторика, активизират понятията като ред, големина, форма, цвят, ритъм, обем, количество. Децата се учат да сортират по цвят, големина и форма. Подреждат по възходящ и низходящ ред, класифицират и определят формите и фигурите като еднакви или различни, големи или малки и т.н.

Интерес представляват модулните конструктори на швейцарската фирма *Naef Spiel*. Тя е основана от Кърт Наеф, който е интериорен дизайнер. Той често е запитван от своите клиенти за дребни изискани предмети за игра. Така Наеф започва да произвежда сам *Naef Spiel* игра за изграждане чрез модули, която представлява връзани кубове. През 1967 г. е създадена фабриката *Zeiningen* за производство на предмети за игра от дърво. С течение на времето се появяват и конструкторите *Cubicus Blue*, *Diamond*, *Angular*, *Regolo* и др. Те представляват разглобяеми пространствени форми, чийто елементи образуват едно общо цяло на куб, октаедър (дихамант), тегъл и т.н.

От 1954 г. Naef изработва гървени чудеса, които надхвърлят поколения. Тези творения се грижат не само за младите души, но и за претенциозните вкусове на хора с дълбок житейски опит. Репертоарът не само предполага завладяващи шедеври, но дори включва верни репродукции на емблематични проекти на Bauhaus. Независимо от категорията, преобладава една константа: всеки продукт с марката Naef представлява върха на прецизността и съвършенството. (Naef 2025)

Следващата голяма група строителни игри са игри за конструиране. Към тях се причисляват конструктори с изразена образност като къщи, магазини, пожарна, транспортно-воден, сухопътен, въздушен, космически и други конструктори, както и конструктори със слаба образност. При тази дейност се създава сюжетна композиция, конструира се ситуация, образ, обогатява се съдържанието на понятията. Децата конструктивно пресъздават образ – конструкция – функция.

Конструкторите *MORPHUN* са дело на британеца Джон Мотт (John Mott), който решава да направи конструктивната игра забавна и образователна. Той

успява да създаде конструктивен елемент със страничен улей и цилиндрична част, като позволяват на децата да строят кръгове, спирали, криви. Децата придобиват по-голяма свобода в реализация на своите идеи да творят, не само да подрежда. Започвайки да изследва нови форми и начини на свързване на квадрати и триъгълници, Mott създава нов формат модул наречен *Mottik*. Той е триизмерна странично съединителна тухла в системата *Triangles*. *Mottik* използва изцяло четирите страни на тухлата, докато традиционните тухли използват само две. Оригиналният дизайн на играчките беше запазен в появилите се преди години модулни конструктори *Morphun* (Mott 2025). Тези конструктори са създадени в полза на *STEM* образованието.

Конструктивната игра може да се развива самостоятелно или организирано. Самостоятелната конструктивна дейност се развива индивидуално и колективно. В индивидуалната детето съсредоточава вниманието си, активизира мисленето при решаване на определени конструктивни задачи, развива творческите си възможности. Децата си служат с разнообразни детайли и материали, извършват действия по сглобяване, прикрепване, монтиране, демонтиране и т.н. Играчките с незавършена форма са интересни и в същото време желани от детето при всички етапи на неговото развитие. Това предпочитание се дължи на възможностите, които подобна играчка му предоставя като материализиране на неговите идеи, корекции и развитие на определен замисъл.

За съвременната технология на производство на конструктори е типична унификацията на елементите. Използването на модулен принцип при създаването на конструктори и игри води до усвояване на 3D пространството, в което автономният модул се явява завършена единица и може да се използва самостоятелно. Поради това формата е възможно постоянно да нараства, да се комбинира по нов начин в зависимост от желанията на детето. Конструкторите, за разлика от фиксирания образ на други видове играчки, развиват фантазията, дават свобода на действията. Добър пример са магнитните конструктори *GOOBY* (САЩ), чиито създатели ги определят като играчки за развитието на ума. Други съществени постижения в областта на производството

на конструктивни средства за игра са *Messano* (Франция/Канада), *Geomag* (Швейцария), *Playmobil* (Германия)

Фирмата е специализирана в създаването на образователни играчки, които насърчават креативността, двигателните умения, игровия експеримент и са ценен компонент за учебните програми по *STEM*. Конструкторите се състоят от модули пръчки и топки, образуващи здрави връзки посредством магнити и разполага с голямо разнообразие на конфигурации предназначени за различни възрастови групи.

Модулният принцип на формообразуване в конструктивната играчка е съществен за смисъла и визията на изделието. Той подпомага проектираната група елементи в тяхната вариативност и изменчивост. Модулните композиции лесно се трансформират и това води до голямо разнообразие от решения, които са пряко свързани с индивидуалните психически и възрастови способности на потребителя. Създаването на обект или 3D модел от еднакви елементи стимулира въображението, абстрактното и пространствено мислене. При еднаквите или ограничените по вид в един конструктор могат да бъдат добавени подсистеми. Подобни дизайнерски решения задоволяват потребностите на следваща възрастова група при израстване на детето. Тази възможност е съществена и полезна за конструкторни комплекти, предназначени за детски градини и занимални. Добавените допълнително подсистеми от модулни елементи доразвиват играта. Изгубването на един модул не води до разрушаване на формата и на игровата ситуация, напротив това е успешен стимул за създаване на други варианти.

Простотата и лаконичността на изградената форма обезпечава лекотата на възприятията, като в същото време подпомага детето при индивидуалните му решения. Обединявайки се в една композиция в едно цяло, отделният модулен елемент е винаги четим. Полифункционалността на елементите дава възможност да се получат различни варианти на композиране в зависимост от личната идея на детето или поставената задача от педагога. При еднаквите модули или ограничените по вид в един конструктор могат да бъдат добавяни подсистеми. Тази възможност обогатява играта и в същото време задоволява потребностите на детето при него-

вото израстване. Добавянето на свързани с основния комплект подсистеми е особено полезно за детските градини, където с един конструктор могат да играят няколко възрастови групи деца, като по този начин играта се доразвива. Изгубването или счупването на един модул не води до разрушаване на играта, напротив това е нов стимул за създаване на други варианти и нови форми.

В човешката дейност стремежът е предметите да отговарят на тази необходимост, заради която са създадени. Поради тези причини произведените и днес изгледа са подобни на тези, създадени преди хиляди години. Разсъжденията по темата водят до заключения, че в основата на конструктивна игра стои трансформацията, която е зависима пряко от игровите средства. Създаването на модели е увлекателна дейност, която изисква подвижност на ума, добър запас от зрителни представи, богато въображение.

Конструктивната игра провокира детското развитие в направление на физически, когнитивни, емоционални и социални качества и умения, като същевременно подпомага творческото мислене и конструктивните умения. В тази връзка тя е неотменно средство в педагогическия процес.

Библиография

About of brand: Naef USA, 2025. [viewed 15 February 2025]. Available from: <https://www.naefusa.com/pages/about>.

Mott research: Mott, 2025. [viewed 15 February 2025]. Available from: <https://mottresearch.com/toy-bricks.php>.

Благоева, Петя, 2023. *Визуална грамотност и създаване на визуални материали за дизайн*. В: ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2023, сборник с доклади от научна конференция. София: НХА. с. 259. ISSN 2815-4932.

Велева, Ася, 2013. *Педагогика на играта*. Русе: Издателски център при Русенски университет. с. 258. ISBN 978-619-7071-09-2.

Петрова, Елка, 1995. *Предучилищна педагогика. Учебник за висшите учебни заведения*. Велико Търново: университетско издание „Св.св. Кирил и Методий”. с. 211.

ДИЗАЙНЪТ НА ИГРОВИТЕ И ОБРАЗОВАТЕЛНИ СРЕДСТВА В ПОМОЩ НА СТЕМ ОБУЧЕНИЕТО В ДЕТСКИТЕ ГРАДИНИ

Станислава Станиславова Динкова, докторант,
Национална художествена академия, София

В днешно време наблюдаваме множество настъпващи промени в обществото и бързото развитие на технологиите около нас. Това влияе както върху живота на хората, така и върху съвременната образователната система. Появяват се нови изисквания и предизвикателства към предучилищното, началното и основното образование. Необходимо е да настъпят промени спрямо нуждите на подрастващите. Търсят се нови и актуални иновативни педагогически подходи, образователни средства и различни методи на обучение, които да са в синхрон с постоянно настъпващите промени в живота.

Важно е знанията, които децата получават и усвояват да могат да се използват и впишат в реалния живот. Нужно е натрупаните знания да са актуални и адаптивни към съвременните нужди и проблеми на обществото. Подходът, който припокрива нужните изисквания, е навлязъл и в България през последните няколко години, това е именно СТЕМ обучението. Търсените умения и качества, които са нужни в живота на хората от 21. век се припокриват с уменията и качества, които децата придобиват благодарение на СТЕМ обучението. Методът се основава именно на разнообразни проекти и експерименти, базирани на реални ситуации и в търсене на решения на съвременни проблеми от обществото.

Усвояването на теоретичен материал без практическа подготовка е труден и неефективен процес. В отговор на тази необходимост още през 90-те години на миналия век е започнало създаването на нов вид образователна философия, която обхваща преподавателски умения и учебни предмети по начин, който прилича на реалния живот.¹

СТЕМ е един съвременен, активен и иновативен подход на обучение. Днес той е придобил голяма популярност в световен мащаб. В себе си той обединява

¹ Гайтанджиева, Р. Дизайнерски и технологични аспекти в образователни компютърни игри за деца. София: НХА, 2022, с. 23.

няколко различни учебни предмета: наука, технология, инженерство и математика (от англ. ез. S – science, T—technology, E – engineering, M – maths). Благодарение на сливането на тези различни учебни предмети децата получават множество познания и умения и натрупват житейски опит.

СТЕМ е интердисциплинарен подход, чиято цел е да свърже максимално много изучаваните учебни предмети до реалния живот. Главната му цел е обединяване на отделните учебни дисциплини, колаборацията между тях, развиване на творческото мислене и креативността. През 2007 г. на конференция в САЩ подходът получава ‘А’ към аббревиатурата си за ‘изкуства’ (A – art). Изкуството подпомага по-лесния преход между различните изучавани дисциплини, като развива творческото мислене и креативността в децата.

Всеки един модул от СТЕМ обучението развива различни качества и умения в подрастващите. Благодарение на модула *Наука* те се научават на търпение и наблюдателност, придобиват увереност в различните експерименти и в анализирането им. По време на този тип обучение те се научават да търсят отговори на въпроси и да търсят причината и решението за даден проблем. Запознават се с околната среда, както и с различните случващи се процеси в природата, различните животински и растителни видове, космоса, историята и т.н. Стават по-уверени в себе си, придобивайки познания за анализиране, обобщаване и заключение.

Модулът *Технологии* “ ги научава на ловкост и сръчност. Запознават се с качества и характеристиките на различните материали и как да ги използват правилно. Научават се как да идентифицират правилно проблемите и да търсят правилното решение. Провокират се да търсят различни варианти и възможности за подобрения, развиват креативността и въображението си, изобретявайки различни нови неща. Развиват конструктивното си мислене, научават се на работа в екип, търпение и логика.

Модулът *Инженерство* отново ги провокира да бъдат креативни, да измислят нови дизайни и да решават проблеми. Насърчава се използването на различни материали в конструирането. Научават се как да изготвят

план и да го следват, за да получат краен продукт, който да е функционален.

Модулът *Изкуство* ги провокира да развият творческото си мислене и креативност. Научава ги да изразяват свободно себе си чрез изкуството, без задръжки и ограничения. Възпитава в тях естетическия вкус и принципите. Запознава ги с различните видове обичаи и традиции, философия, музика и др.

Модулът *Математика* ги научава как да изследват и съпоставят различните геометрични форми. Придобиват знания за броене, сравнение, умножение и деление. Получава познания за различните съотношения, обеми и количества.

СТЕАМ обучение включва основните ключови принципи на съвременното образование, а именно – критично мислене, креативност, творчество и комуникативност.

Поради засиления интерес на подрастващите към света на възрастните и различните професии се поражда именно идеята за този тип обучението. То може да се провежда както в предварително подготвена среда и с помощта на подходящи образователни средства, съобразени спрямо учебния план, така и спонтанно по време на игра и на неутрално място с правилната насока от страна на преподавателя. Създава се свободно пространство, където децата могат сами да отидат и да изберат какво да правят. Средата трябва да предоставя различни атрактивни материали, които да провокират интереса на децата, за да ги използват. По този начин те сами решават по какъв начин да ги използват и приемат образователния процес като игрови. Те изпълняват проучвателната си дейност под формата на игрова дейност и поради тази причина много по-лесно усвояват новия поднесен материал.

Поставят се различни задачи, проекти и експерименти, чрез които малчуганите трябва сами да достигнат до заключенията и да си направят изводите. Задачата на преподавателя е да ги насочва и обогатява, създавайки им нужната провокация и поднасяйки им правилната информация. Най-важната цел на СТЕМ подходът е да засили любовта на децата към учебния процес с помощта на различните изследователски принципи. Основната цел на обучението е, че всички обуча-

телни дейности се стремят максимално да се доближат до реалния свят и проблемите, с които се сблъскваме, така че да подготвят изцяло децата за бъдещето.

По време на обучението те трябва да участват активно в него, да бъдат в центъра на действието. Не трябва да им се предоставя обработената информация и знания наготово, нужно е те сами да достигат до нужните заключения благодарение на своята упоритост, любопитство, натрупания опит и знания. Информацията, която е поднесена от преподавателя, трябва да бъде добре обмислена и конструирана, съобразена изцяло с възрастта, умственото развитие и натрупания опит на малчуганите на този етап. Спазвайки тези условия, децата проявяват любопитство и инициативност към поставените задачи и по този начин могат да обогатят своите познания и опит. Основната задача на този тип обучение е да провокира креативността, въображението и трупането на нови знания при подрастващите. Събужда се желание за самостоятелно проучване и анализиране на различни явления. Обучението е по-скоро приключение и игра отколкото наизустяване на готови знания. Не е важен крайният резултат, няма оценяване и сравнение. Най-важен е процесът, извървеният път, натрупаните знания и опит преди постигане на крайната цел.

Ползите, които подрастващите получават при СТЕМ обучението са:

- Стават по-подготвени за различните ситуации от ежедневието;
- Научават се самостоятелно да търсят решения и да се справят с проблемите;
- Научават се как да правят критичен анализ, да изготвят и да следват определен план самостоятелно;
- Научават се на инициативност, да анализират, сравняват и самостоятелно да достигат до даденото заключение;
- Научават се да работят в екип и да си сътрудничат;
- Придобиват математическа и технологична грамотност;
- Развиват своята креативността, творческо мислене, въображение и самоувереност;

- Придобиват знания в различните области (биология, история, български език, астрология и тн).

Прилагането на подхода в ранна детска възраст увеличава интереса и вниманието на децата към различните учебни предмети и поставя основите на математическото им мислене и логика. През този период малчуганите изучават света около тях чрез сетива си и са като „гъби“ попиват новите знания и информация с лекота. Важно е преподавателят да поднася правилно новата информация. Програмите за ранна детска възраст на СТЕМ обучение включват:

- проекти за изучаване и сравнение на различни природни материали;
- проучвателни дейности, свързани с опознаването на различните свойства на вода, пясък, почва и др.;
- експерименти за проучване и запознаване с различните явления, случващи се в природата;
- експериментиране със свойствата и качествата на различни обекти и конструиране;
- проекти за запознаване с различните представители на растителния и животинския свят;
- задачи за запознаване с различните посоки и формиране на умения за пространствено ориентиране;
- проекти за усвояване на знания, поставящи основите на математиката: броене, съпоставяне на форми, сравнение и анализ;
- проекти свързани с ранното програмиране и опознаване на компютъра и други прости машини;
- арт проекти за развиване на фината моторика, креативност и въображение.

По време на ежедневните си дейности се запознават със свойствата на компютъра и различни прости машини като колело, макара и т.н. Научават се как да използват различни инструменти като чук, отвертка, ножица и др. Задават им се проекти, които провокират тяхното въображение да изработят зададени модели. Обогатяват познанията си по алгебра и геометрия, сравнявайки различни форми, броене и т.н. Децата през целия процес се провокират с въпроси, започващи с „Какво?“ вместо със „Защо?“, по този начин се провокира по-задълбочено мислене от тяхна страна и се търси причината, защо не се получава дадено нещо,

както и различни варианти за подобрене.

Отново играта има ключова роля в процеса на обучение. По време на игровия процес с правилната насока от страна на преподавателя благодарение на правилното взаимодействие и насочените въпроси може да се постигне голяма ефективност в преподаването на темите по СТЕМ. По време на игровият процес малчуганите могат да осмислят различните процеси от света на възрастните, да разширят своя мироглед и да открият отговори на много въпроси самостоятелно. Учат се как да изразяват различни чувства и емоции, как да работят в екип и как да анализират различните познания и да ги използват правилно. Задавайки им правилните въпроси в тях се провокира желанието за проучване и анализиране, за разсъждаване и трупане на опит самостоятелно.²

С навлизане на новите технологии в живота на хората играчките за деца също са подложени на множество промени. Необходимо е дизайнът им да става все по-технологично ефективен и модеризиран, за да може да привлече и задържи вниманието на презадоволеното съвременно поколение. Малчуганите са заобиколени още от ранна детска възраст с най-разнообразни технологии и затова е необходимо ранното им усвояване и разбиране.

Те са свикнали да получават цялата информация на готово от технологиите без да се ангажират с дълбоки проучвания и анализи. Това води до бързо изнервяне и отказване да се положат допълнителни усилия, когато срещнат трудност. Затова и летвата за дизайн на образователните и игровите средства е вдигната толкова високо. Изключително трудно е да се измисли дизайн, който да е съобразен с възрастовата характеристика, потребностите, визията и успоредно с това да бъде достатъчно атрактивен за децата. В днешно време се изработват все повече интерактивните играчки, които да привличат и задържат вниманието на децата. Те постигат това благодарение на разнообразието на издаващите звуци, светлини и движение. Освен за забавление те са и добър помощник при обогатяването на новите знания и трупане на опит. Те са чудесен иновативен вариант за вписването им в различните учебни дисциплини.

² Мирчева, И., Обучение по Стем- основни характеристики и някои проблеми, Традиции и перспективи, в: Сборник доклади от Научна-практическа конференция, посветена на 80 годишнината от рождението на проф. д-р Георги Бишков, Университетско издание „Св. Климент Охридски“, София, 2020, с. 577.

Една от новите тенденции на предучилищното образование е именно използването на такъв тип интерактивни играчки, които да подпомагат учебния процес. Бързо развиващия се технологичен свят около нас изисква от детето да бъде част от създаването на тези технологии, а не просто да бъде консуматор на продукта.

Ето изложени няколко гудактични средства, които са често вписвани в различните теми на СТЕМ според учебния предмет.

Програмируемата играчка *BEE-BOT*, известна като „забавната пчеличка“, е с опростен дизайн, предназначена за деца от предучилищна възраст. Тя е лесна за използване и достъпна и интерактивна дори и за малки деца. Може да се използва както индивидуално, така и групово. Използва се в различни ситуации в детската градина, успешно по „околен свят“, БДП, математика и гр. С помощта на тази играчка децата развиват своята пространствена ориентация (научават различните посоки), научават се да упражняват контрол върху обекта, пространственото разположение, сравнение между обектите, броене и т.н.

Програмируемият робот *BOTLEY* печели „Иновативна играчка на годината 2019“. Представлява ново поколение дизайн според визия, дейности и развитие, сравнено със „забавната пчеличка“. Притежава високо ниво функции за управление чрез кодиране директно от дистанционното управление, без да има нужда от компютър или таблет. Може да се използва като средство за обогатяване на междупредметните връзки, освен за часовете по компютърно моделиране и проектиране. Подходящ е за деца от 5-9 годишна възраст. Детето може да създава различни карти/лабиринти за движение, използвайки своето въображение. Роботът също може безпроблемно да се движи свободно на различни повърхности. Притежава различни светлинни ефекти за следене на посоката, може да променя цвета на очите си и има сензор за следване на линия.

СТЕМ комплект *Мишка програмист* е създаден от пластмаса, предназначен за деца от преучилищна възраст. Състои се от 16 елемента, с които се оформя

основата, 22 бр. стени и 3 бр. тунели. Може да се създават различни траектории на лабиринта, така че програмируемата мишка робот Колби да може да се придвижи стъпка по стъпка, използвайки кодиращите карти. Продуктът е създаден в атрактивни, привличащи вниманието, цветове, самият комплект съдържа програмни карти и двустранни карти с дейности.

Robobloq Qobo е образователен робот. Създаден е с изчистен дизайн, наподобяващ охлюв. Децата създават карта, която е от отделни части под формата на пъзел. Всяка част има символ за посока или знак за изразяване на някаква емоция. Децата развиват въображението си, нареждайки различни маршрути за робота, могат също и да ги извадят и зададат през лаптоп или таблет. Роботът помага за лесното усвояване на посоките, развива въображението и креативността.

Съществуват още много и разнообразни интерактивни средства за подпомагане на учебния процес. Използваните материали за направата им също са най-разнообразни, съобразени с безопасността на децата.

Занапред ще ставаме свидетели на всички настъпващи промени в системата на образованието и разнообразието на игрови и образователни средства. За бъдеще все повече ще се набляга на проект, среди и материали, които да предразполагат детето да се развива свободно и да трупа нови знания чрез собствения си опит. Ще се стимулира все повече креативността и творческото мислене и ще се бяга от еднаквостта. На преден план ще е връзката с природата, обогатяването на познанията, свързани с реалния живот и различното мислене.

Библиография

Гайтанджиева, Р., 2022. *Дизайнерски и технологични аспекти в образователни компютърни игри за деца*. София: НХА, ISBN 978-954-2988-75-5.

Дочева, Б. (n.d.). *СТЕМ в детската градина*. Retrieved June 2, 2025, from https://fliphtml5.com/qginq/qeeu/%D0%A1%D0%A2%D0%95%D0%9C_%D0%B2_%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%B0/.

Замфиров, М., 2020. Баκραчева, М., Пенев, Р. и др, *Образование и изкуства: Традиции и перспективи*, Сборник доклади от Научна-практическа конференция, посветена на 80 годишнината от рождението на проф. д-р Георги Бижков, Университетско издание „Св. Климент Охридски“, София, ISBN 978- 954- 07- 5061- 3.

Кожухарова, Д., Желязкова, М., 2021. *Същност на СТЕМ обучението*, Е- списание „ Педагогически форум “, бр. 3, ISSN 1314- 7986.

Начало. (n.d.). *Иновации и консултиране*. Retrieved June 2, 2025, from <https://innovateconsult.net/>.

ИГРАЛНАТА ДИНАМИКА В СЪВРЕМЕННАТА МЕКА СКУЛПТУРА

д-р Даниела Кирилова Цветкова, свободен изследовател

daniela.tzvetkova@gmail.com

Социалните промени през 20.век въздействат върху изкуството и провокират постепенното отдалечаване на скулптурата от типичните за нея твърди, постоянни форми и класически суровини (бронз, камък, глина и дърво) (ТАТТЕР, 2024). Предпочита се експериментиране с нови меки и гъвкави материали, интерпретиращи обществената тенденция на прогресивно растящо консуматорство.

Свързана с движенията попарт, постминимализъм, антиформ¹ и процесарт, меката скулптура произлиза директно от текстилното (нишковото) изкуство, което в следвоенния период показва забележителен тласък в обновлението на изразните средства, форми и послания. „Адаптирайки древни техники и традиционни материали, художниците работещи в сферата на нишковото изкуство манипулират гравитацията, светлината, цвета, обема и прозрачността, за да демонстрират безкрайната трансформация на материала” (МАРКАРОВА, 2018). Художествените жанрове се сливат. Приоритетно става посланието. Интересна интерпретация на настоящето се наблюдава в свободно стоящите абстрактни творби на Магдалена Абаканович, Шийла Хукс, Ленор Тауни, в пространствените текстилни инсталации на Филип Бийзли (MTV, s.d.), Инка Шонибаре (Yinka Shonibare, s.d.), Кристиан Холстаг (Christian Holstad, s.d.), Ши Хуей, Лян Шаоджу (Liang Shaoji, s.d.), Мария Непомусено (Maria Nepomuceno, s.d.), Никол Анона Бановец (Nicole Anona Banowetz, s.d.) и т.н.²

Много от представителите на това изкуство са жени. Те имат естествено предразположение към света на меките материали и познание за тяхната обработка. Най-често използваното художествено средство е нишката. Текстилът се приема за подходящ за изразяване на позиция по силно политически теми като феминизъм.

¹ Артистично движение, родено от теориите на Робърт Морис с мото: “Форма за формата”.
² Други представители на текстилното изкуство са: Barry Flanagan, Christo, Joseph Beuys, Eva Hesse, Mark Jenkins, Annette Messager, Robert Morris, Claire Zeisler, Maria Łaszkiewicz, Wojciech Sadley, Elsi Giauque, François Grossin, Jackie Windsor, Mario Yagi, Machiko Aganò, Yoichi Onagi, Masakazu Kobayashi, Naomi Kobayashi, Akiko Sato, Alinah Azadeh, Вержиния и Асатур Маркарови, Shi Hui, Sarah Lucas ес. Тук се включват също художници на текстилни кукли като Helen König Scavini, Martha Nelson Thomas, Xavier Roberts, Charleen Kinser и др.

низъм и търсене на идентичност.

През 60-те години на миналия век в света на изкуството се появява определението „мека скулптура“, традиционно свързвано с произведенията на Клаес Олденбург³, Яйой Кусама⁴ и Луиз Буржоа⁵. Скулптурите са изненадващи, завладяващи и игриви. Те подчертават непостоянството, разпадането на материята, създавайки интимна връзка със зрителя.

Днес меката скулптура е толкова популярна, че е невъзможно да се назоват всички артисти, работещи в тази посока и заслужаващи да бъдат споменати. Без определен ред в бележка под линия са изброени само някои от тях⁶. През цялата човешка история във всяка страна народното изкуство е създавало шедьоври, дефинирани като меко изкуство – текстилни кукли, маски⁷, ритуални дрехи и предмети⁸, скулптури от хартия и восък и др.

Редно е да се припомним произведения на гадаузма като *Предмет или закуска в кожа* на Мерет Опенхайм⁹ и *Загадката на Изидор Дюкас* на Рей Ман (1920),

3 Някои от произведенията на Claes Oldenburg, изработени от платно, винил, влакна kanok, са: "Giant Hamburger", "Soft Toilet", "Floor Burger", "Soft Bathtub (Model)—Ghost Version", "Icebag->ScaleB 1971", и др. Те носят социално послание и насочват вниманието към консуматорството на храна и тривиализацията на ежедневието.

4 Yayoi Kusama създава покрити с плат меки скулптури. Изследва темата за мнoжественост, натрупването и обсебването.

5. В творбите на Louise Bourgeois мекият материал подкрепя нейното лично търсене на женственост, майчинство и самота.

6 Magdalena Abakanowicz, Lynda Benglis, Yayoi Kusama, Louise Bourgeois, Isabelle de Borchgrave d'Altena, Janet Echelman, Jann Haworth, Eva Hesse, Sheila Hicks, Lenore Tawney, Do Ho Suh, Jean Howarth, Mark Jenkins, David Jenz, Les Kossatz, Thomas Liu Le Lann, Annette Messager, Susan Mohl Powers, Robert Morris, Mrinalini Mukherjee, Senga Nengudi, Faith Ringgold, Xavier Roberts, Richard Serra, Lucy Sparrow, Marjorie Virginia Strider, Cosima von Bonin, Megan Whitmarsh, Mikala Dwyer, Giselle Antmann, Hilary Archer, Hany Armanious, John Armstrong, Hans Bellmer, Lauren Berkowitz, Joseph Beuys, John Chamberlain, Sadie Chandler, Hwa Choi Jeong, Jenny Christmann, Tony Coleing, Angela de la Cruz, Jim Dine, Marcel Duchamp, Ivan Duprant, Sylvie Fleury, Rosalie Gascoigne, Colin Lanceley, Christopher Langton, Marilyn Levine, Ray Man, Shaelene Murray, Ernesto Neto, Claes Oldenburg, Meret Oppenheim, Ewa Pachucka, Rosslynd Piggott, Robert Rauschenberg, Luke Roberts, Lucas Samaras, Michelle Stuard, Ricky Swallow, Kathy Temin, Rosemarie Trockel, Richard Van Buren, Peter Vandermark, Philip Reeley, Yinka Shonibare, Christian Holstad, Alinah Azadeh, Shi Hui, Maria Nepomuceno, Barry Flanagan, Christo, Claire Zeisler, Maria Łaskiewicz, Wojciech Sadley, Elsi Giauque, François Grossin, Jackie Windsor, Mario Yagi, Machiko Aganō, Yoichi Onagi, Masakazu Kobayashi, Naomi Kobayashi, Akiko Sato, Philip Beesley, Verjina & Asadur Markarovi, Liang Shaoji, Sarah Lucas, Martha Nelson Thomas, Charleen Kinser, Helen König Scavini, Joana Vasconcelos, Nell, Suelgi Kwon, Liang Shao Ji, etc.

7 Куекри (България), мамутонес (Сардиния, Италия) и др.

8 Например ониричните грехи от обряда за посвещение в Kankurang в Гамбия и Сенегал.

9 1938 г., гр. Ню Йорк, Музей за модерно изкуство МоМА.

предшественици на меката тенденция. Ироничното и тактилно изследване на контрастни материали задават основните характеристики на новото изкуство. Като един фантастичен бином на Родари меките творби извикват във въображението на зрителя нови истории и образи.

През 70-те години на миналия век в Япония се появяват примери за пространствен текстил голям формат. Той се отдалечава от двуизмерната декорация и се позиционира между архитектурата и скулптурата. Меките скулптури са окачени, блестящи, капещи, съзвучни. Понякога позволяват физическо потапяне. Функционалните имерсивни инсталации на бразилския концептуален артист Ернесто Нето са монументални мрежести композиции от еластичен синтетичен материал (artnet, s.d.), пълни с полистиролови топчета, билки и цветя. Органичните форми са създадени за общуване и едновременно – за медитативно преживяване. Акцентира се върху връзката между човека и природата¹⁰.

Меките скулптури са разнородни по отношение избора на суровини, защото възприятието за мекота е разнородно¹¹. За някои пластичността е резултат от сливането или разпадането на материалите, за други е свързана с лекотата и крехкостта на творбата. Понякога става въпрос само за загатване на потенциална гъвкавост, ритъм или колапс. Оттук идва и свободата да се установи собствена техника с традиционни и експериментални елементи¹² в зависимост от чувствителността и опита на артиста.

Поради тясната си връзка с нишковото изкуство меката скулптура често се свързва с плат, тъкане и плетене. Но тя черпи потенциал и от други пластични материали от ежедневието. Това я прави достъпна за голям брой хора. Неочакваната свежест на социално значимите послания размига границите на изкуство и всекидневие.

Пластичните и смолисти вещества насърчават изследването на темата за цикличността и крехкостта на живота. Формите често са абстрактни и органични.

Една от най-интригуващите артисти на меката скулптура е Ева Хесе (1936-1970), чийто интерес към иновативните материали е предопределен от обуче-

10 "Leviathan Thot", 2006 г., „Festival D'Automne à Paris“.

11 Различават се следните видове мекота/пластичност: увиснала (Droopy), пухкава (Fluffy), течна (Liquid), формована (Moulded), пластична (Plastic), подпукнала (Puffy), мека (Squishy), притисната (Squeezed), гъвкава, огъваща се.

12 Възможни са: увиване, навиване, пълнене, шиене, драпиране, закрепване с карфици, лепене, окачване, сплитане, подпльнки, бродирание, сглобяване, капитониране, боядисване, плетене, плесиране, късане, съзвучане.

нието ѝ при Йозеф Албертс¹³. Привлечена от спонтанността на скулптурното творчество, тя изследва потенциала на течния каучук, фибростъклото, смолата и т.н. Ева Хесе изобретява личен подход към латекса, комерсиализиран като помощно средство в процеса на леене. Тя изследва художествените му характеристики и го нанася в своите произведения¹⁴ като боя на няколко слоя. Резултатът е гладка, неравна повърхност с набръчкани ръбове (Keats, 2011). В *Augment and Aght* Хесе наслаждава един върху друг 19 листа платно, напоени с латекс. Поради експериментите ѝ с течен каучук и смола в творбите ѝ присъства латентно темата за еротиката и женското тяло.

Тялото е основното поле на изследване през 20. век. От театъра на жестокостта на Арто през формите на перформанс и бодиарт до практиките на плътското изкуство¹⁵ тялото е средство и цел.

Кутиите, изработени от Хесе от тънки латексови тръбички, са повлияли цели поколения артисти. Упадъчният аспект, присъщ на материала, е отпечатък на дълбокото страдание, белязало живота на артистката. Една от последните ѝ творби представлява голяма правоъгълна марля, пропита с латекс, и инсталирана върху плоскост от полупрозрачно фибростъкло. Усеща се напрежението между живота и смъртта, движението и сковаността, между болката и покой. Поради избора на материали много от произведенията на Хесе са трудни за съхранение и се повреждат с времето. Латексът е нестабилен. Той се обезцветява и има склонност към окисляване и отпускане, но пък е пълен с живот (Danto, 2006).

Фокусът на настоящата статия е меката скулптура, изработена главно от латекс и силикон. При споменаването им веднага изниква в съзнанието сценичен реквизит, карнавални платформи, специални ефекти в киното, детски играчки и т.н.

Силиконът и течният каучук са помощни материали в скулптурния процес, практични и икономични поради високата си еластичност и издръжливост на продължителна употреба.

Но спомагателните материали могат да заемат

¹³ Официален ръководител на предварителния курс в Баухаус (1928-1933г.). Впоследствие емигрира в САЩ.

¹⁴ например в *Схема и продължение* (1967-68г.).

¹⁵ Carnal art.

мястото на главните. Може да се обърне реда на нещата – като реакция на артиста, едновременно емоционална и изрова, почти като екзорсизъм на тенденцията на глобална нестабилност.

Само за един век¹⁶ силиконът намери приложение във всяка област на всекидневието¹⁷. Той е устойчив на атмосферни фактори, хипоалергенен, издръжлив и изключително гъвкав. Изследвайки потенциала му за мулти-сензорно въздействие, артисти и дизайнери използват в творчеството си всички неговите формулировки: течност, емулсия, гел, смола, грес-смазка, еластомери, пластмаса. В резултат се появяват нови техники за създаване на визуално и тактилно ангажиращи обекти.

Силиконовото изкуство е органично продължение на нишковото. Сравним с нетъкания текстил, силиконът е тясно свързан с възприятието за тялото и автоматично се идентифицира като наподобяващ жива материя. Меката му текстура позволява дълбока лична връзка между произведението и зрителя¹⁸.

Появяват се множество индивидуални техники, обединени тук в няколко направления.

Без съмнение най-непосредствен е хиперреалистичният похват. Той е предпочитан от създателите на специални ефекти и кукли на новородени (от англ. ез. – newborn dolls). Артистите изработват отливка. Доработват и изрисуват прецизно всеки детайл. Добавят коса. Обикновено фигурата е в реален размер¹⁹.

Тъй като хиперреалистичните скулптури всъщност са постигнали съвършенство в представяне на реалността, се налага да се упражни прекъсване на нормата – въвеждане на известно количество хаос, или просто – на различен ред. Някои художници правят това, като пресъздават скулптури в мащаб, далеч по-голям от човешкото тяло.

Джейми Салмон казва, че неговите огромни създания са с добавена реалност – те не просто изглеждат истински, а разказват истории и провокират реакции²⁰.

¹⁶ Силиконът е полимер на силициева основа, синтезиран през 1907 г. от Фредерик Кипинг.

¹⁷ Козметика, изолатори, лепила, смазочни материали, електроника, протези, специални ефекти, играчки и др.

¹⁸ Този психологически механизъм се използва широко в производството на текстилни играчки, защото е доказано, че мекият материал е пряко свързан с емоциите.

¹⁹ Duane Hanson, Paul McCarthy, Patricia Piccinini, Kazuhiro Tsuji, Clara Alcantara, Nick Marra, Ruben Orozco Loza, Estelle Quarino, Thomas Kuebler, Giorgio Giorgioni, Elena Sardelli, Danilo Caragnola, Gabriele e Vittorio Magri, Giacomo Iovino, etc.

²⁰ <<https://momentsjournal.com/jamie-salmon-realistic-human-sculptures/>>.

Сам Джинкс²¹ връща вниманието към темата за човешката крехкост и уязвимост. Той създава хиперреалистични скулптури от силикон, смола, фибростъкло и коса (Jinks, s.d.). Човешката фигура в различни етапи от живота си е увековечена в моменти на интимност.

Рон Муеск работи в същата посока. Той има опит в областта на играчките²² и киното²³. Възпроизвежда телата на нормални хора, използвайки епоксидна смола, полиуретан, фибростъкло и силикон в умалени или гигантски размери (0,5-7м). Отношението скулптура—зрител веднага предизвиква въннение. Фигурите се моделират от глина и впоследствие се отливат в силикон. Всеки детайл се довършва ръчно. Изрисуваният ирис се покрива със стъклена сфера или полупрозрачна смола (Ron Muesk, s.d.).

Патрисия Пичинини е мултидисциплинарен артист, заинтригувана от преплитането на естественото и изкуственото (Piccinini, s.d.). Нейните онирични хибридни фигури напомнят митологични създания. Създадени са от силикон и човешка коса с такава изключителна прецизност, че се чувства текстурата на кожата. Възниква въпросът каква е връзката между хората, другите същества и техните изкуствени или естествени тела. Несигурното възприятие за другите и за себе си променя реалността и целия свят.

В практиката на Еван Пени²⁴ усещането за пространство е неопределено, измамно. Породено е от фигурите, изпълнени с фотореализъм и намалена дълбочина. Понякога те са почти двуизмерни.

Най-смелите приложения на меката скулптура са в областта на архитектурата, модата, партиципаторното и перформанс изкуство.

Специалните ефекти в колекциите на стилистката Ирис Ван Херпен разказват за извънземни приключения. Втората кожа претърпява трансформации при съчетанието на авангардни технологии и висшата мода. Дрехите на дизайнерката са меки скулптури. Понякога са изработени предимно от силикон, друг път са добавени кинетични механизми²⁵. В някои колекции конструктивните елементи са дигитално проектирани и разпечатани от силикон с 3D технология.

21 <<https://samjinks.com/>>.

22 Семейният бизнес е специализиран в производството на играчки.

23 Той се премества в Америка, където работи за филмовата индустрия.

24 <http://www.evanpenny.com/>.

25 <https://www.youtube.com/watch?v=qOtJzOhupaU>, <https://www.irisvanherpen.com/>,

Ейми Карл (Karle, s.d.) се интересува от постестественото състояние, от посторганичното тяло, в което човешката кожа не само позволява на преживяванията и емоциите да текат свободно, но и се слива с технологиите, превръщайки хората в киборги. Нейните творби, хибридни и интерактивни, са посредник между модата и скулптурата. Самите те са ръчно довършени технологични продукти.

Докато перформъри като Стеларк (Stelarc, s.d.) и ОРЛАН (ORLAN, s.d.) в своето плътско изкуство поставят протези и импланти директно върху собствените си тела, скулпторите създават хуманоидни или киборг-подобни скулптури. В търсене на нова, свежа и автентична естетика творци от всички области третират кожата/силикона като комуникационна мембрана. Емоциите се екстернализират. Понякога облагородяват, а друг път превръщат скулптурите в гротескни същества. Кейсуке Айсо създава свръхестествени чудовища, женски йокай. Лайра Магануко моделира фигури от ацетатен силикон, напомнящи митологични създания. В епоха, в която тялото се превръща в греха, сменяща се по желание, смуцаващите същества на Лайра и Кейсуке имат своето основание да съществуват.

Някои творци подобряват нови страховити органи²⁶.

Интерактивната композиция *Trou* на Мурея Донат Мелус е обезпокоителна. Изработена е от найлон и силикон. Посетителят може да напъха ръката си вътре и да наблюдава всичко на монитор²⁷. Усещането е за неяснота. Размътнени са границите между интимно и публично, между приемливо и нечисто.

Скулптурите на Марк Дженкинс са създадени с разнородни материали и инсталирани в градски контекст. Изобразените хора в необичайни ситуации (женски торс, изникващ от кофа за боклук; мъж по корем, носещ се по повърхността на река; и т.н.) прекъсват монотонията на ежедневието. Шокът от неочакваната среща с творбите на Дженкинс връща вниманието на хората към настоящето и забавя темпото им.

Друг похват в силиконовото изкуство е сливането на живопис и скулптура.

Виторио Валенте представят човешкото тяло не в

26 <https://web.archive.org/web/20230605001042/https://weburbanist.com/2015/07/15/art-made-flesh-35-sculptures-rendered-in-human-skin-hair/>.

27 <https://boingboing.net/2018/08/15/medical-themed-art.html>.

неговата цялост, а възпроизвеждайки клетките и биологичните тъкани, от които то е съставено²⁸.

Две десетилетия по-рано Гаетано Пеше използва същата техника за реализирането на своите килими. При създаването им през 2002 г. дизайнерът комбинира цветни канки силикон за получаване на текстура, различна от тази на традиционните килими. Неговите произведения имат силно визуално и емоционално въздействие. Експериментите му продължават с триизмерни обекти като полилея *Spagetti* и силиконовите вази (*DesignItaly*), които дизайнерът разглежда като живи същества (*NILUFAR*, 2025).

Венецианец по произход, Лука Морето третира характерната стъклена мозайка с алтернативни материали – масло, акрилни бои и силикон (*Moretto, s.d.*). Артистичките на Морето, реплики на ретро автомобили *Bugatti B35* от 1930 г., имат метална конструкция, покрита с цветни силиконови точки.

Платната на Фабиан Маркачо вибрират в цветовете на родната му Аржентина. Размерите и релефът варират. Той използва маслена боя и силикон²⁹ както като цвят, така и като конструктивен елемент. Заглавието на една от творбите е *Нова техно бруталистична пластичност*, което подвежда мислите към нещо стерилно и студено. В действителност неговите пространствени картини са поетични, деликатни и ефирни³⁰.

Друга тенденция в меките скулптури е втъкване на силиконови елементи в класически скулптури. В този случай наблюдаваме пестелива и лирична намеса – като в овъглените фигури на Демец, от които изникват силиконови гъби³¹. Работят със смесени материали също Амалия Пика (мраморни и силиконови тръби³²), Хана Леви (силикон и стомана), Лаура Марколини (бронз и силикон³³).

Последното направление в изследването на силиконовото художествено приложение е „свободният стил“³⁴. Включва най-некултивирани примери за обработка на силикон.

28 <https://www.gliscrittoidellaportaaccanto.com/2016/11/arte-vittorio-valente-nelle-sue-pitto.html>.

<http://www.valentevittorio.it/iguersil.php> , <http://www.valentevittorio.it/>

29 <https://www.fabianmarcaccio.com/all>.

30 <https://www.sightunseen.com/2022/04/introducing-manon-steyaert-the-french-artist-making-plastics-pretty/>.

31 <https://stilearte.it/a-volterra-la-scultura-contemporanea-dialoga-con-rosso-fiorentino/>.

32 <https://www.e-flux.com/criticism/319563/hannah-levy-s-pendulous-picnic>.

33 https://www.lauramarcolini.it/flv_portfolio/ragazzo/.

34 Дефиниция на автора.

Много интересна е артистичната практика на Анке Айлергерхард³⁵, която изследва визуалните илюзии. Според художничката зрението, на което се осланя нашето общество, всъщност е най-лесно манипулируемото сетиво. Повтаряща се тема в нейните произведения са междуличностните отношения и пространството, което те изискват. От взаимодействията се очертават структури, които в своята статичност, създават впечатление за непрекъснато движение.

Моника Фиорески тъче със силиконови тръбички, използвани за кръвопреливане. Артистката инжектира боя, хлорофил и кръв в преплетената структура (*Fioreschy, s.d.*).

Майър Лиъ създава кинетични инсталации, осмиващи социалната мания по технологиите, чистотата и конвенционалната естетика. Използва силикон, вериги, тъкани, глина и др. Творби са висцерално завладяващи (*Lee, s.d.*).

Приказните и смущаващи декори на френската художничка Натали Юрберг са резултат от задълбочено проучване. С разнородни материали (дърво, мазилка, плат, акрилна боя, смола, полимерна глина, метална тел, силикон) тя създава групови портрети и хумористични сцени (*Nathalie Djurberg e Hans Berg, s.d.*). Свежестта и лекотата на творбите, нелогичните контрасти в размерите на телата (например гигантско цвете и мънищък гракон) намират своето естествено продължение в детските илюстрации и в анимацията на Юрберг.

Директното моделиране на фигури е освобождаващо. Пример е скулптурата на риба от силиконов каучук, публикувана на уебсайта *Autodesk Instructables*³⁶. За нея авторът е разработил техника за екструзия на силикона във въздуха³⁷. Това е крачка назад от VR живописта към материалната реалност, свързана с удоволствието от манипулацията.

*L'Atelier des Chimères Harfleur*³⁸ предлага директно реализиране на силиконови градински скулптури. По предварителна рисунка се изработва заварена арматура. Върху нея се налага първи слой едноцветен ацетатен силикон. Вторият слой е смесен с пигменти. Получената повърхност може да бъде гладка, текстурирана, да включва камъни и т.н.

35 <https://eilergerhard.de/>.

36 Референтен сайт на новите дигитални занаятчийски споделяне на експериментални проекти с отворен код.

37 <https://www.instructables.com/Silicone-Rubber-Fish-Sculpture/>.

38 <https://www.youtube.com/watch?v=lkupFAc2Kj8>.

Проектът Анималия на академиите за изящни изкуства в градовете Фоджа и Бари подхожда изгубено към класическата технология. Повече или по-малко достоверни в различен мащаб спрямо оригиналите скулптурите на животни са създадени подобно на хиперреалистичните скулптури. Но тук се изгражда нова, въображаема реалност. Тъй като главните герои са животни, интересно е да се разработи темата за козината³⁹ им, смята Пиетро де Шиоло, професор по скулптура в катедра „Декорация“. Животинските фигури са флокирани. Някои, като тази на пингвина, са оцветени чрез наслагване на цветен силикон в процеса на изграждане. Други са покрити със синтетичен мъх с необичайни цветове и приятен на допир.

Скулптурите са затворени форми от ацетатен силикон. Те са леки и устойчиви на атмосферни влияния. Проектирани са да бъдат част от декорацията на градовете Фоджа и Бари и да провокират взаимодействие с минаващите.

Дизайнът на скулптури за улично обзавеждане има потенциал да формира колективна естетика и да оборва предразсъдъци. Създава условия за хармонично съжителство чрез интегриране на игриви елементи. За разлика от класическата скулптура, която се наблюдава от разстояние, силиконовата, често сюрреалистична или поп, насърчава директното и приобщаващо взаимодействие. Затова се предпочитат материали, придаващи на скулптурите флуиден, удобен и игрив вид. Зрителите активират пространството и сами създават преживяване. Въвеждат игриви динамики на сътрудничество и разказ. Благодарение на своята пластичност тези скулптури могат да бъдат докосвани, деформирани, а понякога дори обитавани или използвани от потребителите.

Действията, съпроводили създаването на творбата, дефинират модел от цикли. Авторите прилагат различни жестови техники⁴⁰ при метафоричното предаване на социални понятия (Ward, 2009). Те се превръщат в игрова последователност и начин на третиране на мекия материал (Eng, 2022).

Детските играчки от силикон са предназначени предимно за ранно детство (грънкалки, гризалки, играчки за баня, люлки, кукли). Изборът на суровината се дължи

³⁹ Транслация от човешката кожа към животинската козина.

⁴⁰ Изливане, преобръщане, хвърляне (Lynda Benglis, Richard Van Buren), разстилане на пластове (Eva Hesse), редуване течено и твърдо състояние, предизвикане на колапс, сливане или разпадане и др.

на тактилното усещане, което успокоява децата и им позволява във времето и в пространството на свободната игра да усвоят границите на собственото си тяло.

Разглеждайки силиконовите изделия за детския свят и за уличното обзавеждане, се забелязват прилики. И в двете категории се използват ярки цветове и заоблени форми, по-големи от реалните. Те стимулират двигателните умения и любопитството. Предназначени са да бъдат част от безопасна среда за деца и хора с двигателни и зрителни увреждания. Интерактивните паркове са оборудвани с функционални силиконови елементи, проектирани да издържат на износване и стареене.

Докато играчките са предназначени за определена възрастова група, публичните скулптури са интергенерационни. Те задействат същия игриви механизъм като този, предназначен за обучение. Те са сигнали, призоваващи възрастния да се върне към усещането да бъде дете и да се свърже с тялото си.

Тялото е рефренът.

В детството неговото изследване позволява на човек да се ориентира в пространството и да изясни своите физически и психически граници. В зряла възраст определяме своята идентичност чрез телата си и създаваме взаимоотношения (със или без предразсъдъци). През последните десетилетия кожата вече не се възприема като граница, а като пореста мембрана, която позволява протичането на енергии и личностни черти (Dall'organico al postorganico. Il corpo postorganico). Чувството за единство с вселената е основна тема на посторганичната мисъл. Става ясно, че това, което засяга природата, засяга и човека. Изкуството все по-често се осмелява да прокара силно политически идеи с ирония. Хуморът предоставя инструменти (от англ. ез. – *hone skills*) за справяне с политически, социални, етични и религиозни проблеми.

Голяма част от обществото чувства нужда да се адаптира към околната среда като „персонализира“ тази мембрана (човешката кожа) с различни интервенции – татуировки, пилърсинг, козметична хирургия, импланти, смяна на пол и др.

Силиконовото изкуство от типа „свободен стил“

допуска поставянето на импланти. Чрез тези електронни или трансматериални елементи⁴¹ може да се направлява спонтанното игрово действие. С добавянето на интерактивен текстил меките скулптури подобряват капацитета си за интегрирано взаимодействие. Контролират се аспекти като изразяване на емоции, тяхната комуникация, анализ и регулиране посредством специфичните функции за взаимодействие на текстила и механизмите му за обратна връзка (Ugur Yavuz, 2021).

Ироничните силиконови скулптури предоставят свободна и емоционална форма на взаимодействие с изкуството. Разположени в градски пространства, те неминуемо провокират инстинкта за игра с тях и докосване. Скулптурните паркове се превръщат в своеобразна детска площадка за всяка възраст, където се стимулира социализацията.

Силиконът е материалът *par excellence*, изразяващ новата естетика на 21. век и все още предлагащ изненади и предизвикателства на творците.

⁴¹ Трансматериалите трансформират или надхвърлят формата или функцията на оригиналния материал. Американският архитект Блейн Браунел описва трансматериала (Brownell) като ултраперформативен, мултидисциплинарен, преназначен, рекомбинантен, интелигентен, трансформативен, интерфейсен.

Библиография

Dall'organico al postorganico. Il corpo postorganico. (s.d.). Tratto da EduEDA The educational Encyclopedia: https://www.edueda.net/index.php?title=Dall%27organico_al_postorganico.

Danto, A. (2006, 06 28). All About Eva. Tratto da The Nation: <https://www.thenation.com/article/archive/all-about-eva/>.

DesignItaly. (s.d.). Design Italy presents FISH DESIGN collection by Gaetano Pesce for Corsi Design. Tratto il giorno 2025 da YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=q19B-CYkw3E>.

Eng, D. (2022, 5 30). Dinamiche di gioco. Tratto da Ludology. Playful learning: <https://ludology.professorgame.com/game-dynamics/>.

Fanelli, F. (2024, 06 16). Pino Pascali, lo scultore con il vizio del gioco. Tratto da Il Giornale dell'Arte: <https://www.ilgiornaledellarte.com/Articolo/Pino-Pascali-lo-scultore-con-il-vizio-del-gioco>.

Fioreschy, M. (s.d.). Monica Fioreschy. Tratto da <https://www.fioreschy.com/biography>.

Goodman, F. (2025, 2 14). Seduzione e sovversione: le provocazioni giocose di Frances Goodman. Articoli Conversazioni Investec Cape Town Art Fair 2025. (T. A. Momentum, Intervistatore) Tratto da <https://theartmomentum.com/seduction-and-subversion-frances-goodmans-playful-provocations/>.

Hefer, P. (2024). Porky Hefer sul suo prossimo spettacolo: "Non voglio umanizzare gli animali, ma animalizzare gli esseri umani". Arte. (D. Redazione, Intervistatore) designboom. Tratto da <https://www.designboom.com/art/porky-hefer-no-bats-chocolate-galerie56-southern-guild-04-24-2024/>.

Jorgensen, J. (2020). From Soft Sculpture to Soft Robotics: Retracing Entropic Aesthetics of the Life-like. In E. A.-C. Shifting Interfaces. An Anthology of Presence, & H. Aldouby (A cura di). Leuven, Belgium: Leuven University Press / Presses Universitaires de Louvain / Universitaire Pers Leuven. Tratto il giorno 2025 da https://www.academia.edu/69467877/From_Soft_Sculpture_to_Soft_Robotics_Retracing_Entropic_Aesthetics_of_the_Life_like.

Karle, A. (s.d.). Amy Karle. Tratto da Amy Karle: <https://www.amykarle.com/project/cyborg-fashion/>.

Keats, J. (2011, marzo 31). The Afterlife of Eva Hesse. Art & Antiques Magazine.

Lee, M. (s.d.). Tratto da Mirelee: <http://www.mirelee.com/en/>

Liang Shaoji. (s.d.). Tratto da Hangzhou Triennial of Fiber Art: <http://fiberart.imushi.com.cn/html/en/index.php?ac=Article&at=Read&did=86>.

Moretto, L. (s.d.). Luca Moretto. Tratto da Luca Moretto: <https://lucamoretto.com/it/arte.html>.

Mori, A. (2025). La Grammatica della Speransia. Percorso di formazione alla scoperta delle hope skills in compagnia di Italo Calvino. Foggia, Italia: L'Aquilone, progetto FoggiaChildren.

MTV. (s.d.). Un'intervista con Philip Beesley. Tratto da MTV: <https://www.mvt-journal.com/philip-beesley>.

Nathalie Djurberg e Hans Berg. (s.d.). Tratto da artnet: <https://www.artnet.com/artists/nathalie-djurberg/>.

Nick Cave. (s.d.). Tratto da artnet: <https://www.artnet.com/artists/nick-cave/>.

Nicole Anona Banowetz. (s.d.). Tratto da Nicole Anona Banowetz: <https://www.nicolebanowetz.com/work#/nexus/>.

NILUFAR. (2025). Gaetano Pesce – Festeggiamo il ventesimo anniversario dei '3 tappeti in silicone'. Tratto da NILUFAR: <https://nilufar.com/exhibitions-and-fairs/gaetano-pesce-celebrating-the-20th-anniversary-of-3-silicone-carpets/>.

ORLAN. (s.d.). Tratto da ORLAN: <https://www.orlan.eu/>
Paperella di gomma (scultura). (s.d.). Tratto da Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Rubber_Duck_\(sculpture\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rubber_Duck_(sculpture)).

Pena, D. (2014, 04 30). Nick Cave. Tratto da ART 206 POPOLI UFA: <https://sites.lafayette.edu/art206-sp14/2014/03/30/nick-cave/>.

Pownall, A. (2018, 8 22). Snarkitecture crea un gigantesco parco giochi con palline rimbalzanti sul lungomare di Hong Kong. Tratto da dezeen: <https://www.dezeen.com/2018/08/22/snarkitecture-hong-kong-giant-bouncy-balls-installation/>.

Stelarc. (s.d.). Stelarc. Tratto da http://stelarc.org/_php

TATTER. (2024, 09 13). Tratto da TATTER: <https://tatter.org/soft-sculpture/>.

UAP. (s.d.). Florentijn Hofman. Tratto da UAP: <https://www.uapcompany.com/projects/black-faced-spoonbill>

(s.d.). Tratto da Christian Holstad: <https://www.christianholstad.com/recent/>.

(s.d.). Tratto da Maria Nepomuceno: <https://marianepomuceno.com.br/>

(s.d.). Tratto da <https://www.calga.it/tecniche/stampi-e-calchi/stampo-in-lattice/>.

archdaily. (2018, 8 13). BOUNCE di Snarkitecture offre un parco giochi surreale sul lungomare di 24. Tratto da archdaily: <https://www.archdaily.com/900129/snarkitectures-bounce-offers-a-surreal-playground-to-hong-kongs-waterfront>.

Ugur Yavuz, S. ., (2021, 02 14). Design for Playfulness with Interactive Soft Materials: Description document. doi:<https://doi.org/10.1145/3430524.344270>.

Vasconcelos, J. (2025). Joana Vasconcelos. Tratto da Joana Vasconcelos: <https://www.joanavasconcelos.com/en/artist>.

Ward, L. (2009). SOFT SCULPTURE. Tratto da NGA: <https://nga.gov.au/exhibitions/soft-sculpture/>.

WhiteStone. (2023, 3 16). La "paperella di gomma viaggiatrice" di Florentijn Hofman. Tratto da WhiteStone: <https://www.whitestone-gallery.com/blogs/articles-post/florentijn-hofman-public-art-history>.

Yinka Shonibare. (s.d.). Tratto da Yinka Shonibare. Retrieved June 2, 2025, from <https://yinkashonibare.com/biography/>.

МАРКАРОВА, В. (2018). МЕКА СКУЛПТУРА И ПРОСТРАНСТВО от 1960 г. до днес (Кратък преглед). ТОК(БРОЙ 11-12/2018), p. 389 - 395. Tratto da <https://bgtextilepublisher.org/spisanie/pdf/2018-broi-11-12/spisanie-br11-12-statia-3.pdf>.

ОПТИМАЛНОТО ВРЕМЕ ЗА ВЪВЕЖДАНЕ НА ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ ВЪВ ВИСШЕТО ОБРАЗОВАНИЕ ПО ДИЗАЙН

д-р Деница Симеонова Иванова, Ивилина Динкова
Митева, магистър, НХА

Въведение

Интегрирането на изкуствения интелект (ИИ) в дизайнерското образование се появи като трансформираща сила, променяща начина, по който студентите учат, създават и взаимодействат с процесите на проектиране. Определянето на оптимално време за въвеждане на ИИ в университетското обучение по дизайн е от решаващо значение за използването на неговите предимства, като същевременно се минимализират предизвикателства. Тази статия се стреми да направи първично изследване на темата разглеждайки научни разработки, включващи както теоретични, така и практически подходи за времето и начина за въвеждане на ИИ в обучението по дизайн във висшите училища.

Въпреки че много икономически сектори бързо адаптират новите технологии, образованието, и по-специално висшето образование, изостава в интегрирането на ИИ в учебните си програми. В проучването си Хуаная (Huayaya, E. S. R., 2025) подчертава необходимостта от систематичен преглед на научната литература, свързана с включването на ИИ. Изследването показва, че от 2022 до 2023 г. е наблюдавано значително нарастване на академичните публикации по темата. ИИ се утвърждава като технология, която променя ролята на преподавателите и студентите, поради което университетите трябва спешно да планират и разработват учебни програми, които интегрират ИИ, за да подготвят студентите за динамичната среда на бъдещето. (Huayaya, E. S. R., 2025)

Основни принципи на дизайна преди въвеждането на ИИ във висшето образование

Ранното излагане на нови технологии и иновации може да бъде изключително полезно за развитието на студентите, но е от съществено значение, първо, да

бъде изградена стабилна основа, която съставя основните принципи на дизайна – креативността и критичното мислене, според Хашем. Тези умения не само формират основата на успешното проектиране, но и насърчават индивидуалността и оригиналността в творческия процес. ИИ трябва да се разглежда като допълващ инструмент, който разширява традиционните дизайнерски умения, а не ги заменя. Чрез интегрирането му в учебния процес, студентите могат да комбинират иновационните технологии със собствените си идеи и традиционни познания, създавайки уникални и ефективни решения на съвременните предизвикателства. (Hashem, O. A., 2024) (Hutson, J., 2024)

Поляк подчертава, че развиването на креативността и критичното мислене е ключов аспект на дизайнерското образование. В днешния динамичен свят, където технологиите напредват с бързи темпове, е особено важно студентите да усвоят тези умения, за да могат да анализират и оценяват различни концепции и идеи. Въвеждането на ИИ, след като студентите вече са овладели основите на креативността гарантира, че той функционира като мощен инструмент, който обогатява творческите процеси, а не ги ограничава. Това съчетание между човешката креативност и технологичните иновации може да доведе до нови хоризонти в дизайна, където ИИ не само подпомага, но и вдъхновява нови идеи и решения. (Poleas, D., 2024)

Според Хюстън съвременните дизайнерски програми трябва да се преориентират от фокус върху чисто техническите аспекти към интегриране на взаимовръзката между форма и съдържание. Това е жизненоважно за осигуряване на дълбочинно разбиране на концептуалните и естетическите принципи, преди да се пристъпи към използване на ИИ в дизайна. Част от съществуващите учебни програми пренебрегват важността на контекстуализацията на дизайнерските решения, което може да доведе до повърхностно разбиране на процеса на проектиране. Развиването на критично мислене и аналитични умения ще подпомогне студентите в осъзнаването на връзката между формата и съдържанието и тяхното взаимно обогатяване. Този подход не само ще ги подготви за предизвикателствата на съвременния

свят, но и ще им предостави инструменти за иновации, които да интегрират ИИ по естетически и функционално обоснован начин. (Hutson, J., 2024)

Освен концептуални и естетически аспекти, друг важен фактор е възприемането на дизайн от страна на потребителите и по-конкретно когнитивните процеси, които ръководят поведението им. Това знание подпомага разработването на интуитивни и ефективни продукти, които отговарят на реалните нужди и очаквания. Взаимодействието между човешката креативност и изкуствения интелект според Гамели следва да се разглежда не като заместител, а като допълващ процес, който оптимизира и разширява възможностите на дизайнера. Важно е също така да се анализират етичните и социалните последици от интеграцията на ИИ, за да се гарантира, че използването му не води до систематични пристрастия или негативни резултати, които могат да повлияят на потребителското преживяване или да задълбочат социалните неравенства. Отговорният подход към дизайна, включващ внимателно разглеждане на етичните аспекти, ще осигури устойчиво и положително влияние на технологиите върху обществото. (Gameil, A., 2024)

Въведение на ИИ в ранните етапи на образованието по дизайн

Интегрирането на ИИ в ранните години на обучението по дизайн представлява значима иновация, която трансформира традиционните методологии и предлага нови възможности за развиване на творчеството и техническите умения на студентите. Изследванията показват, че ранното излагане на ИИ в образованието по дизайн може да подобри разбирането на студентите за новите технологии, като им осигури конкурентно предимство в бъдещата им реализация.

Проучване във Факултета по архитектура на Техническият университет в Истанбул, проведено от Тонг, демонстрира как студентите от първи курс успешно интегрират ортографски проекции с изображения, генерирани от ИИ. Резултатите показват, че те са мотивирани да използват тези технологии в бъдещи проекти, което подчертава значението на ранното излагане на

ИИ за тяхното обучение. (Tong, H., 2023)

Освен че подпомага креативността, ранното въвеждане на ИИ подобрява и цифровите компетенции на студентите, които са от съществено значение за професионалното им развитие. Според Шевченко (Шевченко, Л. С., 2024) модернизиранието на учебните програми с включването на ИИ подготвя студентите за технологичните изисквания на съвременния трудов пазар. Изкуственият интелект може да подпомогне не само генерирането на идеи, но и анализа на сложни данни и изпълнението на концептуален дизайн, което води до по-ефективни и адаптивни решения в сферата на дизайна според Хонг и Поляк. (Hong, S.-K., 2024; Poleas, D., 2024)

Хуаная смята, че подготовката на студентите за индустриалните изисквания е ключов аспект на интеграцията на ИИ в обучението. Познаването на ИИ технологиите гарантира, че младите дизайнери ще бъдат в крак с иновациите, като развиват стратегическо мислене и способност за работа с новите инструменти. (Huayaya, E. S. R., 2025) Нагапуша допълва, че генеративните инструменти с ИИ могат да подобрят процеса по генериране на идеи и прототипиране, като ускорят разработването на концепции и стимулират творческия потенциал. (Nagarushra, B. M., 2024)

Проучванията подкрепят твърдението, че е твърде вероятно генеративните инструменти с ИИ да повишат и подобряват:

- Креативността и ефективността (Hong, S.-K., 2024) (Poleas, D., 2024), (Уманецъ, В. О., 2024) (Idelbi, Y., 2024) (Hafiz, D., 2024);
- Приспособимостта към бързо променящата се работна среда (Huayaya, E. S. R., 2025);
- Гъвкавата и многомерна еволюция на процеса на проектиране (Hong, S.-K., 2024);
- Подобряване на разбирането и прилагането на ИИ технологиите (Abolifa, A., 2024);
- Разбирането на творческите процеси и художествената продукция (Sims, A., 2024);
- Уменията за сложен анализ на данни и изпълнение на концептуален дизайн (Ли, Х.) (Choi, C. K., 2024);
- Трансформиращата роля на ИИ в изкуството и

дизайна (Nagarushra, B. M., 2024);

- Развитието на дигитални компетенции (Шевченко, Л. С., 2024).

Освен това разбирането на възприятията на студентите относно изкуствения интелект и неговата интеграция в обучението по дизайн е ключово за постигане на ефективност в учебния процес. Проучването на Мохандас, проведено в рамките на курс по дизайнерско мислене за студенти от първа година, установява, че студентите възприемат изкуствения интелект не само като технология, но и като сътрудник, способен да обогати и подобри творческите им процеси. Въпреки това някои от тях изразяват скептицизъм относно качеството на творческите резултати, генерирани от ИИ, което подчертава необходимостта от балансирано и критично използване на тези инструменти. (Mohandas, L., 2024)

Ранното интегриране на ИИ в образованието по дизайн осигурява значителни ползи, включително развитието на креативност, повишаване на ефективността и адаптиране към технологичните промени. Чрез стратегическото прилагане на ИИ студентите могат да развият умения, които ще им позволят да бъдат конкурентоспособни и иновативни в своята професионална среда. (Fleischmann, K., 2024a)

Проблеми свързани с ранното интегриране

Интегрирането на ИИ в образователния процес трябва да бъде внимателно балансирано, за да не компрометира креативността на студентите. Чонг смята, че понякога те възприемат тези технологии като заплаха за собствените си творчески способности, особено когато ИИ предлага решения, които повишават ефективността и качеството на работата. Вместо да вдъхновява, той може да предизвика страх от загуба на индивидуалност и оригиналност. Необходимо е създаването на среда, в която ИИ е партньор в творческия процес, а не заместител на човешкия потенциал. Образователните институции и преподавателите трябва да насърчават студентите да го виждат като инструмент, който разширява техните креативни възмож-

ности (Jung, E., 2024). Според Зайлюдин от особено значение е преподавателите да намерят баланса в използването на инструменти за ИИ, чрез които студентите да се възползват от преимуществата без това да „задуши уникалния художествен израз“ (Zailuddin, M. F. N. O., 2024). Според Симс и Флайшман е необходимо да се проведат задълбочени проучвания, чрез които да се достигне до решение, гарантиращо успешната му интеграция. (Sims, A., 2024) (Fleischmann, K., 2024)

Друг проблем, адресиран от Ченг, е че някои инструменти за ИИ са технически сложни, което създава бариери за широкото им приложение в образованието. Проучването му в сферата на ландшафтната архитектура показва, че тази сложност ограничава достъпността и ефективността на тези технологии в учебния процес. Студентите и преподавателите често срещат затруднения при интегрирането на сложните алгоритми и софтуерни решения, което подчертава необходимостта от по-интуитивни и достъпни инструменти. (Cheng, Y., 2024)

Проучването на Мансур за интеграцията на *Midjourney* в архитектурното образование подчертава опасенията, че прекаленото разчитане на ИИ може да доведе до автоматизация на творческия процес, намалявайки разнообразието и оригиналността в дизайна. Това е значителен риск от създаване на прекомерна зависимост от тези инструменти, която може да повлияе негативно на индивидуалното изразяване. (Mansour, N., 2024)

Проучването на Хюстън за интегрирането на генеративен ИИ в обучението по изкуства установява, че макар и те да могат да повишат творчеството, също така поражда етични опасения относно авторското право и потенциалната замяна на творците. (Hutson, J., 2023)

Проучване на Папахристос относно използването на *ChatGPT* в дизайнерското обучение при групови проекти показва, че макар ИИ да подобрява качеството им, той също така влияе върху динамиката в групата. За да се избегне потискането на индивидуалната креативност и да се насърчи ефективно сътрудничество, преподавателите трябва да управляват интеграцията на ИИ с

внимание към социалните и психологическите аспекти на груповата работа. (Papachristos, E., 2024)

Въведение на ИИ в късните етапи на образованието по дизайн

Календероглу и Мансур разглеждат интегрирането на ИИ в късните етапи, в които студентите се ангажират с комплексни проекти, свързани с реалния свят. Този момент на интеграция предоставя уникални възможности за развитие на иновативни решения. Чрез използването на ИИ технологиите студентите не само могат да анализират и обработват големи обеми данни, но също така да генерират нови идеи и подходи, които биха могли да трансформират индустриите. Това обогатява учебния процес и подготвя бъдещите професионалисти да прилагат теоретичните си знания в практически ситуации. Съчетаването на ИИ с реални проекти насърчава креативността и критичното мислене, което е от съществено значение за успешното решаване на сложни проблеми. (Kalenderoğlu, S. Ç., 2024) (Mansour, N., 2024)

В този контекст *Capstone* проектите, известни още като завършващи практически проекти в образованието, предлагат на дипломантите възможност да прилагат своите знания и умения в среда, която симулира професионалната практика. Интеграцията на ИИ в тези проекти позволява на студентите да използват усъвършенствани аналитични инструменти, да разработват иновативни решения и да експериментират с нови дизайнерски подходи. Чрез работата по такива проекти те не само затвърждават теоретичните си концепции, но и придобиват практически опит, който ги подготвя за динамичните предизвикателства на съвременния трудов пазар. (Flechtner, R., 2023)

Въвеждане на ИИ в изучаването на специфични дизайнерски дисциплини

Графичен дизайн

ИИ заема все по-значима роля в обучението по графичен дизайн, предоставяйки инструменти, които

автоматизират и персонализират дизайнерския процес. Платформи като *Looka* и *Khroma* според изследването на Муджи (Muji, S., 2023) подпомагат студентите чрез персонализирани дизайнерски решения, а изследването на Ташин разглежда инструменти като *Canva*, *Adobe Logo Maker* и *Wix Logo Maker*, които улесняват процеса на създаване на логотипи. (Tahsin, M., 2024)

Според Ву ИИ предлага значителни предимства в тази сфера като анализ на тенденции, автоматизирано генериране на визуални концепции и адаптивно обучение. В преподаването на типография например ИИ може да подпомага анализа и експериментирането с шрифтове, разширявайки дизайнерските възможности на студентите. (Wu, J., 2024)

Въпреки тези предимства, важно е технологиите да се интегрират балансирано, за да не се загуби човешкият фактор в творческия процес, изтъква Аболиня (Abolina, A., 2024). Докато ИИ подпомага креативността, човешката интуиция и емоционалната интелигентност остават ключови за създаването на уникални визуални концепции. Успешната му интеграция в образованието трябва да съчетава технологичните иновации с традиционните дизайнерски принципи, за да подготви студентите за динамичната индустрия. Муджи допълва, че интеграцията на ИИ в графичния дизайн значително трансформира учебния процес, предоставяйки нови възможности за автоматизация, персонализация и креативно експериментиране. (Muji, S., 2023)

Интериорен дизайн и архитектура

Интегрирането на изкуствения интелект в интериорния дизайн и архитектурата разширява възможностите за проектиране, като предлага иновативни методи за генериране на идеи и оптимизиране на работния процес. Според Хонг (Hong, S.-K., 2024) инструменти като *MidJourney* и *ProMeAI* подпомагат студентите в процеса на визуализация и концептуално развитие, като автоматизират рутинни задачи и улесняват експериментирането с различни дизайнерски подходи. Блинова (Blinova, M., 2024) допълва, че *ChatGPT* се използва в обучението по архитектурен дизайн за подобряване на процеса на проектиране и подготовка на студентите за

професионална практика. Това позволява на студентите да се фокусират върху творческия процес и да изследват нови дизайнерски решения.

Според резултатите от изследването си Иделби (Idelbi, Y., 2024) заключава, че включването на ИИ в обучението по архитектура насърчава интеграцията на научни и художествени подходи, подпомагайки иновациите и развитието на студентите, поставяйки ги в нова иновативна и вълнуваща среда. Според заключението от изследването на Чонг (Jung, E., 2024) ИИ може да подобри разбирането на пространствените концепции и да оптимизира процеса на вземане на решения. Освен това адаптирането на учебните програми към новите технологии е ключово за успешното интегриране на ИИ в дизайнерското образование.

Чандрасекера подчертава, че ИИ не само автоматизира процесите, но и насърчава креативността и адаптивността, което повишава конкурентоспособността на студентите в индустрията. Важно е преподавателите да продължат да адаптират учебните програми към новите технологии, като запазят критичното мислене и творческата свобода като основни ценности в образованието по дизайн. В проучването си авторът анализира влиянието на модела *IARK* върху приемането на ИИ технологиите в обучението по дизайн. Освен това, проучването потвърждава, че възприемателната лекота на използване и полезност са ключови фактори за приемането на технологиите, като ИИ инструментите демонстрират универсална ефективност в обучението по дизайн. (Chandrasekera, T., 2024b)

Самаг подчертава необходимостта от актуализиране на учебната програма в интериорния дизайн, за да отразява технологичния напредък и интеграцията на ИИ. Изследването на Самаг анализира готовността на студентите да работят с тези технологии и потенциала им да подобрят учебния процес. (Samad, A., 2024)

В резултат от проучването си Астофур препоръчва актуализация на акредитационните стандарти и адаптиране на учебните програми към ИИ, за да бъдат в релевантни на новите технологични тенденции подготвяйки студентите за индустриалните предизвикателства. (Asfour, O., 2024)

Проучването на Тонг разглежда въздействието на

ИИ върху образованието по архитектура и интериорен дизайн, като анализира опита на 50 студенти от тези специалности. Изследването подчертава значението на ИИ като стратегически инструмент за разширяване на традиционните дизайнерски техники и адаптиране към технологичните иновации. Този подход позволява на студентите да развиват критично мислене и адаптивност към бързо променящата се индустрия. (Tong, H., 2023)

Индустриален дизайн

За индустриален дизайн често се използват инструменти като *Vizcom*, *MidJourney*, *Stable Diffusion Automatic 1111* и *Chat GPT*, които предлагат интуитивни платформи за визуализация на идеи, позволявайки на дизайнерите да експериментират с нови концепции и технологии. Тези платформи подпомагат дизайнера в ранните етапи на проектиране и по-конкретно при проучване и формиране на дизайн задание, както и при събиране на вдъхновяващ визуален материал. Езиковите модели като *Chat GPT* са полезни при анализ и синтез на големи количества данни или при необходимост от обяснение на специфични термини и концепции, насочени към конкретен проблем, който дизайнерът може да срещне в процеса на проектиране.

Изследването на Чонг разглежда интеграцията на генеративни инструменти за ИИ в университетски курс по индустриален дизайн, като подчертава тяхната роля в насърчаването на творческото мислене. Констатациите показват, че тези технологии подобряват ефективността на проектирането, ускоряват работния процес и подпомагат оптимизацията на дизайнерските решения. Авторът подчертава необходимостта от педагогическо развитие за преподавателите, за да могат ефективно да адаптират тези инструменти към образователната среда. Това обучение не само ще разшири възможностите на студентите, но и ще ги подготви за динамичните изисквания на индустриалния дизайн. (Jung, E., 2024)

Барлет обръща внимание на правните и етичните предизвикателства, свързани с употребата на ИИ, включително пристрастия в алгоритмите и липса на

оригиналност. Въпреки тези рискове изследването предлага препоръки за преподавателите, които да използват ИИ като допълнение към творческия процес, вместо като средство за автоматизиране на крайния резултат. Активното ангажиране на студентите в дискусии, свързани с него може да подобри тяхното разбиране за технологиите, критичното мислене и етичните аспекти на дизайна, което ги подготвя за реалните предизвикателства на индустрията. (Bartlett, K. A., 2024)

Изследването на Лопес-Форниес разглежда значението на мултидисциплинарния подход и съвместното създаване, които насърчават обмена на идеи и интегрирането на знания от различни дисциплини. Освен това анализът на 80 студенти в областта на индустриалния дизайн показва, че използването на ИИ за генериране на изображения подпомага концептуализацията и визуализацията на проекти в реално време. Това не само подобрява учебния процес, но и предоставя на студентите ефективни инструменти за бъдещата им професионална реализация. (López-Forníes, I., 2023)

Проучването на Хашем анализира интеграцията на генеративния ИИ (GAI) в образованието по индустриален дизайн, като подчертава потенциала му за подобряване на креативността и оперативната ефективност. Тези инструменти улесняват генерирането на нови идеи и оптимизират изследването на дизайнерски алтернативи, като предлагат достъпни методи за експериментиране и иновации. Също така е подчертана необходимостта от специализирано обучение по ИИ технологии и бързо инженерство, които са от съществено значение за подготовката на бъдещите дизайнери. (Hashem, O. A., 2024)

Според Флайшман студентите често използват генеративен ИИ спонтанно. Изследването му посочва необходимостта от структурирано обучение, което да гарантира ефективното прилагане на тези технологии в дизайна. Той също се присъединява към мнението че образователните институции трябва да разработят програми, които не само да запознават студентите с ИИ, но и да им предоставят контекстуални знания за неговото приложение. (Fleischmann, K., 2024)

Балансирана интеграция на ИИ в учебната програма

Според Шевченко Интегрирането на ИИ в обучението по дизайн изисква внимателен и стратегически подход, който обхваща множество аспекти. Необходимо е разработването на систематична методология за балансирано му внедряване в учебния процес, като се отчитат както технологичните иновации, така и потенциалните етични рискове. Успешната интеграция зависи и от наличието на адекватна инфраструктура, която обхваща както физически ресурси и софтуерни решения, така и обучения за преподаватели и студенти. Подготовката на академичния състав и учащите се е от решаващо значение за ефективното използване на тези технологии и извличането на максимална полза от тях. (Шевченко, Л. С., 2024)

Балансираният подход според Иделби осигурява на студентите възможността да използват ИИ по начин, който не само че максимизира ползите от технологичните иновации, но и запазва важността на човешкото творчество и критичното мислене. Този подход насърчава студентите да използват автоматизирани решения и анализи, но не напълно да разчитат на алгоритмите. Вместо това те се учат да оценяват и интерпретират резултатите, като същевременно прилагат собствените си идеи и интуиция. По този начин балансът между технологичната помощ и човешкия надзор укрепва обучителния процес и подготвя студентите за реалния свят, където сътрудничеството между човек и машина е все по-важно. (Idelbi, Y., 2024)

Поетапното въвеждане на ИИ в образователната програма позволява на студентите да изграждат уменията си постепенно без да бъдат претоварени с технологични иновации на ранен етап. (Khogali, H. A., 2024) В началните години на обучението фокусът трябва да бъде върху основите на дизайна и критичното мислене, като ИИ се въвежда като допълващ инструмент за анализ и генериране на идеи. С напредването на студентите ИИ може да бъде използван за по-сложни проекти, като анализ на големи масиви от данни, оптимизация на дизайна и симулации на потребителско взаимодействие. Този подход според Лу гарантира развитието на стабилна основа в дизайнерските принципи преди

използването на технологични инструменти като основен компонент на своята работа. (Li, X., 2019)

Според Асфур непрекъснатата интеграция на ИИ в учебната програма гарантира, че студентите се адаптират към технологичния напредък и развиващите се изисквания на дизайнерската индустрия. (Asfour, O., 2024)

Балансираната интеграция на ИИ в образованието по дизайн трябва да бъде насочена към създаването на дизайнери, които не само владеят технологичните инструменти, но и могат да ги използват стратегически, като съчетават креативност, етика и иновативно мислене. За да се постигне този резултат, е необходимо да се изготви специализирана програма, която подготвя учащите, като в ранния етап се наблегне на теоретичните основи и етиката, а в късния етап се премине към практическите приложения. По този начин ще се избегне ефекта на черната кутия, ще се задоволи любопитството на студентите, ще се гарантира етичното използване на ИИ и ще се подобри възприемането на висшето образование като важна институция.

Условия и изисквания преди въвеждане на ИИ във висшето образование

Според Зайлудин оптималното време за въвеждане на ИИ в дизайнерското образование зависи от редица фактори, включително готовността на студентите и институционалните условия. За да се постигне ефективна интеграция, е необходимо първо да се изгради стабилна основа в основните дизайнерски принципи, креативността и критичното мислене. Вместо да заменят тези умения ИИ технологиите следва да ги допълват, подпомагайки дизайнерите в генерирането на нови идеи и автоматизирането на рутинни задачи. (Zailuddin, M. F. N. O., 2024)

Редица автори споменават, че едно от най-честите условия за въвеждане на ИИ в образованието по дизайн е необходимостта от развитие на критично и аналитично мислене, етични фактори и овладяване на традиционните методологии на проектиране. (McCardle, J. R., 2002; Hashem, O. A., 2024; Poleas, D., 2024)

Също така много автори подчертават, че университетите трябва да адаптират учебните си програми към динамично променящия се технологичен контекст, като включат теми като генеративен дизайн, бързо инженерство и етика на ИИ. (Gao, W., 2024) (Flechtner, R., 2023) (Huapaya, E. S. R., 2025)

Преподавателите играят решаваща роля в интеграцията на ИИ в обучението по дизайн. За да ръководят ефективно студентите, те трябва да преминат специализирани обучения, които не само да ги запознаят с новите технологии, но и да подготвят тяхното педагогическо приложение. Тези обучения включват технически познания, методологии за критична оценка на възможностите и ограниченията на ИИ, както и развиване на умения за балансиране между традиционните дизайнерски практики и новите технологични инструменти. Освен това преподавателите трябва да бъдат обучени да разглеждат ИИ в контекста на етичните и социалните му последици, за да гарантират интеграция, която е не само технологично напредничава, но и социално отговорна. (McCardle, J. R., 2002) (Flechtner, R., 2023) (Günaydin, C., 2024)

Ефективната интеграция на ИИ в образованието по дизайн изисква значителни инвестиции в технологична инфраструктура. Университетите трябва да осигурят достъп до съвременни софтуерни решения и платформи, които ще подпомогнат обучителния процес. Тези ресурси не само ще улеснят работата на студентите, но и ще персонализират учебния процес според индивидуалните нужди на учащите. Освен това анализът на данни чрез ИИ може да подпомогне преподавателите в идентифицирането на силните и слабите страни на студентите, което ще подобри ефективността на обучението. (Шевченко, Л. С., 2024) (An, Q., 2024).

Етични съображения и педагогически подходи за интегриране на ИИ в образованието по дизайн

Етични съображения – включването на ИИ в образованието по дизайн повдига важни етични въпроси като поверителност на данните, авторство и алгоритмични пристрастия (Tahsin, M., 2024; Bartlett, K. A.,

2024). Учебните програми следва да включват методи за критична оценка на алгоритмичните решения, за да се гарантира, че студентите развиват умения за самостоятелно мислене и иновативен подход към дизайна. (Huara, E. S. R., 2025)

Преподавателите играят ключова роля в обучението на студентите за отговорно използване на ИИ. Те трябва да поставят акцент върху авторското право, пристрастията на алгоритмите и опасността от прекомерна зависимост от автоматизирани процеси. (Hashem, O. A., 2024; Mansour, N., 2024)

Етичното приложение на ИИ изисква прозрачност при обработката на данни и защита на личната информация. (Alfayez, A. A., 2024) Институциите трябва да осигурят приобщаващ достъп до тези технологии, така че да не се създават социални и икономически бариери за студентите. (Ojha, B., 2025)

Педагогически подходи – интегрирането на ИИ в обучението по дизайн изисква структуриран педагогически подход, който да съчетава технологичните иновации с критичното мислене и творческите умения на студентите. Според Мохандас, Зайлудин и Фатони обучението трябва да обхваща методологии за съвместна работа между човека и ИИ, разглеждане на етичните предизвикателства и поощряване на итеративните процеси на проектиране. (Mohandas, L., 2024; Zailuddin, M. F. N. O., 2024; Fathoni, A. F. C. A., 2023)

Проучванията на Папахристос показват, че използването на *ChatGPT* в дизайнерското образование подпомага идентифицирането на проблеми и насърчава студентите да разширяват своето творческо мислене. (Papachristos, E., 2024) Също така, изследванията на Хюстън демонстрират, че итеративните дизайнерски процеси, подкрепени от ИИ, подобряват разбирането на студентите за възможностите и ограниченията на технологията, като същевременно засилват тяхната креативност. (Hutson, J., 2023)

Заключение

Интеграцията на ИИ в образованието по дизайн е неизбежна стъпка към адаптиране на бъдещите професионалисти към динамичната и технологично-развива-

щата се индустрия. От разгледаните изследвания може да се заключи, че балансиранят и поетапен подход при внедряването на ИИ е оптимален и да изпълнява функцията на допълващ инструмент, а не заместител на традиционните дизайнерски умения.

Разгледаните изследвания показват, че оптималното време за въвеждане на ИИ е в ранните години на обучението, но след като студентите са изградили стабилна основа в креативността, критичното мислене и основните дизайнерски принципи. Въвеждането му в обучението не означава незабавната му употреба. Първо, студентите трябва да изградят стабилна основа относно неговата работа и етичните предизвикателства, преди да пристъпят към практическо приложение. Изисква се натрупването на теоретични познания в ранния етап на обучението, като по този начин те могат ефективно да комбинират човешкия творчески потенциал с технологичните възможности на ИИ.

Въпреки значителните ползи от използването на ИИ в дизайна проучването идентифицира няколко ключови предизвикателства, включително етични въпроси, пристрастия в алгоритмите, зависимост от технологиите и необходимост от допълнително обучение на преподавателите. Ето защо университетите трябва да разработят адаптивни учебни програми, които не само включват ИИ, но и акцентират върху неговото отговорно използване.

Бібліографія

УМАНЕЦЬ, Володимир Олександрович, СОЛОВЕЙ, В'ячеслав, ЛЮБАРАСЬКА, Людмила и ЛЮБАРАСЬКА, Богдан, 2024. METHODOLOGY FOR THE APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TECHNOLOGIES FOR THE DEVELOPMENT OF THE CREATIVITY OF FUTURE DESIGNERS IN THE PROFESSIONAL EDUCATION. *Мистецтво в культурі сучасності: теорія та практика навчання*. 27 Децември 2024. бр. 3. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. DOI 10.31652/3041-1017-2024(3)-07. Достъпен на: <https://intranet.vspu.edu.ua/eduarts/index.php/journal/article/view/39>.

ШЕВЧЕНКО, Людмила Станіславівна, УМАНЕЦЬ, Володимир Олександрович и РОЗПУТНЯ, Богдан Миколайович, 2024. ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ. *Електронне наукове фахове видання "ВІДКРИТЕ ОСВІТНІЙ Е-СЕРЕДОВИЩЕ СУЧАСНОГО УНІВЕРСИТЕТУ"*. 29 Април 2024. бр. 16, с. 229–239. DOI 10.28925/2414-0325.2024.1615.

ĀBOLIŅA, Anda, MEŽINSKA, Silvija и ĻUBKINA, Velta, 2024. THE APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS IN HIGHER EDUCATION: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES. *SOCIETY. INTEGRATION. EDUCATION. Proceedings of the International Scientific Conference*. 22 Маї 2024. м. 1, с. 57–71. DOI 10.17770/sie2024vol1.7844.

ALFAYEZ, Abdulaziz A., RASOOL, Akhtar, ALFAYEZ, Abdulaziz A. и RASOOL, Akhtar, 2024. Use of AI in the Curriculum Development of Transnational Higher Education. <https://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/979-8-3693-7016-2.ch019> [онлайн]. 15 Ноември 2024. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. Достъпен на: <https://www.igi-global.com/gateway/chapter/www.igi-global.com/gateway/chapter/361851use-of-ai-in-the-curriculum-development-of-transnational-higher-education>.

AN, Qiran, 2024. Research on the training of interior design professionals under AI empowerment. *Adult and Higher Education*. 6 Маї 2024. м. 6, бр. 4, с. 8–14. DOI 10.23977/aduhe.2024.060402.

ASFOUR, Omar, 2024. How Artificial Intelligence Could Affect the Future of Architectural Design Education. *Resourceedings*. 30 Септем-

ври 2024. м. 4, бр. 2, с. 01–05. DOI 10.21625/resourceedings.v4i2.1113.

BARTLETT, Kristin A. и CAMBA, Jorge D., 2024. Generative Artificial Intelligence in Product Design Education: Navigating Concerns of Originality and Ethics. . *Mapm* 2024. [Прегледан на 18 Марм 2024]. DOI 10.9781/ijimai.2024.02.006. Достъпен на: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/16205>.

BLINOVA, M. и MOLODCHA, M., 2024. ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЙКТУВАННІ ДЛЯ СТУДЕНТІВ-АРХІТЕКТОРІВ. *Municipal economy of cities*. 7 Юни 2024. м. 3, бр. 184, с. 53–58. DOI 10.33042/2522-1809-2024-3-184-53-58.

CHOI, Chi Kwon, 2024. A Study on the Collaboration-Based Creative Process between Artificial Intel ligence and Human Designer for Design Creativity Education. *Design Research*. Децември 2024. м. 9, бр. 4, с. 412–421. DOI 10.46248/kidrs.2024.4.412.

FATHONI, Ahmad Faisal Choiril Anam, 2023. Leveraging Generative AI Solutions in Art and Design Education: Bridging Sustainable Creativity and Fostering Academic Integrity for Innovative Society. *E3S Web of Conferences*. 2023. м. 426, с. 01102. DOI 10.1051/e3sconf/202342601102.

FLECHTNER, Rahel и STANKOWSKI, Aeneas, 2023. AI Is Not a Wildcard: Challenges for Integrating AI into the Design Curriculum. В : *Proceedings of the 5th Annual Symposium on HCI Education*. Hamburg Germany : ACM. 28 Април 2023. с. 72–77. [Прегледан на 17 Ноември 2024]. ISBN 9798400707377. Достъпен на: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3587399.3587410>.

FLEISCHMANN, Katja, 2024. Making the case for introducing generative artificial intelligence (AI) into design curricula. *Art, Design & Communication in Higher Education*. 1 Октомври 2024. м. 23, бр. Thriving Futures: Papers from The Australian Council of University Art&Design Schools, с. 187–207. DOI 10.1386/adch_00088_1.

GAMEIL, Ahmed, YOUNES, Salwa и ELHEBARY, Rehab, 2024. The Utilization of Artificial Intelligence Applications as An Approach in Constructing the Design Process, Considering the Overlap of Perceptual Design Concepts. *Journal of Design Sciences and Applied Arts*. 1 Януари 2024. м. 5, бр. 1, с. 210–220. DOI 10.21608/jdsaa.2023.218869.1293.

GAO, Weiyue, MEI, Yihan, DUH, Henry u ZHOU, Zhibin, 2024. Envisioning the incorporation of Generative Artificial Intelligence into future product design education: Insights from practitioners, educators, and students. *The Design Journal*. 7 Декември 2024. [Прегледан на 25 Февруари 2025]. Достъпен на: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14606925.2024.2435703world>.

GÜNAYDIN, Cansu, KASALI, Altuğ u DOĞAN, Fehmi, 2024. Artificial Intelligence as a Pedagogical Tool for Architectural Design Education. *Journal of Design Studio*. 20 Декември 2024. т. 6, бр. 2, с. 219–229. DOI 10.46474/jds.1533480.

HAFIZ, Dalia, 2024. Shaping Tomorrow: The Impact of AI on Architectural History and Interior Design Education. *EVOLUTIONARY STUDIES IN IMAGINATIVE CULTURE*. 17 Септември 2024. с. 357–367. DOI 10.70082/esiculture.vi.1052.

HASHEM, Ola Ali u HAKEEM, Moukid Badie, 2024. Design Education Methodology Using AI. *Journal of Art, Design and Music*. 5 Февруари 2024. т. 3, бр. 1. [Прегледан на 9 Ноември 2024]. DOI 10.55554/2785-9649.1030. Достъпен на: <https://www.jadm.eg.net/journal/vol3/iss1/11>.

HONG, Sung-Keun, PARK, Chong-Ku, LEE, Keun-Hye u AN, Eun-Hi, 2024. A Case Study on Architectural Design Education for Lower-Year University Students Using Generative AI. *한국실내디자인학회 논문집*. Октомври 2024. т. 33, бр. 5, с. 57–66. DOI 10.14774/JKIID.2024.33.5.057.

HUAPAYA, Enma Sofía Reeves, CHUCOS, Gilmer Lazo, SOSA, Efraín Parillo u MEZA, Melva Iparraguirre, 2025. Disruptive technologies in the university curriculum: use of artificial intelligence. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. 1 Февруари 2025. т. 14, бр. 1, с. 671–681. DOI 10.11591/ijere.v14i1.30450.

HUTSON, James u COTRONEO, Peter, 2023. Generative AI tools in art education: Exploring prompt engineering and iterative processes for enhanced creativity. *Metaverse*. 5 Юни 2023. т. 4, бр. 1, с. 14. DOI 10.54517/m.v4i1.2164.

HUTSON, James, LIVELY, Jason, ROBERTSON, Bryan, COTRONEO, Peter u LANG, Martin, 2024. Pedagogical Paradigm Shift: Reimagining

Art and Design Education. В : HUTSON, James, LIVELY, Jason, ROBERTSON, Bryan, COTRONEO, Peter u LANG, Martin (ред.), *Creative Convergence: The AI Renaissance in Art and Design*. Cham : Springer Nature Switzerland. с. 87–100. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. ISBN 978-3-031-45127-0. Достъпен на: https://doi.org/10.1007/978-3-031-45127-0_4.

IDELBI, Yamen, 2024. *Artificial Intelligence Role in Advancing the Design Education Process*. 24 Септември 2024. Research Square. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. Достъпен на: <https://www.researchsquare.com/article/rs-5102946/v1>.

JUNG, Euitay u JO, Sunok, 2024. Case Study on the Use of Generative AI Tools in Design Class. *Journal of Art & Design Research*. Декември 2024. т. 27, бр. 2, с. 151–161. DOI 10.59386/jadr.2024.27.2.151.

KALENDEROĞLU, Sinem Çınar u DEMİRÖZ, Melek, 2024. Integrating Text-to-Image AI in Architectural Design Education: Analytical Perspectives from a Studio Experience. *Journal of Design Studio*. 20 Декември 2024. т. 6, бр. 2, с. 247–258. DOI 10.46474/jds.1526771.

KHOGALI, Hind Abdelmoneim, 2024. The Effect of Applying Artificial Intelligence in Architecture College Developing Design Process. *Journal of Sustainable Development*. 24 Юни 2024. т. 17, бр. 4, с. p35. DOI 10.5539/jsd.v17n4p35.

LÓPEZ-FORNIÉS, Ignacio u ASIÓN-SUÑER, Laura, 2023. Potenciando la Creatividad en Diseño Industrial a través de la Inteligencia Artificial: Estudio sobre la cocreación hombre-máquina - [Enhancing Industrial Design Creativity through Artificial Intelligence: Insights from a study on human-machine co-creation]. В : *Innovación educativa en los tiempos de la inteligencia artificial*. Zaragoza, Spain : Servicio de Publicaciones Universidad. 2023. [Прегледан на 17 Ноември 2024]. Достъпен на: <https://zaguan.unizar.es/record/132004>

LU, Xiaofei u JIA, Silu. The Influence and Transformation of Artificial Intelligence on Industrial Design Education.

LU, Xiaofei u JIA, Silu, 2019. The Influence and Transformation of Artificial Intelligence on Industrial Design Education. В : *International Conference on Social Science and Education Research*. Francis Academic Press, UK. 2019. с. 88–93.

MANSOUR, Nesrine, 2024. *Redefining Architectural Pedagogy: Navigating the Integration of Midjourney AI in Design Education*. [Прегледан на 24 Февруари 2025]. Достъпен на: <https://www.acsa-arch.org/chapter/redefining-architectural-pedagogy-navigating-the-integration-of-midjourney-ai-in-design-education/>.

MCCARDLE, J. R., 2002. The Challenge of Integrating AI & Smart Technology in Design Education. *International Journal of Technology and Design Education*. Януари 2002. м. 12, бр. 1, с. 59–76. DOI 10.1023/A:1013089404168.

MOHANDAS, Lakshmy u MENTZER, Nathan, 2024. Students' Perception and Use of AI Tools in a First-Year Design Thinking Course. В : *2024 ASEE Annual Conference & Exposition*. 23 Юни 2024. [Прегледан на 24 Февруари 2025]. Достъпен на: <https://peer.asee.org/students-perception-and-use-of-ai-tools-in-a-first-year-design-thinking-course>.

MUJI, Shkelqim, SVENSSON, Erica u FARAON, Montathar, 2023. Engaging With Artificial Intelligence in Graphic Design Education. В : *2023 5th International Workshop on Artificial Intelligence and Education (WAIE)*. Септември 2023. с. 31–37. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. Достъпен на: <https://ieeexplore.ieee.org/document/10496981>.

NAGAPUSHPA, B. M., KANCHANA, P. u MONISH, P., 2024. Revolutionizing Art and Design through AI: Balancing Innovation, Ethics, and Future Preparedness – IJSREM. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*. Ноември 2024. м. 08, бр. 11. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. DOI 10.55041/IJSREM38443. Достъпен на: <https://ijsrem.com/download/revolutionizing-art-and-design-through-ai-balancing-innovation-ethics-and-future-preparedness/>.

OJHA, Bhawna, AGRAWAL, Arun u ARYA, Aniket, 2025. Artificial Intelligence Integration in Higher Education. В : *Adopting Artificial Intelligence Tools in Higher Education*. CRC Press. ISBN 978-1-00-346931-5.

PAPACHRISTOS, Eleftherios, INAL, Yavuz, MONLLAÓ, Carlos Vicient, JOHANSEN, Eivind Arnstein u HERMANSEN, Mari, 2024. Integrating AI into Design Ideation: Assessing ChatGPT's Role in Human-Centered Design Education. . 24 Маї 2024. [Прегледан на 24 Февруари 2025]. DOI 10.36227/techrxiv.171656320.09963657/v1. Достъпен на: <https://www.authorea.com/users/783552/articles/946691-integrating-ai-into-design-ideation-assessing-chatgpt-s-role-in-human-centered-design-education?commit=0393463f292c744b2f393f9f4ae5ec079945b361>.

POLEAC, Dalia, 2024. Design Thinking with AI. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*. 1 Юни 2024. м. 18, бр. 1, с. 2891–2900. DOI 10.2478/picbe-2024-0240.

SAMAD, A., IZANI, M., RAZAK, A. u ROSLI, M., 2024. Enhancing Creative Design: Integrating Artificial Intelligence into Interior Design Education at the University of Sharjah. В : *2024 International Visualization, Informatics and Technology Conference (IVIT)*. Август 2024. с. 63–70. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. Достъпен на: <https://ieeexplore.ieee.org/document/10692963>.

SIMS, Atticus, 2024. *From Creation to Curriculum: Examining the role of generative AI in Arts Universities*. 21 Декември 2024. arXiv. arXiv:2412.16531. [Прегледан на 23 Февруари 2025]. Достъпен на: <http://arxiv.org/abs/2412.16531>.

TAHSIN, Muhammad u AZZAHRA, Putri Latiffa, 2024. Penerapan Kecerdasan Buatan untuk Meningkatkan Pembelajaran Desain Logo dalam Industri Kreatif. *Design Journal*. 4 Януари 2024. м. 2, бр. 1, с. 23–32. DOI 10.58477/dj.v2i1.163.

TONG, Hakan, TÜREL, Ahmet, ŞENKAL, Habibe, ERGUN, S. Feyza Yagci, GÜZELCI, Orkan Zeynel u ALAÇAM, Sema, 2023. Can AI Function As A New Mode of Sketching: A Teaching Experiment with Freshman. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*. 25 Септември 2023. м. 18, бр. 18, с. 234–248. DOI 10.3991/ijet.v18i18.42603.

WU, Jiati, 2024. Research on the Application of Artificial Intelligence in Design Courses: -- Take the Scene Application of "Knowledge, Analysis and Example". *Highlights in Science, Engineering and Technology*. 15 Декември 2024. м. 122, с. 123–135. DOI 10.54097/xm3gdb81.

ZAILUDDIN, Mohd Firdaus Naif Omran, HARUN, Nik Ashri Nik, RAHIM, Haris Abadi Abdul, KAMARUZAMAN, Azmul Fadhli, BERAHIM, Muhammad Hawari, HARUN, Mohd Hilmi u IBRAHIM, Yuhanis, 2024. Redefining creative education: a case study analysis of AI in design courses. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*. 14 Юни 2024. м. 17, бр. 2, с. 282–296. DOI 10.1108/JRIT-01-2024-0019. world.

ПРИМЕРИ ЗА НЕИНВАЗИВНИ И МИКРОИНВАЗИВНИ АНАЛИТИЧНИ ПОДХОДИ, ПРИЛОЖЕНИ ПРИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКО ИЗСЛЕДВАНЕ НА МАСЛЕНА КАРТИНА ОТ НАЧАЛОТО НА 20.ВЕК

гл. ас. д-р Екатерина Венциславова Стоянова-Джамбазова, Национална художествена академия, София

Увод

Кратка информация за картината и художника

Обект на настоящото технологично изследване е маслена картина на художника Карл Бергмюлер, датираща от началото на 20.век. Произведението представлява класическа живопис върху платно, изобразяваща портрет на мъж (Фиг. 1). Картината е с размери 130.2 на 74 см и е собственост на ХГ „Илия Бешков“ гр. Плевен.

Карл Бергмюлер е немски художник-живописец, творил в края на 19. и началото на 20.век. Бивайки повлиян от различните художествени тенденции в Европа, характерни за този период – импресионизъм, модернизъм и символизъм, Бергмюлер включва елементи от всички тях в своето творчество.

Аналитични методи, използвани при технологичното изследване на картината

Технологическото изследване на картината е проведено с използването на следните неинвазивни и микроинвазивни аналитични техники: (1) микрохимичен анализ, (2) неинвазивна инфрачервена спектроскопия с преобразуване на Фурие (ИЧ-ФТ спектроскопия) и (3) оптична микроскопия. Приложението на изброените подходи даде възможност да се идентифицират (1) пигментите от живописния слой, (2) грундът, (3) видът на нишките в платното на картината, както и (4) използваният лак.

Микрохимични реакции за доказване на пигменти

Микрохимичните реакции представляват утвърдена техника за идентифициране на пигменти в живописния слой. За провеждането им е необходимо разтваряне на

пробата в киселина, след което върху получения киселинен разтвор се провеждат химични реакции за установяване на йонния му състав. Цветът на пробата и информацията за йоните в състава ѝ дават основание да се направи извод за вида на използвания пигмент. В България този подход е описан от Н. Ненов (1984). Микрохимичният анализ за определяне на пигменти притежава немалко предимства – той е бърз, точен и достъпен. Типичен пример за приложението на този метод при определянето на пигменти от живописен слой на произведения на изкуството е използването на микрохимични реакции за доказване на пигменти от живописен слой, проведено паралелно с рентгено-флуоресцентен анализ (Kalsbeek 2005).

Анализ с помощта на неинвазивна ИЧ-ФТ спектроскопия за установяване вида на използваните лак и грунд

Техниката ИЧ-ФТ се основава на трептенето на химичните връзки, което дава информация за вида и състава на пробите, независимо от техния произход. Методът позволява бърз анализ, който не изисква специфична пробоподготовка и е негеструктивен по отношение на пробата. В последно време техниката на отслабено пълно вътрешно отражение (ATR, от англ.ез. – attenuated total reflectance) и отражателната неинвазивна техника на анализ (от англ.ез. – reflectance) намират все по-широко приложение с цел да се намали количеството проба, необходимо за провеждане на анализа и да се сведе до минимум инвазивното вземане на проба, което е от изключително голямо значение при изследването на материали от произведения на изкуството (Kendix et al. 2009; Vetter, Schreiner 2011; Rampazzi et al. 2017). Камо примери за приложението на неинвазивен ИЧ-ФТ анализ на обекти с културна стойност може да се посочат следните: изследване на текстилни влакна (Peets et al. 2019), свързватели в живописен слой на ръкописи с илюстрации (Nodari, Ricciardi 2019) и картини (Rubinovitz 2022).

Методи, използвани за определяне на текстилни влакна



Фиг. 1. Фотография на картината (фотография: Анатоли Петров)

Видът на текстилните нишки от платното на картината е определен с използването на два от класическите методи за идентифициране на текстилни влакна: (1) оптична микроскопия и (2) химични реакции със специфични реактиви.

Оптична микроскопия

Оптичната микроскопия представлява инструментален метод, който широко се прилага при идентифицирането на текстилни влакна. Погледнати под оптичен микроскоп, естествените нишки като памук, вълна и коприна, притежават характерни особености. Микроскопското наблюдение на нишки изисква поставянето на тънко влакно между предметно и покривно стъкло в капка вода или течен парафин. При памучните нишки се забелязват характерни спирални усуквания, при вълнените – техните слоеве – епидермис, кора и сърцевина, ленените и конопените влакна притежават подобна на бамбук структура с видими напречни клетки, а копринените нишки са изключително тънки. Синтетичните влакна лесно могат да се разграничат от естествените. Изкуствената коприна например притежава съвършено гладки нишки, които се отличават от всички влакна с естествен произход (McCrone 1994; Peacock 1996; Perry 1985; Ryder 1985).

Химични реакции

Най-често използваните химични реакции за определяне вида на нишките са следните: (1) реакция с реактив на Херцберг; (2) реакция с флороглуцинол и (3) нинхидринова реакция.

Реактивът на Херцберг (известен още като хлорцинк-йод) се получава след приготвяне на два отделни разтвора (означени като разтвор А и разтвор В), които след получаването си се смесват. Разтвор А представлява 20 g цинков дихлорид, разтворен в 10 ml дестилирана вода, а разтвор В – 2,1 g калиев йодид и 0,1 g йод на перли, разтворени в 5 ml дестилирана вода. Реактивът на Херцберг има свойството да оцветява всички растителни влакна, богати на лигнин (юта, лен, коноп), в жълто, а тези с ниско съдържание на лигнин (памук) се багрят от реактива в синьо или лилаво-чер-

вено (Herzberg 1932).

За приготвянето на флороглуциноловия реактив е необходимо да се разтвори 1 g флороглуцинол в смес от 50 ml метанол, 50 ml концентрирана HCl и 50 ml вода. Този реактив оцветява в червено нишки, съдържащи лигнин, като например лен, коноп и юта, като интензивността на червеното оцветяване зависи количеството лигнин в пробата. Бедните на лигнин влакна, към които спада памукът, придобиват бледожълто оцветяване или остават безцветни (Kostadinovska 2016; Graff 1940).

Нинхидриновият тест се провежда с цел установяване присъствие на амини или алфа-аминокиселини в пробата. При положителен резултат на теста се наблюдава наситено синьо оцветяване (Friedman 2004). Тази реакция е успешно приложена за доказване на нишки с белтъчен произход (Kerr 2011).

Материали и методи

Микрохимичният анализ, извършван с цел определяне вида на пигменти от живописния слой, включва провеждане на качествени химични реакции, които дават информация за йонния състав на пробите. В описания анализ са използвани реактивите калиев ферицианид (*Merck*), калиев йодид (*Химспектър*), бензидин (*Fluka*) и амониев молибдат (*Химспектър*).

Недеструктивният ИЧ-ФТ анализ е осъществен с помощта преносим ИЧ-ФТ спектрометър *Bruker Alpha II* при отражателна техника на анализ в областта 4000-600 cm^{-1} при резолюция 2 cm^{-1} и акумулиране на 128 скана. Като референтен спектър е използвано огледало със златно покритие.

Текстилните влакна в платното на картината са идентифицирани с използването на два аналитични подхода: (1) наблюдение под оптичен микроскоп и (2) химична реакция с реактива флороглуцинол. Микроскопското наблюдение е проведено с използването на оптичен микроскоп *Amplival Pol* с общо увеличение 312.5 пъти. Флороглуциноловият реактив е приготвен чрез разтваряне на 1 g флороглуцинол (*loba chemie fischamend*) в смес от 50 ml метанол, 50 ml концентрирана HCl и 50 ml дестилирана вода.

Резултати и дискусия

Микрохимичен анализ за установяване на използваните пигменти

В хода на това изследване от обекта са взети няколко микропроби които са подложени на химичен анализ с цел установяване на техния йонен състав. Информацията за йонния състав на пробата, заедно с нейния цвят, дава възможност да се направи извод за вида на използвания пигмент. Анализът се провежда на два етапа: (1) разтваряне на пробата в 3 N азотна киселина и (2) третиране на възникналия киселинен разтвор със специфичен реактив. И двете стъпки са съпроводени с протичане на характерни химични реакции – възникване на оцветяване или обезцветяване на пробата, образуване на утайка или на мехурчета газ.

Първата микропроба представлява бял пигмент. След третирането на част от нея с азотна киселина, тя се разтваря напълно. Предвид, че това поведение е типично за пигмента оловна бяла, към получения киселинен разтвор се добавят няколко капки калиев йодид. Протича реакцията „златен дъжд“, която потвърждава наличието на оловни катиони (Pb^{2+}) в пробата, следователно използваният пигмент е оловна бяла.

Следващата микропроба е взета с цел установяване на червения пигмент. Нейната ограничена разтворимост в азотна киселина в комбинация с топлия нюанс на цвета ѝ дават основание да се приеме, че пигментът в пробата е охра. Затова към получения киселинен разтвор се добавят две капки калиев фeroцианид, при което възниква наситено синьо оцветяване. Протеклата реакция представлява положителен тест за присъствие на железни катиони (Fe^{2+}) и позволява да се направи извод, че използваният пигмент е охра.

Последната микро проба представлява проба от черния пигмент във фона. При на капването ѝ с азотна киселина тя показва известна разтворимост, което е характерно за животинските черни (костна черна и слонова кост). Поради факта, че животинските черни пигменти съдържат фосфатни аниони (PO_4^{2-}), киселинният разтвор на пробата се подлага на тест за наличие на този вид аниони, който включва прехвър-

ляне на разтвора върху филтърна хартия, добавяне на амониев молибдат и бензидин и излагане на действието на амонячни пари. В резултат хартията придобива тъмно синьо оцветяване, което означава, че в пробата присъстват фосфатни йони и следователно черният пигмент от фона представлява животинска черна .

Резултатите от проведените микрохимични реакции са представени в Таблица 1.

Проба	Описание	Идентифицирани йони	Пигмент
1	Бял пигмент	Pb^{2+}	Оловна бяла
2	Червен пигмент	Fe^{2+}	Червена охра
3	Черен пигмент	PO_4^{2-}	Костна черна

Табл. 1 Анализирани проби и получени резултати

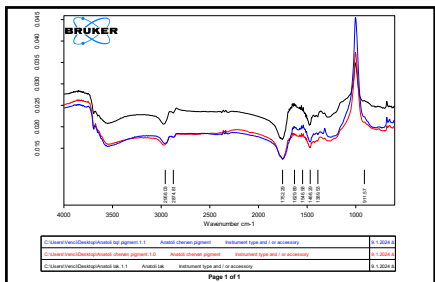
ИЧ-ФТ спектроскопия

В хода на проведеното изследване методът ИЧ-ФТ спектроскопия е използван за установяване вида на използваните в картината грунд и лак. С помощта на преносим ИЧ-ФТ спектрометър от повърхността на картината са измерени няколко ИЧ-ФТ спектъра при неинвазивна отражателна техника на анализ. Въз основа на проведения ИЧ-анализ и сравняването на измерените спектри с тези на набор референтни материали, изготвени и заснети на спектрометър *Bruker Alpha II*, е установено, че всички измерени спектри – „бял пигмент“, „червен пигмент“ и „лак“, изглеждат по изключително сходен начин и притежават сигнали при 2958, 2875, 1752, 1630, 1547, 1468, 1390, 1003 и 912 cm^{-1} , които са индикация за наличие на смола и каолинит (Табл. 2, Фиг. 2).

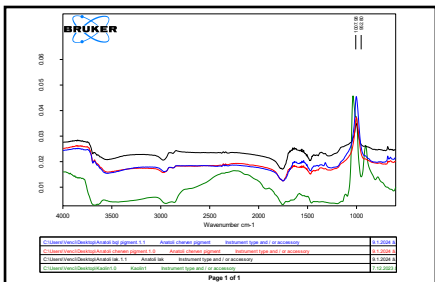
Табл. 2 Изследвани проби и идентифицирани материали с помощта на ИЧ-ФТ спектроскопия

Проба	Идентифицирани материали	Характеристични честоти, cm^{-1}
Бял пигмент	Тритерпенова смола	2933, 2862, 1706, 1453, 1379
Червен пигмент	(дамара)	
Лак	Каолинит	1003, 912

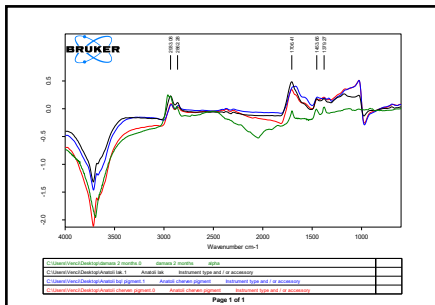
Табл. 2 Изследвани проби и идентифицирани материали с помощта на ИЧ-ФТ спектроскопия



Фиг. 2 ИЧ спектри на пробите “бял пигмент” (в синьо), “червен пигмент” (в червено) и “лак” (в черно) в областта 4000-600 см⁻¹ при отражателна техника на анализ – сравнение.



Фиг. 3 ИЧ спектри на пробите “бял пигмент” (в синьо), “червен пигмент” (в червено) и “лак” (в черно) в областта 4000-600 см⁻¹ при отражателна техника на анализ, сравнени със спектр на референтен материал каолинит (в зелено).



Фиг. 4 ИЧ спектри на пробите “бял пигмент” (в синьо), “червен пигмент” (в червено) и “лак” (в черно) в областта 4000-600 см⁻¹ при отражателна техника на анализ, сравнени със спектр на референтен материал дамара (в зелено). Спектърът е трансформиран с корекция на Крьониг (ККТ).

При сравнение на спектрите със спектр на референтен материал каолинит се открива съвпадение на характеристикните сигнали за материала и следователно може да се приеме, че използваният грунд е на основата на този материал (Табл. 2, Фиг. 3).

С цел определяне на смолата в лака спектрите са трансформирани в индекс на абсорбция по алгоритъма на Кримерс-Крониг, включен в софтуера OPUS. След тази трансформация спектрите се доближават значително до спектъра на референтна смола дамара, спектрът, на която също е подложен на въпросната трансформация (Табл. 2, Фиг. 4). В резултат може да се счита, че в картината е използван лак от смолата дамара.

Аналитични подходи, използвани за установяване вида на нишките от платното

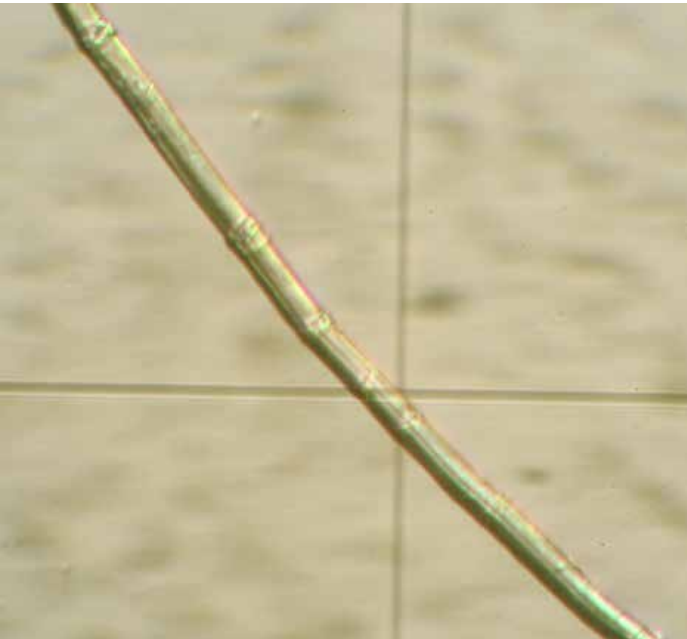
Идентифицирането на нишките, изграждащи платното на картината, е проведено с помощта на микроскопско наблюдение и химична реакция с флороглуцинол. При наблюдение на част от нишка от платното се установява, че тя е тънка и права с ясно изразени напречни клетки, което е типично за ленените нишки (Фиг. 5 и 6).

Химичният тест с флороглуцинолов реактив представлява на капване на микропроба от нишка с реактива флороглуцинол, при което пробата придобива бледочервено оцветяване. Отчетеният резултат е индикация за известно съдържание на лигнин в нишките, което означава, че по всяка вероятност те са ленени. Предвид по-високото съдържание на лигнин в нишките от коноп и юта в сравнение със съдържанието на лигнин в ленените влакна при обработване с флороглуцинолов реактив те биха придобили интензивночервено оцветяване.

Заклучение

Проведено е задълбочено технологическо изследване на маслена картина от началото на 20.век на немския художник Карл Бергмюлер. Идентифицираните пигменти от живописния слой и грунда, използваният лак и вида

на нишките в състава на платното на картината дават детайлна информация за използваните материали в производението. Благодарение на неинвазивния и микроинвазивния характер на всички приложени при настоящия анализ техники, вземането на проби от картината и следователно рискът от увреждане на производението беше минимален.



Фиг. 5 Наблюдение на нишка от платното под оптичен микроскоп

Фиг. 6 Наблюдение на референтна ленена нишка под оптичен микроскоп

Библиография

НЕНОВ, Недялко, 1984. *Практикум по химични проблеми в консервацията: Уч. помагало [за студентите от ВИИИ Н. Павлович]*. София: Наука и изкуство.

FRIEDMAN, Mendel, 2004. Applications of the Ninhydrin Reaction for Analysis of Amino Acids, Peptides, and Proteins to Agricultural and Biomedical Sciences. *Journal of Agricultural and Food Chemistry*. Online. 1 February 2004. Vol. 52, no. 3, p. 385–406. DOI 10.1021/jf030490p. [Accessed 3 March 2024].

GRAFF, John Henry, 1940. *A Color Atlas for Fiber Identification*. Institute of Paper Chemistry. Google-Books-ID: KDBDnQEACAAJ.

HERZBERG, Wilhelm, 1932. *Papierprüfung; eine Anleitung zum Untersuchen von Papier*. Berlin: J. Springer.

KALSBECK, Nicoline, 2005. Identification of Synthetic Organic Pigments by Characteristic Colour Reactions. *Studies in Conservation*. Online. 1 September 2005. Vol. 50, no. 3, p. 205–229. DOI 10.1179/sic.2005.50.3.205. [Accessed 3 March 2024].

KENDIX, Elsebeth L., PRATI, Silvia, JOSEPH, Edith, SCIUTTO, Giorgia and MAZZEO, Rocco, 2009. ATR and transmission analysis of pigments by means of far infrared spectroscopy. *Analytical and Bioanalytical Chemistry*. June 2009. Vol. 394, no. 4, p. 1023–1032. DOI 10.1007/s00216-009-2691-2.

KERR, Nancy, 1995. Advantages and Limitations of the Ninhydrin Test for Analysis of Historic Wool Fibers. *MRS Online Proceedings Library (OPL)*. Online. January 1995. Vol. 352, p. 233. DOI 10.1557/PROC-352-233. [Accessed 5 March 2024].

KOSTADINOVSKA, Maja, SPIROVSKA, Zorica Jakovleska and TAYLOR, Travis, 2016. A procedure for identifying cellulose fibers in paper artifacts. In: *The 4th International Virtual Conference on Advanced Scientific Results*. Online. 10 July 2016. p. 156–162. ISBN 1339-9071. DOI 10.18638/scieconf.2016.4.1.335. [Accessed March 2024].

MCCRONE, Walter C., 1994. Polarized Light Microscopy in Conservation: A Personal Perspective. *Journal of the American Institute for*

Conservation. Online. 1 January 1994. Vol. 33, no. 2, p. 101–114. DOI 10.1179/019713694806124757. [Accessed 3 March 2024].

NODARI, Luca and RICCARDI, Paola, 2019. Non-invasive identification of paint binders in illuminated manuscripts by ER-FTIR spectroscopy: a systematic study of the influence of different pigments on the binders' characteristic spectral features. *Heritage Science*, February 2019, 7, article number 7. DOI <https://doi.org/10.1186/s40494-019-0249-y>.

PEACOCK, E. E., 1996. Biodegradation and characterization of water-degraded archaeological textiles created for conservation research. *International Biodeterioration & Biodegradation*. Online. 1 January 1996. Vol. 38, no. 1, p. 49–59. DOI 10.1016/S0964-8305(96)00023-6. [Accessed 3 March 2024].

PEETS, Pilleriin, KAUPMEES, Karl, VAHUR, Signe and LEITO, Ivo, 2019. Reflectance FT-IR spectroscopy as a viable option for textile fiber identification. *Heritage Science*. Online. 15 November 2019. Vol. 7, no. 1, p. 93. DOI 10.1186/s40494-019-0337-z. [Accessed 3 March 2024].

PERRY, D. R., APPLEYARD, H. M., CARTRIDGE, G., COBB, P. G. W., COOP, G. E., LOMAS, B., RITCHIE, G. G., TAYLOR, C., WELCH, M. J. and FARNFIELD, C. A., 1985. *Identification of textile materials / D.R. Perry (Editor); H.M. Appleyard (Editor); G. Cartridge (Editor); P.G.W. Cobb (Editor); G.E. Coop (Editor); B. Lomas (Editor); G.G. Ritchie (Editor); C. Taylor (Editor); M.J. Welch (Editor); C.A. Farnfield (Editor)*. 7th ed., repr.corrections. Manchester (United Kingdom): Textile Institute. ISBN 978-0-900739-18-7.

RAMPAZZI, Laura, BRUNELLO, Valentina, CORTI, Cristina and LISSONI, Elena, 2017. Non-invasive techniques for revealing the palette of the Romantic painter Francesco Hayez. *Spectrochimica Acta Part A: Molecular and Biomolecular Spectroscopy*. Online. 5 April 2017. Vol. 176, p. 142–154. DOI 10.1016/j.saa.2017.01.011. [Accessed 4 March 2024].

RUBINOVITZ, Ron, 2022. Scientific Analysis of Fine Art with FTIR. *Thermo Fisher scientific*. Online. Available from: <https://www.thermofisher.com/blog/materials/scientific-analysis-of-fine-art-with-ftir>.

RYDER, M. L. and GABRA-SANDERS, Thea, 1985. The Application of Microscopy to Textile History. *Textile History*. Online. 1 January 1985. Vol. 16, no. 2, p. 123-140. DOI 10.1179/004049685793701061. [Accessed 4 March 2024].

VETTER, Wilfried and SCHREINER, Manfred, 2011. Characterization of Pigment-Binding Media Systems-Comparison of Non-Invasive In-Situ Reflection FTIR with Transmission FTIR Microscopy. *e-PRESERVATIONScience*. Online. 2011. No. 8, p. 10–22. Available from: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID: 40423885>.

АНАЛИЗ НА ХУДОЖЕСТВЕНИТЕ СТИЛОВЕ В КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ

ас. Емил Димитров Груев, Национална художествена академия, София

1. Определение за визуален стил при игрите

Визуалният стил на една компютърна игра е художествената посока, по която се оформя и представя играта. Стилът се определя от множество фактори, например жанра, техническите параметри, желаната атмосфера, която играта цели да придаде, както и целевата аудитория. Определени художествени стилове игри са по-подходящи за една възрастова група от други. В зависимост от тези фактори към изработката на играта може да бъде подхотено в реалистичен стил или стилизиран похват. Обикновено за визуалния стил на играта е отговорен арт директорът и главните художници на проекта. „Всеки разумен творчески процес върви от общото към частното. Без ясна цялостна идея детайлите не могат от само себе си да изградят пълнотата. Но те са важен акцент, тяхното negliжиране би било грешка“ (Гайтанджиева, Р. с. 13, 2022). Стилът се изгражда чрез избора на цвят, форми и композиционни решения, които интегрират всички визуални елементи. Това включва героите, околна среда, анимации, интерфейс и менюта. По този начин се създава един цялостен художествен стил, който допълва историята, оформя атмосферата и улеснява ориентацията на играча в игровия свят.

В света на компютърните игри визуалният стил представлява не само начинът, по който изглежда играта, а цялостната художествена посока, която оформя нейния дух и характер. Стилът е израз на творческата визия на разработчиците, която се проявява чрез внимателно подбиране на визуалните елементи. Това определя към коя аудитория се насочва игра. Дали е за играчи, които предпочитат реализъм или за тези, които се вълнуват от стилизираните артистично-изпълнени проекти.

2. Видове визуални стилове

През последните десетилетия визуалните стилове в

игрите претърпяват значителна еволюция. От първите пикселизирани графики през 70-те и 80-те години до появата на 3D графиката през 90-те години разработчиците са експериментирали с различни подходи. С развитието на технологиите стремежът към реализъм се превръща в основна тенденция, но и паралелно с това се развиват и стилизираните и минималистичните подходи, които дават възможност на творците да изразят по-смели и иновативни идеи. Днес можем да срещнем игрови заглавия, изпълнени в напълно реалистичен стил, изцяло анимационен или дори абстрактен стил. Въпреки че не е възможно да направим определение на всеки визуален стил при компютърните игри, можем да ги подредим по някои основни черти, които са ключови в зависимост от тяхното влияние над зрителя и художествено изпълнение.

2.1. Хиперреализъм

Хиперреализъм във видео игрите е художествен стил, който се стреми да пресъздаде визуалния свят с изключителна детайлност, надхвърляйки традиционния реализъм. Този подход не просто имитира реалността, а я интерпретира и подчертава, като се фокусира върху всеки нюанс – от текстурата на кожата и материалите на обектите до фините отблясъци и отражения на светлината в околната среда.

В основата си хиперреализмът използва усъвършенствани техники за моделиране, текстуриране и осветление, които позволяват на разработчиците да създават изображения, близки до фотографски репродукции на реалния свят. Използването на висококачествени 3D-модели, комплексни шейдъри и динамично осветление водят до създаване на визуални ефекти, които засилват усещането за потапяне в играта, както и за автентичност.

Хиперреализмът не се ограничава само до детайлното пресъздаване на физически характеристики, а често включва и елементи на визуално преувеличение, които целят да засилят емоционалното въздействие върху играча. Например може да се наблюдава изключително внимание към детайлите при изобразяването на лица и емоции, което позволява на героите да изглеждат почти живи и изразителни, или до силно разра-

ботени и наситени околни среди, които подчертават драматичността на сцената. Този стил обикновено се използва в игри, в които разработчиците искат да предадат чувство у играча, че сякаш се потопя в свят изцяло подобен на реалния. Това може да са жанрове игри като симулатори, екшън игри, шутъри от първо лице или игри с отворени светове. В същото време заради високите технически изисквания хиперреализмът обикновено се среща при проекти на по-големи студия, които разполагат с необходимите ресурси за постигането на такава визуална прецизност.

Хиперреализмът във видео игрите представлява съчетание на техническо съвършенство и художествена интерпретация, което позволява да се създаде визуално изживяване, надминаващо обикновеното възпроизвеждане на реалността и предоставящо на играчите една почти магическа степен на потапяне в света на играта.

2.2. Реалистичен стил

Реализмът се опитва да наподобява възможно най-много реалния свят, който включва героите, обектите и околната среда в компютърните игри. Но не е задължително да ги има в реалния свят, те трябва да бъдат представени така сякаш съществуват в него. Например повечето популярни състезателни игри използват този стил, защото се смята че играчите искат да карат истински коли, а не само въображаеми превозни средства. Също така реализмът се използва при разказване на истории, при емоционално въздействие върху играча или при асоциация с главния герой. Това важи и за шутъри от първо лице, спортни игри, симулатори и игри с отворен свят.

Добър пример за реалистична игра е заглавието от поредицата *Grand Theft Auto 5*. Тя е екшън-приключенска игра, разработена от *Rockstar Games*, която се отличава с впечатляващ реализъм в дизайна си. Играта представя огромен отворен свят, вдъхновен от съвременни американски мегаполиси, на който е обърнат внимание към всеки един детайл. Това включва архитектурата, уличната мрежа, динамичното осветление и атмосферни ефекти, които са пресъздадени с изключителна точност. Нейната висококачествена визуална графика, фотореалистични текстури и автентична физика създа-



Капри, заснети от играта *Grand Theft Auto 5*

ват усещането за жив и дишащ град, където героите взаимодействат с околната среда по начин, който имитира реалния живот. Прецизните анимации, динамичният цикъл на ден и нощ и разнообразните атмосферни условия допринасят за пълното потапяне на играчите в симулация на съвременен начин на живот.

Реалистичният стил се е превърнал в основна тенденция още през 1990 г., когато триизмерната визуализация достига нови стандарти за игрови графики. Оттогава този стил е предпочитан и търсен в модерните високо бюджетни игри. Много дизайнери смятат, че колкото по-фотореалистични са изображенията, толкова по-добри са те. Тази тенденция се е превърнала почти в задължителна за новите хитови заглавия.

Правенето на реалистичен стил игри, които да съответстват на съвременните стандарти отнема много време. Моделиране, текстуриране, осветяване и анимиране на моделите, изисква много повече усилия и сравнение с другите стилове игри. Поради този факт повечето фотореалистични игри се изработват от средни до големи игрови компании. Тези реалистични игри следователно изискват и усъвършенстват хардуер, затова не се срещат често на мобилни и преносими устройства.

В изкуството стремежът към реализъм винаги е бил важен аспект в развитието на други артистични стилове, в крайна сметка реализмът е това, което ние, хората, познаваме най-добре. Когато игрите приличат на реалния живот, играчите се чувстват потопени в неговия свят и освен това процесът на постигане на реализъм в игрите е един от най-ефективните фактори за развитие на технологията в бъдещето.

През 70-те и 80-те години на миналия век реализмът не е бил особено търсен визуален стил заради графичните ограничения, но въпреки това той винаги е очаровал геймърите още от самото си начало и търсен от разработчиците на игри. Преди 3D-ерата е имало няколко игри, които са успели да постигнат реалистични визуализации, използвайки различни необичайни методи. Един от тези методи е технологията на дигитализираните спрайтове¹. За разлика от рисуваните спрайтове, дигитализираните използват реални снимки на актьори и модели, представящи ги като герои, което придава

¹ 2D-измерна по битова карта (bitmap), която е интегрирана в по-голяма сцена, най-често в 3D-измерна видеоигра.

реалистична графика на играта. Пример за такава игра е бойната игра *Ultimate Mortal Kombat 3*.

Разработчиците ѝ използват техника на дигитализация, при която снимки на реални актьори са преобразувани в спрайтове, позволявайки по-автентично представяне на персонажите. Този подход е подобрил детайлността и кинематографичната визия на играта въпреки технологичните ограничения по онова време.

Като цяло реалистичният и хиперреалистичният стил имат доста прилики, но и са достатъчно различни, за да ги разграничим. Хиперреализмът се стреми да пресъздаде максимално точно детайлите и атмосферата, както са в реалния свят. Докато при реализмът, използвайки същите художествени техники, той се стреми да пресъздава несъществуващи сцени и да убеди играча, че са реалистични. Реалистичният стил има за цел да репрезентира реалния свят с високо ниво на вярност, а хиперреализмът пък засилва това влияние, като го прави още по-близък до нас.

2.3. Стилизиран стил

Стилизираният стил във видео игрите представлява художествен подход, който се отклонява от стремежа към фотореализъм в полза на уникална артистична интерпретация на игровия свят. Вместо да се опитва да пресъздаде реалността във всяка подробност, този стил използва опростени форми, наситени цветове и експресивни линии, за да създаде запомняща се визуална естетика. В стилизираните игри художниците имат свободата да преувеличават и модифицират визуалните елементи, което позволява създаването на характерни и често фантастични светове. Това може да включва абстрактни или карикатурни образи, стилизирани персонажи и околна среда, които излъчват определено настроение или предават емоции по начин, който реалистичната графика не може. Такъв подход не само дава възможност за изразяване на творческата визия на екипа, но и често води до силна визуална идентичност, по която играта лесно може да бъде разпозната от играчите. Добър пример за игра със стилизиран стил е *The Legend of Zelda*. При художественото изпълнение на това заглавие се забелязват опростените форми и ярките цветове, които създават магичен и незабравим



Капри, заснети от играта *Ultimate Mortal Kombat 3*



Кагри, заснети от играта Borderlands 3



Кагри, заснети от играта Stardew Valley

свят, допълващ историята и атмосферата на играта.

Тъй като този стил позволява по-голяма креативност на артистите, при него се наблюдават различни вариации на стилизация. Те варираят спрямо художественния подход към изпълнението на графиката на играта и въпреки че съществуват доста разнообразни стилизирани стилове, можем да се спрем на някои по-популярни, придобили известност през последните години.

Един от тях е карикатурният, „комиксов“, стил. Той се характеризира с преувеличени пропорции, силно изразени контури и ярки цветови решения, които наподобяват рисуван карикатури или комикси. Пример за игра, изпълнена в този стил, е заглавието *Borderlands*.

Друга разновидност на стилизиран стил е пикселарт стилът. Той е форма на дигитално изкуство, при която графиките се изграждат чрез ръчно подреждане на отделни пиксели, създавайки изображения с ограничена разделителна способност и цветово палитра. Този стил произлиза още от ранните дни на видео игрите, когато хардуерните ограничения налагат използването на пикселизирани визуализации. Игрите, които го прилагат, са двуизмерни, но успешно имитират пространство чрез подбирането на тоналност и контраст на цветовете. Днес той е изключително популярен сред индий разработчиците на компютърни игри, като едни от най-популярните заглавия изпълнени в този стил са игрите *Shovel Knight*, *Stardew Valley* и *Terraria*.

Друг доста популярен стил е опростеният стил. Той също се използва при създаването на двуизмерни игри и се характеризира с това, че в него художникът се фокусира върху характеристиките, които са най-важни за представянето на един елемент. Обикновено текстурите на обектите са минималистични, защото целят да предават идеята, а не детайла. Използват се минимален брой тоналности за всеки елемент и цветовете седят плоски. Една от причините за това е използването на векторни изображения вместо растерни. При тях не може да се постигне насладване на многобройни тонове, но за сметка на това са изключително леки за обработка, което прави този стил предпочитан от разработчиците при създаването на по-леки игри. Това може да са например стратегически, пъзел или неанга-

жиращи игри, подходящи предимно за мобилни устройства. Пример за такива игриви заглавия са *Monument Valley*, *Limbo* и други.

3. Други художествени графични стилове

В тази точка ще разгледаме художествените стилове, които не попадат в основните категории, но въпреки това имат значителна роля в изграждането на визуалната естетика на игрите.

3.1. Графичен стил

Този стил поставя основен акцент върху графичното представяне на играта, където формата, цветовете, линиите и композицията са основните изразни средства. Вместо да се стреми към реализъм, графичният стил създава визуално въздействащи светове чрез стилизирани форми, контрастни цветови схеми и специфични художествени похвати. Той често се използва за изграждане на фантастични, приказни или експериментални игрови среди, които изразяват емоция и атмосфера чрез чисто визуални средства.

3.2. Рисуван на ръка стил

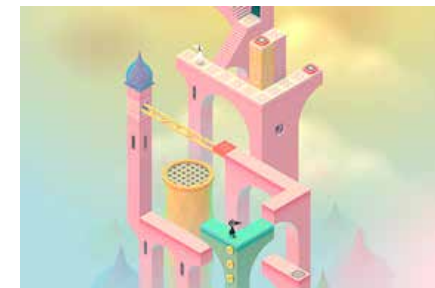
В този стил графиката създава усещане за илюстрация или живописно изображение, сякаш средата и персонажите са изрисувани с четка, молив или мастило. Това може да включва меки акварелни нюанси, текстури, наподобяващи традиционни бои, или детайлни ръчно рисуван контури. Рисуваният на ръка стил често се използва за постигане на художествена уникалност, като придава на играта вид на оживяла картина или комикс, което я прави визуално разпознаваема и запомняща се.

3.3. Абстрактен стил

Той представя реалността чрез нестандартни и често минималистични форми, без да се придържа към познати визуални концепции. Обектите и персонажите могат да бъдат напълно геометризирани, а цветовете и движенията са основни носители на емоция. Често се използва за създаване на сюрреалистични или философски светове, в които визуалното преживяване е също толкова важно колкото и самият геймплей.

3.4. Уникален стил

Това е специфична художествена насока, създадена от разработчиците на дадена игра, която я прави



Кагри, заснети от играта Monument Valley



Кагр от играта Gris

разпознаваема и отличителна. Този стил може да комбинира различни графични похвати, но винаги притежава характерен визуален почерк, който я отделя от останалите игри. Уникалният стил често е тясно свързан с творческата визия на студиото или индивидуалния художник, като отразява тяхната естетическа философия и иновации в графичния дизайн.

4. Заключение

Художественият стил на една игра е много повече от просто визуално оформление – той е средство за комуникация, изграждане на атмосфера и създаване на запомнящо се преживяване за играчите.

В проектирането и иновационните проекти винаги се опитваме да разберем ограниченията, да премахнем несигурността и да вникнем в проблема. [...] Във всяка творческа задача винаги има момент, в който индивидът или екипът трябва да направят скок. Казано по друг начин: във всеки творчески процес имам момент, в който съществува определена несигурност. (Благоева, 2021)

Преодоляваме тази несигурност с всеки избор, който художникът прави, като започнем от формите и цветовете до текстурите и осветлението, допринася за изграждането на един кохерентен и въздействащ свят.

За художниците от гейминдустрията е от съществено значение не просто да владеят различни стилове, но и да разбират как те въздействат на играча и как могат да подкрепят геймплейните механики и разказа. Реализмът може да засили усещането за потапяне в света, стилизацията може да изгради уникална идентичност, а експерименталните графични похвати могат да предават емоции, които думите не могат. Технологиите в гейминдустрията продължават да се развиват, но творческото виждане на художника остава в основата на всяка запомняща се игра. В бъдеще точно артистите ще бъдат тези, които ще определят новите визуални тенденции, като комбинират традиционни похвати с иновации и експериментират със стилове, които разширяват границите на дигиталното изкуство.

Библиография

Благоева, П. (2021, с. 50) *Съвременни тенденции свързани с творческия процес в дизайна*, сборник научна конференция 30 години – Дизайн за детската среда 3x10, НХА, 2021 ISBN 978-954-298-86-32.

Гайтанджиева, Р., (2022, с. 13) *„Монография „Дизайнерски и технологични аспекти в образователните компютърни игри за деца“*, НХА, 2022, ISBN 978-954-2988-75-5.

FUNK, T, 2022, *Video Game Art Reader: Volume 4*, 118 pages, ISBN 978-1943208340.

GURNEY, J. 2010. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. ISBN 978-0740797712.

SAINSBURY, M, 2015, *Game Art: Art from 40 Video Games and Interviews with Their Creators*, 272 pages, ISBN 978-1593276652.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ НА ЧИСЛОВА ИНФОРМАЦИЯ В ДИГИТАЛНА МОБИЛНА СРЕДА

ас. Иван Гунев, Нов български университет, София

Настоящият текст разглежда практически проблем, свързан с графичния дизайн на екранни интерфейси и пълноценното потребителско дигитално преживяване. Значителна част от модерните мобилни приложения изискват логично, точно и атрактивно изобразяване на големи обеми динамична и разнообразна количествена информация – при това върху ограничената площ на екрана на смартфона, часовника или спортния компютър. Допълнителен елемент на комплексност носи и фактът, че потребителите често са принудени да следят екранната информация в натоварена обстановка – докато играят, спортуват или упражняват друга дейност, която заема тяхното внимание и намалява способността им да разчитат текстове и числа.

Това поражда въпроса кои са добрите практики и методи, чрез които дизайнерът на графичен интерфейс може да гарантира високо ниво на четивност на различни интерактивни метрики като скорост, изминало време, калории, нива, точки и др. В същото време надеждното и предвидимо поведение на приложението не трябва да губи своята визуална атрактивност. В следващите страници са разгледани няколко основни практически положения, които могат да помогнат в ежедневната работа на създателите на мобилни интерфейси. Като заключение в доклада се разглежда и темата за потенциала пред развитието на екранни интерфейси, свързани с игра и спорт, през следващото десетилетие.

Проучване и източници на информация

Основен източник на информация по отношение на композицията и структурирането на информация са изпитани във времето трудове в областта на графичния дизайн и типографията като *The design of everyday things* на Дон Норман, *Grid systems in graphic design* на Йозеф Мюлер-Бакман и *Canon* на Масимо Винели.

От значителна помощ са и две български издания. *АБВ Графичен дизайн* на Кирил Гогов е ключова книга по отношение на създаването на дизайн системи на модулени принцип и класически типографски принципи, която за съжаление е трудно откриваема поради ограничения си тираж. Също така друг добър теоретичен ресурс за композирането на визуални елементи в дигитална среда е изследването *Графичен дизайн: Нови оформителски техники* на Веселина Вълканова.

Много задълбочени проучвания по темата за потребителско преживяване, интерактивен дизайн и обща четивност на настолен и мобилен екран са достъпни в архива на *Nielsen/Norman Group* – компания, създадена в края на миналия век, тясно специализирана в изучаването и анализирането на потребителско поведение онлайн. Подробна информация за успешни методи за реализация на екранни интерфейси може да бъде черпена и от разнообразни уебстраници от типа *case study*, публикувани на сайтовете на няколко световни уеб и медия дизайн студиа, сред които *iA*, *Adaptive Path*, *Art Lebedev* и др. Ценен източник на принципни положения и методика е и порталът *Material Design*¹, създаден от *Google*, чиято цел е стандартизация и оптимизиране на разнообразните дизайн практики, свързани с изграждането на интерактивни дигитални продукти.

В проучването е включена и практическата работа на автора в ролята му на интерфейс дизайнер на две мобилни спортни приложения в периода 2021–2024. И двете са свързани с отчитане и запис на различни спортни показатели и визуализиране на прогреса на потребителя на времева база. Силно застъпен в тях е елементът на геймификация, тоест прилагане на игрови принципи извън игрови контекст, с цел насърчване на интереса към редовното използване на приложението и постигане на нови спортни цели. Първото приложение, *Wattbike Hub*, работи в тясна връзка с „умен“ стационарен велотренажор, създаден от компания, базирана в Англия. То е подходящо за телефони и таблети, работещи както с *iOS*, така и с *Android* операционни системи, като позволява на потребителите да използват пълния потенциал на електронното колело в своите тренировки. Чрез програмата те персонализи-

¹ Material Design. Available at <https://m3.material.io>.

рат своите тренировъчни планове, контролират трудността на карането, симулират наклон на изкачване, следят сърдечния си пулс, синхронизират записаните тренировки с други спортни приложения и т.н.

Спецификата на *Wattbike Hub* изисква визуализация на големи обеми числова информация – изминато разстояние, текущ сърдечен пулс, относително усилие при натискане на педалите, разнообразни усреднени стойности за цялата тренировка, графично представен баланс на силата на левия и десния крак, както и още много показатели. Всички те се обновяват постоянно, докато потребителят изпълнява своята тренировка. Предизвикателството в създаването на екранния интерфейс на *Wattbike* е приоритизирането на информацията по начин, който позволява на спортуващия с един поглед да добие представа за текущото състояние на тренировката и с минимално усилие да получи допълнителна, по-подробна информация за всяка метрика, която умният тренажор следи.

Второто приложение, чийто дизайн носи практически опит по отношение на визуализацията и игровизацията в екранна среда, се нарича *WeRide Today*. То е разработка на българска софтуерна компания и цели популяризиране на градското колоездене и насърчаване на редовното придвижване с велосипед. То помага на колеездачите да изберат безопасен маршрут, да се информират за актуалната синоптична прогноза и да си поставят седмични и месечни цели, свързани с колоезденето, които да преследват. Допълнителна стойност за градската общност дава и възможността през *WeRide Today* да се докладват различни проблеми, свързани с велоинфраструктурата – опасни кръстовища, хлъзгави участъци, агресивни животни, тежък автомобилен трафик и т.н.

Приложението също е достъпно за устройства от екосистемите на *Apple* и *Android*, но изисква още по-дисциплиниран подход в представянето на информация, тъй като често се използва на открито в натоварена градска среда, при неблагоприятни метеорологични условия или по време на колоездене. Потребителски тестове в реална среда показват, че най-често колеездачите го използват с една ръка, докато са спрели,

а с другата държат велосипеда в изправено положение. Това прави логичната и лесна за възприемане визуализация на показатели като изминато разстояние, средна скорост, текуща температура и качество на въздуха, особено важна.

За *WeRide Today* е проектиран и дизайн на десктоп портал, който визуализира начина, по който потребителите на приложението се придвижват в града – най-често използвани маршрути, пикови часове на денонощието, демографски разпределения и др. Този портал е особено полезен за урбанисти и проектанти в общинската администрация при взимане на информирани решения за изграждане на нова инфраструктура и анализ на транспортните навици на гражданите.

Работата по двете приложения включва и анализ на добри и лоши дизайн практики в конкурентни продукти, сред които са софтуери като *Strava*, *Zwift*, *Apple Fitness* и *Garmin Connect*.

Похвати при работа с числова информация в мобилна среда

Дизайнерът на мобилно приложение от спортен или игрови характер трябва да бъде наясно, че сполучливото представяне на числова информация е от критично значение за потребителското преживяване. Затрудненото четене или скриването на важни метрики или резултати води до объркване у потребителя и невъзможност приложението да изпълнява своите базови функции. Следват няколко практически съвета, които улесняват дизайнера в изпълнението на задачата как да разположи и форматира каретата, съдържащи важни числа, в своя проект.

От най-голямо значение е създаването на висок контраст между числата и заобикалящите ги визуални елементи. Това може да бъде постигнато чрез класическите методи на типографията – подбор на цвetoва палитра с висок контраст между фон и текст, както и с подчертаване на важността на числата чрез увеличаване на техния размер.

По отношение на цвeта дизайнерите също така трябва да имат предвид, че очакванията на съвремен-



1 – Високият контраст и четливостта са от изключително значение за потребителското преживяване. Отляво надясно: велокомпютър Garmin, спортно приложение Strava, смарт часовник Apple Watch.

ните потребители са за приложения, които съдържат както светла, така и тъмна версия на интерфейса. Цветните схеми, разбира се, трябва да бъдат тествани щателно – при добро околno осветление, а също и в среда без силни светлини. Максимален контраст и четивност, подобно на печатната типография, се получава при черни числа на бял фон, но това създава два проблема, които трябва да бъдат взети предвид. От една страна, светлият фон води до по-бързо изтощаване на батерията на устройството. Това създава неудобство в случаи, когато екранът трябва да бъде включен през цялото време – например навигационна карта. От друга страна, често потребителите предпочитат да включат т.нар. *dark mode* на операционната система и през деня, а приложението трябва да се съобрази с тази настройка.

Допълнителна информация и съвети по темата, както и препоръчителни съотношения между цветовете на елементите, може да бъдат открити в ценния и добре структуриран минисайт на *WebAIM*², посветен на контраста и ползваемостта в интернет.

При определяне на размерите на шрифтове дизайнерът е в благоприятна позиция. За разлика от стандартния набор на текстова информация, при който дължината на реда обикновено е 60-70 знака, при визуализацията на числа от типа на скорост, разстояние, пулс, каданс и др. дължината на текстовия низ е много по-малка. Тя се определя от максималните стойности, които могат да приемат метриците. Например за скорост на колоездене не е необходимо да се оставят повече от 4 символни позиции – две преди и две след десетичната запетая, тъй като типичната скорост е между 10 и 20 км/ч, а трицифрени стойности над 100 км/ч е практически невъзможно да бъдат постигнати в градска среда.

По същия начин отчитането на пулс може да се случва в рамките на 3 символа – типичен пулс по време на спорт е между 120 и 180 удара в минута. Това означава, че макар екранът на един мобилен телефон да е малък като площ (в сравнение с лаптоп например), той може да събере 3–5 основни метрики с достатъчно голям кегел, който да позволява лесно четене

от разстояние до 1 метър. Останалите второстепенни отчитания могат да бъдат разположени или в долната част на екрана или на втори екран, достъпен след плъзване на пръста. Общото разположение на каретата, независимо от бройката им, следва да бъде балансирано чрез колонна графична мрежа, която разполага елементите равномерно в двуизмерното пространство.

Изборът на подходящо шрифтово начертание за изобразяване на числа също е ключов за доброто потребителско преживяване и визуалния характер на интерфейса. Често първият избор на дизайнерите, поради високата му четивност, е безсерифен плътен шрифт от типа на *Roboto*, *Helvetica* и *Rubik*. Въпреки това по-добро решение от техническа и визуална гледна точка е употребата на *monospaced* шрифт, тоест такъв, при който всички знаци са еднакво широки, подобно на дисплеите на калкулаторите и на пишещите машини.

Предимството на тези шрифтове е, че въпреки различната оптическа ширина на символите – например 1 и 8, общото усещане е за фиксирано в пространството каре, което не променя своите пропорции, а десетичната запетая стои неподвижна в композицията. Достъпни шрифтове с равна ширина на символите са вградените в операционните системи (напр. *Lucida Console*), както и тези в каталога на *Google Fonts* (*Roboto Mono*, *IBM Plex Mono*, *PT Mono* и др.).

Освен практическите съображения (фиксирана позиция на символите), *monospaced* шрифтовете дават и усещане за подреденост и дисциплина в интерфейса, което превръща софтуера от забавление в инструмент, работещ в помощ на спортуващия.

При композирането на карета с числова информация дизайнерът не трябва допуска двусмислие и неясноти в тълкуването на информация от потребителите. Затова в каретата освен самите числа е добре да присъства и мерна единица или пиктограма, дефинираща отчетеното число. Например когато се визуализира скорост, е добре да се изпише 'km/h' или да се добави пиктограма на километраж, а когато се показва изразходена енергия, следва да бъде добавена мерната единица 'kCal' или пиктограма на огън, универсално възприет символ за енергия. Това позволява на потребителя бързо да



2 – Примери за визуализиране на числова информация с помощта на *monospaced* шрифт



3, 4 – Дизайн на екрани на приложението Wattbike Hub. Дизайн на автора

² WebAIM. Contrast and Color Accessibility. Available at <https://webaim.org/articles/contrast/>.



5, 6, 7, 8 – Дизайн на екрани от приложението WeRide Today. Дизайн на автора

открие метриката, която го интересува, дори да не е запомнил точната подредба на каретата, както и когато има сходни стойности в две различни карета – например 17 килокалории и 17 градуса по Целзий.

Визуализацията на числова информация под формата на графики е възможно решение за представяне на по-големи обеми еднотипна информация в рамките на един екран на приложението. Дизайнерът не трябва да забравя, че разчитането на графична информация изисква по-голямо когнитивно усилие от разпознаването на прости числа и затова следва да визуализира не повече от една графика в рамките на един екран – например изминат маршрут под формата на линии върху географска карта в комплект с проста числова информация около картата.

Технически особености и ограничения при дизайн в мобилна среда

Визуализирането на динамична информация в реално време е трудно предвидим процес и често води до изненадващи сценарии. Дизайнерът трябва да е подготвен за тези неблагоприятни ситуации – например при отсъстваща или грешна метрика, твърде малко число, неочаквана отрицателна стойност и др., неговата задача е да предложи методи, чрез които тези неблагоприятни фактори да бъдат управлявани – закръгляне на стойности, динамично преоразмеряване на числата, показване на изображения по подразбиране при липса на информация и др.

Допълнителен елемент на трудност създава и фактът, че мобилните графичните интерфейси, базирани на докосване, имат по-ниско ниво на надеждност и точност спрямо традиционните интерфейси, базирани на физически бутони³. Възможна е ситуация например, при която бутон за приключване на тренировка, разположен твърде близо до бутон за временно прекъсване, е натиснат по погрешка от потребителя, който е фокусиран върху спорта или е твърде изтощен. Тези ограничения могат да бъдат частично преодолен с по-големи интерактивни елементи и по-голямо разстояние между тях. Точните минимални стойности са описани в препоръките за интерактивен дизайн на *Google Material*⁴. Работата с тъчскрийн и ръкавици (при спортове от типа на ски, сноуборд, колоездене и др.) често също е невъзможна и затова нуждата от взаимодействие с екрана по време на самата тренировка следва да бъде сведена до минимум.

Потенциал за развитие на спортните и игрови интерфейси

Все по-често на пазара се появяват иновативни продукти, които отхвърлят изцяло ограниченията на екранните интерфейси и предлагат изцяло нови парадигми на интерактивност. Такива продукти са например фитнес пръстените (*Oura*, *Samsung Smart Ring*), фитнес тракера *Whoop* и електронни стационарни като *Zwift Ride* и *Wattbike*. Устройствата не притежават собствени екрани, а целият контрол над миниатюрните елек-



9 – Високата четивност на велокомпютъра Garmin се запазва дори при пряка слънчева светлина



10 – Бъдещето на дигиталните устройства за спорт. Отляво надясно: Oura Ring, Zwift:Ride, Whoop Any-Wear.

тронни устройства се извършва през специализирано приложение на смартфона. Тези продукти, често обединявани в категорията ‘*wearables*’, тоест ‘за носене’, се радват на голяма популярност⁵ и изискват новаторски подход в графичните решения за визуализиране на информация.

Тенденциите в развитието на екранни интерфейси отразяват тези нужди. Дизайн системи като *Google Material*, *Apple Human Interface Guidelines* и *Microsoft Fluent* се развиват в посока по-висока четивност и ползваемост, което позволява на все повече хора да се възползват от предимствата, които модерните технологии предлагат. Това включва по-едри шрифтове по подразбиране в приложенията, по-ниска информационна наситеност, приоритизиране на информацията от първостепенно значение, висококонтрастни цветови схеми, както и уголемяване на интерактивните елементи, намаляващи възможностите за грешни действия от страна на потребителя.

Тази тенденция носи ползи както за потребители с ниски технологични умения – възрастни хора, деца и хора със зрителни и моторни проблеми, така и по-прости и удобни дигитални интерфейси за всички останали потребители.

⁵ Statista. Global wearable device shipments from 2021 to 2028. Available at <https://www.statista.com/statistics/1265326/wearables-worldwide-shipments-quarterly-by-product-category/>.

Библиография

MÜLLER-BROCKMANN, Joseph., 1981. *Grid systems in graphic design*. Niggli.

NORMAN, Don., 2013. *The Design Of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.

UX & Usability Articles from Nielsen Norman Group. (n.d.). Nielsen Norman Group. Retrieved June 2, 2025, from <<https://www.nngroup.com/articles/>>.

VIGNELLI, Massimo., 2015. *The Vignelli Canon*. Lars Müller Publishers.

ВЪЛКАНОВА, Веселина Йорданова., 2007. *Графичен дизайн: Нови оформителски концепции на всекидневника*. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“. (Университетска библиотека). ISBN 978-954-072-493-5.

ГОГОВ, Кирил Драгомиров., 2017. *АБВ графичен дизайн: 12 разговора с Людмила*. Кн. 1. А книга. София: Национална Художествена Академия. ISBN 978-954-298-843-4.

БЪДЕЩЕТО НА АНИМАЦИЯТА СЛЕД ПОЯВАТА НА ИЗКУСТВЕНИЯ ИНТЕЛЕКТ

Ина Руменова Станишева, докторант, Национална художествена академия, София

Анимацията е мултимедийно изкуство, чрез което се създава динамична среда. Чрез нея художниците съживяват образи и герои, използвайки последователни кадри и създавайки визуално изкуство. От началото на традиционно ръчно рисуваната анимация до съвременните компютърно генерирани изображения се очертава развитието на техниките и технологиите, които са част от еволюцията на кино и игралната индустрия. Анимацията може да бъде създадена с помощта на многобройни техники, а благодарение на развитието на технологиите и с помощта на изкуствен интелект. Терминът 'изкуствен интелект' е въведен още през 1956 г., но днес е изключително популярен.

Значението на анимацията надхвърля забавлението. Тя служи като ключов инструмент в различни области и индустрии, включително образование, реклама и технологии. В образованието анимацията предлага интерактивни и ангажиращи методи по сложни концептуални въпроси, като по този начин улеснява и създава по-ефективна учебна среда. Тя не се съобразява с физическата реалност, а разказва истории, които биха били невъзможни. В резултат от това анимацията играе важна роля в разширяването на хоризонтите на творческото разказване на истории и визуално изразяване.

Изкуственият интелект, от своя страна, си проправя път в много сектори, включително в анимационния. Той може да е инструмент на въображението в ръцете на аниматорите. Изкуственият интелект е важен компонент на софтуерното инженерство, който се фокусира върху създаването на умни компютри, които са подготвени да изпълняват задачи, които обикновено се нуждаят от хора.

Историческото проследяване на анимацията разкрива развитието ѝ още от праисторическите практики за разказване на истории чрез светлини и сенки⁶. През

⁶ Ahla M, Lassila K. A Mesolithic Shadow Game? Exploring the Performative Attributes of a Wild Reindeer (Rainier tarandus) Antler Zoomorphic Artifact from Finland. Time Mind. 2022;15(2):167-185.

19. век няколко значими изобретения проправят пътя на анимацията, за да се стигне до възможностите, които тя има в наши дни. Първото от тях, създадено през 1825 година, е Тауматрон, последвано от зоотрона през 1833 година. През 1914 година Ърл Хърт патентова плаката, която дава възможност героите да се разделят между отделни аниматори и да се рисуват по няколко героя едновременно, благодарение на нея се появяват и различните планове. През 60-те и 70-те години на миналия век се наблюдават първи експерименти с компютърна анимация. С напредването на технологиите и софтуерите *CGI* (компютърно генерираните изображения) започна да навлиза в развлекателната индустрия, като постепенно налага нови стандарти. *CGI* предоставя множество предимства пред традиционната анимация. Той предлага неограничена творческа свобода, позволявайки на аниматорите да създават сложни и реалистични сцени с лекота и прецизност. Освен това е по-ефективен, тъй като промените могат да се правят бързо без да се налага да се променят цели сцени. *CGI* също има своите ограничения. Висококачествената *CGI* анимация може да бъде скъпа и отнема много време.

Появата на 4D и 5D анимация отвори нови измерения в областта на анимацията, предлагайки безпрецедентни възможности за създаване на по-реалистични и завладяващи изживявания, добави слой сложност и динамика към анимираното съдържание.

Технологиите и въздействието им върху анимацията формират промяна в начина, по който взаимодействаме с цифрово съдържание, осигурявайки потапящо изживяване, което надхвърля ограниченията на традиционните екрани. В контекста на анимацията *VR* (виртуалната реалност) има потенциала да прекроява наративните структури, естетиката и производствените техники, позволявайки на творците да изграждат уникални и завладяващи светове. За разлика от 3D анимация, която се използва, при виртуалната реалност зрителя не се насочва чрез ъгли на камерата.

VR анимацията поставя зрителя в анимационната среда. Тази промяна в перспективата предизвиква установените норми за разказване на истории изисква аниматори и режисьори да помислят за посредничеството на

зрителя в рамките на разказа. Примери са анимирани VR филма като *Invasion!*, *Allumette* и *Crow: The Legend*, които демонстрират потенциала на VR за трансформиране на начина, по който се разказват историите. Тези филми използват завладяващата природа на VR, за да създават усещане за присъствие и емоционален резонанс. Добавената реалност —AR— е като трансформираща технология в областта на анимацията, предлагаща нови начини за създаване на завладяващи и интерактивни изживявания. AR насладва цифрово съдържание върху реалния свят, създавайки смесена среда, в която потребителите могат да взаимодействат както с физически, така и с виртуални елементи⁷.

Технологиите не спират да се развиват. Изкуственият интелект е следващата стъпка, която повлиява дълбоко на различни сектори, включително и на анимацията.

Следващата стъпка в анимацията е изкуственият интелект като след обучение на прототипа на невронните мрежи успява да проектира сам нови анимации⁸. Тези способности и инструменти за създаване на анимация подчертават само силното желание за създаването ѝ⁹. Въпреки цифровата революция традиционните анимационни техники все още се използват и дори се използват заедно с дигитални техники за създаване на уникални визуални стилове, демонстриращи непреходна стойност и артистичност достойнството на тези основополагащи методи¹⁰.

Изкуственият интелект автоматизира процесите, а по отношение на анимацията предлага иновативни решения и нови възможности за създаването ѝ. Чрез него се улеснява създаването на интерактивни анимации, които реагират в реално време. В контекста на видеоигрите може да бъде използван за анимиране на герои, които не са играчи, но реагират на действията на играчите в реално време, като по този начин подобряват завладяващите и реалистичните качества на игрите. Създаването на анимации, подпомагани от изкуствен интелект, включва смесица от анимационни умения и знания

7 Su GE, Zubir NS, Zakaria NH, Ahmad J. A handheld augmented reality application for 3D fruit harvesting. *Int J Innov Comput.* 2022; 12 (2): 69-75.

8 Fudge, J. 1999. *AI for Animation and Games: A Cognitive Modeling Approach*. AK Peters. ISBN 1-56881-103-9.

9 Li, Y. (2021). *Film and TV Animation Production Based on Artificial Intelligence* AlphaGd. *Mobile Information Systems* 2021, 1-8. <https://doi.org/10.1155/2021/1104248>.

10 Маринчевска, Н, 2005. Квадрати на въображението – Естетика на анимационните техники: Анимацията като свят. София: Колибри. ISSN 954-904-867-5, с. 2.

за алгоритми за машинно обучение.

Няколко инструмента и платформи за изкуствен интелект се появиха, които са специално предназначени да подпомагат аниматорите. Инструменти за анимация и връзката им с изкуственият интелект¹¹. Тъй като 3D анимацията е популярна, един от инструментите за подобряване на процеса е софтуера *Cascadeur AI*. Позволява на потребителя да променя основните контролни точки, докато изкуственият интелект позиционира автоматично останалата част от тялото. Софтуерът може да бъде интегриран практически навсякъде, защото поддържа FBX и .DAE файлове, включително тези, използвани от *Unreal Engine*, *Unity*, *Daz3D*, *Maya*, *Autodesk 3Ds Max*, *Mixamo*, *Blender*, *Houdini* и *Cinema 4D*. Продукт *AI Character Animator*, представен от *Adobe* и пример за софтуер, комбинира движение, заснето на живо или само запис на звук и по него изгражда анимация с подравняване по устните.

Всички възможности, които дава изкуственият интелект са полезни, но има места, където трябва да бъде обучен за това какво е статично. *Mixamo* е платформа, използваща изкуствен интелект, за да предостави на потребителите си възможността да поставят свой модел и на него да му бъде изградена костна система/арматура, и тя да бъде закачена към триизмерният модел, като след това може да бъде променена. Процес, отнемащ дни работа, е сведен до минути. В компютърните игри често се използват адаптивни части на тялото, грехите и текстурите, за да се спестят ресурси. Но все повече 3D герои са сложни и реалистични с широк набор от отличителни атрибути като прическа, колани, рокля и израз на лицето, а не просто геометрични форми. Потребителите на *Adobe Fuse*, програмата за проектиране на 3D герои, може да конструира свои собствени отличителни 3D герои, които обаче не са уникални.

Стартиращата компания *Absentia* представи *Norah's Motion Editor*, новаторски инструмент за анимация. С най-малко човешко участие той позволява бързото генериране на всички активи на играта, включително 3D модели и анимации, геометрия, чертане и текстуриране.

Тъй като най-много анимации се създават за компю-

11 Yang, Y. (2021). Application of Artificial Intelligence Technology in Virtual Reality Animation Aided Production. *Journal of Physics : Conference Series*. IOP Publishing, 1744(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1744/3/032037>.

търни игри и от *Deep Motion*, използвайки платформата *Motion Intelligence* за машинно обучение на сложни двигателни умения като паркур, танци, спорт и бойни изкуства. Изкуственият интелект също играе значителна роля в медицината, разработването на виртуални асистенти, като *Siri* на *Apple* и *Alexa* на *Amazon*. Тези системи използват изкуствен интелект за обработка и разбиране на въведеното от потребителя, след което използват анимация, за да придат на асистента реалистичен вид и поведение.

Изкуственият интелект е напреднал в широк диапазон от индустрии и има капацитета да автоматизира конкретни задачи и да подобри процесите. Малко вероятно е обаче изкуственият интелект да го направи напълно. Той може да помогне да намалим работата и стреса, но той не може да замени въображението и артистичните способности на аниматорите.

Изкуственият интелект предлага няколко предимства в анимацията. Той може да автоматизира отнемачи време задачи, да подобри творческите процеси, като предлага нови инструменти и технологии. Създават се по-интерактивни и завладяващи анимирани изживявания. Но има и предизвикателства, свързани с анимацията, създадена с изкуствен интелект. Разработването и внедряването на инструменти за създаване на изкуствен интелект изисква високо ниво на техническа експертиза. Освен това докато технологията може да помогне в творческите процеси, то тя не може да замени креативността и артистичната преценка, които аниматорите внасят в своята работа¹².

Изкуственият интелект има някои предимства, като намира картинки за отправна точка и създава бързо библиотека, програмата *DALL-E 2* улеснява генерирането на изображения с помощта на потребителските предоставени ключови думи. *Character Animate* улеснява създаването на анимации и намалява времето за работа. Едно от предизвикателствата пред изкуствения интелект е, че губи оригиналност. Докато анимира всеки герой, аниматорът взема предвид потенциала на героя, емоционална връзка с публиката и как тази връзка ще се отрази на аудитория. Ако обаче работата се извършва от изкуствен интелект, ще има свършен-

ство в работата, но тази потенциална емоционална връзка няма да съществува.

Изкуственият интелект, подобрява процесите и служи като инструмент чрез изобретателни и креативни начини за създаване на изкуство. Разглеждането на еволюцията и въздействието на анимацията от самото ѝ начало с традиционни ръчно рисувани техники към модерната ера на *CGI* помага за разбирането на цялостния път на анимацията. Тя се задълбочава в трансформиращото влияние на изкуствения интелект, като предлага изчерпателен преглед на миналото, настоящето и потенциалното бъдеще на анимацията. Този доклад допринася за продължаващи дискусии за динамичното и непрекъснато развиващо се поле на анимацията. Докладът разглежда проблемите, свързани с влиянието на изкуствения интелект в анимационната индустрия и дали той в крайна сметка ще замени работните места на аниматорите. Изкуственият интелект няма да може напълно да замени аниматорите в близко бъдеще, но ще позволи на сектора като цяло да подобрява производителността. От друга страна, ако аниматорът е наясно как правилно да използва софтуера, изкуственият интелект ще бъде мощен инструмент за аниматори и да издигнат анимационната индустрия до нови висоти.

¹² JinH, Zheng R. Computer modeling of visual model of animation color information based on augmented reality technology. *Mob Inf Syst.* 2022;2022:11.

Библиография

AhlaM, Lassila K., 2022. *A Mesolithic Shadow Game? Exploring the Performative Attributes of a Wild Reindeer (Rainier tarandus) Antler Zoomorphic Artifact from Finland.* Time Mind. 2022;15(2):167-185.

Fudge, J. 1999., *AI for Animation and Games: A Cognitive Modeling Approach.* AK Peters. ISBN 1-56881-103-9.

JinH, Zheng R. *Computer modeling of visual model of animation color information based on augmented reality technology.* Mob Inf Syst. 2022;2022:11.

Li, Y., 2021. *Film and TV Animation Production Based on Artificial Intelligence AlphaGd.* Mobile Information Systems, 1-8. <https://doi.org/10.1155/2021/1104248>.

Su GE, Zubir NS, Zakaria NH, Ahmad J., 2022. *A handheld augmented reality application for 3D fruit harvesting.* Int J Innov Comput. 12 (2): 69-75.

Yang, Y., 2021. *Application of Artificial Intelligence Technology in Virtual Reality Animation Aided Production.* Journal of Physics : Conference Series. IOP Publishing, 1744(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1744/3/032037>.

Маринчевска, Н, 2005. *Квадрати на въображението – Естетика на анимационните техники: Анимацията като свят.* София: Колибри. ISSN 954-904-867-5, с 2.

СИМУЛАЦИЯ И СИМУЛАКРУМ В КОНТЕКСТА НА XR

Момчил Александров Алексиев, докторант, Национална художествена академия, София

Какъв е механизмът на смислообразуване в контекста на потапящите медии? Как можем да говорим за творческата страна на XR и присъствието ѝ в социалната култура днес? За да отговорим на тези въпроси, трябва, първо, да изясним начина на функциониране на технологиите за създаване на разширена реалност и впоследствие да установим чрез конкретни примери до какви заключения води ползването ѝ към днешна дата. В този доклад ще разгледам няколко прочита на смисловата архитектура в XR и ще ги съотнеса към примери от изкуството, медицината и социалните мрежи. Целта е да се установи по-ясно как функционира смесената реалност като инструмент за създаване на нови социални реалности и най-вече начините, по които творческите ѝ решения се превръщат в нови и неизследвани пространства за артиста днес. Терминът XR е английско съкращение за *extended reality*, което означава ‘разширена реалност’, и обединява в себе си трите вида пространствени изображения, а именно VR (от англ. ез. – виртуална реалност), AR (от англ. ез. – добавена реалност) и MR (от англ. ез. – смесена реалност). (изображение 1)

Какво означава всяко от тях? Виртуалната реалност е мултимедийно преживяване, в което зрителят използва специално предназначени очила и джойстици. Усещането е за потапяне във визуална среда, с която можем да взаимодействаме. Макар да сме напълно наясно, че се намираме в пространството, в което сме си сложили очилата, мозъкът ни казва: „изглежда, че сме някъде другаде“. Това се дължи на факта, че в процеса на разбиране на тази медия ние се оглеждаме, разхождаме, придвижваме, клякаме и сме по-интерактивни в сравнение с добре познатите ни кино, театър, телевизия и книги.

Тук е и качествената разлика. Ние осмисляме преживянето във VR с цялото си тяло така, както правим и в заобикалящия ни реален свят. Имаме усещане за



Изображение 1 XR Apple Vision Pro

присъствие и пространственост. Това именно дефинира виртуалната реалност като отделна система от знаци.

Добавената реалност е технология, която **наслажда дигитални обекти върху реалния свят** чрез устройства като смартфони, таблети, *AR* очила и хедсети. За разлика от виртуалната реалност, която създава **изцяло изкуствен свят**, *AR* комбинира **физическата среда с виртуални елементи** в реално време. В най-честия случай зрителят сканира *QR* код с телефона си, след което на екрана на появяват обекти, които се позиционират в пространството около него.

Смесената реалност (*MR*), от своя страна, е технология, която **комбинира елементи от реалния и виртуалния свят**, позволявайки на цифрови и физически обекти да **взаимодействат в реално време**. *MR* може да се ползва както с екранни устройства, така и с очила, които поддържат такава функция, и стои между **виртуалната реалност (*VR*)** и **добавената реалност (*AR*)**, като съчетава елементи и от двете.

Това, което отличава тези три технологии от добре познатите ни традиционни медии, е пространствената истинност и интерактивността на съдържанието. Как се отнася това към теориите за начините, по които възприемаме медиите?

В „*Симулакрум и симулация*“ (Simulacres et Simulation, 1981)¹ Жан Бодрияр изследва как в съвременното общество реалността се разтваря в знаци и образи, които вече не отразяват нищо реално, а съществуват сами за себе си. Според него симулацията не е просто изкривяване на реалността, а процес, при който границата между истинско и фалшиво изчезва, а самите знаци започват да създават своя собствена "реалност". Симулакрумът е копие без оригинал – образ, който вече няма връзка с някаква действителност, а съществува единствено като знак.

Тази идея се проявява в съвременната култура, където медиите, рекламата и развлечението конструират свят, в който представата за реалност е напълно заменена от симулации. Пример за това е Дисниленд, който не просто имитира реалността, а създава по-убедителна и "по-реална" нейна версия. По същия начин масмедийите и политическите спектакли представят събития, които

¹ Baudrillard 1981.

са внимателно режисирани и изградени, за да изглеждат по-истински от действителността, като например телевизионното отразяване на войната в Залива, което, Бодрияр твърди, е било по-скоро медийна конструкция, отколкото реално преживяна война. В този контекст хиперреалността е състояние, в което не можем да различим реалното от симулацията, а светът, в който живеем, става една самозатворена система от знаци без препратка към нещо извън тях.

Оттук идват и въпросите, свързани с използването на *XR*. От една страна, Кевин Робинс² критикува виртуалната реалност като технология, която, вместо да обогатява социалния живот, всъщност изолира хората и ги откъсва от физическата реалност. Според него *VR* културата създава илюзия за интерактивност и свързаност, но в действителност замества автентичните човешки взаимодействия с дигитални симулации, които лишават общуването от емоционална дълбочина и физическо присъствие. Робинс предупреждава, че колкото повече време хората прекарват във виртуални светове, толкова повече ще се отчуждават от заобикалящата ги среда, превръщайки социалния живот в набор от предварително програмирани преживявания, контролирани от технологиите.

Той поставя под въпрос идеята, че *VR* може да бъде средство за освобождение и разширяване на възприятията, като вместо това я разглежда като инструмент, който подхранва индивидуализма и ерозира традиционните социални структури. В крайна сметка неговата критика подчертава опасността от подмяната на реалния свят с дигитални симулации, които могат да доведат до загуба на връзка с физическата реалност и разрушаване на социалната тъкан.

От своя страна, Хауърд Рейнголд в книгата си *Виртуална реалност*³

(Virtual Reality, 1991) разглежда *VR* като ново социално пространство, което променя начина, по който хората взаимодействат и създават общности. Той твърди, че виртуалната реалност не е просто технологична иновация, а средство за социална свързаност, където физическите ограничения изчезват и се създава нова форма на комуникация. Според него, *VR* предос-

² Robins 1995.

³ Rheingold 1991.

тавя възможност за дълбоко ангажиращи и емоционално значими взаимодействия, които могат да разширят човешкия опит.

Тези гледни точки от зората на ерата на потапящите дигитални технологии правилно обозначават въпроса дали чрез XR се създават откъснати от света реалности или „удължения“ на света. Отговорите имат повече нюанси днес, когато вече имаме множество примери в сферата на изкуството, медицината, забавлението и социалните медии.

Към днешна дата в много болници, в които пациенти се възстановяват от инциденти и тежки интервенции, вече все по-често се използва VR като инструмент за намаляване на стреса, болката и тревожността. Чрез потапяне в успокояващи среди, като природни пейзажи или водени медитации, може да се отклони вниманието от физическия дискомфорт и да се постигне по-добро емоционално състояние. VR се прилага успешно при рехабилитация, като помага на пациенти с неврологични увреждания да възстановят двигателните си функции чрез интерактивни упражнения.

Освен това технологията подпомага лечението на хронична болка, като стимулира мозъка да възприема по-слабо неприятните усещания. Тази иновативна терапия подобрява цялостното благосъстояние и прави болничния престой по-лек и комфортен. В изследването *Двойното значение на използването на виртуална реалност в рехабилитацията: фокус върху терапевтите и пациентите* (*The Dual Importance of Virtual Reality Usability in Rehabilitation: A Focus on Therapists and Patients*, 2024)⁴ се посочват предимствата на тези нови практики и това, че именно временното „откъсване“ от света действа много положително за психофизическото възстановяване.

Важно е и да се спомене, че дадените тук примери имат за цел да подчертаят възможности без да пренебрегват факта, че XR, както всяка нова технология или медия, има потенциала да се използва и с цел манипулация или безконтролно събиране на данни, тема, която е все по-ясно заложена в работата на национални и наднационални юридически работни групи. Нека погледнем въпроса за „изолацията“ и от друга гледна точка. XR предлага множество игри и увлека-

телни преживявания, които се ползват от вече милиони хора, точно както игровите конзоли и абонаментите ни за “pay per view”, като например *Netflix* или *HBO Max*. И отново си задаваме логичния въпрос – мога ли да споделя това потапящо преживяване с други хора, както например в киното. Да, това е възможно.

Във VR има множество социални мрежи, в които аватари от цял свят се срещат и прекарват време заедно. Контекстът може да е работен, креативен или неформален, а фантазията за пространства и превъплъщения изглежда неограничена. За първи път пробвах най-разпространената такава платформа, *VRChat*, преди около шест години. Тогава не срещнах почти никого в самотните виртуални небостъргачи, дискотеки и абстрактни галерии. Но една вечер по време на COVID-19 пандемията отново стартирах *VRChat*. И ситуацията беше коренно различна. Стаите вече бяха препълнени с хора от цял свят, с всевъзможни аватари, говорещи всякакви езици и правещи какво ли не – от пространствено рисуване до VR йога.

Като човек, гледащ на тази технология през призмата на изкуството, през следващите седмици проучвах тези пространства, които се оказаха най-интересният и непредсказуем начин да се изследват наративни структури във VR. Виждах как хората се запознават, формират групи, работят и се забавляват, как установяват пълноценен човешки контакт. Разбира се, това съвсем не е за всеки. Важен е фактът, че обратно на отчуждаващото усещане, което често имаме в социалните мрежи днес, тази платформа се беше превърнала в нова възможност за свързване на част от хората по света.

Много добра представа за този феномен дава филма *Срещнахме се във виртуалната реалност* (*We met in virtual reality*, 2022)⁵, който проследява именно серия такива запознанства и е сниман „виртуално“ през погледа на участник във *VRChat*. Филмът показва и как част от тези връзки от пълноценни в дигиталното пространство се разгръщат и стават реални човешки отношения, без едното да пречи на другото. Може би това е най-значимият пример за допирна точка между социалното и виртуалното днес.

Обитаваме свят, в който самореферентните знаци

⁴ Naqvi W M, Naqvi I, Mishra G V 2024.

⁵ Hunting 2022.

са част от технологичната ни рамка и медийната ни култура, не само като начин на ползване, но и като истинност на възприятието. От една страна, е усещането, че технологиите ни изпреварват и чрез тях се упражнява контрол, а от друга, че това са нови и неизследвани хоризонти.

В деветата теза от своето есе, публикувано през 1940 г., „Тези върху философията на историята“⁶ Валтер Бенямин обрисова тази позиция, като описва картината на Паул Клее *Angelus Novus* (изображение 2) като образ на ангела на историята:

Картината показва ангел, който изглежда така, сякаш е на път да се отдалечи от нещо, което съзирава съсредоточено. Очите му са втренчени, устата му е отворена, крилата му са разперени. Ето как човек си представя ангела на историята. Лицето му е обърнато към миналото. Там, където ние възприемаме верига от събития, той вижда една-единствена катастрофа, която продължава да трупа отломки върху отломки и ги хвърля пред краката му. Ангелът би искал да остане, да събуди мъртвите и да направи цяло това, което е разбито. Но от Рая се завихря буря. Тя духа в крилете му с такава сила, че ангелът вече не може да ги затвори. Бурята неудържимо го тласка към бъдещето, към което е обърнат с гръб, докато купчината отломки пред него расте към небето. Тази буря е това, което наричаме прогрес.

Всички сценарии за ползване на нови изразни средства са възможни и както страхът, така и вдъхновението са естествени реакции. Начинът, по който те ще се реализират, се свежда до нас като изначален мотор на действието и до избора ни какво да правим с даден инструмент. Къде в този контекст се позиционира *XR* творчеството и неговия потенциал да материализира качествено различни социални и културни обекти, да генерира нови емоционални реалности между хората?

В концепцията на Бодрияр за симулакрума и симулацията изкуството играе ключова роля, тъй като то не просто отразява реалността, а често я пресъздава и трансформира, създавайки нови пластове от значения. В постмодерния свят, според Бодрияр, изкуството се откъсва от първоначалните си референции и започва да функционира като симулакрум – копие без оригинал,

което не се стреми да представи някаква обективна истина, а вместо това конструира собствена реалност.

Съвременното изкуство, особено в дигиталната ера, често работи със знаци и символи, които нямат пряка връзка с физическата реалност, а съществуват като самостоятелни симулации. В този контекст има твърдения, че виртуалното изкуство, хиперреализмът и мултимедийните инсталации илюстрират идеята на Бодрияр за свят, в който границите между реалното и симулираното са изчезнали, а самото изкуство се превръща в пространство, където симулацията е по-влиятелна от самата реалност.

Но така ли е наистина? Нека разгледаме още няколко примера. Немалък път е извървян в лицето на пионери, които от десетилетия творят в тази област. Те искат да общуват с публиката посредством преживенчески решения. Шар Дейвис е основоположник на понятията в областта. В творбата ѝ *Осмоза* (Osmose, 1995)⁷ датчици следят движението на зрителя в реално време и променят средата спрямо тези данни. Медитативното преживяване изследва възприемането на взаимодействие между идентичност и външен свят от философска и концептуална гледна точка.

В началото на творбата си тя цитира Гастон Башлар и неговата *Поетика на пространството*⁸: „[...] променяйки средата, напускайки обичайната си чувствителност, човек влиза в комуникация с пространство, което е психически иновативно. [...] Защото ние изначално не променяме местонахождението си, ние променяме природата си.“. Тук Дейвис потапя зрителите в една вселена от физически обекти, които не принадлежат на обективния ни заобикалящ свят, в една метафора на вътрешните пространства, в които оставя място за свобода, сигурност и вътрешен стремеж.

В *Паноптични спомени* (Panoptical Memories, 202)⁹ Морис Бенаюн кани зрителя да сложи *VR* очила, в които в първия момент не се вижда нищо. Чрез движение в различни посоки постепенно се разкриват картини на детайлни пейзажи. Авторът е построил творбата си на пресечната точка на динамиката на спомените, хронологията на архива и начина ни на разбиране на света, произтичащ от изборите, които правим, и фокуса ни



Изображение 2 Angelus Novus Paul Klee, 1920

⁶ Бенямин 1989.

⁷ Davis 1995.

⁸ Bachelard 1964.

⁹ Benayoun 2020.

на внимание. Тук Бенаюн превръща виртуалното преживяване в метафора на начина ни на виждане, разбиране и най-вече куриране на спомените за собствения ни живот. Инсталацията се превръща в изследване на начина, по който структурираме ежедневната си реалност и какво избираме да видим и помним. Симуляционната тъкан на творбата се превръща в мотор за промяна на реалните ни вътрешни процеси.

Интерактивното преживяване *Ключът* (The Key”, 2019)¹⁰ на Селин Трикар разказва историята на хора, които бягат от зони на конфликт. Зрителят може да се разхожда из виртуалното пространство и да взаимодейства с него. Авторката използва игровата икономика като инструмент, придвижващ историята напред. Балансирана е комбинацията на компютърно генерирани среди със сканирани пространства от реални военни зони. Симбиозата на дигитална среда и фотографски реалистични изображения успява да предаде смислово и най-вече емоционално посланието на *Ключът*.

Драматургията на интерактивността в тази творба ни кара да усетим колко трудно е наистина да се помогне на хората, които бягат от зони, в които има войни, и ни кара да се запитаме какво означава „наистина да помогнеш“ на някого. В цялата първа част игровият елемент кара зрителя да се опитва да хване обекти и да ги „спаси“, позволявайки му да го направи само частично. *Ключът* успява да потопи публиката в света на един бежанец, като превръща историята в метафора на суровата реалност на войната, с която милиони хора се сблъскват днес.

Пиер Фрике в *XR* творбата си *Пътуването на Берлиоз (Berlioz Trip)*¹¹ си задава въпроса: „Можем ли да се потопим в нечий чужд сън?“. Публиката влиза в изложбена зала и посредством очила за разширена реалност се потапя в света на композитора Берлиоз. Върху физическите обекти се наслаждат виденията и халюцинациите на музикалния гений. Фрике кани публиката в споделено преживяване, в което всички участват едновременно в един възшебен пространствено-потопящ свят, в който вътрешният креативен процес на композитора се превръща в осезаема реалност. Всеки от тези творци фокусира метафоричния потен-

циал на медията върху аспекта, който я дефинира като различна система от знаци, а именно триизмерност, потопеност, интерактивност. Симулацията и симулюкрума тук са инструмент за обсъждане и разбиране на света и нас самите, за по-осъзнато свързване. Зрителят в *XR* не се е изгубил в алтернативна реалност, а напротив, превърнал се е в деен участник, допълващ и завършващ историята по свой начин.

Дигиталното угължение не е пропаст, а нова перспектива, симулация, която води не до хипноза, а до пробуждане, критично мислене и медийна грамотност. Публиката е поканена от автора да се потопи в една история, в която присъства с тялото си, със своя виртуален аватар. Истинността не е в актьора на сцената или в реалистичните образи на екрана, а в усещането за присъствие и въплъщение, в движението на виртуалната ръка, което съответства на това на реалната.

Няма значение дали стаята изглежда истинска във *VR*, важен е фактът, че не я гледаме на екран, а можем да я прекосим, да вземем книга от рафта, да я разгледаме, след което с натискането на един бутон да се телепортираме на съвсем друго място, с друга гравитация и правила, в различна форма и визуален стил. В този смисъл новото, което разширената реалност предлага, е една „пространствена метафора“, която вибрира между реалистичното възпроизвеждане на реалността и нейната артистична интерпретация в *3D*.

Представете си, че ходите с *VR* очилата си из стая, но реалните ви крачки са много по-малки във виртуалното пространство и имате ясното усещане, че не можете да се доберете до края ѝ. Поетичният смисъл се появява с възможността не да репликираме места от заобикалящия ни свят, а да ги интерпретираме, да правим пространствен интерактивен монтаж. Усещането за истинност тук произлиза от естеството на медията, която превръща зрителя в активен, потопен в историята участник. Културният потенциал не идва от хиперреализма или създаването на алтернатива на света, а от възможността пространствата да се интерпретират и преосмислят по един качествено нов начин и да формират нови, адекватни на времето

¹⁰ Tricart 2019.

¹¹ Friquet 2014.

ни, социални реалности.

Дали наистина ще започнем да разказваме популярни истории и да разбираме по-добре себе си като група хора посредством този инструмент? Работата с една нова медия минава през разбирането на основните ѝ характеристики и използването ѝ за изследване и дефиниране на състоянието на дигиталните изкуства днес. Основополагащите за XR пространственост, интерактивност и усещане за присъствие са възможност за нов подход към творчеството и разбирането на медийната среда. Пътят от симулация до симулакрум е извървян отдавна, а преподреждането на комуникационната ни хигиена засега и задълго напред ще остане на дневен ред, в който обаче доказано можем да боравим и с този нов инструмент.

Библиография

BACHELARD, Gaston, 1964. *The poetics of space*. Presses Universitaires de France, Paris, France, © 1964.

BAUDRILLARD, Jean, 1981. *Simulacres et Simulation*. Éditions Galilée, Paris, France, © 1981.

Berlioz Trip [AR installation] Created by Pierre Friquet. France: Sonic Solveig, 19 June 2014

NAQVI W M, NAQVI I, MISHRA G V, 2024. *The Dual Importance of Virtual Reality Usability in Rehabilitation: A Focus on Therapists and Patients*. Cureus 16(3): e56724. doi:10.7759/cureus.56724.

Osmose [VR installation] Created by Char Davis. USA: SOFTIMAGE, 1995

Panoptical Memories [VR installation]. Created by Maurice Benayoun. HK: Hong Kong Escape Views, 2020.

RHEINGOLD, Howard, 1991. *Virtual Reality*. University of Michigan, USA, © 1991.
8. ROBINS, Kevin, 1995. *Cyberspace and the World We Live In*. SAGE, London, UK, © 1995.

The Key [VR Film] Directed by Celine Tricart. USA: Gloria Bradbury, 2019

We met in virtual reality [film]. Directed by Joe Hunting J. USA: Cinetic Media, 21 January 2022.

БЕНЯМИН, Валтер, 1989. *Художествена мисъл и културно самосъзнание*. Наука и изкуство, София, © 1989, с. 526–527.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ, ИНФОГРАФИКИ И ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН: ИСТОРИЯ И РАЗВИТИЕ НА ВИЗУАЛНАТА КОМУНИКАЦИЯ ЧРЕЗ ИНФОРМАЦИОННИ ГРАФИКИ

гл. ас. д-р Петя Валентинова Благоева, Национална художествена академия, София

Дизайнът на инфографики има съществена роля в съвременната комуникация, като съчетава визуалното изкуство с науката за представяне на данни. Трудно е да си представим света без всички визуални съобщения, които ни заобикалят в ежедневието – вестници, списания, уеб банери, билбордове, светещи надписи, пътни знаци, табели на магазини, но практиката да се визуализира информация въобще не е толкова популярна дотрещина около 400 години. Това вероятно се обвързва с когнитивната концепция за визуалната грамотност или постепенното разбиране, че определена информация може много по-лесно да бъде обяснена с помощта на образи. Най-голямо разпространение имат масовите визуални образи и съответно информационните графики през последния век. Тази статия предоставя общ преглед на визуализирането на данни в инфографики, изследва тяхната историческа еволюция и разглежда значението им в по-широкия контекст на графичния дизайн.

Историята на визуалните образи може да бъде проследена хиляди години назад, като започнем със скалните рисунки, шумерите, които създават първата писменост, египтяните, които комбинират думи и образи в своите йероглифи, китайските отпечатъци, средновековните манускрипти, и стигнем до днешното дигитално време. Както Диана Василева пише:

Във всеки един исторически етап се формира нов визуален език – от една страна с навлизането на новите материали, от друга с новите технологии за изработка и проектиране на изделията. Формата тук разглеждаме като преносител на нови идеи, отразяващи социалните характеристики на всеки исторически период и стил. (Василева, 2021)

От самото начало следва да се приеме, че речта и езикът са само част от комуникационния процес. Развитието на писмеността като визуално представяне на

речта има пряка връзка с рисунката, тоест широко разпространено мнение е, че има връзка между рисуването и изобретяването на писмеността. Рисунката и писмеността са начини да се записват мисли, да се предават идеи, да се споделят преживявания, чувства и дори начин да се въздейства на бъдещето.

Когато разгледаме историята на информационната графика в перспективата на графичния дизайн, ще видим, че за пръв път през Средновековието се появява предшественикът на визуализацията на данни, илюстрирането на абстрактни и теоретични идеи, а не конкретни обекти. Учените от Ранното средновековие създават ръкописи с информация най-вече с религиозна тематика, но има и такива с по-скоро светски характер. Тези произведения са били трудоемки, отразявайки духовната отдаденост и културното значение, свързани с предаването на знания. На монасите се налага да изобретяват графики и диаграми, за да придадат визуална форма на абстрактните концепции. Първите диаграми, създадени, за да помогнат за визуалното предаване на идеи в рамките на техните ръкописи, постепенно еволюират в графични изображения със стандартни формати до началото на 12. век¹. Повечето ранни примери за визуализация на информация се намират в каролингски ръкописи, свързани с квадрибуума - аритметика, геометрия, музика и астрономия; преобладават графики, които са астрономически или космологични. Важно за тези произведения от гледна точка на визуализация на информация, е, че те съдържат изображения, изрично създадени, за да изяснят концепции в съпътстващите ги текстове. В някои случаи диаграмите, които се появяват в ръкописи, са измислени от средновековните читатели, преписвали текста, тъй като липсват в оригинала. В други случаи диаграми, които са били в оригинален ръкопис, са загубени, което е наложило тяхното възстановяване или измисляне наново. Има и ръкописи, в които оригиналният автор изрично посочва как трябва да бъдат конструирани тези диаграми. Но дори и точните описания често са тълкувани погрешно – както отбелязва Франсис Марчезе (Marchese, 2013), каролингските ученици и учители са били затруднени от процеса на трансформиране на текст във визуализации. Заради трудностите

¹ Marchese, Francis T. Medieval Information Visualization. // Proceedings of the 17th International Conference on Information Visualisation (IV 2013), 16–18 July 2013, London, UK. IEEE, 2013, с. 10–15. ISBN 978-0-7695-4998-3.

да се проектира и оцени една диаграма, интегрирането им в педагогическата практика се превръща в много бавен процес, който продължава с векове.

През Средновековието философският дебат има много клонове, но същественият принос за развитието на информационните графики имат наблюденията и сетивният опит на учените, които първи формулират и обясняват природните закони. Идеята за научен метод, основан на наблюдение, произлиза от Роджър Бейкън, който отбелязва: „Разсъдението води до заключение, но не прави заключението сигурно, освен ако умът не го открие по пътя на опита“². Ако се върнем в полето на изкуството, няма как да не отбележим приноса на ренесансовия гений Леонардо. Някои учени определят *Трактата по анатомия* от 1510 г. като исторически пробив, зараждането на информационната графика, каквато я възприемаме днес³. Анатомичните скици на Да Винчи илюстрират пресечната точка на изкуството и науката, оказвайки влияние върху съвременните образователни инфографики. Неговата способност да интегрира наблюдение, прецизност и артистичност полага основите на визуалната педагогика. Съвременните дизайнери могат да черпят от неговата работа, що се отнася до качества като четимост, разпознаваемост и елегантност на инженерните рисунки и технически визуализации на изобретенията на Да Винчи. Диаграмите документират изключително добре мислите на автора си по ясен и визуално привлекателен начин.

Леонардо да Винчи олицетворява духа на Ренесанса с многото си таланти и любопитство. Той създава различни видове диаграми, чертежи и технически скици, много от които сега са запечатани в нашето съзнание, като например Витрувианския човек. Изображението, кръстено на Марк Витрувий Полион, интерпретира възгледите на римския архитект за човешката пропорция, симетрия и геометрия. Леонардо също така представя стъпка по стъпка обяснения за това как

² Coates K., Ellison A. An introduction to information design. p. 13-14, 2014. London. Laurence King Publishing Ltd. ISBN 978-1780673387.

³ Chudy, Dominik. Visualizing Data Like Da Vinci – блог – Black Label, 8 февруари 2024. Достъпно на: <https://blacklabel.net/blog/data-visualization/data-vistory/visualizing-data-like-da-vinci/> (посетено на: 16.11.2024).

Илчева, Юлия. Възможностите на инфографиката. // Годишник на Минно-геоложкия университет „Св. Иван Рилски“, том 57, св. IV: Хуманитарни и стопански науки, 2014.

Достъпно също на: <https://georgipanov.wordpress.com/2017/06/21/infographics/> (посетено на: 16.11.2024).

неговите изобретения трябва да изглеждат и да работят, което улеснява следващите поколения да разберат и в крайна сметка да усъвършенстват, повторят или дори реализират неговите идеи.

Приблизително в същия период и век след смъртта на Леонардо да Винчи Кристоф Шайнер създава своите научни рисунки с неговите наблюдения на небесните тела. Неговите вдъхновени от Да Винчи скици в крайна сметка се цитират често като първата инфографика, представлява въртенето на слънцето. Тя е публикувана в *Rosa Ursina sive Sol*⁴, научна книга за слънчевите петна, и представя развитието им с добре нарисувани илюстрации, диаграми, описания, дати и статистики. Шайнер влиза в спор с Галилей кой пръв е описал слънчевите петна, но така или иначе неговите графики са огромна стъпка в еволюцията на визуализацията на данни.

В историята дотук визуализацията на данни е ограничена, защото самите данни са ограничени, но през 18. век това се променя. След появата на печатарската преса на Гутенберг през Ренесанса производството на книги и разпространяването им стават значително по-бързо и лесно. Само два века след Гутенберг в почти всеки голям град в Европа има печатарска преса. Развитието на науката и установяването на масовия печат в Европа и Северна Америка (книги с разнообразна тематика, вестници и различни памфлети с обяви) води до поява на много нова информация, свързана с математиката, икономиката, демографията, медицината и географията. Именно през 18. век Уилям Плейфетър, първо чертожник при Джеймс Уат, след това памфлетист, създава редица визуализации на статистическа информация. Плейфетър е пионер във визуализирането на данни, той създава това, което може да се нарече първите линейни, стълбовидни, кръгли и площни диаграми. През 1786 г. той публикува добре известната диаграма, която изобразява баланса на вноса и износа между Великобритания и Дания⁵.

Така признатият за баща на статистическата графика Плейфетър я утвърждава като аналитичен и комуникативен инструмент. В друга известна линейна графика той начертава цената на пшеницата спрямо трудовете възнаграждения и доказва, противно на разпространеното мнение, че заплатите увеличават

⁴ Coates K., Ellison A. An introduction to information design. p. 33-54, 2014. London. Laurence King Publishing Ltd. ISBN 978-1780673387.

⁵ Lewi, Paul J. Speaking of Graphics. B: An Essay on Graphicacy in Science, Technology and Business, гл. 4. 2006. – Достъпно на: <https://www.datascope.be/sog/SOG-Chapter4.pdf> (посетено на: 16.06.2024).

разходите за зърно, демонстрирайки, че заплатите в действителност нарастват много по-бавно от цената на продукта. Това демонстрира влиянието, което има визуалната комуникация върху моделирането на общественото мнение. Методът му свързва анализа на числата с публичната информация и разбиране, отваряйки вратата на съвременния анализ. Уилям Плейфеър е убеден, че историята е отразена (или „нарисувана за око“) в диаграмите и че може да се реконструира графично от социално-икономически данни. Неговите серии от хронологични графики са пример за яснота. През 1786 г. той публикува за първи път *The Commercial and Political Atlas* в Лондон, която съдържа 43 графики с хронологична информация и една стълбовидна диаграма (стълбовидната диаграма за пръв път е използвана тук)⁶. Психологът Иън Спенс и статистикът Хауърд Уейнър⁷ определят това като първия голям труд, който съдържа статистически графики. Работата на Плейфеър е дискутирана подробно от Пол Леви:

От техническа гледна точка неговите графики достигат висока степен на съвършенство и занаятчийско майсторство. Плейфеър осъзнава, че диаграмите са обекти на мисъл и въображение, с техен собствен език. Също така той разбира мултивариативния аспект на света на финансите и икономиката, които желае да обясни визуално, и заключава, че е задължително да се показват едновременно множество променливи⁸.

Първите хронологични графики, които вдъхновяват работата на Плейфеър, представят времева линия и са публикувани две десетилетия по-рано. През 1765 г. Джоузеф Пристли сравнява с отделни ленти продължителността на живот на различни хора. Биографичните диаграми, или диаграмите на продължителността на живота, дело на Пристли, стават изключително популярни. Като изследовател и учител през целия си живот той има значителен принос към педагогиката, включително публикуването на учебници по английска граматика и история, в които той подготвя някои от най-популярните за времето си графики.

⁶ Ibidem..

⁷ Norman, Jeremy M. Joseph Priestley Issues the First Biographical Timeline Chart Depicting 2000 Lives – HistoryofInformation.com. Достъпно на: <https://historyofinformation.com/image.php?id=5010> (посетено на: 16.06.2024).

⁸ Lewi, Paul J. Speaking of Graphics. B: An Essay on Graphicacy in Science, Technology and Business, гл. 4. 2006. – Достъпно на: <https://www.datascope.be/sog/SOG-Chapter4.pdf> (посетено на: 16.06.2024).

Работата на Пристли по биографичните диаграми позволява сравнение на продължителността на живота на 2000 души в една голяма, плътна инфографика. Тя обхваща периода от 1200 г. пр. н. е. до 1800 г. Пристли организира шест категории – държавници и воюващи, богослови и метафизици, математици и лекари, поети и художници, оратори и писатели, адвокати и историци. Принципът на подбор е популярност, а не заслуги; както авторът обяснява, графиката е отражение на текущото мнение на обществото. Също така за да се улеснят читателите при търсенето в диаграмата, Пристли прави някои компромиси при избора на категорията, в която да включи някои от личностите. Той поставя човека в категорията, в която според него е най-важната му работа. Така Макиавели е посочен като историк, а Цицерон е държавник. Освен това „държавниците са поставени в долния край, където се виждат по-лесно, защото това са имената, които читателите познават най-добре“⁹.

Пристли проектира и две диаграми, които да служат като визуални учебни помагала за неговите лекции по история. Тези диаграми всъщност са времеви линии; те са описани като най-влиятелните времеви линии, публикувани през 18. век¹⁰. Съветът на настоятелите на университета „Уорингтън“ е толкова впечатлен от лекциите и диаграмите на Пристли, че университетът му дава докторска степен по право през 1764 г. През този период Пристли също редовно изнася лекции по реторика, които по-късно са публикувани през 1777 г. като курс *Лекции по ораторство и критика*.¹¹

Приносите на Уилям Плейфеър и Джоузеф Пристли към визуализирането на информация надхвърлят границите на Великобритания, под една или друга форма те са продължени в практиката на учените в Европа и САЩ. В началото на 19. век има изцяло нов възглед, свързан с научните открития и техните графични обяснения. Френският физиолог и изобретател Етиен-Жул Мари, който през 1878 г. написва *Графичният метод*, прави опит за намиране на нов подход към научните въпроси чрез директно позоваване на графиките като основен инструмент¹². Често цитиран пример от там

⁹ Norman, Jeremy M. Joseph Priestley Issues the First Biographical Timeline Chart Depicting 2000 Lives – HistoryofInformation.com. Достъпно на: <https://historyofinformation.com/image.php?id=5010> (посетено на: 16.06.2024).

¹⁰ Rosenberg, Daniel; Grafton, Anthony. Cartographies of Time: A History of the Timeline. – New York: Princeton Architectural Press, 2010. – с. 116–117, табл. 19. – ISBN 978-1-56898-763-7.

¹¹ Ibidem.

¹² Friendly, Michael; Wainer, Howard. A History of Data Visualization and Graphic Communication – Introduction. – 2020. – Достъпно на: <https://www.researchgate.net/>

е графично разписание на всички влакове между Париж и Лион. Темата е прозаична, но графиката осветява нов аспект на визуалното мислене. Всеки ред показва различен влак като линия, от първата гара до крайната дестинация. Гарите са разположени според разстоянието, така че по-стръмните линии означават по-бързи влакове. Не е известно дали това е било от някаква помощ за пътниците, но отразява дълбокото убеждение на Мари, че графичният метод може да се приложи към почти всеки въпрос. Мари пише:

Няма съмнение, че графичният израз скоро ще измести всички останали, когато човек има поддръжка движение или промяна на състоянието — с една дума, всяко явление. Роден преди науката, езикът често е неподходящ за изразяване на точни мерки или определени отношения¹³.

Графичното представяне на научни явления има едно основно предназначение — да направи невидимите и неясните явления и взаимовръзки лесно разбираеми и проверими чрез визуалното им възприятие. Графичният метод на Мари не е първият или единствен израз на този възглед, но е революционен по обхват и визия. В изследванията си той излага основните идеи на гениални устройства за записване на кръвно налягане, сърдечен ритъм, движението на крилете на птици и насекоми, усилията на спринтьорите и други, за да превърне графичния запис на емпирични наблюдения в обект за научно изследване. Подобно на Плейфетър, Мари е мотивиран от личната си визия за графично визуализиране, но практиката им служи като мост между науката и любопитния читател. Техните информационни графики са за всеки, който би ги разгледал, а не само за онези, които могат да потвърдят емпирично тезите на научните изводи за да ги приемат.

Френският строителен инженер Чарлз Джоузеф Минард създава вероятно най-голямата, базирана на графичния метод, графика ‘на потока’, изобразяваща руската кампания на Наполеон от 1812 г. (графиката е от 1869 г.). Визуализацията комбинира география, данни за силата на войските, време и температурни условия в една история. Тя се превръща в еталон в разказването на истории, базирано на данни, демонстрирайки как

една добре изработена визуализация може да капсулира сложни исторически събития. Графиката на Минард се превръща в образец за модерните инфографики. Освен историческата си значимост тя следва трайните принципи на яснота на дизайна и предизвиква ангажираност на публиката.

Минард използва графичния метод, за да проектира красиви тематични карти и диаграми, показващи всякакви теми, представляващи интерес за съвременната френска държава, къде да строим железопътни пътища; как Гражданската война в САЩ повлиява на вноса на памук от британските фабрики са част от темите¹⁴. В тези и други графики той разказва истории с голямо визуално въздействие. Както Плейфетър и Пристли, Минард също е воден от своя усет, естетика и лично виждане. До края на 19.век учени от САЩ, като икономиста, педагог и историк Франсис Уокър, директор на Бюрото за преброяване на населението на САЩ, Емил Шесон, инженер и икономист в министерството на обществените работи на Франция, и много други, създават сложни и подробни статистически албуми, събиращи постиженията и стремежите на техните нации. Тези издания обикновено са оформени в ярки цветове, с красиви и изобретателни графики, които служат като еталон и до днес.

Произведенията на Минард са отпечатани в ограничен брой и той не е добре известен извън тесния кръг от френски инженери и тези, които се интересуват от графичния метод. Етиен Жул Мари пръв обръща внимание на неговата работа, която иначе би могла да бъде изгубена за историята. В първата обща книга за графичния метод той пише, че работата на Минард е „брутално красноречива“¹⁵.

Друг пионер в статистическото представяне на данни — Флорънс Найтингейл използва визуализациите за социална промяна. „Дамата с лампата“, както е известна медицинската сестра, публицист и доброволец, служи в британската военна болница близо до Константинопол по време на Кримската война. Заедно с екип от още 38 доброволци за шест месеца тя реформира, първоначално много зле организираната болница и смъртността там пада значително¹⁶. Флорънс Найтингейл

publication/343696001_A_History_of_Data_Visualization_and_Graphic_Communication_-_Introduction (посетено на: 16.06.2024).

¹³ Ibidem.

¹⁴ Norman, Jeremy M. Joseph Priestley Issues the First Biographical Timeline Chart Depicting 2000 Lives – HistoryofInformation.com. Изображение № 5010, публикувано (достъпно) 11 юни 2025. Достъпно на: <https://historyofinformation.com/image.php?id=5010> (посетено на: 16.06.2024).

¹⁵ Friendly, Michael; Wainer, Howard. A History of Data Visualization and Graphic Communication – Introduction. – 2020. – Достъпно на: https://www.researchgate.net/publication/343696001_A_History_of_Data_Visualization_and_Graphic_Communication_-_Introduction (посетено на: 16.06.2024).

¹⁶ Healy, Kieran. Data Visualization: A Practical Introduction. с. 272 – Princeton: Princeton University Press, 2018. – ISBN 978-0-691-18161-5.

бързо разбира, че повечето смъртни случаи са свързани с предотвратими болести и недостатъчна хигиена. През 1857 г., обобщавайки наблюденията си в записки, тя се завръща във Великобритания и създава информационна графика – *coxcomb* (вид кръгла диаграма), за да убеди британците и кралица Виктория да подобрят условията в болниците. Първата версия на тази диаграма е обикновена кръгова диаграма – пай, показващ причините за смъртта, и е представена само на военния министър. Найтингейл използва модел на линейна графика, взета от семейния приятел Уилям Фар, който е лекар и пионер в медицинската статистика, известен с литографиите, визуализиращи епидемията от холера. В своите доклади – образец за статистическо изследване, той описва подробните стъпки и тестове и визуализира различни социални и екологични хипотези за възможните причини за епидемиите от холера. Найтингейл бързо осъзнава, че този дизайн е неподходящ, защото околото възприема площта, а не дистанцията при такива презентации. При Фар удвояването на смъртността би изглеждало четири пъти по-голямо като площ. Затова в следващата си версия, Найтингейл начертава смъртните случаи през всеки месец като корен квадратен от разстоянието от центъра, така че площта на всяко парче да отразява броя на смъртните случаи. Така лесно се вижда, че смъртните случаи от предотвратими болести като холера (външните сини ръбове) напълно доминират над тези от рани на бойното поле и други причини¹⁷. Предотвратимите заболявания са кодирани в син цвят, раните – в червен, а другите причини – в черен. Благодарение на Найтингейл са въведени редица реформи във военните болници и смъртните случаи значително намаляват.

През 19. век специализацията на труда отделя графичния дизайн от производството на книгата. Природата на визуалната комуникация се променя коренно. Индустриална революция превръща печатарството във фабрично производство. В Европа и Америка започва все по-широко използването на преси с парен двигател. Цената на отпечатването пада значително, а тиражите се увеличават. Благодарение на огромния напредък в печатарството се появяват нови жанрове в литературата,

¹⁷ Ibidem.

издават се биографии, технически книги, образователни текстове. Технологичният напредък позволява механично-наборната типография да бъде лесно, бързо и евтино отпечатана върху фабрично направена хартия в преса, задвижвана от парен двигател. Това отваря нови врати за знанието, образованието и разширяващата се роля на визуалния образ в човешката комуникация. Едни и същи думи и образи се разпространяват по цял свят и започва ерата на масовата комуникация.

Краят на 19. век се определя и като „златната ера на графиката“¹⁸, до средата на 1800 г. огромни количества данни по важни социални въпроси (търговия, болести, грамотност, престъпност) са станали достъпни в Европа и в САЩ и така различните националности и култури започват да споделят общ визуален език и визуално мислене. Статистическата теория позволява същността им да бъде обобщена и да бъдат направени разнообразни сравнения. Технологичният напредък в печатането и възпроизвеждането от друга страна позволява широко разпространение на графични произведения в цвят и качество, невъзможни дотогава.

Векове наред визуалното мислене еволюира и благодарение на появата на разнообразни диаграми, карти и графики постепенно се оформя универсален език за представяне както на количествена, така и на качествена информация за обяснение на сложни явления, подкрепа или оспорване на научни твърдения, образование и дори промяна на общественото мнение и въздействие върху него. Примерите, описани дотук, са само основата за разбиране на еволюцията и значимостта на инфографиките като исторически и съвременен инструмент за предаване на информация по визуален начин.

До началото на 20. век, когато визуализирането на информация се обособява като специфична самостоятелна практика, приносите на учените, използвали графики, за да покажат различна количествена и качествена информация (със значителен превес на количествената) към информационния дизайн, са съществени:

- Рамкиране на графиката, оставяйки място в рамката за етикети и стойности на осите.
- Заглавия, поставени извън рамката или като рамкиран картуш отвътре, и описание на показаното или целта на диаграмата.

¹⁸ Ibidem.

- Цветово кодиране (например различните причини за смърт в различни цветове в графиката на Флорънс Найтингейл).

- Зацриховани полета или пунктир, когато е невъзможно отпечатването в цвят.

- Етикетуване на отделните линии и оси.

- Използване на мрежа с основни (по-плътни) и второстепенни (по-тънки) линии.

- Индикатори за време, подчертаващи конкретни периоди и разликите между тях, за да се определят тенденции.

- Закръгляване или визуално „заглушаване“ на незначими цифри.

- Маркери, показващи важни исторически събития в хронологични графики.

- Хипотетични или прогнозни стойности, отбелязани с по-тънки или с прекъснати линии.

Практиката за създаване на инфографики се е развила още повече през 20. век, за да отговори на нуждите на все по-сложните общества, преминаващи през значителни културни, технологични и обществени промени. Инфографиките започват да се появяват все по-често във вестниците, рекламата и образователната среда и стават все по-достъпни. Много от елементите, които се включват в графиките в началото на века, са използвани и днес, например различни пиктограми. Според *Бяла книга на дизайна* (Минкова, 2023), „изображенията са средства за комуникация, на първо място, естетическата им стойност и личният израз на автора остават на второ място“ – това важи изцяло и при създаването на информационни графики, особено с образователна функция¹⁹.

През 20-те години Прогресивните художници в Кьолн – неформална група от художници, базирани в района на Кьолн и Дюселдорф в Германия, се събират и участват в радикалното работническо движение, като свързват отношението си към изкуството с политическата си активност. Групата е основана от Герг Арнц, Хайнрих Хьорле и Франц Вилхелм Зайверт. Според Виланд Шмидт те „се стремят да съчетаят конструктивизма и обективността, геометрията и обекта, общото и конкретното, авангардно убеждение и политическа ангажира-

ност, и което може би се доближава най-много до визията на Новата обективност [...]“²⁰. Прогресивните художници поставят началото на фигуративния конструктивизъм. След срещата на Арнц в Дюселдорф през 1926 г. с Ото Нойрат те са поканени във Виена, в Обществения и икономически музей във Виена (от нем. ез. – *Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum*), където се разработва виенският метод за картинна статистика от 1920 до 1940 г. Впоследствие той става известен като *ISOTYPE* – международна образователна система на основата на типографски символи, или картинен език. Творческата си автобиография Арнц нарича *Време под ножа* вероятно защото графиките са точно това – времеви и социални разрез. Той често използва фигури/икони за кораб, влак, панаир и най-често къща. Една от неговите серии гравюри, публикувани през 1928 г., се нарича именно *Дванадесетте къщи на нашето време* (дом, фабрика, казарма, болница и др.). Изображението на сградата отвътре, сякаш фасадата е изрязана, позволява на Арнц да разбие композицията на няколко „рамки“ и да разпредели героите в социалните етажи. Такива картини, където всички подробности са равностойни, показани почти без усещане за перспектива, представени като „комплект“, се четат като брошури. Те приличат на диаграми: „изостатисти“, оживяващи и влизащи в социален конфликт. Разбираемо е защо, след като се запознава с произведенията на Арнц, Нойрат вижда художника като идеален партньор. Арнц приема предложението за сътрудничество и през 1929 г. вече оглавява графичното студио *GeWiMu*.

Главният теоретик е Нойрат, политически икономист, който смята, че е жизненоважно да се комуникират ясно всички социални и икономически проблеми. Според него информацията трябва да бъде разбираема за всички без значение от образованието, което имат, или културата, от която идват. Негов цитат е „думите разделят, картините свързват“²¹. След гражданската война в Австрия екипът се премества в Холандия, където се нарича *Isotypes* (Международна система за обучение по типографска картина).

Нойрат смята, че визуалният език има безброй възможности за развитие и приложение, и с помощта

¹⁹ Минкова, В. (2020). Бяла книга на дизайна: Дизайн & приложни изкуства. София: НХА. с. 264. ISBN 978-954-2988-53-3.

²⁰ Rosenberg, Daniel; Grafton, Anthony. *Cartographies of Time: A History of the Timeline*. – New York: Princeton Architectural Press, 2010. – с. 116–117, табл. 19. – ISBN 978-1-56898-763-7.

²¹ Ibidem.

на колеги художници намира нови тематични сюжети и нови „ходове“ за тяхната визуализация. Книгата му *Modern Man in the Making* (издадена в Холандия, САЩ, Англия, Скандинавия през 1939-1940 г.)²², публикувана за първи път от Алфред А. Нопф през 1939 г., улавя и описва състоянието на света през 30-те години на миналия век, като използва текст и фигуративни илюстрации, които изглеждат изключително актуални и до ден днешен.

Любопитна е и изложбата, организирана от Нойрат през 1938 г. – *Около Рембранд*²³, която чрез диаграми и специално издадена книжка представя епохата и биографията на художника, неговият творчески процес, тематиката и обстоятелствата при създаването на неговите картини. В период от около 20 години (1925–1945 г.) Ото Нойрат се занимава с музейна и изложбена дейност, защото смята, че това са социалните инструменти, които имат най-висока ефективност при предоставяне на информация, свързана с обществото. Работата на Нойрат и екипа *Isotype* в музеите все още се смята за авангардна в много аспекти, що се отнася до експозиционния дизайн.

Системата *ISOTYPE* използва прости изображения, изцяло лишени от декорации, за представяне на данни по структуриран начин. Пиктограмите са проектирани, за да представят определени качества и сложни детайли в информацията. Затова е трябвало да бъдат разрешени проблеми, като например как да бъде изобразен имигрант или безработен само в една пиктограма. Нойрат работи с математика Мари Райдемайстер (по-късно Мари Нойрат), за да превърнат вербалната и цифровата информация във визуални дизайни. Възхитени от движения като конструктивизма и Нова типография, те успяват да конструират метод за визуализация чрез набор стандартизирани символи, към които има инструкции как да се комбинират идентичните фигури, използвайки серийно повторение. Герд Арнц е художникът, който създава по-голямата част от графиките. Преди да започне да работи с Нойрат той е известен със своите лаконични гърворези, през целият си живот той създава около 4000 пиктограми. Простотата им е ключова, те са базирани на строг набор от

правила, които осигурява тяхната консистентност при приложението. Правилата се отнасят и до употребата на текстовете, цветовете, графичната конфигурация и композирането им.

Първото правило на *Isotype* е, че по-големите количества не се представят с увеличена пиктограма, а с по-голям брой пиктограми с еднакъв размер. Според Нойрат вариацията в размера не позволява точно сравнение (какво трябва да се сравнява – височина/гължина или площ), докато повтарящите се пиктограми, които винаги представляват фиксирана стойност в определена диаграма, могат да бъдат преброени, ако е необходимо. Пиктограмите почти никога не изобразяват нещата в перспектива, за да запазят максимална яснота.

„Визуалното образование“ винаги е било основният мотив зад *Isotype*, който е описан и разработен в изложби и книги, предназначени да информират обикновените граждани (включително ученици) за тяхното място в света. Той никога не е бил предназначен да замени вербалния език; той е „помощен език“, винаги придружен от словесни елементи. Ото Нойрат осъзнава, че това никога не може да бъде напълно развит език, така че вместо това го нарича „техника, подобна на език“.

Между 1931 и 1934 г. Ото Нойрат, Мари Райдемайстер-Нойрат и Герд Арнц пътуват периодично до Съветския съюз, за да помогнат за създаването на Всесъюзния институт за изобразителна статистика на съветското строителство и икономика (от руски ез. – Всесоюзный притворителей системы советских систем состроительного и экономист), обикновено съкращаван до ИЗОСТАТ²⁴.

През 1932 г. в Русия е публикувана книгата на И. П. Иваницки *Илюстративна статистика и виенският метод* с впечатляващ дизайн в подкрепа на метода, но и с призови за „класова целеустременост“. Като пример авторът дава своя диаграма на упадък на възгледобива на Запад, където възгледите брикети буквално падат върху главата на карикатурен империалист.²⁵ С екип от около 70 души основната цел е да се разработят инфографики, които съобщават както за успехите на Първия петгодишен план (1928–1932 г.), особено в развитието

22 Neurath, Otto. *Modern Man in the Making*. – New York: Alfred A. Knopf, 1939.

23 Kindel, Eric. *Around Rembrandt (Rondom Rembrandt)*. // *Isotype Revisited*, 2012. – Достъпно на: <https://isotyperevisited.org/2012/08/around-rembrandt.php> (посетено на: 16.06.2024).

24 Merrill C. Berman Collection. *Visualization of Data in the Soviet Union*:

Informational Posters and Pictorial Statistics of the 1920s and 1930s. – м. н., – Достъпно на: <https://mcbcollection.com/visualization-of-data-in-the-soviet-union> (посетено на: 16.06.2024).

25 Кричевский, Владимир Г. *Изостатистика и «Изостат»*. // Проект Россия. – м. н., – Достъпно на: <https://prorus.ru/interviews/izostatistika-i-izostat/> (посетено на: 16.06.2024).

на добива на въглища, желязо, стомана и електрификацията, така и за очакваните успехи на Втория петгодишен план в изграждане на пътища, железници и водни пътища²⁶. Основната част от таблиците са геометрични рисунки, с изключение на два плакатни листа с фотомонтажи. Те са пример за успешно използване на снимков материал в изостатистиката. Все пак ИЗОСТАТ не се ограничава до това, а създава голямо разнообразие от материали, включително диаграми, книги, витрини и материали за съветски празници и тържества. Всичко е подчинено на принципите на Нойрат, руските художници са вдъхновени от виенските постижения. В началото самият Герг Арнц е главен дизайнер, а швейцарецът Ерин Бернат е негов асистент. Ръководител на ИЗОСТАТ е Ерик Асмус, Ел Лисицки е сочен за основател, заедно с Александър Родченко и Вера Степанова той е сред основните автори на графики в албумите. За десетгодишното съществуване на института възникват нови жанрове – агитационен изостатически плакат и пътуваща изостатическа изложба²⁷. Тези изложби обикновено се организират с папка визуални материали, окомплектована с няколко десетки голямо-форматни диаграми и схема за разполагане на графиките по стените, която указва мястото на всеки плакат. Темите обикновено са свързани с политическа пропаганда, но приносът на тези изложби е, че те определят набор от правила при изграждане на такъв тип експозиции – единен сюжет, общи цветови и композиционни решения и стилово единство на всички графики²⁸. За съжаление, по аналогични причини московският институт спира да съществува до 1940 г.

Рудолф Модли, австро-американски графичен дизайнер и теоретик, който е асистент на Ото Нойрат във Виена, въвежда методите *ISOTYPE* в Съединените щати чрез позицията си на главен куратор в Музея на науката и индустрията в Чикаго. Освен това през 1934 г. Модли създава *Pictorial Statistics Incorporated* в Ню Йорк, компания, която насърчава производството и разпространението на подобни на *ISOTYPE* пиктограми

26 Merrill C. Berman Collection. Visualization of Data in the Soviet Union: Informational Posters and Pictorial Statistics of the 1920s and 1930s. – м. н., – Достъпно на: <https://mcbcollection.com/visualization-of-data-in-the-soviet-union> (посетено на: 16.06.2024).

27 Ibidem.

28 ГАРФ – Государственный архив Российской Федерации. Выставка «Изоостат» (История Всесоюзного института изобразительной статистики). – Москва: ГАРФ, 24 октомври – 16 декември [година на изложбата] – Достъпно на: <https://statearchive.ru/1111> (посетено на: 16.06.2024).

с цел образование, новини и други форми на комуникация. През 1936 г. пиктограмите на Модли са използвани в национална кампания за обществено здраве за „Войната срещу сифилиса“ на лекаря-хирург Томас Паран²⁹. Рудолф Модли илюстрира и пише поредица от книги, свързани със статистиката и символите.

След началото на Втората световна война Ото и Мари Нойрат бягат от германската инвазия в Англия, където създават *Isotype Institute* през 1942 г. Във Великобритания *Isotype* се прилага към военновременни пропагандни публикации, спонсорирани от Министерството на информацията, и към документални филми. По време на световните войни много правителства използват инфографики, за да мобилизират гражданите и да разпространяват стратегическа информация чрез плакати, диаграми и визуални ръководства. Тези визуализации често смесват данни с емоционални призови, за да оформят обществените настроения и действия. След смъртта на Ото Нойрат през 1945 г. Мари Нойрат и нейните съпругници продължават да прилагат *Isotype* за представяне на много разнообразна сложна информация, особено в научнопопулярни книги за млади читатели. Свидетелство за международните амбиции за универсалност на *Isotype* е заданието за проектиране на информационни графики за гражданско образование, изборни процедури и икономическо развитие в Западния регион на Нигерия през 50-те години на миналия век, дело на Мери Нойрат³⁰.

Благодарение на забележителните исторически приноси, описани до момента, и развитието на масовия печат обособяването на инфографиката като отделен дял от графичния дизайн се затвърждава през втората половина на 20. век. Тогава се появява и самото понятие ‘инфографика’. В това време американските инженери започват да ги използват като начин за управление на производството, планирането и производствената статистика, те са незаменим елемент от масовите вестници, списания и популярни издания, и разбира се, имат голяма научна значимост. Определенията, които се срещат, са схемографики, изобразителна статистика, делова графика, управленска и научно-техническа графика.

За обикновения зрител изглежда, че инфографиците са ново явление. Всъщност през цялата човешка исто-

29 Healy, Kieran. Data Visualization: A Practical Introduction. с. 272 – Princeton: Princeton University Press, 2018. – ISBN 978-0-691-18161-5.

30 Ibidem.

рия сме използвали образи, символи, икони, графики и картини, за да разказваме истории, да споделяме информация и да развиваме знанията си. Днес публикуването на инфографики е все по-лесно и достъпно и използването им започна да се простира отвъд академичните среди и традиционните медийни канали. В ера на информационно претоварване и съкратен обхват на вниманието организации от всякакви индустрии и размер използват инфографики, за да предоставят бързо информация и разбиране на вътрешна и външна публика. Добавете факта, че социалните медии подхранват „споделяемостта“ и всички сочат, че инфографиката се превръща в една от най-ефективните форми на съдържание за предаване на информация в дигиталната ера.

Наред с развитието на технологиите в графичния дизайн съществуващата концепция за информационен дизайн също претърпява развитие и „съперничеството“ между учени/статистици и художници еволюира. Освен това благодарение на интернет и социалните мрежи се засилва интересът към инфографиката и зрителят индивидуално започва да проектира и разпространява инфографики онлайн. Оттогава нови типове инфографики се появяват в големи количества и решават широк спектър от проблеми. След естествените науки и статистиката маркетингът става популярна област за използване на инфографика заедно с други области от бизнеса, медиите, образованието и културата.

Разбира се, инфографиците намират място и в класната стая. Тяхното историческо развитие е свързано с науката и образованието, но в последните десетилетия става все по-популярно насърчаването на учениците и студентите да създават собствени инфографики. Според Валери Василев визуалното и схематичното обучение често излиза извън рамките на алгоритмичното мислене, тъй като ангажира интуитивни и асоциативни механизми на познание (Василев, 2009)³¹. Смята се, че те подобряват учебния процес, визуалната грамотност, развиват чувство за естетика и повишават ангажираността. С популярността на социалните медии инфографиците станаха популярни, често като статични изображения или прости уеб интерфейси, покриващи произволен брой теми. Такива инфографики често се споделят между

³¹ Василев, Валери. Алгоритмични и неалгоритмични методи на обучение. – София: Асоциация по артпсихология и арттерапия, 2019. – Достъпно на: https://www.artpsychology.net/files/mf/c408dce0b59abf71ce4fa3bcf611c6a0_ValeriVasilev_Algoritmichni_i_nealgoritmichni_metodi_na_obuchenie.pdf (посетено на: 16.06.2023).

потребители на социални мрежи.

Днес с нарастващото количество данни и бързото развитие на технологиите през последните години инфографиците се трансформират в мощен инструмент за предаване на информация в световен мащаб. Освободени от ограниченията на ръчните процеси на печат и възпроизвеждане и с появата на цифрови технологии, инфографиците вече се създават, разпространяват и адаптират бързо, а ролята им в съвременното общество е повече от осезаема. Особено значима е тя в контекста на новите платформи за обучение, които позволяват на преподавателите да създават динамично и ангажиращо учебно съдържание.

С нарастващото значение на визуалната комуникация в обучението, информационният дизайн се утвърждава като ключов подход за представяне на знание. Както отбелязва Рая Гайтанджиева, *творческият процес днес е в тясна връзка с компютърните програми и методи за дигитално проектиране и визуализиране*³². Този процес е особено важен в образователна среда, където визуалното представяне на информация, чрез инфографики и други дигитални форми, подпомага разбирането и запаметяването на сложни концепции.

В заключение развитието на инфографиката като форма на визуална комуникация представлява важен културно-исторически процес, в който взаимодействат наука, изкуство и технологии. От първите опити за визуализиране на абстрактни концепции в средновековните ръкописи до съвременните цифрови платформи, инфографиката се утвърждава като мощен инструмент за структуриране, представяне и предаване на знание. Особено съществен е нейният принос в сферата на образованието, където визуалните средства все по-често се интегрират като методологически ресурс за повишаване на когнитивната активност, разбираемостта и ангажираността. В условията на информационно пренасищане и съкратен времеви хоризонт на вниманието, инфографиката осигурява не само достъпност на сложна информация, но и подкрепя развитието на визуална грамотност – ключова компетентност в съвременното образование.

Еволюцията на инфографиката показва, че визуал-

³² Гайтанджиева, Р. (2022). Дизайнерски и технологични аспекти в образователните компютърни игри за деца. София: Национална художествена академия. ISBN 978-954-2988-75-5.

ният език притежава универсален характер и значителен педагогически потенциал. Той улеснява интердисциплинарния подход в обучението, стимулира критическо мислене и насърчава творческо участие в процеса на учене. В този контекст инфографиката не следва да се разглежда просто като средство за илюстрация, а като автономен образователен инструмент с дълбока познавателна и комуникативна стойност.

Библиография

Василев, В. (2009). *Алгоритмични и неалгоритмични методи на обучение*. [онлайн] Достъпно на: https://www.artpsychology.net/files/mf/c408dce0b59abf71ce4fa3bcf611c6a0_ValeriVasilev_Algoritmichni_i_nealgoritmichni_metodi_na_obuchenie.pdf [Последно посетен: 16.06.2025].

Василева, Диана 2021. *Мебелите като художествени обекти в контекста на съвременната архитектура*. Дизайн & Приложни изкуства, Национална художествена академия, София. 171 – 178 стр. ISBN 978-954-2988-68-7.

Гайтанджиева, Р. (2022). *Дизайнерски и технологични аспекти в образователните компютърни игри за деца*. София: Национална художествена академия.

Илчева, Юлия. *Възможностите на инфографиката*. // Годишник на Минно-геоложкия университет „Св. Иван Рилски“, том 57, св. IV: Хуманитарни и стопански науки, 2014. Достъпно също на: <https://georgipaunov.wordpress.com/2017/06/21/infographics/> (посетено на: 16.11.2024).

Кричевский, Владимир Г. Изостатистика и «Изостат». // Проект Россия. – м. н., – Достъпно на: <https://prorus.ru/interviews/izostatistika-i-izostat/> (посетено на: 16.06.2024)

Мункова, В. (ред.). (2023). *Бяла книга на дизайна: Дизайн & приложни изкуства*. София: Национална художествена академия.

Нојрат, О. и Арнц, Г. (1920–1940). ISOTYPE – International System of Typographic Picture Education. Виена и Хага.

ГАРФ – Государственный архив Российской Федерации. *Выставка «Изостат» (История Всесоюзного института изобразительной статистики)*. – Москва: ГАРФ, 24 октомври – 16 декември [година на изложбата] – Достъпно на: <https://statearchive.ru/1111> (посетено на: 16.06.2024).

Chudy, Dominik. *Visualizing Data Like Da Vinci – блог – Black Label*, 8 февруари 2024. Достъпно на: <https://blacklabel.net/blog/data-visualization/data-vistory/visualizing-data-like-da-vinci/> (посетено на: 16.11.2024)

Coates K., Ellison A. *An introduction to information design*. p 13-14, 2014. London. Laurence King Publishing Ltd. ISBN 978-1780673387

Friendly, M. u H. Wainer. (2020). *A History of Data Visualization and Graphic Communication*. Cambridge, MA: Harvard University Press. ISBN 9780674975231

Healy, Kieran. *Data Visualization: A Practical Introduction*. с. 272 – Princeton: Princeton University Press, 2018. – ISBN 978-0-691-18161-5.

Lewi, Paul J. *Speaking of Graphics. B: An Essay on Graphicacy in Science, Technology and Business*, гл. 4. 2006. – Достъпно на: <https://www.datascope.be/sog/SOG-Chapter4.pdf> (посетено на: 16.06.2024).

Marchese, Francis T. *Medieval Information Visualization*. // Proceedings of the 17th International Conference on Information Visualisation (IV 2013), 16–18 July 2013, London, UK. IEEE, 2013, с. 10–15. ISBN 978-0-7695-4998-3

Merrill C. Berman Collection. *Visualization of Data in the Soviet Union: Informational Posters and Pictorial Statistics of the 1920s and 1930s*. – м. н., – Достъпно на: <https://mcbcollection.com/visualization-of-data-in-the-soviet-union> (посетено на: 16.06.2024).

Norman, Jeremy M. *Joseph Priestley Issues the First Biographical Timeline Chart Depicting 2000 Lives* – HistoryofInformation.com. Достъпно на: <https://historyofinformation.com/image.php?id=5010> (посетено на: 16.06.2024)

Rosenberg, Daniel; Grafton, Anthony. *Cartographies of Time: A History of the Timeline*. – New York: Princeton Architectural Press, 2010. – с. 116–117, табл. 19. – ISBN 978-1-56898-763-7.

ТЕАТРАЛНАТА КУКЛА В ИГРАТА МЕЖДУ ОБРАЗ И КОНТЕКСТ

гл. ас. д-р Петя Иванова Караджова, НАТФИЗ „Кръсто Сарафов“, София

Сценографията за куклен театър като творчество е гранична форма на синтез от много и различни по вид изобразителни и пластични изкуства. Крайната форма и образ на един сценичен обект зависят не само от изобразителната визуално-пластична концепция и знакова рамка, но и от отношения, връзки и съгласуваност между драматургично съдържание, режисьорска идея и интерпретация, сценично пространство, театрална условност и инфраструктура, материално-технологични ресурси и възможности и други аспекти на театрално-постановъчния процес. Ако в общите понятия сценографът се свързва преди всичко с дейността на художника заради уменията да създава визуални образи, то това е само една част от хода на изготвяне на цялостно визуално-пространствено решение, свързано и провокирано от друг тип изкуство – това на сценичното действие и игра.

Образът

Сценографският образ е участник в спектакъла, но това участие се съпровожда с динамичен квази-език по отношение на връзките на обекта и промяната на неговите знакови атрибуции. В пространството на сцената сценографският образ не само се променя визуално, но и пресъздава, развива и натрупва различен вид връзки и съдържание. Усложненият дискурс и самата природа на сценичния/сценографския обект като знак са анализирани от Ерика Лихте-Фишер, която отбелязва фундаменталното различие между театралните и друг вид естетически знаци (цит. по Александров, с. 45). Много вероятно е един предмет, изведен от контекста на действието на сцената или спектакъла, да изгуби своята художествена стойност, за разлика от сценичните обекти с образ, различаващ се от тези на действителността. Това отношение между чисто художествената страна на визуалния образ и неговото действено предназначение е особено пряко изявено при театралната кукла и

специфичните ѝ функции и място в конструкцията на куклено-театралната условност. Куклата е представителят – основното средство – и същевременно носителят на провежданото драматично действие. Оттук и съвпадащата двойствена функция на театралната кукла, която тя едновременно носи като знак – визуално-материалният образ е символ за ..., и същевременно е, присъствайки в определен контекст и провеждайки или бивайки част от актуално действие. Възприятието на материалния нежив обект като „жив“ се осъществява по различни канали, разкриващи съдържанието на сценичния образ – визуални и материално-пластически, действени, звуково-говорни, пространствено-композиционни, функционално-движенчески и пр., чрез които се разкриват аналогични, метафорични или асоциативни връзки в съдържанието, опосредствани от сценографията, нейните елементи и сценичната игра. Всичко това създава особена специфика на сценографския образ, разглеждан като артефакт и обусловен като предназначение и функция от друго изкуство. Пряката обвързаност на театралната кукла с действието рефлектира върху визуално-пластическото проектиране на образа, заедно с технологичните и конструктивни системи от практиките и традициите в тази област. Сценографът, създавайки проект за театрална кукла, може да си представи и „заложи“ в своето решение възможностите за нейното оживяване, за нейното сценично поведение – действие, движение, поза, жест. Но не е възможно да се предвиди целият спектър от нейното сценично изпълнение и начин на действие, което актьорът като творец развива и създава заедно с режисьора. Поради това проектирането и създаването на материалния образ на куклата е само част от нейната завършена художествена проява и интегрирано съдържание. Независимо от това, образното, дори и в своето статично състояние, притежава динамични комуникативни внушения¹ (Голешевска, 2015), той може да провокира емоционални или ментални движения при възприемащия. Това е особено изявено, когато образът е антропологизиран,

¹ Има се предвид статичният иконичен образ, който в своята статия Нора Голешевска разглежда с определението образно действие, имайки предвид, че образният акт притежава перформативни функции, равностойни на „изказване“. Образният акт се отнася до сила, даваща възможност на дадено изображение, в контекста на своето виждане или употреба, да премине от латентност към външен ефект върху усещането, мисленето и действията. Той е именно действие, тъй като неговите ефекти произвеждат промени в чувствителността и поведението.

т.е. съдържа човешки или човекоподобни елементи, независимо какъв е обектът. Театралната кукла може да бъде всичко – облак, дърво, животно, предмет, природно явление, несъществуващо в действителността същество. Тя не е ограничена във формите и обектите, на които може да придаде визуално-материален израз, както и в това да ги представи като живи персонажи. Това, което създава рамка и насока в проектирането на кукления образ е принадлежността му към дадена история и сюжет; последователността от действия и ситуации, в които персонажът участва и контекстът на тези събития. Театрализираната история може да е позната на зрителя, известни приказки често служат за материал, върху който се създава куклен спектакъл. Това понякога се съпътства с известни очаквания от страна на зрителя за героите и събитията, но това, което е на сцената, може да бъде коренно различно. Функцията на театъра, както всяко изкуство, не е да репродуцира, а да създаде отново разказа, героите, действията, отношенията в автономията на различно произведение, независимо дали използва като основа и драматургичен източник едни и същи литературни материали. Въпреки това спрямо определени приказни герои е трудно да се подходи радикално различно заради свързването на образа и неговата история с аналози от масово наложили се визуални модели и сюжетни митологеми.

Опитвайки се да провокирам тясната зависимост и взаимодействие между визуалния образ и историята, свързана с него, в един от часовете със студенти от специалност „Режисура в куклено театралните практики“, приведох пример с известен на всички герой – Червената шапчица, заедно с въпроса: как би протекла историята на приказката, ако персонажите изглеждат по следния начин:



Пинокио – спектакъл на СКТ от 1968 г. Постановка Лиляна Дочева, сценография арх. Иван Цонев, скулптор Любомир Цакев (снимката е взета от албум: „70 години ХУДОЖНИЦИ И КУКЛИ в Столичния куклен театър“, Изд. Столичен куклен театър, 2016, ISBN 978-619-90704-1-3).



Пинокио 1992 г., спектакъл на театър DRAK (Чехословакия), реж. Йозеф Крофта, сцен. Петр Матасек

Изображенията са създадени чрез генеративен инструмент (*Midjourney*) на ИИ с насочване чрез текстови заявки и последвала минимална обработка с *Adobe Photoshop* до постигане на целта и намерението, а именно: образ на типажа, чиито визуални характеристики са в противоречие и дори са противоположни на героя от приказката.

Изображението само по себе си активира вътрешните проекции, представи и въображение, създавайки предпоставка за неговото поместване в определен контекст или поведение и отношения между персонажите. Както образът на куклата в своя замисъл е повлиян от историята или драматургията, така той притежава силата да въздейства, да провокира и дори да промени параметрите на разказа. Това създава концептуална насока на решението и видимост на авторовото отношение. Концепцията всъщност стои в основата на всяко сценографско решение и проект, но концептуалният подход разширява контекстуалния обхват извън конвенционалната рамка, провокирайки начина, по който се осъществява или възприема произведението на изкуството.

Спрямо визуалната страна на куклата съществува и друга посока, противоположна на илюстративните функции, отбелязани по-горе, която освобождава възприятието на куклата като знак и неговото по-свободно взаимодействие с контекста на историята и елементите на сценографията. Това е изчистеният или опростен, но експресивен изглед и обобщеното визуално съдържание. Както в приказките, така и в кукления театър образите са унифицирани и тясно обвързани с историята. Героите са повече типове, отколкото индивидуалности, отбелязва Стефанов (1971, с.18), по принцип те не въплъщават в себе си повече от едно-две качества. Затова пък тези качества са пределно ярко изявени. Куклата е „концентрират на определена категория субективни черти, които при концентрирането им са изгубили субективните си белези; подробностите са отпаднали, останало е общото, типичното.“ (пак там)

Както при всяко произведение, така и при куклата визуалният образ е следствие от елементите, от които е изграден, те може да са от един и същ материал, както в посочените примери, това е основно гървото, но куклите да са напълно различни като вид и стилис-

тика, според начин на обработка, структурата и вида на изграждащите ги елементи. И трите примера представяват един и същ персонаж – Пинокио, но са коренно различни като образи, съответно и като начин на движение, обиграване и трансформация на куклата.

Ще обърнем внимание на последния пример, който има значение като съдържание на образа. Куклата е съвсем опростена – изградена от едно гървено трупче и едно гървено чукче за глава – които при различно композиране и позициониране, понякога вмъквайки ръката на актьора или други прости елементи, създават редица състояния и реакции на героя. Различното в този вид кукла (спадваща към кукления театър на предмета) е съдържанието на куклата, което съвместява и предмета, и персонажа в едно. В определени моменти от играта главата действа като чукче, например когато удря и смазва щуреца, в други е просто гървен материал, който гори или се обработва и преобразува в скулптура. Този двойствен дискурс на образа и предмета с неговата функционалност, имат роля в разширяването на перформативния контекст и то не толкова чрез технологична промяна, колкото в знаковото „прескачане“ на образното чрез игровия дискурс. Може да се отбележи също, че в сценографията се използва този подход на многопластово съдържание, но повече на ниво визуална аналогия между образ и нещо друго.

Движението

Както във визуалния образ се съдържат елементи, способстващи аналогия с човека или друго живо същество, така и движенията на куклата наподобяват и са в различна степен аналогични спрямо реалните такива. Тук е нужно да припомним, че действията, които протичат на сцената са на две нива – драматургичният разказ и сценичното действие, между които няма пряко припокриване. Това е особено очевидно в кукления театър, където диапазонът и вариативността в „наподобяването“ е обширен и може да се каже безкраен като творчески фактор в спектакъла, изискващ движението да се „открива“ всеки път, съобразно пластичните и движенчески възможности на конкретната кукла. Като част от сценична игра, всяка театрална кукла развива специфичен за нея език и изразност. Тя ходи, хваща,



Пинокио на Театър MARIBOR, (Словения) от 2019 г., режисьор и визуален дизайнер Матео Спаици, кукли и сценография Пишмож Михевц. Снимката е от представлението, предавано онлайн на 12 Международен фестивал за уличен и куклен театър "Панаир на куклите", 2022.

поглежда, говори и най-общо казано „действа“ по куклен начин. Разликата с другите видове кукли от социалния и културния живот (детските кукли, куклите от религиозните, ритуалните и традиционни практики на различни етноси) се състои не само в образната структура, но и в развиването на технологично-конструктивни методи и начин на манипулация, чрез които театралната кукла се движи, създавайки отъждествяване с човешки (или животински) актове и дейности. Материален образ и движение създават своеобразната изразност на куклата като сценичен обект, произтичащ от знаковата ѝ атрибуция и съвременната дистанцията и липсата на съвпадение спрямо тази заявка: „В основата си кукленото е отдалечаване от конкретно човешкото. От **конкретно** човешкото, а не от човешкото въобще. Неговото **съдържание** е човешко, но така обобщено, че вече е изгубило конкретните си човешки форми” – пише Стефанов (1971, с. 35), приемайки специфични форми на изразност.

Понякога дори движението е водещо спрямо образа на куклата и нейното „оживяване“. Образът може да е съвсем прост и схематичен (съставен от линии и сфери) или толкова абстрактен (не насочващ към нищо живо), но самото движение може да накара куклата да „оживее“ и възприятието да бъде въввлечено в играта на асоциации. Комбинациите и отклоненията между образ и движение в кукления театър са неизчерпаеми и са основният извор на творчеството в този вид изкуство. Въпреки това дълголетната практика е „извела“ работещи методи – така наречените традиционни системи кукли. Те способстват проектирането на куклите да бъде насочено спрямо тяхната конструкция, система на водене, както и оперативното и функционалното организиране на игровото пространство. Извън „класическите“ системи кукли съществуват и много варианти на по-съвременни техники, определящи вида театър, както и настоящото разнообразие от комбинации на видове кукли, куклен театър, нови форми, спадащи към хибридни варианти на кукления театър, както и нови варианти на кукли, ползващи съвременни технологии, техники и материали.

Заедно с конструкцията (ако има такава) и състав-

ните части, които изграждат куклата, споменахме и за материала. В повечето случаи той има основно значение, не само при изграждането и моделирането на образа, но е свързан и с характера на пространствено-конструктивната форма, структурата и текстурата на кукления образ, нейните пластически качества, възможности и начини на движение. Различните нови материали и технологии, въвеждани в производствените индустрии и дизайна, са били съществен източник при откриването на нови възможности на анимиране на материята и съответно създаването на нови варианти и видове кукли. Вероятно мимическите кукли не биха били толкова ефективни, ако дунапренът не съществуваше. Ще обърнем внимание на още един пример при взаимодействието между куклен елемент и човешко тяло (актьор), които изграждат визуалния образ:



В този пример от спектакъла на *Avatara* на Дуга Пайва (за разлика от образния синтез между обекти

Avatara 2022 г., спектакъл на Duda Paiva Company (Нидерландия), в колаборация с Illusionary Rockaz Company. Фотография: Steven Tipes.

и тяло от спектакъла на театър Марибор), симбиозата създава не само знаково-разпознаваема аналогия с човешкия образ, но една сложна деформация на тяло – гротесково по своето съдържание и характеристика, отвъд обозначението на кукления елемент сам по себе си. Съвпадащата текстура и обработка на материала спомагат изгубване на границите между куклените елементи и частите на човешкото тяло в една сюрреалистична телесност, а с нелогичното им позициониране препращат към необичайни и нестандартни игрово-визуални възможности на образното.

Образът е „погълнал“ контекста в една вътрешна игра между кукла и актьор. Участник в курс на Дуга Пайва, предназначен за актьори, танцьори, кукловоди, пише по-късно:

Целта на ателиетата е да научат участниците как да оживяват фикционален образ/поетично тяло, което може да представлява Другото ни Аз или наша разширена версия, използвайки тялото на кукловода като своеобразен пейзаж за куклата и обратното – куклата, като своеобразен „пейзаж“ за кукловода. (Саркисян, 2023)

Специфичният начин на ползване на куклата и нейните части в комбинация с човешкото тяло, пластичната деформация и необикновената илюзия за живост, произтичащи и от самия материал и неговата обработка, отличават спектаклите на Дуга Пайва, в които разказът е най-вече визуално-асоциативен, глумите почти липсват.

Съществуват редица примери за разпространение и влияние на театралната кукла в други сфери на изкуството и мултимедийни формати и продукции. Един от известните примери е *Мънет шоу*, куклената стоп моушън анимация, но също така и при различни по вид инсталации и перформанс прояви. В различните форми и формати кукленото се проявява по различен начин. Понякога това е просто формата, наподобяваща човек, която е движещ се механизъм, в други случаи се разказва история с „оживели“ предмети, в трети – куклите са равноправни партньори – говорят, играят и участват редом с актьорите. Куклата се видоизменя според вида и функциите на произведението.

Театралната кукла, проектирана за определен спектакъл, осъществява своя цялостен замисъл само като част от сценичното произведение и може да се възприеме пълноценно в единството на контекста, за който е предназначена. Въпреки това куклата не принадлежи на театралната сцена, тя съществува като средство-медиум още преди древногръцкия генезис на драматичното изкуство. Но след толкова културни напластявания куклата може да прояви чрез себе си условната структура на театралната игра, когато се обединят материален образ и движение. В тази посока за мен бе любопитно да проверя до каква степен театралната кукла е способна да осъществи пряка „комуникация“ или въздействие в реална житейска среда, извън условния контекст на театралната сцена. „За естетическата наука условността се явява най-важен критерий за диференциацията на света на изкуството от действителността“ (цит. по Каприева 2011, с. 59). Но тъй като моята цел бе не да разделям, а да слея куклата с действителността, не мислех за нея толкова като художествено средство, а като средство, което да „комуникира“, да се намеси в общуването, което хората провеждат.

В тази посока, познавайки изразните качества на Мънет куклите, избрах най-познатия и разпространен вариант на мимическа кукла – тази, която си отваря устата, и направихме кукли, представляващи общи типажки – възрастен дядо и жена-лелка. Студентите от втори курс „Актьорство за куклен театър“ имаха за задача да проведат с куклите действие или редица от действия извън сцената и театъра, помествайки ги в някакъв действителен контекст или ситуация. Тъй като това бе част от официален изпит, трябваше тези акции да бъдат заснети:



Кадри от заснетите видеа по задача на студенти II курс „Актьорство за куклен театър“ (2021).

Примерът може да се причисли към хепънинг или перформанс изкуството, които ангажират в сложно преплитане различни дискурсивни художествени и нехудожествени елементи в ситуационно предизвикания акт и неговата до голяма степен непредсказуемост. Това се рогее, както споменахме, с концептуалната страна на едно художествено решение, свързано с преднамереното разрушаване на условната рамка на произведението по отношение на традиционната нагласа и откриването на нови територии за неговото „формулиране“ и „прочит“. Марсел Дюшан зададе изгрова постановка само чрез поставянето на обекти с нехудожествен статут в пространството на галерията. И до днес този концептуален ход и авторов жест се развива, репродуцира и трансформира под различни форми на изкуство, засягащи връзките и отношенията между художествено произведение и контекст.

С тези примери се опитахме само бегло да очертаем комплексните отношения на кукления образ и неговото многообразие от варианти, касаещи вида и комбинацията на елементите, изграждащи куклата, заедно с материала, неговите физични и механични свойства, начина му на обработване, стила и характера на изображение. Едновременно с това намерението на този избор бе да подчертае различни възможности на театралната кукла, проверявайки функциите на изразните ѝ средства в противоположни посоки и при различен контекст. Обърна се внимание на наративните функции на образа в качеството му да бъде структурен елемент от действието и историята, протичащи на сцената. Заедно с това разгледахме куклата като отделно художествено средство, което може да се видоизменя и да трансформира начина, по който се изразява, комбинирайки образ, движение и слово.

Библиография

Александров, Ивайло, 2012. *Архитектоника на театралността. Театралният спектакъл в семиотична перспектива*. София: Просвета, ISBN 978-954-01-2696-8.

Голешевска, Нора, 2015. *Образ и перформатив. Реторически аспекти в Теория на иконичните действия*. Списание „Реторика и комуникация“ [онлайн], ноември 2015, брой 20, ISSN 1314-4464. [Прегледан на 25 февруари 2025] Достъпно на: <https://rhetoric.bg/%d0%bd%d0%be%d1%80%d0%b0-%d0%b3%d0%be%d0%bb%d0%b5%d1%88%d0%b5%d0%b2%d1%81%d0%ba%d0%b0-%d0%be%d0%b1%d1%80%d0%b0%d0%b7-%d0%b8-%d0%bf%d0%b5%d1%80%d1%84%d0%be%d1%80%d0%bc%d0%b0%d1%82%d0%b8%d0%b2>.

Капривева, Мариана, 2011. *Философско-естетически интерпретации на образа и символа в изкуството*. [онлайн] Управление и образование. Том VII (4) 2014. Университет „Проф. д-р Асен Златаров“ – Бургас. Достъпно на: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclef indmkaj/https://conference-burgas.com/maevolumes/vol7/book%204%20pdf/b4_09.pdf.

Саркисян, Мануела, 2023. Публиката пише #1 *Оживяване на поетичното тяло – магията на Дуда Пайва*, в: Топлоцентрала блог [онлайн], ТОПЛОЦЕНТРАЛА, Дес. 09, 2023 [Прегледан на 25 февруари 2025] Достъпно на: <https://blog.toplocentrala.bg/p/1-e54>.

Стефанов, Васил, 1971. *Съвременен куклен театър*. София: Наука и изкуство.

ИКОНОСТАСЪТ В КРИПТАТА НА ХРАМ „СВ. СВ. ОНУФРИЙ, ДАМАСКИН И ВСЕХ МУЧЕНИКОВ ГАБРОВСКИХ“

Пламен Димитров Атанасов, докторант, Национална художествена академия, София

През 60-те години на 20. век окръг Габрово се утвърждава като един от районите с най-активно присъствие на пластични изкуства в градска среда. Изявената концентрация на обекти на монументалните пластични изкуства превръщат града в своеобразен художествен център и еталон на националните естетически търсения в посока синтеза на монументалните изкуства с архитектурна среда.¹

Във връзка с това насочваме внимание към храм „Св. Св. Онуфрий, Дамаскин и всех мучеников Габровских“ в град Габрово. Нуждата от издигането на храма датира от 90-те години на 20. век, когато жителите на разрасналия се квартал “Младост” започват да изпитват нужда и от свой православен дом. Процедури по планиране на храма се извършват през 1999 г., като автор на проекта е арх. Иван Николов. Строежът се стартира единадесет години по-късно – октомври 2010 г., с официална церемония, на която Великотърновският митрополит Григорий поставя основния камък на светата обител.

През 2016 г. строителните дейности продължават, като се полагат основите и се изгражда сутерена, в който са разположени сервизни помещения и криптата на храма. Именно тук в това пространство под олтара на църковната сграда се пораждаат нужди от гърворезбен иконостас. Задачата е нелека и с изключително комплексен характер. През 2020 г. настоятелството на храма се свързва с художника резбар Илиян Иванов и след одобрен негов проект изпълнението на проекта започва. През декември 2022 г. иконостасът е завършен и поставен в криптата.

В противовес на външния изглед на храма², който е характерен по-скоро за 19. век, интериорното пространство на криптата представя един съвременен подход

¹ Василчина В. Монументалното и декоративното изкуство в Габровски окръг. Пром. ест. и дек. изк. С., 1983, бр. 4, с. 8.

² В българските земи доминират базиликалните и еднокорабните църкви, при които архитектурният обем на наоса се разполага по ос с насоченост към олтара.

при третирането на архитектурния образ. Макар и изчистено от детайлни особености, които се вземат предвид, пространството на криптата отразява своите белези и съответни изисквания. Това е първият компонент от построяването на проблема.

Следващият елемент от изграждането на художественият архитектурен ансамбъл е иконостасът. Тази символична преграда-граница между тленното и вечното, превърнала се в неотменна част от нуждите на източноправославния храм³, е изключително сложен ансамбъл сам по себе си. Тази преграда “между два свята” сама е олицетворение на класическа архитектурна ордерна система. Тя съдържа в себе си архитектурни белези и е носител на декоративната орнаментална система. Задачата е поставена и изисква в един социално-ангажиран и високо отговорен подход. В съвременния интериор да се интегрира едно произведение на изконно традиционното българско изкуство – гърворезбата.

С развитието на техническия прогрес в строителството се променят и естетическите критерии за много неща. Това е прогресивен процес на архитектурното развитие, който се проявява още по отношение на метода на проектиране и планиране, конструиране, определяне функцията на пространството, и не на последно място на архитектурно-художественото взаимодействие. Нека условно наречем последния процес художествен синтез въпреки противоречивото му възприемане от литератори и художествена критика.⁴

Съвременето носи нови признаци за удобство, нуждите за осигуряване на човешкото битие и комфорт са изменени и подкрепени благодарение на нови конструкции и материали. Разликата в нивата на пода със съответната специфична подова настилка, гладки бели равнини на стените без възможност за естествена светлина (в криптата няма прозорци), съвременни осветителни тела, имащи определени светлотехнически показатели, са само част от реалните показатели, които авторът взема предвид и трябва да се съобрази при проектирането и реализирането на иконостаса.

Непрекъснато усложняващите се творчески задачи в съвременността правят все по-трудно постижимо индивидуалното творчество на някогашния самотен творец,

³ Гергова И., Ранният български иконостас 16-18 век. С., 1993, с. 9.

⁴ Красотата в жизнената среда. С., 1980, с. 47 и с. 75.

едновременно архитект, художник, инженер, скулптор и приложник. Старите майстори от епохата на Възраждането например са притежавали съчетание от способности, позволяващи им да осъществят всички процеси, съпътстващи изграждането на една къщата до пълноценното и целесъобразно художествено оформление.

Днес, в условията на нашата съвременност, наблюдаваме строга диференциация относно тези процеси. Архитект, конструктор, дизайнер, технолог, компютърен проектант, художник са само част от специализираните сфери на изява, способстващи реализирането на такъв тип дейност. Но именно тази комплексност на творческия процес⁵ има особено голямо значение при осъществяването на художествения синтез между пластичните изкуства и жизнената среда. В една идеална среда процесът на отговорно осъществяване на синтез изисква необходимостта проектирането на иконостаса да се осъществява още във фазата на формирането на архитектурната идея и по този начин така да се развива до реализирането и функционирането на общия архитектурно-художествен резултат. За съжаление този случай не е такъв, както всъщност практиката масово предлага примери за това. Действителността налага на твореца да се съобрази с всички поставени му мерки – видими и невидими.

Възрожденската архитектура и до днес се възприема като еталон в много направления. Едно от тях е и художественият синтез. Това се обуславя от прилагането на човешки мащаб като първична мяра на изграденото, искрена и правдива архитектуроника, дълбоко осмислено естетично обобщение и не на последно място е функционалната целесъобразност. Именно това са и отправните точки на Илиян Иванов при реализирането на иконостаса в куполата на храма. Това е творческият процес, при който са отчетени всички подробности и архитектурни дадености на интериорното пространство, за да се създаде тази символична преграда-граница между материалния и духовния свят. Процес, строго обмислен и логически доведен докрай, при който е държана точна сметка и за най-малките подробности и функционални особености на различните елементи, изграждащи цялостен архитектурно-пространствен, конструк-

тивен и художествено-естетически характер в строго съответствие с архитектурониката, мащаба и ритъма на обемно-пространствената композиция.⁶

Способността да се организира пространството със средствата на композицията, намерените пропорции и умело да се въздейства чрез декоративния акцент и детайла в лицето на резбата е част същността и философията на това майсторство.⁷ Комплексната подготовка за спецификата на отделните дисциплини Илиян Иванов придобива по време на специализираното си обучение още в гимназия „НГПИ Тревненска школа“ в гр. Трявна. Той започва обучението си в специалност „Интериорен дизайн“. Продължава висшето си образование вече в специалност „Резба“ в Национална художествена академия, гр. София, където придобива магистърска степен.

Сред дисциплините, които оказват благоприятно влияние и формират професионалното му отношение и способността му да овладее такъв тип задачи, е „История на църковния иконостас“ с преподавател, видният изкуствовед, проф. Валентин Ангелов.

Не е случаен и фактът, че излязъл от сърцето на тревненската школа, най-старата резбарска школа у нас⁸, Илиян Иванов съумява да отрази характера на резбения орнамент. Новаторски е подходът му относно завета от старите майстори. Връзката му с художествената пластична резбарска традиция е негово лично откритие, неподвластно на естетически предписания или нормативни предели. Тук няма сяко копиране на някакъв първообраз с идеята за сигурен успех. Разбрал принципите и водещ се от закономерностите на старото изкуство, той изразява едно новаторско отношение към традицията, демонстрира една пластичност, която по-скоро е подвижна, обновяваща се – жива.

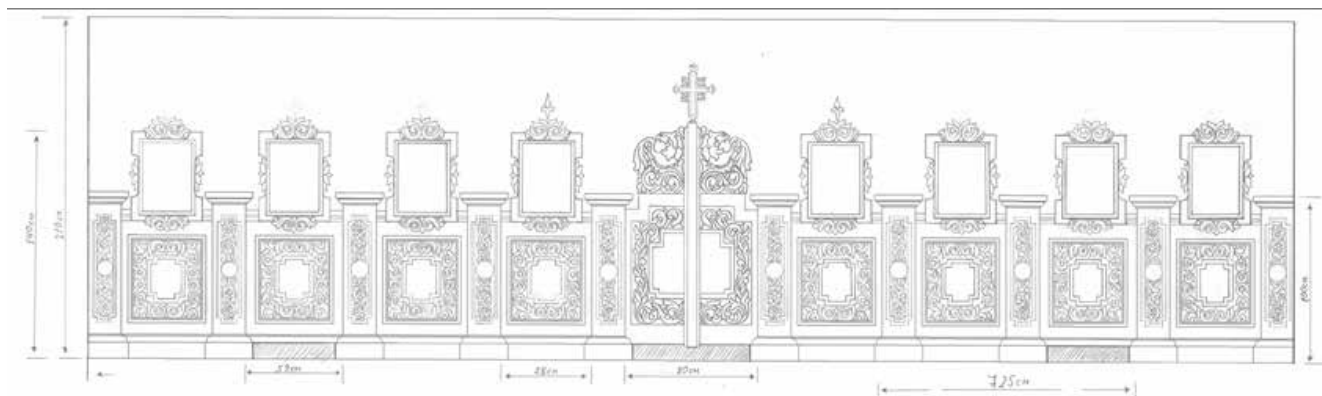
В противовес на авторския подход много често в практиката, гледайки на орнамента като носител на дълбоки народности качества и белези, той се пренася буквално и безкритично от една епоха в друга. По този начин своеобразният пластичен език „замръзва“ във времето, в което е създаден, превръща се във „вкамелост“, неспособна да осъществи така нужната приемственост между поколенията.

5 Бербенлиев П., Красотата в жизнената среда. С., 1980, с. 33.

6 Стоичков Я., Българско архитектурно майсторство. С., 1986, с. 162.

7 Труфешев Н., Монументалните изкуства и архитектура в България. С., 1968, с. 19.

8 Ангелов В., Българска монументална резба. С., 1992, с. 35.



Църковното настоятелство застава пред художника резбар с ясната и конкретна нужда от изграждането на нисък иконостас за пространството на криптата в храма. Именно темплонът⁹ е и първообраза на високия иконостас, развивал се през периода от 14. до края на 19. век. Най-ранните прегради, изградени в първите християнски храмове, отделят оптично пространството на наоса и олтара, датират от 4. век. Тази символична преграда, подчертаваща най-сакралната част на храма, се изработва от различни материали – в началото от камък, дърво, позлатявани метали¹⁰, дори иззидани.

Реализираният иконостас в криптата на храма „Св. Св. Онуфрий, Дамаскин и всех мучеников Габровских“ представлява симетрично построена ниска преграда. В центъра са разположени царските двери, открояващи се с пластичната си разработка и увенчаващият ги кръст. От двете страни на царските двери са разположени два по-малки входа към олтарното пространство, от северната страна – протезиса, и южната, водеща към диаконикона. Десет колонки, изградени на принципа на хармонично построение, обединяват осемте цокълни табли с резба и разположените над тях също осем рамкирани полета, които са леко наклонени, понеже са отредени за целувателни икони.

Търси се съзвучие в изказа, за да се получи цялостен и обобщен художествен образ. Стилистиката е във флоралния регистър, като единствено в царските двери – в подножието на кръста – са изрязани симетрично разположени две фигури на птици – пазители на вратата. По този начин авторът акцентира вниманието на зрителя към най-изразителната, централната част на темплона.

⁹ Ангелов В., Църковната дърворезба в България. С., 2015, с. 54.
¹⁰ Гергова И., Ранният български иконостас. С., 1993, с. 13.

Височината на помещението на криптата е 210 см, като иконостасът в най-високата си част (царските двери с кръста) е 140 см. Широчината на резбената преграда е 725 см, като всеки модул цокълна табла/целувателна икона е широк около 60 см и висок 140 см “Цветорязането” е дълбоко и пластично, има и резба на “кошница”¹¹, разположена по рамките на целувателните икони. Пластичните части са в точно намерен баланс с чистите полета на дървото. Потърсено е сложно профилиране с идеята да се изрази архитектурният характер на темплона. Композицията е стегната, ясна и хармонична. Иконостасът е изрязан в съзвучие с “тихия глас на липата”¹² и патиниран в тон, обособяващ характера на дървесината. Качествата и характерните белези на материала са изведени, за да превърнат материала в равноправен участник в синтеза му с архитектурата.

Използването на един самостоятелен модул в опита за изграждане на цяла усложнена композиция има опростенчески и случаен характер. Модулът сам по себе си не е средство за постигане на хармонизация. Въпреки това е важен елемент от композицията. Той се взема предвид още в самото начало на проектирането, за да се изградят съотносими пропорции спрямо даденостите на средата. По този начин произведението се съотнася с интериора и се представя в най-добрия си мащаб. Това съумява да постигне и художника резбар Илиян Иванов. Със средствата на съотнесен модул мащабира иконостасната преграда, така че да се получи хармонична връзка с пространството на криптата.

В процес на изпълнение са иконните изображения за целувателните икони, както и стенописите в криптата. Стенописите са дело на дипломантка от НГПИ “Тревненска школа”, гр. Трявна. Двамата автори са работили съгласувано с идеята в изображенията от стенописите в средната част на стената да са приповдигнати, така че да не се закрият от най-високата част на иконостаса кръста.

Илиян Минчев Иванов е роден в гр. Габрово на 24.01.1987 г. През 2016 г. завършва специалност “Резба” в НХА в курса на проф. Петър Бонев. Понастоящем работи като асистент в едноименната катедра и активно се развива в посока на равноправното интегриране на художествената резба в архитектурни интериори.

¹¹ Милчева Х., За майсторите цветорезците и зографите. С. с. 19.
¹² Милчева Х., За майсторите цветорезците и зографите. С., с. 13.



Автор на графиката и изображенията е Илиян Иванов.

Библиография

Ангелов, В., 1992. *Българска монументална резба*. София.

Ангелов, В., 2015. *Църковната дърворезба в България*. София.

Василев, А., 1965. *Български възрожденски майстори*. София.

Василчина, В., 1983. *Монументалното и декоративното изкуство в Габровски окръг*. ПЕДИ, София, бр.4, с. 8.

Гергова, И., 1993. *Ранният български иконостас*. София.

Колектив София., 1980. *Красотата в жизнената среда*.

Милчева, Х., 1967. *За майсторите цветорезците и зографите*. София.

Стоичков, Я., 1986. *Българско архитектурно майсторство*. София.

Труфешев, Н., 1968. *Монументалните изкуства и архитектура в България*. София.

НОВИ ПЕРСПЕКТИВИ ПРЕД РЕЗБАТА. ЕДНА СЪВРЕМЕННА ХУДОЖЕСТВЕНА МЕБЕЛ

Пламен Димитров Атанасов, докторант, Национална художествена академия, София

За нуждите на частен интериор в новопостроена многофамилна сграда проф. Петър Бонев реализира нисък шкаф от масивен дъб¹ с пластифицирана лицева страна. Архитектурната постройка, намираща се на кръстовището на ул. “Гео Милев” и ул. “Благородна” в гр. София, се откроява от съседните ѝ сгради с разчупен план и комбинация от допълващи се материали. Сегеметажната постройка е с модерна визия и напълно завършен екстериор. Вътрешните пространства са в процес на дребни довършителни дейности.

Конкретният частен интериор е възложен на проф. Бонев като задача за цялостно вътрешно оформление. Автор с богат опит в проектирането и реализирането на предмети с художествена стойност в духа на една съвременна дърворезба. В интериора той постига цялостен архитектурно-художествен образ, реализирайки всички компоненти в единогласие, като поставя ниския шкаф във фокуса на композиционното си решение. Интересен е не само цялостният подход към задачата, но и методите за постигането ѝ. Като изкуство дърворезбата е ортодоксална по отношение на материала, с който се изразява и това най-логично е дървото.

Досега това сякаш като неотменно правило се отнасяше и за инструментариума, с който се реализира. Проф. Петър Бонев пръв дръзва да оспори това, доказвайки, че не “думите” са важни, а смисълът който носят. Проф. Бонев изследва нови посоки на развитие в изказа на дребния език на резбата. През 2015 г. се запознава с новите технологии в сферата на компютърното проектиране и изпълнението на тези проекти като художествени инвенции. Постепенно започва да навлиза в непознатия и неизползван способ досега по този начин. С времето той развива уменията си до етап, в който е в състояние да манипулира техните възможности в прогресивна полза на изкуството. Това поражда редица въпроси и съмнения в средите на традиционалистите. Въпросите,

¹ Милчева Х., За майсторите цветорезците и зографите. С., 1967. с. 12.

произхождащи от новите възможности, са основателни. Отговорите на тези въпроси не са еднозначни и всеки трябва сам да открие своята истина. В това се изразява творческата натура, в постоянното съмнение и себеутвърждаване. Тук думите на проф. Антон Дончев, изказани по друг повод, много добре описват проблема.

Талантът на художника импулсира неговото мислене – трудът оформя конкретния резултат, критичността поражда неговите съмнения. Рискът поддържа творческото напрежение. Експериментът (формата на този риск) за мен е винаги оправдан, необходим, плодотворен в творческата биография на всеки художник.² (Дончев А. 1983).

Решението, на какъвто и да е проблем, не идва от само себе си, той трябва да бъде зададен, определен, конкретизиран. Отговор без поставен въпрос не е отговор. Тук следва да се отбележи важната роля и високата социалната ангажираност на поръчителя. Неговото име не се записва на гърба на произведението,³ въпреки това той се явява като своеобразен съавтор. Инвеститорът формулира своята идея, свързва се с определен автор, към който е насочен или сам открива, след което се “оставя в ръцете” на твореца, за да може накрая да обезпечи “общият” резултат. Формирането на силна връзка между поръчител и изпълнител отнема дълъг период от време. Доверието се гради бавно и трудно за сметка на всяка добре изпълнена задача. В началото са нужни уточняващи разговори, проекти, макети, визуализации, убеждения, поемане на рискове и т.н. С течение на времето разговорите по поставяне на всяка следваща задача намаляват, за да се стигне до “разбрахме се с поглед”. Така изглежда пълноценната връзка между автор и потребител. В разговор с проф. Бонев става ясно, че хората, за които работи и са в “състояние”⁴ да си поръчат художествени произведения, са малко, но те са работили толкова дълго време заедно (над 30 години), че вече се възприемат като приятели. При такива взаимоотношения определени бариери падат.

Колкото и голям професионалист да е един автор, когато твори с удоволствие, резултатът е малко по-раз-

личен. Идеите на потребители с определени качества са тези, които в крайна сметка стимулират творческите импулси на автора и го извеждат зад пределите на стереотипа, който в някакъв момент го принуждават да прекрачи своите граници и да се превърне в творец, притежаващ свой характерен почерк, своя определяща го характеристика.

Неотдавна е времето, в което ролята на възложител се изпълнява от държавата. Съществуват и частни инвеститори, но по един или друг начин всичко “преминава” през държавата. Изграждането на пространствената жизнена среда⁵ се осъществява посредством пряко възлагане, контрактация и откупуване. Целият процес по възлагане, оценяване, одобрение и реализация е в правомощията и компетенциите на Държавната комисия за изобразителни, приложни изкуства и архитектура. (ДКИПИА). Тази комисия се ръководи от доказали се професионалисти и авторитети в съответните сфери. Този период бележи изключителен скок в развитието и интензитета на художествения живот при резбата. Като образци от периода в тази посока остават великолепните ракли на проф. Асен Василев.⁶

Средата, заедно с всички свои елементи, започва да упражнява въздействие върху човека още в начален етап от неговото развитие. Със своите признаци и качества тя е в състояние да активира, стимулира, обогатява човешкото развитие. Като резултат от всички тези процеси облагородява самия начин на живот.

За да бъде пълноценна средата, освен материални потребности, тя трябва да удовлетворява и духовно-естетически нужди. Това се постига благодарение на комплексната ѝ характеристика, включваща във взаимодействие всички изисквания към нейното формообразуване: социална потребност, функция, техники и технология, емоционално съдържание, икономика, връзка с традицията и т.н. Този ред на мисли насочва и до разкриване на смисъла на понятието художествен синтез. Модулният принцип на изграждане и интензивното използване на железобетона изменят коренно характера и чертите на българската съвременна архитектура.

Това, от своя страна, поставя нови количествени и качествени проблеми пред творците, имащи отговор-

² Дончев, А. Обща художествена изложба на декоративно-приложните изкуства, София '82г., Пром. Ест/ Дек. изк., 1983, бр. 2.

³ Изключение правят някои иконостаси и вписването на имената на дарители в кондиките на църкви и манастири.

⁴ Под ‘състояние’ нямаме предвид финансово, а хора, които разполагат с културните натрупвания, нужни за оценката на подобни художествени произведения.

⁵ Доросиев А., За синтеза на архитектурата с монументалните изкуства. С., 1978, с. 19.

⁶ Василчина В., Опит за анализ на процесите в съвременната българска дърворезба, Пром. ест. / Дек. изк., С., бр.3, с. 85.

ната задача да одухотворят архитектурните пространства. В опита да се отразят принципите на създаване на обобщен художествен образ при взаимодействието на съвременната архитектура с произведенията на резбата е редно да се съпоставят минало и бъдеще. Бъдещето се пише в настоящето, а под минало, що се касае до традиция и по-конкретно традиция в резбата, него търсим във времето на едни от най-добрите постижения на старите майстори – епохата на Българското възрождане⁷.

Именно тази неразривна връзка, която се създава между резбата и архитектурата от времето на Възраждането, одухотворява традицията, действаща като еталон при подхода към изграждането на новата хармонична структура, изведена от взаимодействието на тези две изкуства.

Несъмнено това е и резултат от характерната за времето полифункционалност на майстора. Той е и проектант, давайки живот на израза “от темела до ключа”⁸ и изпълнител на художествен синтез в най-чистата му форма. Синтезът на архитектурата с резбата през епохата на Възраждането се проявява предимно в интериора. Робството принуждава българските майстори да проявяват скрито своя талант, превръщайки вътрешното архитектурно пространство в “галерия на изобразителните изкуства”⁹.

Дърворезбата се издига до едно от основните художествени средства за естетическо формиране на бита на българина. С резба се покриват почти всички архитектурни елементи и детайли – парпети, колони, тавани, врати. Също така украсява използваните във всекидневното предмети – вградени шкафове, ракли, столчета, хурки, кобилици и т.н. Преклонението пред възрожденската архитектура се основава на изкристализирани и доказали се принципи, характеризиращи се с човешки мащаб, хармоничен ритъм, правдива архитектуроника, функционална целесъобразност и дълбоко осмислено художествено обобщение.

Творческият процес по изграждането на обобщен архитектурно-художествен образ е строго обмислен и логически доведен докрай. Това води до строго съответствие в мащаба, архитектурониката и ритъма и на

⁷ Василчина В., Критични паралели на развитието на народните художествени занаяти. Пром. ест. / Дек. изк. 1978, бр. 5.

⁸ Василев А., Български възрожденски майстори. С., 1965, с. 18.

⁹ Стамов С., Архитектура / изкуство. Синтезът на архитектурата с изобразителните изкуства. С., 2002, с. 73.

най-малките подробности и функционални особености на различните елементи от архитектурно-пространствения конструктивен и художествено-естетически характер в художествената композиция. Прогресивната социална роля на организиращия архитектурен ансамбъл творец изисква от него отговорно да координира многопластовите взаимоотношения между различни сфери, да поддържа равновесието между компонентите на новоизградения цялостен художествен образ на жизнената среда, и то не само до неговото завършване, а с поглед за неговото динамично развитие.

Въпреки набелязването на принципите, съблюдавани от възрожденските майстори, връзката с художествената традиция не се поддава на нормативни конструкции или естетически предписания. Единствено творецът може да открие живата традиция, способна на обновяване и обогатяване, по свой начин, за себе си. Това е оригиналният подход към нея, а не в закостенялото ѝ използване в една и съща форма, както проф. Бонев разкрива своето отношение към традицията със своят нисък шкаф. Изясняването на “живите” връзки отвежда до един от първообразите на тази мебел.

В стари народни песни се споменава за “невестени сандъци”, “шарени ковчежи” или “булченски ракли”. Това е мебел, която е задължителен атрибут, продуциран от строги патриархални традиции и обичаи. Сандъкът за булчинска премия се подарявана на новото семейство в израз на пожелание за благополучие, щастие и дълголетие. Освен чеиза на момата в тях се съхраняват още и грехи, завивки, губери, черги и др. Купуването на такъв сандък се извършвало по метода на натурата. Горяните разнасят готовата си продукция за продажба из селата и когато някой иска да си откупи такъв “писан” сандък, е нужно да го напълни с жито. Така се извършва размяната.

Освен на младо семейство, поради декоративната им хубост, “шарени сандъци” се даряват също на църкви и манастири. Такъв сандък има в “тетевенската стая” на Рилския манастир. Тези сандъци се отбелязват като “балкано-карпатско”¹⁰ явление, но са характерни за цяла Европа. Размерът им варира в тесни граници – височина около 70 см, дължина към 100 см и широчина в рамките на 60 см.

¹⁰ Цанова Е., Български сватбени сандъци, “Музеи и паметници на културата”. С., 1969, с. 13.

По архитектурна структура и технология на изграждане също са сравнително еднотипни. Обект на горянска резба са таблите от лицевата страна. Това е най-видимата част и логично тук е потърсена и разработката на твореца. Рядко се срещат изрязани фигури по каната, докато страниците не се украсяват. Примитивната горянска украса е продукувана от неспециализирания инструментариум, използван за изрязването на геометрични фигури и техните комбинации – квадрати, кръгове, триъгълници, удвоени или утроени линии, зацриховани в шахматен растер полета и т.н.

Отчитайки промяната в използвания орнамент, с времето се наблюдава прогресивна посока на мислене. Замества се използването на геометричните фигури с опити за натуронаподобяване на схематичен флорален орнамент – дръвчета, клонки, цветни розети. Един показателен пример за развитие в традицията. Горянската резба се възприема повече като занаят отколкото като изкуство. Това се дължи на факта, че на тези сандъци, от погледа на съвременниците си, е гледано като на тиражирана “продукция”, разнасяна по селата за продан.¹¹

Доколкото повторемостта е в технологичното поле на изпълнение (обем, конструкция, техника на орнамента), то подходът е съвсем художествен относно отношението към украсата. Декоративните композиции при някои са по-разработени, при други – не толкова, но никъде те не се повтарят. Вложено е авторско отношение в резултат, на което е налице голямо разнообразие от художествени решения.

На тази основа освен утилитарните си характеристики сватбените сандъци са носители на художествено-емоционален заряд. Изрязаните мотиви по тях имат характера на един своеобразен език, смисълът, на който е изгубен във времето и не стига до нас, заклинания за плодovitост и благополучие, за предпазване от зли сили. Народният майстор “без мисъл за безсмъртие”¹² успява да създаде едно произведение, което и днес е свидетелство за художествен усет.

При съпоставката на писаните сандъци и ниския шкаф на проф. Бонев се забелязват неоспорими сходства. Като начало размерите са сходни, (ниският шкаф е широк 140 см, висок 70 см и дълбок 50см), функцията е водеща,

но и при двата декоративността им влиза в по-сложни връзки с обкръжаващата ги среда. Стигат до различни нива на смислов център на пространството. Повторемостта липсва и при сандъците и в авторството на проф. Бонев. Въпреки че разполага с изготвените от него файлове, той не използва едно композиционно решение два пъти. При наличие на около дузина такива реализирани проекти той не си е и помислял да мултиплицира, колкото и “хубаво” да е станало.

Автор на фотографиите Пламен Атанасов



Осъзнал призванието си на художник, той търси различното във всичко и навсякъде. И не на последно място е образността на пластифицираната лицева страна и при двата. При сватбените сандъци образността е продукувана от “костурката”¹³, при ниския шкаф ситуацията е същата. Проф. Бонев не “замаскира” следата от режещият инструмент. Не подвежда зрителя, че е правено “иначе”. Тази негова откровеност мултиплицира ефекта от откритието му за нови перспективи пред резбата. Относно вложеният замисъл в образния език също се откриват прилики. И при горянският сандък и при ниският шкаф на проф. Бонев елементите на композицията “говорят”. Единият на забравения заклинателен език на прагеди, а другият мълви също зашифрован език от бъдещето.

„Всяко общество си изгражда онова обкръжение, на което е способно, и оттук едно обезпокояващо заключение – всяко общество получава онака жизнена среда, която заслужава.”¹⁴ (Иванчев И. 1980). С развитието на техниките и технологиите в строителството възможностите

¹¹ Ангелов В., Декоративна хубост и символика в сватбените сандъци. Пром. ест. и дек. изк. С., 1984, с. 32.

¹² Качулев И., Народни художествени занаяти в България. С., 1990, с. 11.

¹³ Малък съгваем нож, с който се “издрасква” горянска резба.

¹⁴ Иванчев И., Красотата в жизнената среда, С., 1980, с. 140.

за използване на фолклора и традициите се ограничават. Променени са критериите за красиво и естетиката на много неща вече е под въпрос.

Новите схващания за удобство, породени от ергономични норми, пораждаат нови нужди в бита, а разбирането за комфорт е изменено благодарение на нови материали и конструкции. Дори хора с възможности не биха направили вече в домовете си дърворезбена украса на тавана си. Практицизмът променя навиците, трансформира средата, преобразува вкусовете. Индустриализацията носи със себе си нови форми, продукувани от промишлените изделия.

Създадената от тях представа у нас е резултат на количествена, а не на качествена основа. Стандартизацията поставя днешния човек в търсене на различното и уникалното. С високата си социална ангажираност, проникателна натура, неподражаема способност за овладяване на непознатото проф. Петър Бонев успява да изведе изкуството на резбата пред нови хоризонти.

Библиография

Ангелов, В., 1984. *Декоративна хубост и символика в сватбените сандъци*. Пром. ест. и дек. изк. София.

Василев, А., 1965. *Български възрожденски майстори*. София.

Василчина, В., 1978. *Критични паралели на развитието на народните художествени занаяти*. Пром. ест. / Дек. изк., бр. 5.

Василчина, В. *Опит за анализ на процесите в съвременната българска дърворезба*, Пром. ест. / Дек. изк., София, бр. 3.

Дончев, А., 1982. *Обща художествена изложба на декоративно-приложните изкуства*, София, Пром. Ест/ Дек. изк., 1983, бр. 2.

Доросиев, А., 1978. *За синтеза на архитектурата с монументалните изкуства*. София.

Иванчев, И., 1980. *Красотата в жизнената среда*, София.

Качулев, И., 1990. *Народни художествени занаяти в България*. София.

Милчева, Х., 1967. *За майсторите цветорезците и зографите*. София.

Стамов, С., 2002. *Архитектура / изкуство. Синтезът на архитектурата с изобразителните изкуства*. София.

Цанова, Е., 1969. *Български сватбени сандъци, "Музеи и паметници на културата"*. София.

ПОСТМОДЕРНО ИЗРАЗЯВАНЕ В НЕЗАВИСИМАТА СЦЕНА НА КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ

Раймонда Веселинова Пейчинова, докторант, Национална художествена академия, София

Постмодернизмът традиционно е труден за единно определяне, но често се описва като отказ от целите на модернизма – отхвърляне на големите разкази, обективността, идеализма и индустриализацията на късния капитализъм. Обръща се към набор от критични и риторични практики: плуралност, пастиш, противоречие и несигурност, отблъсква естетичната хармония и създава изцяло субективни разкази. Получените произведения са провокативни и проблематични, а авторите им – незаинтересовани от общественото мнение.

Терминът ‘постмодернизъм’ се появява във философския дискурс през 1979 г. с публикуването на *Постмодерната ситуация* от Жан-Франсоа Лиотар. В това произведение Лиотар очертава задачата на постмодернизма най-общо като съпротива или разрыв в състоянието на науката, литературата и изкуствата. Според него след Втората световна война информацията се индустриализира и се превръща в продукт с парична стойност, в корпоративно и политическо средство, а не цел сама по себе си. Метаразказите – универсалните сюжети, които формират всеобщите структури за разбиране на света – се поставят под въпрос. (Lyotard, 1984).

Постмодернизмът в изкуството и литературата

Изоставянето на установените канони и универсализма се изразява в изкуството и литературата, като на тяхно място застава нов плуралистичен, фрагментиран, субективен и автореференциален характер. Новите форми на изкуство не привеждат света до ясни и познати символи, а вкарват зрителя в състояние на несигурност. Формата губи своята значимост, отказват се от идеята за възвишение на творбата отвъд обществен и исторически контекст и премахват границите между високо изкуство и масова култура. Постмодерните произведения са политически заредени и аполитични, пародийни, критични и анархични (Hutcheon, 2006). Ихаб Хасан характеризира формите им като

„отворени, изгристи, оптативни, разделителни, размесени или неопределени форми, дискурс от фрагменти, идеология на разчупване, устрем към разрушение, призив на мълчания“ (Hassan, 1987). Те комбинират и позовават съществуващи произведения, размиват границите между автор и публика, реалност и фикция, заимстват от предишни стилове и тропи.

Постмодерно движение в компютърните игри

Движение със сходни качества се наблюдава и в средата на компютърните игри. Големите игрови студиа участват в надпревара за по-фотореалистична изобразителност, по-привлекателни персонажи и по-пристрастяващи механики с цел задържане на вниманието на играча и интереса му. Те изискват все по-силни технологии, често недостъпни за обикновения човек, за да предоставят лесни за възприемане продукти. Всяко развитие е определено от исканията на пазара, което оставя минимално пространство за експерименти.

Множество независими разработчици споделят недоволство от комерсиализацията на игровото пространство. В контекста на независимото производство, необременено от обществените очаквания и изискванията на пазара, разработчиците получават възможност за свободно изразяване и експеримент. С развитието на дигиталните технологии и популяризирането на личните компютри игрите еволюират от изцяло развлекателен продукт към влиятелен посредник за творческо търсене. Появата на онлайн платформи за разпространение ги утвърждава като достъпна среда за художествено търсене. Разработчиците насочват усилията си не към конкуренция и пазарна стойност, а към създаване на алтернативни произведения, често с критичен, саморефлексивен, абсурден, пародиен и технически нестандартен характер.

Основни компоненти на компютърните игри

Основни елементи на гейм дизайна са механиките, визуалният език, звуковата среда, разказвателно пространство, очертания на рамките на игровото пространство и правилата, които ги определят. Средата на компютърните игри сама по себе си представлява колекция от данни: изображения, модели, анимации и звукови елементи, компилирани в игрови двигател. Те

формират системата преди нейното активиране от действията на играча. В книгата *Fundamentals of Game Design* Ърнест Адамс (Adams, 2014) описва основните елементи на компютърната игра: самия акт на играене, преструването, целите и правилата, които формират виртуалния свят.

Интерактивност

Шейзаф Рафаели разграничава три модела на комуникация: (1) неинтерактивен (еднопосочно действие), (2) полуинтерактивен (еднократна реакция) и (3) интерактивен (поредица от взаимно обусловени действия) (Rafaeli, 1988). Компютърните игри използват предимно пълния интерактивен модел, в който системата и играчът осъществяват продължителна поредица от взаимно обусловени действия. Процесът залага възможността за размиване на границите между автор и публика – играчът може да бъде активен участник в изграждането на преживяването, с което независимите игри често експериментират. Въвеждат нетрадиционни форми на интерактивност, с което предизвикват конвенциите на игровата индустрия и стремежа ѝ към заребяващи механики.

Механики

Механиките на компютърните игри в свой ред представяват програмирания код, който дефинира техните правила в алгоритмичен модел (Adams, 2014). Те определят възможните взаимодействия с игровото пространство. Докато комерсиалните игри се стремят към плавност, познатост и интуитивност, много независими разработчици съзнателно създават предизвикателни, неудобни и абразивни механики, които нарушават очакванията на играчите и изтъкват изкуствения характер на преживяването.

Визуален език

Статичният визуален език се състои от колекция графични активи, които оформят визуалната идентичност на играта: 3D модели, текстури, 2D спрайтове и интерфейсни елементи. При активиране анимациите реагират на действията на играча, интерфейсът се адаптира, а композицията се формира в реално време. Независимите игри често отхвърлят стремежа към фото-реализъм и привлекателни образи. Отхвърлят формата,

естетичната хармония и познатите похвати на съвременното.

Звукови средства

Звуковата среда представлява библиотека от звукови файлове, която след активиране отговаря на действията на играча. Звуките преминават между различни контекстуално активирани състояния и създават отзивчива звукова система. Постмодерните независими игри експериментират със звука: поставят го в дисонанс с образа, нарушават музикалната композиция на съпровода, чрез което оспорват традиционните звуково-разказвателни структури.

Разказвателност и пространство

Гейм дизайнът традиционно се фокусира върху създаване на нива и среди, а не върху описване на индивидуални сюжети, макар и в съвременното да се клони все повече към разказвателност. Хенри Дженкинс описва изграждането на разказа чрез изследване на пространството вместо линейно повествование като „пространствена разказвателност“ (Jenkins, 2004). Сам по себе си този вид разгръщане на сюжета съответства на отворените, игриви форми, описани от Ихаб Хасан. Още повече дава възможност за създаване на нелинейни, плуралистични и свободни за интерпретиране разкази.

Преструване и „магически кръг“

Преструването създава въображаема реалност в съзнанието, т.нар. „магически кръг“ на Йохан Хьойзинха, който очертава границата между реалността и въображаемостта. Ърнест Адамс прилага принципите му в компютърните игри, чието очертание е дигитално, а фиктивните му елементи не са изцяло въображаеми, а виртуални. Всеки елемент на играта действа в подкрепа на фантазията. Често независимите разработчици тематизират и проблематизират самия магически кръг, като изследват границите му, размиват и едновременно подчертават разграничението между реалност и фикция.

Процедурна реторика

Игрите излагат своите доводи чрез системите, които поставят повече, отколкото представителното си съдържание. Иан Богост въвежда термина 'процедурна реторика' (Bogost, 2007), похват, в който прежи-



Кадр от „The Stanley Parable“ (Galactic Cafe, 2013)



Кадр от „The Beginner's Guide“ (Everything Unlimited Ltd., 2015)



Кадр от „Getting Over It with Bennett Foddy“ (Bennett Foddy, 2017)

вяването се изгражда, на първо място, от правилата, които са заложени в произведението.

Следните примери са утвърдени заглавия от независими разработчици, които въплъщават постмодерни тропи в различни аспекти от своя дизайн. Нека ги разгледаме, като видим как те на практика деконструират правилата, които сами поставят.

The Stanley Parable: Свобода и ограничение

The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013) разисква конструирания характер на субективната реалност, компютърните игри, авторския авторитет и конфликта, който се поражда при проявата на свободна воля. Изследва и парадокса за търсенето на свобода в компютърните игри. (илюстрация 1)

Историята на играта се разгръща посредством разказвач, който описва всяко действие на играча (в ролята на персонажа Стенли) и полага усилие да го пренасочи при несъответствия. Има множество завършеци, нито един от тях дефинитивен, почти всеки, от които го връща обратно в началото с минимални промени. Единият, в който се стига до привиден изход от предопределеността, заключава с реч от разказвача за свободата на Стенли и финалната реплика „Стенли е щастлив“, с която играта започва. Чрез това развитие разработчиците натъртват, че въпреки привидните възможности за свободен избор всяка игра е технически ограничена от програмните си рамки и повдигат въпроса дали всяко действие е определено от метаразказа на съвремето.

The Beginner's Guide: Интерпретация и авторство

The Beginner's Guide (Everything Unlimited Ltd., 2015) (илюстрация 2) се развива чрез коментарите на фикционализиран персонаж, чийто прототип е действителният разработчик на играта -- Дейви (писател на *The Stanley Parable*). Той представя колекция от незавършени игри, създадени от изцяло фиктивния му приятел Кода.

Дейви, в света на играта, споделя теория, че човек може да бъде опознат чрез творчеството си. Той интерпретира потискащата атмосфера на игрите на Кода като признак на депресивно състояние. Поема инициатива да сподели творчеството му с други хора с претенцията, че така може да го окуражи, но променя елементи от игрите, където смята, че е в полза на

преживяването. Действията му вкарват Кода в дълбока изолация. Разкрива се фаталната грешка в теорията на Дейви, която той самият осъзнава: представата, която изгражда, е повлияна от субективните му мнения.

След време Кода праща на Дейви последната си игра, която е направена конкретно за него, и чрез механиките ѝ изразява своето огорчение от предателството на приятеля си. Накрая се разкрива, че „The Beginner's Guide“ е опит на Дейви да възстанови връзка с Кода, като публикува поредицата отново, като този път признава грешките си.

Така действителният Дейви Уарън обръща критичен поглед към интерпретативната прекомерност с произведението си и повдига етични въпроси за интерпретацията и авторските намерения. Размишлява границата на реалност и фикция, като рамкира самата игра като повествователен елемент.

„Getting Over It with Bennett Foddy“: Усилие, провал и фрустрация

„Getting Over It with Bennett Foddy“ (Bennett Foddy, 2017) представя своите въпроси най-силно чрез механиките си. Главният герой – Диоген, кръстен на едноименния философ, е поставен в котел и трябва да покатери планина с препятствия, като единственият инструмент, с който си помага, е дълъг чук (илюстрация 3). По време на изкачването разказвачът размишлява върху темата за постоянство въпреки множество неуспехи. Играта контрастира обнадеждаващите думи на разказвача с затормозяващите си механики, чрез което отразява затрудненията, с които човек се среща при провал. Докато играчът напредва, декорите преминават от природни сцени към хаотични струпвания на изхвърлени фрагменти от други произведения. Предизвиква играча да се замисли върху разрастващата се индустриализация на компютърните игри, както и безцелния консуматорски характер на общностите в интернет. Чрез повишеното ниво на трудност „Getting Over It with Bennett Foddy“ отправя критика към утилитарните процеси на големите игрови разработчици и дистрибутори, които се насочват към лесно възприемчиви механики за масово потребление.



Кадр от „Cruelty Squad“ (Consumer Softproducts, 2021)

„Cruelty Squad“: Естемика на отбращението „Cruelty Squad“ (Consumer Softproducts, 2021) е играта с най-агресивна визуална и звукова картина сред изредените, умишлено се отрича от строга форма, хармония и търсене пазарна стойност. Има отблъскващ вид с крещящи цвятове, груби текстури, непоследователни интерфейсни елементи, с изопачени до крайност музикални композиции (илюстрация 4).

Стилът, заедно със сюжета на играта, отправя критика към късния капитализъм. Тя представя гротескно пародийно отражение на реалността не толкова като пряк коментар, а като потапящо преживяване, всеки елемент от което поражда неспокойствие и отбращение. Това преживяване действа като процедурна метафора за отчуждаващия ефект на съвременните корпоративни структури и консуматорската култура.

Обединяващо всички примери е нестандартната игра с изразните средства на медиума и критиката към културния контекст, в който са създадени.

Независимите компютърни игри се влияят от същите социо-икономически и технологични фактори, които довеждат до постмодерното състояние в другите изкуства. За разлика от тях обаче, те имат възможност да ги преосмислят в контекста на интерактивно, процедурно-изградено преживяване. Спецификите на изразните им средства и системите от правила, които конструират в себе си, въвеждат ново измерение на повествователност, което надгражда възможностите за постмодерно изразяване. Нарастващата достъпност на инструментите за разработване на компютърни игри предпоставя все по-разширено и разнородно разискване на съвременна проблематика. Похватите запазват постмодерния си характер до момента, в който се асимилират от по-широкото културно съзнание. Както отбелязва Лиотар: „Една творба може да стане модерна само ако първо е била постмодерна. Постмодернизмът следователно се разбира не като модернизма в своя край, а в състояние на зародиш, и то постоянно.“ (Lyotard, 1984).

Библиография

ADAMS, Ernest., 2014. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley, California: New Riders Publishing, USA. ISBN: 9780321929679.

BENNETT FODDY. *Getting Over It with Bennett Foddy* [софтвер]. 6 септември 2017 [прегледан 17 февруари 2025]. Достъпен от: https://store.steampowered.com/app/240720/Getting_Over_It_with_Bennett_Foddy/

BOGOST, Ian, 2007. *Persuasive games : the expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: Mit Press. ISBN: 9780262026147.

CONSUMER SOFTPRODUCTS. *Cruelty Squad*. [софтвер]. 16 юни 2021 [прегледан 17 февруари 2025]. Достъпен от: https://store.steampowered.com/app/1388770/Cruelty_Squad/

EVERYTHING UNLIMITED LTD. *The Beginner's Guide*. [софтвер]. 1 октомври 2005 [прегледан 17 февруари 2025]. Достъпен от: https://store.steampowered.com/app/303210/The_Beginners_Guide/

GALACTIC CAFE. *The Stanley Parable*. [софтвер]. 17 октомври 2013 [прегледан 17 февруари 2025]. Достъпен от: https://store.steampowered.com/app/221910/The_St Stanley_Parable/

HASSAN, Ihab, 1987. *Towards a Concept of Postmodernism*. B: The Postmodern Turn, Columbus Ohio: Ohio State University Press. ISBN: 9780814204191. Превод – мой.

HUTCHEON, Linda, 2006. *POSTMODERNISM. B: The Routledge Companion to Critical Theory*. Ню Йорк: Routledge. с. 115–126. ISBN: 9780415332958.

9. JENKINS, Henry, 2004. *Game design as narrative architecture*. B: First Person: New Media as Story, Performance, and Game, 53. Cambridge, Massachusetts, Mit Press. ISBN: 9780262232326

LYOTARD, Jean-François, 1984. *The Postmodern condition: a Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN: 9780816611737. Превод – мой.

RAFAELI, Sheizaf, 1988. *Interactivity: From new media to communication*. B: Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes, 16, 110–134. Beverly Hills: Sage.

СЪВРЕМЕННИ ПЕРСПЕКТИВИ В РЪЧНО ПРАВЕНАТА АВТОРСКА ХАРТИЯ

доц. д-р Ралица Емилова Мирчева, Нов български университет, София

Използването на ръчно правената авторска хартия се разпространява и развива по целия свят, като тенденция завоювала достойно място в съвременното изкуство. Хартията се превръща в основен тип повърхност, в художествен материал, който се използва за рисуване, печат, колаж, живопис, моделиране и други техники поради пластичността ѝ, усещането за автентичност, връзка с природата. Технологиите на работа с хартия изисква от художниците, които творят с тази техника, богато въображение и умения на реализиране на идеите, като по този начин се превръща в актуална съвременна перспектива.

Преработването на целулозни влакна се използва за създаване на визуални инсталации, картини и скулптури с богата текстура – произведения на изкуството, хартия, която награжда идеята за познатото ѝ утилитарно съществуване. Към използването на тези уникални органични материали се прибавят памук, лен, коноп и други естествени влакна, с които могат да се обогатят, освен като структура, знания и информация за създаване на изкуството, познато като ръчно правена хартия.

Историческата употреба на хартията е свързана с предаването на лична памет, история и духовни вярвания и се проявява по-дълбоко, когато се запознаем с нейната гревна история, периода преди да стане основа за писаното слово или изображения.

Според историческите данни най-старата повърхност за писане в света датира от 3.в. пр.н.е. в Египет. Древните египтяни първи използват едноименното растение *Surgus rarius*, разпространено в долината на Нил за изработване на папируса, който е бил използван от фараоните за писане на документи и свещени текстове.

Хартията, която е широко разпространена по света и се използва и до днес, се споменава в документи от 2.в. от н.е. в Китай. Използвани за добиването ѝ са били вода, примеси от дървесна кора, коноп, лен и рибар-

ски мрежи. За китайците хартията е изпълнявала също и ролята на вотив (лат. *votum* – обещание, тържествен обет, молитва), малки оброчни фигурки, които в миналото са били слагани върху ритуални фигури на божества с надеждата да бъде измолено изцеление или покровителство им, също и като жертвоприношение – материал, употребяван в религиозните ритуални практики като помощно средство за разговори с божества или за отблъскване на зли духове.

В съвременния свят и изкуство хартията се превръща в материал с осезаемо триизмерно присъствие, а не само традиционната обикновена двуизмерна плоскост и утилитарна роля. При работа с нея се използват технологични процеси, които включват разкъсване, раздробяване, рязане, свързване и прилепване във форми, които приемат най-различни образи с използването на разнообразни пигменти и постигане на оригинални живописни решения, допълващи експресивните и концептуални идеи.

Техниката успява да превърне усещането за формата, образа и фактурата във пластична визуалност, която започва успешно да кореспондира със средата като оригинален изложбен експонат.

Авторската ръчно правена хартия е предизвикателен материал и техника, също и възможност за създаване на скулптурни форми, използвайки в този случай конструкцията при създаването на творбата. Възможността за постигане и създаване на релеф и структура, която се доближава до скулптурни композиции, представлява съвременна перспектива за обогатяване на визуалните изкуства.

Творбата носи свой собствен облик и пресъздава съвременните тенденции в пластичната култура със свой уникален стил и творчески почерк.
(Мирчев, М., с. 15, 2018)

Целулозната хартия е универсален, пластичен материал и може да се използва за направата на всякакви форми и обеми. Свойствата на целулозата зависят и от промените, които са в основата на пластичността на този материал, като влажност, натиск, оцветяване, наслагване и т.н. Съществено значение за тази уникална техника играе времето на изпълнението. Процесът на

създаването и етапите са от изключителна важност и точност, от които зависи крайният резултат.

Търсенията в тази посока са от студентските ми години. Ръчно правената хартия е една от техниките, които ме заинтригуваха със своето богатство на изразни средства след работата ми с плътта (т. нар. нетъкан текстил). Двата метода се доближават в много посоки в известен смисъл. Винаги се опитвам да намеря начини за създаване на форма и композиция едновременно, които обхващат няколко нива на въздействие у зрителя.

Цялата концепция в творчеството ми, посветено на авторската хартия, е на границата между дву- и триизмерни форми. Пътят започва от идеята за образа и триизмерността на формата, включваща линията, рисунката, която преминава в различни структури и достига до концепцията за артинсталация.

Една от характеристиките на ръчно правената хартия е комбинацията и включването на различни текстилни материали като зебло, лен, памук и хартия по начина, по който тя може да разкрие същността си. По този начин обогатявам структурата, което я прави удобен материал за изграждане на форми и повърхности с голямо разнообразие. Посоката, в която се развива замисълът на моите творби, е заинтригувана от динамичната сила на симбиозата между хартия и зебло и постигането на формата, освободена във фактурата, която преминава в конструкцията на фигурите. Интензивността на цвета, е друг елемент от създаване на фигурите от хартия, получени чрез пигментиране на хартиената каша, която изследвам.

Реализирам различни теми, в които изследвам определени направления и различни идеи в техниките на авторската хартия. Експериментирам и използвам материали и способности, които са най-подходящи за решаване творческите проблеми, които си поставям, като творец за достигане на автентична връзка между идея и изпълнение.

В доклада са представени част от авторския цикъл творби Рефлексии, силуетни човешки фигури в естествена големина, които взаимно се допълват и създават една своеобразна изявна и интригуваща атмосфера за зрителят.

В цикъла творби представляват използвани изображения и пресъздават идеята за човешкото тяло и емоциите. Фигурите от темата „Рефлексии“ са създание върху хартия, наблюдение и размисъл като аналог на нашите собствени тела и мисли, реагиращи на промяната в живота ни. Ролята на хартията в развитието на човешката култура е ключова, тя предава знанията от древните за идните поколения и е в релефен образ. Един от аспектите на изработката на хартия е връзката с историята на изследването като концепция за съвременно изкуство, която ме интересува.

Всяка от фигурите в този цикъл има богата структура и зрителят може да прекара време в изследване на текстурата им. Процесът на изработване е важен за съвкупността на цикъла и със сигурност за осмисляне на елементите като едно цяло. Акцентът са човешките емоции, претворени в движенията на човешкото тяло, в жеста, в позата, в цветовете, в трептенето на въздуха, който движи фигурите, и състоянията на душата: „Посока“, „Смирение“, „Вглъбяване“, „Ин и Ян“ и др. Разработени са едни от вечните теми в един нов съвременен прочит.

Идеята на творбите е да се виждат от различни посоки и значително разстояние, носещи в себе си идеята за цвят и композиция, като доминират и акцентират по този начин вниманието върху себе си. Темата е четлива и знакова като съвременно изражение на художествената творческа мисъл и определено е новост в областта на авторската хартия и ситуирането ѝ по този начин в пространството.

Цикълът творби е създаването на въображаемо пространство за зрителя, като приканва и ангажира оптично и концептуално неговото внимание. Целта е зрителят да открие и намери собственото си усещане, роля и място в един свят на визуални възможности, заобиколен сред тези фигури.

Авторската хартия в съвременното изкуство е носител на идеи и концепции. Техниката е изцяло ръчна, което позволява да се експериментира със стилове, цветове и триизмерни конструкции. Добавят се цветни пигменти, натурални материали, растителни елементи за получаване на желаната форма.

С похватите на изкуството осъзнаваме света около нас, за да си представим друга реалност и свят на възприятие, а именно света на артиста във всичките му форми. (Мирчев, М., с. 45, 2024)

Скицата, рисунката, макетът и богатството на свободния израз ще носят винаги своята уникалност и ще стоят в основата на професионалния дизайнерски подход. [...] За да може да използва пълноценно новите технологии, дизайнерът на първо място трябва да владее и умело да си служи с класическите средства за проектиране. (Гайтанджиева, Р., с. 12, 2022)

Съчетанието на традиционни техники с новаторски подходи предоставя на творците нови начини за комуникация и изразяване. Много художници избират да използват авторската хартия, за да намалят екологичния си отпечатък, следвайки една от световните съвременните тенденции, а именно устойчивото изкуство.

Също така алгоритъмът е способен да имитира и да пресъздава с относителна точност различните художествени стилове и течения според визуалните им характеристики.

Библиография

Гайтанджиева, Р., *Дизайнерски и технологични аспекти в образователните компютърни игри за деца*, НХА, 2022, с. 12. ISBN 978-954-2988-75-5.

Мирчев, М. *Скулптура*, ИК Гутенберг, София, 2018. ISBN 978-619-176-114-2.

Мирчев, М. *Скулптурата перспективи и възгледи*, 2024, изд. Логис, София 2024. ISBN 978-954-8289-20-7.

ИГРАТА В КОНТЕКСТА НА ИНТЕГРАЛНОТО ОБРАЗОВАНИЕ

гл. ас. д-р Рая Бончева Гайтанджиева, Национална художествена академия, София

В съвременния свят, където традиционните образователни методи често не отговарят на нуждите на учащите, игровото обучение придобива все по-голямо значение. Интегралното образование предлага холистичен подход, който включва когнитивното и социално-емоционалното развитие на детето. В този контекст играта се явява ключов инструмент за изграждане на колективно мислене, сътрудничество и емпатия, като същевременно насърчава естествения стремеж към познание. Вътрешната мотивация е от съществено значение за творчеството, тя може да бъде просто наслаждение от творческия процес или личното желание за решаване на даден авторски проблем. (Мирчева, Р. с. 167, 2016)

Настоящият доклад разглежда ролята на играта в интегралното образование, като анализира как игровите дейности подпомагат ученето и социализацията. Особен акцент е поставен върху процеса на проектиране на образователни игри от дизайнери в Художествената академия, като се разглеждат естетическите, функционалните и интерактивните аспекти на игровата среда.

Значим принос в студентските разработки е серията от керамични конструктори, които включват различни архитектурни, градински и растителни елементи, създаващи цялостна композиция с образователна и игрова стойност. Елементите са модулни и позволяват организирането на разнообразни конфигурации, които се фиксират с временно лепило и могат да бъдат многократно използвани, предоставяйки възможност за изграждане на различни конструкции. Използването на натурални материали придават реалистичност и автентичност, като създават усещане за естествена среда, което стимулира по-дълбоката връзка на децата с природата и традиционните архитектурни форми. Елементите ангажират сетивата чрез своята текстура, цвят и форма, стимулират тактилното възприятие и спомагат за развитието на фината моторика.



Керамичен конструктор, 2018

Друг проект в областта на интегралните настолни игри е *Заек в соца*, създаден от хартия. Той съчетава образователни и игрови елементи, за да представи исторически събития по достъпен и интерактивен начин. Основната сила на разработката е способността да превърне сложни исторически теми в увлекателно преживяване за децата. Посредством игровите механики участниците се запознават с ключови събития, паметници и бит от миналото. Картите съдържат кратки текстове, които допълнително разширяват знанията, докато в същото време предоставят инструкции за движението по игралното поле. Това насърчава ангажираното учене, при което информацията се възприема по-лесно и остава в съзнанието на играчите по-дълго в сравнение с традиционните методи на преподаване. Механиката спомага за развиването на стратегическо мислене и адаптивност, като кара участниците да вземат решения в зависимост от новите обстоятелства. Играта насърчава взаимодействието, обмена на знания и вземането на решения заедно, като по този начин тя превръща историята в увлекателно приключение, където децата не просто учат факти, а ги съпреживяват чрез богати емоции и впечатления. Петя Благоева допълва, че

Доста често брандове, насочени към деца, използват любовта към героите, с които децата се асоциират, за да създадат емоционална привързаност към продукта. Включването на герой или талисман в брандинга може да укрепи връзката на децата с продукта. Героите буквално създават лице на марката и ясно открито индивидуалност, която я прави по-запомняща се. Персонафицираните животни провокират въображението и често са асоциирани от възрастните като подходящи за деца. С фокус върху изображението, което е изградено от меки линии, нежни цветове и внушава позитивна емоция, тези знаци употребяват минимално количество текст с ясен и четлив шрифт, което ги прави привлекателни дори за деца в предучилищна възраст. (Благоева, 2021, с.141)¹⁵.

Студентите от специалност „Дизайн за детската среда“ разработват своите проекти със сюжети в разнообразни направления, както от образователната сфера, така и с преплитачи се фантазни творчески инвенции. Настолната игра Нагоре Надолу е създадена с прик-

¹⁵ Благоева, П., 2021. ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА Сборник с доклади от научна конференция, Съвременни тенденции в графичния дизайн на детски брандове, с. 140-141 София, НХА ISBN 978-954-2988-68-7.



Заек в соца, 2022



Нагоре надолу, 2021



Нагоре надолу, 2021



Нагоре надолу, 2021

люченска тематика и образователни елементи, насочени към развиване на креативност и артистичност. Децата влизат в ролята на магьосници, които трябва да възстановят реда в един измислен свят, преминавайки през различни предизвикателства. Проектът съдържа разнообразни задачи, комбинира елементи на рисуване, мимики, логика и късмет, което е едновременно забавно и гугатично.

Съдържа карти, разделени в няколко категории: имитация на животно; изобразяване на думи чрез рисуване и специални ефекти, променящи хода на играта. Различните типове задачи изискват изобретателност и способност за импровизация. Играта също включва социално взаимодействие и емоционална интелигентност. Игралците трябва да си сътрудничат, да разчитат езика на тялото, да изразяват идеи чрез невербални средства и да разпознават намеренията и емоциите на другите. Тези процеси подобряват емпатията, разбирането за работата в екип – ключови аспекти на интегралното образование, което цели да формира не само интелигентни, но и социално адаптивни личности.

Всички знаем предизвикателствата на математиката, особено за децата, които се затрудняват с аритметичните операции. В тази област студентите предлагат свои игрови разработки, които намаляват стреса от грешките и насърчават практиката, чрез игрови елементи, които правят ученето по-естествено и ангажиращо.

Схемоматика е образователна настолна игра от дърво, създадена с цел да ангажира деца на възраст над 6 години в изучаването и практикуването на основни математически операции – събиране и изваждане до 100. Хексагоналните модулни плочки позволяват различна подредба на игралното поле. Те са илюстрирани с графични елементи – загадки, уравнения и възможности за допълнителни ходове. Играта подпомага математическата грамотност, като стимулира децата да извършват бързи изчисления на ум. Насърчава логическото мислене и способността за вземане на решения. Използването на разнообразни визуални игрови елементи я прави подходяща за стимулация на малките ученици да развият положително отношение към математиката.

Отново с дървени плочки е играта *Азбукар*, чието

заглавие подсказва, че е свързана с изучаването на азбуката и езиковите умения. Тя е насочена към деца в предучилищна или начална училищна възраст, които правят първите си стъпки в разпознаването и използването на българските букви. Игри от този тип имат за цел да подпомогнат развиването на грамотността – разпознаване на букви, формиране на думи, четене и писане. Важен е усетът за ритъм, мярка и балансиране. (Мирчев, М. с. 74, 2024)

Основните цветове в логото – червено, жълто, синьо и зелено – създават асоциации с детските игри и учебните материали. Останалата част от дизайна следва по-пастелни и неутрални тонове, което балансира визуалното въздействие. Използваният шрифт е леко заоблен, четлив и адаптиран за детска аудитория, което придава мекота и достъпност на проекта. Изображенията са минималистични и стилизирани, това улеснява детското възприятие и помага за асоциациите буква – картинка. В страницната дебелина на елементите са интегрирани магнити, които позволяват фиксирането на правилните комбинации. Рекламните материали съдържат забавни стикери и графики, които допълват цялостната идея.

Настолната образователна и стратегическа игра *Насекомания* съчетава забавление и учене, като стимулира познавателния интерес към насекомите. Чрез класифициране по категории (крилати, безкрили и опрашващи) и по цветови групи играта изгражда систематичен начин на мислене. Използването на насекомоядни животни като персонажи (лястовица, таралеж, жаба и мравояд) допълнително свързва играта с природата и подчертава верижните взаимовръзки. Визуалният стил е ярък и привлекателен, което е важно за задържането на вниманието на децата. Разделянето на насекомите по цветове не само структурира информацията, но и прави игровото поле по-разбираемо. Интерактивните елементи, като завъртане на колело и използване на карти със специални умения (напр. „Вятър“ за размяна на жетони), добавят допълнителна динамика в игровата логика. Механиките за подреждане на пет чипа в редица (подобно на *Морски шах*) са интуитивни, но допълнителните правила за различните категории насекоми допринасят за изграждането на последователно мислене и задълбочено разбиране на класификациите в природата.



Насекомания, 2024



Градчето, 2024

В контекста на конструктивните игри с отворена композиция пъзела *Градчето* дава безкрайни творчески възможности. Проектът се състои от дървени геометрични фигури, които образуват разнообразни архитектурни структури. Проектът следва минималистичен и модерен графичен стил. Използваната палитра е предимно неутрална – дървените елементи са оставени натурални за да стимулират аналитичност, без разсейване от цветове. Различните модули позволяват създаване на разнообразни конфигурации, което насърчава детското въображение и комбинативно мислене. Елементите са добре проектирани, така че да бъдат едновременно лесни и предизвикателни за подреждане. Един от най-интересните аспекти на проекта *Градчето* са включените карти, които добавят допълнително предизвикателство и образователна стойност към пъзела. Картите имат двустранен дизайн, от едната страна, са показани пълни силуети, а от другата, са изобразени съставните им части. Тази концепция насърчава децата да разгадаят кои отделни елементи изграждат даден силует, развивайки по този начин логическото мислене, наблюдателност и аналитични умения.

Когато ученето не е линейно, а се основава на взаимовръзките между отделните дисциплини и реални житейски ситуации, то обединява различни умения и знания в игрови

контекст. Децата учат чрез себеизразяване, комуникация и взаимодействие. Интегралното образование насърчава цялостен подход, който не се ограничава до запаметяване на информация, а включва емоционално, социално и практически ориентирано развитие. Така ще се получи последователност от системни знания, умения и навици в резултат, на което учащите да получат своето художествено образование. (Мирчев, М. с. 186, 2016) Проектите, анализирани в този доклад, демонстрират как съчетаването на образователни и игрови елементи могат да превърнат ученето в ангажиращ и интерактивен процес. Днес учащите се получават информация от два равностойни източника – действителността с нейните реално съществуващи обекти и компютъра с виртуална действителност. (Мирчева, Р, с. 78, 2015) Студентите в областта на дизайна създават иновативни решения, които имат за цел да развиват познавателните способности на децата, да насърчават критичното мислене, сътрудничеството и емоционалната интелигентност. Художественото образование играе съществена роля в създаването на високоестетически и културно издържани проекти. Чрез обучението в сферата на „Дизайн за детската среда“ младите творци развиват естетическо усещане, композиционни умения и способността да създават функционални и значими произведения.

Библиография

Благоева, П., 2021. *ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА* Сборник с доклади от научна конференция, Съвременни тенденции в графичния дизайн на детски брандове, с. 140-141 София, НХА ISBN 978-954-2988-68-7 .

Мирчев, М., 2024. *Скулптурата перспективи и възгледи*, ИК „Логис“, С. 2024, с. 74, ISBN 978-954-8289-20-7.

Мирчев, М., 2016. *Основни аспекти и организация в преподаването по скулптура*, „Мениджмънт и маркетинг в изкуството. Сборник доклади“, Университетско изд. „Паусий Хилендарски“, с. 186, ISBN 978-619-202-131-3.

Мирчева, Р. *Методически аспекти на обучението по рисуване и живопис във висшите учебни заведения по изобразително изкуство*, ИК „Гутенберг“, с. 78, ISBN 978-619-176-022-0.

Мирчева, Р., 2016. *Типове интелектуални способности: интелигентност и творчество*, „Мениджмънт и маркетинг в изкуството. Сборник доклади“, Университетско изд. „Паусий Хилендарски“, с. 167, ISBN 978-619-202-131-3.

ОБРАЗ, ПРОСТРАНСТВО И ЗРИТЕЛ В КОНСТРУИРАНЕ НА ПРОИЗВЕДЕНИЕТО

гл. ас. д-р Розина Методиева Макавеева, Национална
художествена академия, София

Ролан Барт в *CAMERA LUCIDA* твърди, че фотографията преобразува субекта в обект¹. Истинното и неистинното, непрекъснато прескачащото навън от гледация и връщащото се обратно към него, създават един парадокс на взаимоотношението субект – обект, който може да се проследи и в проследяването на сюжетния разказ в произведението. Зрителят има възможността и потенциала да превърне физическия обект в интелектуален. Минавайки през системи от мисловни конструкции, той гради образа от регистриране към структуриране и създаване на модел на представата. Субектът, който е гледаният, се превръща в образ. Този образ присъства само в съзнанието на самия гледащ. Отвън той е превърнат в субективно присъствие, в движещ се обект.

В изпълнителските изкуства взаимовръзката на зрител и изпълнител е по-различна и по-усложнена. „Ролята и задачата на зрителя се крият в разпознаването на мизансцена като естетическа, идеологическа и стратегическа система, така че да следва маршрута, който самият зрител иска да следва.“² Времето, в което съществуваме, ни възпитава и преформатира сетивността ни по отношение на цялото ни битие. Срещите с изкуството са всекидневни, понякога изненадващи, друг път – преднамерено политизирани. Всяка една от тях цели да разкрие пред нас нови среди и усещания.

Инсталациите дефинират ново ниво на контакт със зрителя. Тотално променят контекста на възприемане от обичайния контакт на публиката с кавалетното изкуство. Те много често изискват и задължават зрителя да прояви силна и остра емоционална ангажираност. Предизвикват го. Инсталацията измества фокуса от това, което е репрезентирано, към това, което може да бъде преживяно – към тази част от нея, която комуникира.

¹ БАРТ, Ролан, 2001. *Camera lucida*; Запуска за фотографията, с. 21.

² PAVIS, Patrice, 2016. *Dictionary of Performance and contemporary Theatre*-Routledge, с. 240; Насочване на визията и рецепцията.

Венсан Лероа създава едромащабни екстериорни калейдоскопични системи, които влизат в особено съзвучие със средата около тях. Композирани са от мобилни, оптични прозрачни елементи, които пречупват светлината като дифузиращи или концентриращи лещи. Мултиплицират изображенията зад тях и в повечето случаи ги обръщат. В зависимост от гледната точка на зрителя образът се деформира и прекомпозира спрямо всеки друг елемент от пластичното изображение. Движението е бавно, понякога незабележимо. Създава се внушение за ефимерност и особена крехкост на всеки микрообраз, роден в пъзела на калейдоскопа. Пластиката навлиза в ритъма на природата, изследва нейната тишина, породена от липсата на въздушно движение и съответно на динамика, или обратното – улавя трептенето на средата.

Работите на Лероа в екстериорни среди са определяни като енвайрънмент арт заради категоричното и същевременно абсолютно хармонично присъствие в извънгалериен контекст. Те допълват и променят пространствата, превръщайки ги в ефимерни, трептящи, обновяващи се за кратко среди. Специфичните особености на инсталациите са свързани изцяло с доминиращата атмосфера. Времето като физически елемент с всички определящите го климатични фактори и времето като философска категория се срещат и сблъскват в сетивата на наблюдаващия. Относителното съприкосновение на синтетични, хладни и свършени като форма лещи с органичната и сурова материя на външната среда създават усещане за безвремие и същевременно фрагментират образа, разбиват го на отделни клетки, а лещите създават ритмична конфигурация от многократно повтарящи се отражения на околните обекти.

Sunrise installation е кинетична инсталация, изградена от припокриващи се прозрачни плоскости, които в целостта си създават овална, почти кръгла форма. Тя се върти в забавено движение около оста си, разкривайки ритмично отделни, повече или по-малко прозрачни, участъци от себе си. Чрез това забавено движение се променя наситеността на формата и така зрителят може да улови различни оттенъци и плътности, които добре познава и свързва с изгреви, наблюдавани в приро-

дата. Плътността и тоналността се усилват в зоните с наслояващи се един пред друг елементи – в центъра на сферата. Към периферията цветът избледнява до жълто, а повърхностите стават все по-светли. Играта на светлината създава усещането, че материалността изчезва и остава само цвят. Обектът изгражда собствена вътрешна хармония и музикалност, трептенето и непрекъснатата промяна носят усещането за време, което изтича, и за непрестанно променящата се реалност. Цветността е основното средство, а движението е друг елемент, с който се динамизира образа, усещането е хипнотично.

Пластиката е показвана в затворени, гладки и светли помещения, като въртейки се, плоскостите деликатно рефлектират и оцветяват цялото пространство, движейки се, променят и полупрозрачните сенки, образувани от наслагващите се елементи. Залата се изпълва с цвят и светлина, а зрителят е потопен в тази бавно променяща се оцветена среда. Гледайки инсталацията, се отделяме от идеята за напобяване, посланието е индиректно, а синтезът на средствата създава знак и артикулира чрез особен език със зрителското възприятие. Идеята на *Sunrise* е в пряка връзка с проекта *Slow lenses*, но двете инсталации не се сравняват и не се съотнасят. Всяка една експлоатира пространството, в което съществува и въвежда зрителя по различен семантичен път.

През 2021 г. Лероа показва инсталацията *Anamorphosis* в пустощта на Исландия. Мястото е безлюдно, типично за тези ширини, напобяващо лунен пейзаж. В него артистът ситуира три монолитни цилиндъра с неправилна форма. Основата на всеки от тях има овална форма, стените им са покрити с огледален материал. Трите обекта са кинетични, въртят се около оста си с бавна скорост в непрекъснато движение. Наблюдаващият попада в среда, която се изменя бавно и драматично. Правите линии на хоризонта в огледалните отражения се превръщат в криви. Пространството се деформира в изображението. Средата от отразените върху цилиндрите изображения се приближава и отдалечава ритмично със завъртането на трите масивни тела. Материалността им се губи в „картината“ на

отразеното. Образите се срещат в деформираното и действително изображение, а смесването им създава нова изменена действителност.

SOLID VOID от 2023 г. на *Wendel & deVolve*. В пространството на пустеещата сграда в Аврика, Швеция, в рамките на куб е вписана инсталацията, изработена от тънки дървени летви, вписващи се, от своя страна, във формата в произволен ред. По част от летвите има монтирани led-светлини. Мястото, в което се разполага инсталацията, е затворено и неосветено. Чрез тъмнината то сякаш отсъства или присъства като условност. Неговите параметри са игнорирани и изтеглени на втори план. Единствен източник на светлина са led-лентите, монтирани по тънките дървени греди, които са програмирани така, че да се „запалват“ рязко и последователно. При светването се създава усещането за пробягваща, стрелкаща се светлина. Тя е в цвят аквамарин по правите участъци на дървените летви и изгасва рязко. Авторите споделят усещането за неутрино частиците – най-малките открити частици, които остават незасегнати от гравитацията. Просветването на конфигурации от елементи и угасването им се случват в непроследима партитура. По стените на залата се появяват мигновени отражения и рефлeksi. Образът на просветващите и изчезващите светлини се проектира отразено в послеобрази по стените, а същевременно остава като мигновена проекция в съзнанието на наблюдаващия го.

Тоест инсталацията може да бъде разделена условно на три преливащи се сегмента – (1) момент на светване, (2) момент на отразяване и (3) тъмнина с остатъчни послеобрази в съзнанието. Звукът е композиран в същия пулсиращ ритъм, електронен и интуитивен. Той се отразява и по аналогичен начин, изпълва пространството. Посоката е от виждане/чуване към осмисляне/възприемане. Зрителят е навлязъл в залата, тъмна и необозначена. В тъмното пространство не може да се създаде представа за габаритите и параметрите на мястото. В центъра му е ситуиран кубът, през който пробягват светлини. Гледащият (възприемащият) може да се движи свободно около куба. Същевременно се оказва „обграден“. Пред него е обектът, а зад и

около него е отразената, рефлексна проекция. И обратно – завъртайки се, може да наблюдава отраженията по стените и колоните, а зад себе си да усеща основния обект. Инсталацията е и обектът, и пространството. Субектът са и кубът, и стените. Зрителят не разграничава обект от среда, навлиза в територията на инсталацията, а хвърлените сенки се превръщат също в част от образа.

С инсталацията си *Thicket* от 2016 г. израелската артистка Мая Дуниец кани зрителя да се потопи в пространство, създадено чрез звук и светлина.

Представява аморфна, ажурна форма, навесена ниско над залата. Прилича на облак, а материалността и ефирността му са създадени от десет хиляди преплетени помежду си бели кабелни слушалки. Звукът, който тече от тях, измества пространството и изменя динамиката му. Докато се движим из залата, акустиката на работата се изменя, вълните и трептенията се разлагат в различни полета с промяната на позицията на зрителя. Тонът се превръща в шум, а после се премодулира в обратна последователност.

Условно структурата е разделена на две части – горна и долна. Зрителят има възможност да се движи свободно около нея и изкачвайки се на второто архитектурно ниво, да погледне над обекта и от дистанция. В долната част на инсталацията усещането за обгръщане и потапяне е осезателно силно. Тук е основно значима партитурата на светлината – самият обект е осветен отгоре с множество разнопосочни, косо падащи източници, които създават сложен и многопластов рисунък на гъсто преплитащи се собствени и хвърлени сенки на слушалките. Ракурсът отгоре създава друга перспектива към цялото. На отстранения зрител, който може да „сглоби“ цялостен образ, създавайки контекст в дистанция. Звукът, наподобяващ природни звуци и шумове, е всъщност софтуерно генериран електронен и е нахъсан, модулиран и дефрагментиран от стотиците слушалки, през които излиза. Инсталацията е изключително въздействаща с интуитивно-сетивния си характер. Водещото средство в нея е звукът, който превежда образа от звуковото към визуалното, към видимото.

Във всяка една от разгледаните по-горе инсталации триумвиратът образ – обект – пространство тясно се свързва със субективността и присъствието на зрителя. Всяка от инсталациите е пряко свързана със средата, в която съществува. В много случаи тя е отправна точка, а понякога е медия и синтез в търсенето на образ. Активността на зрителя и предварително обусловената относителна свобода на съществуването му в инсталацията създават множество субективистични следистории на артистичната работа.

Идеята за имерсивен театър не е нова, тя може да бъде открита при Антонен Арто, зрителят да бъде тотално погълнат, да бъде изваден спектакълът от залата на театъра и да бъде принуден да опознава и преживява разказа, докато се потапя в него в суровото и трудно, неприспособено за театър пространство. А средствата, с които се „разказва“, да са чисти и опростени, да са близки или същите като тези в живия живот. Зрителят да има възможността да преживее спектакъла.

Театърът на средата се опитва да постави отново зрителя в пространствената рамка на представлението или да премахне рамката напълно. В този процес фокусът често, ако не и преобладаващо, е изместен от текста и неговите значения към означаването на физическото пространство и към централната роля на зрителя в това пространство³.

Произведенията, изследващи средата и потапянето на зрителя, невинаги се определят от константни физически параметри в обичайното разбиране за тях. Много често имат само приблизителен времеви диапазон – те сякаш „изгарят“ след определеното им време за съществуване. Виртуалният обект, поставен в основата им, може да бъде променян или генерално да бъде трансформиран от всеки един потребител на даденото приложение. Така авторството се поделя между артиста и публиката.

Потапянето в дадено произведение и увличането на зрителя чрез въздействието върху няколко от сетивата носят на публиката особено пълно усещане за произведението като част от живота. А средствата

и наративите често изключват фигуративното, класическия разказ или литературата. Понятията и кодовете, създавани чрез съзнателното избягване на класически и чисти форми, дават възможност на възприемащия изкуството да избира във всеки един момент индивидуално, сетивно-рационално или последователно своите „отрязъци“ от произведението. Да остава „вътре“ или да наблюдава отстрани.

Джонатан Сафран Фоер е писател, който създава една от творбите си, като изрязва чисто механично цели фрагменти, а на места – само отделни думи от вече съществуващата книга, озаглавена *Улицата на крокодилите* на Бруно Шулиц. Изрязва включително и заглавната страница, като така променя и самото заглавие на произведението и то вече е *Дърво от кодове* от 2010 г. Създава се съвсем нова „книга“, която не е във връзка с досегашната типографска работа. Тя променя смисъла на текста като наративна форма, деконструира книгата като такава и насочва към съвсем нов и различен жанр, който прескача границата на литературата, тъй като има вече съвсем нов визуално-пластичен характер на възприемане. Формата и съдържанието на книгата – артобект, са в особен диалог. Тя може да бъде разчитана и разглеждана по безброй различни начини и смислите в нея да бъдат интерпретирани в различни системи.

Дърво от кодове става основа и инспирация за друго сценично произведение – продукт на танцовия театър със силно подчертани черти на визуален театър. *Дърво от кодове* от 2015 г. е балет, колабориращ на лабораторен принцип Уейн Макгрегър – хореограф и режисьор, Джейми ХХ – композитор, и Олафур Елиасон – визуален артист. Премиерата на спектакъла е през 2015 г. в *Opera House*, Манчестър.

Литературните пластични техники на нарязване и фрагментиране се обединяват и смесват, за да се композира сценично действие/израз/образ. Макгрегър използва деконструираната версия на романа на Фоер. Преди това Олафур Елиасон изследва огледалото и калейдоскопичната леща във *Фегра* от 2007 г. в *Staatsoper Unter den Linden*, Берлин. Там той отделя публиката от сцената с полупрозрачен, полуогледален екран. В отражението се

³ ARONSON, Arnold, 2018. The History and Theory of Environmental Scenography. London: Bloomsbury Publishing, p. 211.

смесват образите на гледащите и разложените изображения/отражения на танцьорите. Оркестърът е изнесен назад на сцената и също влиза в картината.

„Сензитивна работа“⁴ така определя Елиасон *Дърво от кодове*. Както книгата много изважда много специфично смисли супер индивидуалистично за всеки читател, така и танцът, отразен в множество огледала, създава различен тип представа и усещане за гледащия. Кой образ или отражение е водещ. Хореографът на спектакъла Уейн Макгрегър говори за вибрираща материя, когато анализира книгата. Как конфигурациите от отразени тела създават индивидуален разказ за всеки отделен зрител и може да се търсят в разчитането на вибриращата материя на изображението.

Авторите карат публиката да прояви активност. Не просто пасивно да консумира, а да подрежда, да преживява, да прави връзки, да експериментира в движението и отражението. „Експеримент на отвореното съзнание на гледащия“.⁵Както книгата изисква от читателя активност и самата тя има физическо измерение и въздейства като самостоятелен скулптурен обект, така танцът и движенията на танцьорите, експониращи се в огледалните повърхности, изискват насоченото и активно внимание на публиката. Танцът се дематериализира, за да се прекодира отново в друга пластична материя.

Спектакълът *Дърво от кодове* е построен като балетно произведение, съчетаващо елементи на движение от класически и модерен танц. Звуково и визуално зрителят е потопен в една особено зрелищна флуидна, внушителна като мащаб, среда. Сценографското решение включва огромни рефлектиращи полупрозрачни екрани и сценични завеси, които се движат и променят геометрията на пространството. Кинетичните конструкции отразяват и мултиплицират движенията на танцьорите, като ги променят по отношение на наслоените образи и калейдоскопичността на образа в мизансцена. Фигурата на танцьора се дематериализира, а зрителят се обръква във възприятието за въображаем и физически образ.

Музиката на спектакъла на Джейми ХХ е създадена чрез алгоритъм, отразяващ пространствата между

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=bsKoMgspYjM> последно гостъпен на 12.08.2023.

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=bsKoMgspYjM> последно гостъпен на 12.08.2023.

изрязаните думи и конфигурациите, образуващи се в отделните страници на книгата – обект на Джонатан Сафран Фоер. Тя има психеделичен характер, мултиинструментална е и в отделните си части – силно динамична. Внушението, емоцията и възприятието са подведени да търсят и предефинират във всеки един момент кой от компонентите на спектакъла е реален, кой е отражение или имагинерно изображение.

Хореографията на Уейн Макгрегър поставя танцьорите в силно динамизирано пространство по начин, по който те да създават фигури, обръкващи зрителското възприятие, и пластични елементи на сцената, като на моменти гледащият възприема като тотално дематериализирани плътности, тъй като те се отразяват многократно в полупрозрачните плоскости. Играта на танцьорите зад части от декора се превръща в отделна деконструирана картина, пречупваща се на колажен принцип.

*Рамката е това, което разделя изкуството от живота. Зрителят и нещото, което се гледа, се изправят един срещу друг. В известен смисъл едното създава другото: да се определи дадено пространство като сцена или да се постави рамка, буквална или метафорична, около изображение или обект, всъщност означава да се създаде зрител.*⁶

Няколко произведения от нашето географско пространство могат да бъдат отбелязани и разглеждани по отношение на сетивното и пространственото физическо потапяне и дематериализирането на образа в тях през създадената синтетична действеност.

В България съществува сравнително устойчива практика, макар и не твърде дългогодишна, да се създават спектакли в алтернативни пространства. Ярък представител на енвайрънмент театъра е организацията за съвременно алтернативно изкуство и култура *36 маймуни*. От 2007 година тя създава множество спектакли и сценични четения във формата на перформанс – *Протекст*, или театрални спектакли в различни нетеатрални пространства.

В отказ от използване на традиционна театрална среда групата работи в разнородни пространства, като с голяма част от представленията си участва във

⁶ The Simulacrum of Reality, Passages (Pro Helvetia), 6p. 2/2014, p. 63.

фестивали в страната и по света. Това налага отворена форма на самите събития, а пространствата за игра, както и перформативното действие, се адаптират специфично в контекста на цялото. Самите представления също претърпяват трансформация, така публиката, гледала в два различни града, присъства на две различни представления.

Един от спектаклите им – *Времето на кварките*, се играе в сградата на изоставеното кино „Македония“. За избор на пространството режисьорът Гергана Димитрова обяснява така:

При реализацията на театралната инсталация „Времето на кварките“ пространството беше много важно, защото то трябваше да може да побере в себе си множество мини инсталации, всяка от които обяснява различна концепция от физиката, свързана с идеята за времето. Т.е. в него трябваше да могат да съжителстват тези онагледявания на идеи и същевременно пространството да позволява движението на зрителите между тях, без да се накърнява преживяването на различните инсталации. Това не беше лесна задача, защото голяма част от инсталациите бяха интерактивни, имаше и такива с участие на актьори и танцьори, както и интервю, което трябва да звучи навсякъде през цялото време.⁷

Присъствието на публиката в пространството е свободно. Тук много ясно се разграничават начините на съществуването на публиката с начините на преживяване и структуриране на действието. (По Павис, речник театъра и съвременния перформанс, с. 240). Публиката през цялото време е насочвана чрез привличане на вниманието с разнородни визуални или звукови сигнали, както и жестове и знаци да се движи из голямото, почти пусто пространство на киното. То е „изпразнено“ от предишното си предназначение и за спектакъла е наситено с различни, особени механични, дигитални, видео обекти – инсталации, наподобяващи странни, сякаш извън времето механизми. Фокусът на вниманието непрекъснато се променя през вербалните, „документални“ на пръв поглед, интервюта, заедно с визуално и действено сложните актьорски задачи.

Представеният/репрезентируваният обект или пространство представлява особен тип медиум/провод-

⁷ Интервю с Гергана Димитрова, направено от мен, непубликувано.

ник на идеите на интелектуалния обект на спектакъла. Образът е конструиран от интеракцията на зрителя с „намерените“ вътре инсталационни обекти и отстраняването му, следящ/откриващ играта на перформърите. Елена Шопова, художник на спектакъла, казва:

Пространството играе централна роля в процеса на създаване. В този проект пространството не просто допълваше действието, но и провокираше нови идеи и визуални решения. [...] Мястото, в което се случва инсталацията, може да бъде водещо в генерирането на смислови и визуални елементи, които не биха могли да се появят другаде. [...] Пространството не само служи като сцена за действието, но и като активен участник в създаването на значението и атмосферата на театралната инсталация. В този процес текстът и пространството взаимно се влияят, развиват и доизграждат, за да създадат цялостно и въздействащо преживяване.⁸

За зрителя се появяват множество знаци и посоки на движение, а и също много разнородни опорни точки по отношение на сглобяването на собствен разказ и образ. Някои от тях са означени като интерактивни, а други „оживяват“ само при приближаването на публика, тоест тяхното присъствие и означаване може да се осмисли само през реципиента. Пространството е избрано специално, не само заради възможността да бъде рационално използвано, но и защото допуска чрез мащабите си и скритите вътрешни ниши изиграване на симултанно действие, също така визуално то е консистентно и много плътно въздействащо чрез предварителното му оголване до скелет. Докато там се разположи спектакълът. То е окупирано от перформативното действие. Извън него то не съществува като площ за игра и съответно гледане на играта, нито пък инсталациите, за които говори Гергана Димитрова, могат да имат свое автономно, независимо съществуване.

Текстовете, които са създадени, се базират в голямата си част на научни изследвания. Темите са свързани пряко със съвременните физични теории за възприемане на понятието ‘време’. Затова и не може да бъде назовано едно основно действие, такова няма. Различните фрагменти протичат симултанно и паралелно, като части от публиката непрекъснато се презгрупи-

⁸ Интервю с Елена Шопова, направено от мен, непубликувано.

рат, привлечени от различните обекти на внимание.

По време на действието зрителят може да се връща и застава в определени точки на пространството, като с това провокира различни „случвания“, без да нарушава потока на отделното действие. Актьорите, които играят радиоводещ и интервюиран, са „скрити“ от импровизирано радиостудио и присъстват в действието като гласове. Те са поставящите темата на спектакъла в даден контекст. Двама от актьорите имат характер на механични частици. Те могат да бъдат „активирани“, като зрителят натиска бутон – част от механичен обект. Действията им могат да се повтарят, докато зрителите включват системата.

Други актьори са предварително заснети и участват като мултимедийни образи в действия и сцени, които се свързват с медийно излъчване, но по характер са част от контекста на „репортажното“ в спектакъла. Действието е симултанно, програмирано, репетирано, насочвано и премоделувано от действията на публиката. Тя се превръща в образ на масовото, стихийно създаване на смисъл. Зрителят конструира сам образ и разказ, като пряко участва, без да има реплики или предварително заложи действия. Зрителят сглобява цялостното случване. Самият перформанс се разполага в цялото пространство на изоставеното кино. Образите, които се формират през текста и визията, също се „разливат“ и смесват със средата и са в непрекъсната динамика и развитие. Публиката е тази, която може да сглоби разказа и да структурира образите.

Другият сън е визуален перформанс на *Съпромат* и *Космотехника*. Реализиран е по едноименния роман на Владимир Полеганов. Той се движи на ръба на съзнанието, пречупването му през дигиталното и вдълбаването в емоционалния и рационалния свят. Едновременно фантастичен и психологически. Структурата на перформанса е отворена, като в същността си разчита изцяло на присъствието на зрителя. Той определя продължителността, интегритета и активността си в произведението. Той попада в едно сравнително тъмно пространство, в което може да се движи свободно. Единственото константно положение е това на записания глас, който чете/изказва/изиграва части от лите-

ратурното произведение. И създава рамката на цялото. За избора и развиването на визуалната среда единият от художниците на перформанса Михаела Добрева казва:

В случая с Другият сън имаме нужда от пространство, което може да се превръща в абстрактно и променливо платно за изплуващи и потъващи образи и части от образи. Този код е много силно заложен в описанията, които са основна част от книгата.⁹

Спектакълът произтича от взаимодействието със субекта. Спецификата на мястото променя неговото възприемане.

Пространството се дематериализира през проекцията, а нейната манипулация променя линията на разказа, като зрителят и действието се сливат и така се обръква разделението между субект и обект и тук и сега. Пространството е среда и обект на „дорисване“. Но то не идва първо, тук то разделя същността си на физически обект и на обект на перформативното действие. Пространството е и място, което да бъде открито, окупано, пренареждано през движението. То е заявено като отворена система от кодове за идентифициране и дешифриране на смисъла. В него са маркирани няколко пункта, които се превръщат в опорни точки – пулт за манипулиране на проекцията, място за индивидуално слушане на аудиокасети, кресло, обещаващо едновременно уединение и добра видимост към цялото.

Движението през тях и продължителността на собственото си „сценично пребиваване“ определя самият субект. Окупаторът на действието тук е зрителят, от неговото присъствие и активност зависи случването. Ричард Форман определя тази активност като извеждане навън на нива на смисъл, овладяване и показване на вътрешните импулси и резултатни състояния в актьорските задачи¹⁰. Но връзката на зрителя с пространството поражда подобни импулси.

Образът има автономно съществуване, отвъд видимото и назоваването. Пространството, от своя страна, може да мимикрира в място или територия, но също е автономна структура. Взаимоотношенията им се определят до голяма степен от присъствието на зрител. В

⁹ Интервю с Михаела Добрева, направено от мен, непубликувано.

¹⁰ „Голото пространство не позволява на текста да рикошира между нивата на смисъла. Всички реквизити и сценични елементи са повод за екстернализация на вътрешен импулс. Те са поле, в което импулсът може да се изрази.“ Visual composition, mostly. Richard Foreman, p.215 Theatre and Performance design, a reader in scenography 2010, ISBN 0: 0 - 415 - 43209 - X.

неговото съзнание и образ и пространство се „измислят“ и заживяват. Като че ли пространството се свързва повече с материалното, в което съществуваме или наблюдаваме, то има тактилен характер. Може да бъде обходено и опознавано. А образът се гради като хипотетична конструкция. И въпреки че се нуждаем от видимо, той е нещо, което нематериално, дори и свързан с изображението. Участието на публиката артикулира образа, а присъствието ѝ в пространството го предефинира, като заличава границите на възприятието.

Библиография

anamorphosis—*Vincentleroy.com*. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://vincentleroy.com/anamorphosis-1>.

ARONSON, Arnold, 2018. *The History and Theory of Environmental Scenography*. London: Bloomsbury Publishing.

ARONSON, Arnold, 2014. *The Simulacrum of Reality*. In: (Pro Helvetia) NO. 63 (2014).

Foreman, Richard, Visual composition, mostly, Theatre and Performance design, a reader in scenography, ed. Collins, Jane, Nisbet, Andrew, N.Y., USA, Routledge, 2010.

Interactive Architecture Lab | Design for Performance and Interaction. (n.d.). Retrieved June 2, 2025, from <https://www.interactivearchitecture.org/>.

PAVIS, Patrice, 2016. *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre*. London: Routledge.

RUBIDGE, Sarah. 2009. *Performing Installations: Towards an Understanding of Choreography and Performativity in Interactive Installations*. In *Contemporary Choreography: A Critical Reader*, edited by Jo Butterworth and Liesbeth Wildschut. London and New York: Routledge.

DA. Qiuyan, 2019. *On Designing Interactive Performative Space with Responsive Computational System* <https://www.interactivearchitecture.org/on-designing-interactive-performative-space-with-responsive-computational-system.html> последно гостъпен на: 18.07. 2024.

EDELINE,F., J.-M. KLINKENBERG, P. MINGUET, *Traité du signe visuel: pour une rhétorique de l'image*. Paris, Seuil, <https://semkata.net/?p=4#p0> последно гостъпен на: 02.07.2024.

Sophia Chang installs stretchy fabric tunnels through a gallery. (2013, December 22). *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/2013/12/22/huge-fabric-cocoon-sophia-chang-extended/>.

АРНХАЙМ, Рудолф.1989. *Киното като изкуство: Студии и статии*. София: Наука и изкуство.

БАРТ, Ролан, 2001. *Camera lucida; Записка за фотографията*.
София, : Агата-А.

БАШЛАР, Гастон, 1988. *Поетика на пространството*. София:
Народна култура.

БОДЛАЕР, Шарл; АВРАМОВ, Димитър; ГОРАНОВ, Кръстьо. 1976.
Естетически и критически съчинения. София: Наука и изкуство, 1976.

ИГНАТОВСКИ, Владимир, 2008. *Времерпространство или хроно-
топът в ранната филмова теория*. Велико Търново: Фабер.

ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ПРИ ИЗГРАЖДАНЕ НА КЛЮЧОВА ИДЕЯ ЗА ГРАФИЧНА ВИЗИЯ И РЕКЛАМА НА ЗАВЕДЕНИЕ

гл. ас. д-р Румен Атанасов Кожухаров, Нов български
университет, София

Повечето заведения в България имат сезонна дейност, която е тясно свързана с физическото местоположение. Географската позиция предразполага и към определена демографска група. Това е първата стъпка сред отправните точки, вземани предвид при изграждането на графичната реклама за сезона. Проучването на традициите и групите хора, посещаващи определено място в сферата на обслужването, и развлеченията дава базата за последващото проектиране на дизайна. Без значение дали графичната реклама ще бъде за виртуална среда или ще се разпечатва в реалния живот, то тя трябва да е съгласувана с корпоративната идентичност. „В своята цялост корпоративният дизайн е изключително вълнуващ и многообхватен. Различните видове дизайн, които го обединяват, са взаимно свързани и допълващи се, изграждайки единна фирмена визия.“ (Попов, 2023). Поради тази причина е препоръчително да се работи основно с професионалисти, а по възможност в екип да изграждат цялостния дизайн. Често можем да станем свидетели на твърде много и разнообразни стилистики във фирмената идентичност. Редовно допускана грешка е да се работи с множество различни дизайнери, които нямат връзка помежду си, или в един момент непрофесионалисти да се захванат с дизайн.

Следващата важна стъпка е подробен анализ с мениджърския състав – какво представлява лицето на заведението пред настоящите и бъдещите клиенти, как следва да ги спечелим и задържим. В социалните мрежи се състои постоянна битка за внимание и печелене на нова клиентела. „В един вече отминал период брандовете бяха фокусирани върху продажбите на своите продукти, сега чрез социалните медии и възхода на директната комуникация потребителските платформи на компаниите са в състояние да изградят дълготрайни и смислени взаимоотношения със своите потреби-

тели (Христова, 2019).“ Повечето утвърдени марки на българския пазар имат запазен знак и графична визия, с която следва да се съобразим със съставянето на дизайна. Запознаването с предлаганите събития, музика, концерти и състав на заведението помагат за съставяне на цялостната картина, вървяща ръка за ръка с инвеститорското задание.

Графичната реклама следва определена визия за тематичност, диктувана от множеството фактори. Както Диана Василева споделя в своята статия:

Във всеки един исторически етап се сформира нов визуален език – от една страна с навлизането на новите материали, от друга с новите технологии за изработка и проектиране на изделията. Формата тук разглеждаме като преносител на нови идеи, отразяващи социалните характеристики на всеки исторически период и стил. (Василева, 2021)

Корпоративната идентичност, рекламният и графичен дизайн са пряко подвластни на технологичното развитие. Технологиите ни дават възможността да се себеизразяваме в крак с времето и тенденциите в изобразителното изкуство и дизайна. Срещата на поколенията и техните особености е един от важните моменти в определянето на дизайнерското решение. В практическата част от разработката на цялостната ключова идея винаги трябва да се съобразяваме с правилата на дизайна. Част, от които са: контрастност между образи и текст под формата на цветове, планировка; правилно подравняване на обектите в картинната равнина за създаване на усвояема композиция за потребителите; групиране на различните образи с основна цел да се създаде силна линия на възприятие; тавтология на външната рамка на формата във вътрешното пространство (ако е необходима); спазване на необходимите формати и размери за пресъздаване на висококачествено изображение.

Примери в търсенето на успешен към този момент творчески процес и реализации, насочени към потребители, са графични визии, свързани с едно от най-известните заведения в гр. София и гр. Варна. Позиционирано на улица „Шипка“ 6 в сградата на Съюз на българските художници (СБХ) в гр. София, *Bar de Rouge* празнува

9 години на столичната сцена и кара своя сезон 10. Към този момент заема под наем по-голяма част от търговските площи на партерния етаж на СБХ.

Намирайки се в сърцето на град София в сграда на културни дейци и многогодишни традиции, графичната визия, изградена за сезон 2023/2024 г., следва определени тенденции и закономерности. Заведението предлага множество събития през 9 от 12 месеца на годината. Сезонът започва през късен септември и приключва юни месец, като летните месеци до началото на учебната година в училища и ВУЗ-ове няма събития освен частни партита. Графичната реклама се сменя на три месеца, отговарящи на метеорологичните условия и естествена смяна на времевите сезони. Първите три месеца имаме посрещаща визия, отнесена към идеята за уют и възможностите, давани ни от есента за по-дълги и периодични разходки сред природата. През януари, февруари и март визията е насочена към топлината на интериорното пространство на заведението и намек за зимното настроение в града. През април, май и юни месец графичната визия е с преобладаващ намек и посока, подхождаща за предстоящото отпускарско настроение с идните летни месеци.

През сезон 2023/2024 г. есенната графична визия е с по-формален характер и намигване към по-люксово и тенденциозно преживяване (фиг. 1). Кориците за събития в социалната мрежа *Фейсбук* са с визуално разпределение с прочит на композицията тип правило на третината. Първата четвърт е посветена на по-важните текстове и логото на заведението. Изброени са дата, ден, тип на събитието, включени автори/музиканти, а под тях се намира и логото на заведението. Останалите три четвърти от картинната равнина са посветени на изпълнителите и декоративния елемент. Фонът на цялата корица е съставен от черен десен с дървесна структура, а върху него можем да намерим мазка от грим в златист нюанс с много бродат. Този контраст и композиция са в крак с тенденциите в козметичната индустрия към онзи момент, в която тези цветове и блясък са с преобладаващ характер. Основните елементи под формата на мазката и фоновата дървесна част са заети от сходни решения в интернет пространството.



Фиг. 1. Есенна визия 2023–2024. Авторска визуализация. Личен архив на автора



Фиг. 2. Зимна визия 2023–2024. Авторска визуализация. Личен архив на автора

Създадената графична визия позволява многофигурна композиция от изпълнители и балет. За по-голямо въздействие формат 1920x1080 px е разделен с Rules and Guides на 9 равни части (отново по правилото на третината). Главният диско жокей (DJ) се намира на втората вертикала, като лицето му спада върху едната основна пресечна точка, а гърдите – върху другата. Спазвайки академичното правило, част от текста, която е обяснителна, спада върху другата вертикала на пресечна точка, а последната попада върху фона.

Зимната графична визия на сезон 2023/2024 е с поглед към интериорното пространство на заведението (фиг. 2). *Bar de Rouge* се разраства през годините и 2018 г. се случва голям ремонт, който се налага покрай заетите допълнителни търговски площи от Съюз на българските художници. На мястото на магазини за рекламни материали се отварят много нови места за сепарета, сцена и възможност за много повече потребители. Използваната снимка за фон е създадена от управителя на бара, като презентира пространството, изпълнено с коледна украса и приглушено осветление. Топлата светлина от декоративните лампи е в контраст със студено осветление на LED светлините. Това е първата визия на заведението, която е създадена изцяло от нулата без заимстване на свободни за употреба графични изображения. В търсенето на връзка между поколенията е създадена графична визия чрез класически и съвременни визуални елементи. За фон върху снимката е създаден ефект от зората на дигиталното изкуство и рисуване в *Adobe Photoshop*. Той се прави сравнително лесно и е част от множеството аватари, подписи и дигитални рисунки от средата на 2000 г. насам. Този ефект се създава:

чрез избиране на колона или ред от пиксели с Single Column Marquee Tool (съответно Single Row Marquee Tool),

в последствие с поставянето на избраната колона или ред на самостоятелен слой (layer) с функция copy + paste.

трансформиране на избрания слой чрез Free Transform и опцията Warp.

Свързващ елемент с новото поколение потребители – младежите от поколение Y и поколение Z – е външната окръжност, която без никаква илюзия за обем е изградена с по-плоска визия. Върху нея има преливка с хамелеон ефект, наподобяващ цветовете от светлината в заведението. Студеният син цвят, преминаващ през топлата гама на сините цветове, завършва в лилав цвят в горната част на окръжността. По-съвременната визия се подчертава от излизането на живо от формата на окръжността. Както и доц. Савова споделя в нейната книга, *„и не на последно място ретрото обикновено е свързано с артефакти от популярната култура“* (Савова, 2017)

Връзка между поколенията е търсена в непреходния център на композицията и ретро звученето с особено отношение към последните декади. Сред младите хора в България западната култура има доста сериозно вдъхновение и място на почит. Легендарни филми от поредицата *Бързи и яростни* ; нощният живот, тясно свързан с неоновото и LED осветление; ярките цветове и контрасти, както и състезанията, са част от първата половина на живота на повечето хора. Това е интерпретирано с използвания бял шрифт, подсветката покрай буквите и датите, както и подчертаващата бяла линия, асоциираща LED осветление. Всичко това е вписано в окръжност с преливащ ефект от по-наситени нюанси на лилавото, магентата и сините цветове. Вътрешният кръг е с Bevel and Emboss на слоя от Adobe Photoshop с подчертаващ планировката релеф. На заден план е оставено заведението, ефектите на външната окръжност и „вятъра“. На среден план е поставен изпълнителят за вечерта, а на преден – информацията с логото и малката окръжност.

Практически проблематиката, свързана с връзката между поколенията, използващи интернет ежедневно и търсейки следващото събитие, ориентирани се основно по информационно поле от профилите на различните бизнеси, се разрешава точно с дизайн, насочен към тях. Често можем да видим „лошите“ примери на готови и твърде унифицирани подложки, които нямат таргет група и следователно не постигат необходимия рекламен ефект.



Фиг. 3. Пролетна визия 2023–2024. Авторска визуализация. Личен архив на автора



Фиг. 4. Есенна визия 2024–2025. Авторска визуализация. Личен архив на автора

Пролетната визия за сезон 2023/2024 г. е насочена към отворените пространства, фестивали, концерти, разходки (Фиг. 3). Още началото на пролетта 2024 г. дава заявка за много топла година, което е и сред основните мотиви за толкова топла визия. Препратка към класическият *wallpaper* на работния плот в *Windows XP*, както и магическа почти съпоставка на облаците в ясната част на композицията, комуникиращи по диагонал с LED осветлението вляво. В създаването на графичната визия е търсен определен ефект на преливка от интериорното пространство на заведението към небето и планината. В лявата част имаме дигитално нарисуван портрет, принтиран върху стъкло от интериора на *Bar de Rouge*, а вдясно имаме плоско изразена визия чрез вектори на небе и планина. Заг изпълнителите се намира рамка с триизмерен ефект, която свързва популярни течения от уеб дизайна и изобразителното изкуство, която преминава плавно във фона. Тя е обградена от облаци, нарисувани със специфична текстурна четка за *Adobe Photoshop*.

През сезон 2024/2025 визията и даденостите на подрастващото поколение предразполагат към по-радикална дейност в съставянето на графичната реклама. „Дизайнерите са в постоянна борба с новите тенденции и в готовност да предложат нова линия или иновативна визия“ (Бунджулов, 2017). Новаторски прочит на дизайнерското решение е обръщане на стойностите в изображението (Фиг. 4). Вместо на преден план да бъдат изпълнителите, логото на самото заведение бива изградено с приоритет. Пред тъмен фон на няколко различни плана са изградени фоново осветление, светещи неонов елементи, план за изпълнители с неонов контур и неово осветено лого на преден план. За цветове отново са подбрани нюанси на магентата и студен син цвят. Визията е изцяло базирана на възможностите за създаване на ефекти в *Adobe Photoshop*, като е дорисувана с графичен таблет. Изпълнителите застават зад логото, като покрай тях се слага контур със същите цветове на неоновото осветление. Сред детайлите на графичната реклама са множеството „визуални артефакти“, разпръснати покрай логото, светещи в пространството. Притежават ретро характер, наподобя-

ващ нахъсване на изображението от старите ленти. Специално дорисуван визуален шум, който да завърши стилистичната визия.

Зимната графична визия на сезон 2024/2025 е със същия дизайн като есенната, но със сериозна разлика във фона (Фиг. 5). Върху чисто бял фон са колажирани няколко различни снимки на ледени кубчета, които символизират студено време и разхлаждащия компонент в повечето коктейли и освежаващи напитки. Цялостното настроение е допълнено от по-светъл нюанс на магентата, както и тюркоазен син цвят. Благодарение на белия фон, достатъчно добре подбраните цветове на контура и имитацията на неоновото осветление – контрастът е на необходимото ниво и визиите запазват своят знаков характер.

Към този момент и в двата сезона има тематични събития, някои са ежеседмични, ежемесечни или свързани с определен празник.

Сред ежеседмичните събития с повтарящ се характер са така наречените хип-хоп партита. Визията е създадена изцяло от нулата с нарисувани собствени плочи и сърце, допълващо текста „We Love Hip-Hop“ (Фиг. 6), който е изграден на базата квадратна мрежа. Сред особеностите на дизайна е сянката от пейзаж в Ню Йорк върху плочата, както и разтичащите се цветни и полупрозрачни елементи. Те символизират мистичността на 90-е години на миналия век, многоцветната палитра от хип-хоп и рап изпълнители от цял свят, както и популярните опии, свързани с този жанр в музиката.

Друга изцяло нарисувана визия е тази, посветена на Хелоуин 2024 г. (Фиг. 7). Базирана е на визията на есенния дизайн, а цветовете са сменени с подходящи за повода. Покрай логото са изрисувани различни символи от Хелоуин празненствата. Откриват се усмивки от тикви; бонбони и близалки; презградни мрежи и бодлива тел; призрачни градове; летящи шапки на вещици и метли; светещи надгробни камъни; паяци и паяжини; осветени смеещи се тикви. В надписа, показващ, че ще има Хелоуин парти, са изрисувани свеци, гарван и обесена вуду кукла. Разбира се, един такъв дизайн не може да мине и без табела „Номер или лакомство“.



Фиг. 5. Зимна визия 2024–2025. Авторска визуализация. Личен архив на автора



Фиг. 6. Ежеседмично събитие Хип-Хоп. Авторска визуализация. Личен архив на автора



Фиг. 7. Хелоуин. Авторска визуализация. Личен архив на автора



Фиг. 8. Свети Валентин. Авторска визуализация. Личен архив на автора



Фиг. 9. Международен ден на жената. Авторска визуализация. Личен архив на автора

Сред емблематичните празници на младото поколение е този на любовта – Свети Валентин. Графичната визия за кориците на събитието е създадена отново от нулата (Фиг. 8). За тази цел първо е нарисуван най-подходящият знаков елемент – сърцето. Върху него са колажирани множество различни мазки от живописна картина и оцветени в подходящи за целта на дизайна цветове. В търсенето на множество планове и дълбочина на изображението е направен фон със сиви преливки и триизмерен мотив. Върху него е поставен слой от бял сняг, наподобяващ взрив с мокър ефект и лек релеф. Отгоре е поставено сърцето с грубоватите живописни маски. Търсен елемент във визията са моментите на дефокусиране на обектите, както и ясното пикселизиране на различни места в цялостната визия. Логото и информативната текстова част са създадени с подсветка и хвърлена сянка, която да бъде достатъчно (не)забележима, за да откъсне афишната информация от дизайна.

Последният тематичен празник, който всяка година се отбелязва, в *Bar de Rouge* е 8 март. Международният ден на жената заслужава нежна визия в приветлив всички дами цвят и настроение (Фиг. 9). За фон в изграждането на дизайна е използван нюанс на популярен цвят муве (*mauve*). Специфичен с особеното си чувство за матовост и топлота. Пред него на полупрозрачен слой са сериозно размити различни флорални мотиви, създаващи впечатлението за лекота и рееци се пухчета от идващата пролет. Зад изпълнителката от група *Fusion* е поставена роза, от която се вижда сравнително малка част – основно листата и капки роса. Покрай изпълнителите от групата можем да забележим движения от четка, мимикриращи рисуване със светлина /от изкуството на фотографията/. Върху изпълнителите на отделен слой можем да намерим следи от флорална четка, както и разпръскваща четка тип *splatter*. Първата завършва флоралните мотиви, асоциирани с празника, а другата допълва композицията с текстура, подхождаща на актуалните модни течения.

Заключение и изводи към статията може да се обобщят следното.

Графичната визия и реклама са тясно свързани с

корпоративната идентичност на заведенията, както и обвързани с техния успех. Постоянно променящата се среда дава възможност за търсене на творчески и художествени реализации, които сами по себе си вдигат нивото и лицето на институцията пред потребителите. Въпреки множеството готови шаблони за всевъзможни дизайнерски потребности във виртуалния свят, повечето от тях нямат необходимата „душа“, „изразност“ заложен творчески процес и „чувство“, с което да спечелят зрителите – новите ни потребители.

Библиография

Бунджолов, Стоян, 2017. *Анализ, проблематика, технология и решения свързани с изграждането на най-успешният световен моден блог*. НАУЧНИ ТРУДОВЕ, Том 56, серия 1.1. Земеделска техника и технологии. Аграрни науки и ветеринарна медицина. Ремонт и надеждност. Инженерен дизайн, 132-137 стр. Русе. ISSN 1311-3321.

Василева, Диана 2021. *Мебелите като художествени обекти в контекста на съвременната архитектура*. Дизайн & Приложни изкуства, Национална художествена академия, София. 171 – 178 стр. ISBN 978-954-2988-68-7.

Попов, Иво, 2007. *Корпоративен дизайн на търговски център и шоурум “Лабиринт”*, София, Рекламно издателска агенция “НОМЕР 1” ООД, ISBN 978-619-04-0059-2.

Савова Кристина, 2017. *„Съвременни модни стилове. Формиране, развитие, тенденции“*. Изд. „Графимакс 02“. София.

Христова, Калина, 2019. *„Бранд и социална отговорност. Брандинг тенденции за 2020“*, сборник I Научно-приложна конференция „Маркетинг в действие“, Аскони-издат, ISBN 978-954-383-138-8, 62-74.

ИЗКУСТВОТО В СПОРТНАТА ТРЕНИРОВКА НА ДЕЦА С АУТИЗЪМ

Симеон Чавдаров Стоянов, II курс бакалавър АФАС, Национална спортна академия „Васил Левски“, София

ВЪВЕДЕНИЕ

Разстройства от аутистичния спектър представляват група от хронични разстройства на неврологичното развитие, които започват преди навършването на тригодишна възраст. Аутизмът не е статично състояние на развитие и засяга цялостния умствен растеж. Това разстройство остава сложно и засяга три основни области на човешкото поведение: (1) социалното поведение, (2) комуникацията и (3) въображението (Американска психиатрична асоциация, 2000 г., Световна здравна организация, 1992 г.).

Изследвания в областта на аутизма показват комплексния и еднотипен характер на това разстройство. То се определя с термините ‘аутистичен спектър’ или ‘разстройства от аутистичния спектър’. Образованието на дете с аутизъм е също толкова важно, колкото търсенето на подходящ метод на преподаване и прилагането на съпътстваща спортна програма при физически упражнения.

На база на анализа на литературните източници, отразяващи последните новости в дефинирането на аутизма, формулираме следната работна хипотеза: *изследователската задача, която е поставена, е дали изкуството помага при спортната тренировка и има ли място за нея.*

ЦЕЛ И ЗАДАЧИ

Целта на изследването е прилагането на методика и проследяването ѝ за кондиционна подготовка на деца с детски аутизъм чрез анализ и прилагане на различни подходи в процеса на обучение.

Задачи на изследването:

- да се анализират литературни данни,
- да се представи спортната методика чрез сред-

ствата на изкуството,

- да се проследи ефективността от нейното прилагане,
- подпомагане на бъдещи изследователи в сферата на адаптираната физическа активност и рекреативните спортни занимания.

МЕТОДОЛОГИЯ

Изследването е проведено в периода октомври 2024 г.–януари 2025 г.. Предмет на изследването е влиянието на различен набор от кондиционни упражнения върху дете с аутизъм, като те съчетават в себе си задачи от сферата на изкуството. Обект на изследването са адаптирани спортни упражнения, прилагани при работа с деца с аутизъм. Контингентът на изследването включва едно дете с аутизъм на 14-годишна възраст. За нуждите на изследването са приложени методи като запознаване с релевантна литература и педагогически експеримент. В рамките на експеримента са използвани различни спортни уреди, сред които топки, обръчи, шведска стена и ластичи. Включени са и елементи от изкуството, като ярки цветове, пастели, цветна хартия и картички със спортни задачи, с цел да се подпомогне концентрацията и възприемането на упражненията от детето. Резултатите от изследването са обработени с помощта на *Excel*, което позволява анализ и обобщение на получените данни.

АНАЛИЗ НА РЕЗУЛТАТИТЕ

Изследването започва през октомври 2024 г. и завършва през януари 2025 г. В Таблица 1 са представени хронологично дните на провеждане на спортните тренировки. Те са с продължителност 60 минути и спазват всички изисквания за провеждане на адаптиран спорт. Важно е да се отбележи, че обучаваният има синдром на дефицит на вниманието и хиперактивност (СДВХ), дефиниран като понятие в петото издание на *Диагностичния и статистически наръчник за психични разстройства* (ДСН-5). СДВХ оказва влияние върху спортната тренировка, тъй като при децата с аутизъм вниманието се задържа трудно.

Месеци на изследването			
Дни на провеждане на тренировки			
Октомври	Ноември	Декември	Януари
3.10.24	7.11.24	5.12.24	9.01.25
10.10.24	14.11.24	12.12.24	16.01.25
17.10.24	21.11.24		23.01.25
24.10.24	28.11.24		30.01.25
31.10.24			

В Таблица 2 е представена структурата на спортния час. Първата част включва художествени задачи, чрез които спортният педагог дава насоки за разбиране на предстоящата спортна задача.

В Снимки 1, 2, 3 и 4 е показана дъската за рисуване и чертане, която е един от най-използваните инструменти в процеса на обучение.

В хода на изследването става ясно, че ярките цветове, като различните по цвят обръчи, спомагат за съсредоточаване на вниманието на обучавания. Това има положителен ефект върху цялостния обучителен и тренировъчен процес.

Първата част има за цел разучаването на спортни задачи чрез използване на дъска за рисуване.	Изпълнение на спортните задачи с помощта на шведска стена.
--	--

Приложената методика е изследвана в продължение на четири месеца. В спортните тренировки кондиционните задачи са изпълнявани под съпровод на класическа музика, тъй като е доказано, че този тип изкуство има положително въздействие върху нервната система. Благодарение на класическата музика в повечето случаи е възможно да се задържи вниманието на детето с аутизъм, както и да се сведат до минимум изблиците на агресия, които са често срещани в тийнейджърска възраст. Изкуството и спортът вървят ръка за ръка в спортната тренировка при деца с аутизъм.

ИЗВОДИ (И ПРЕПОРЪКИ)

На база на проведеното изследване и обзор на литературни източници, свързани със спортна и кондиционна тренировка на деца с аутизъм, можем да направим следните обобщения:

Таблица 1. Проследява систематизирано дните, в които са провеждани спортни занимания



Снимка 1. Снимка на използваната дъска



Снимка 2. На дъската се чертаят лесни и разбираеми предмети с цел формиране на асоциации



Снимка 3. Детето само е нарисувало шведска стена, което е положително



Снимка 4. Напътствия от спортния педагог към обучавания

1) Кондиционната подготовка на деца с аутизъм е индивидуална и зависи от когнитивните нарушения и спецификата на двигателния апарат на детето. Поради тези фактори не всяко упражнение е приложимо и трябва да бъде адаптирано.

2) Ефективност на методиката за кондиционна подготовка

Въведената методика за кондиционни упражнения оказва положително въздействие върху здравето и двигателната активност на детето с аутизъм.

3) Предизвикателства в обучението

Когнитивните особености на детето, включително дефицитът на внимание и хиперактивност, изискват гъвкавост в програмата. Изкуството спомага за да се избегнат тези моменти.

4) Ролята на треньора

Изисква се търпение и индивидуален подход за изграждане на доверие и дисциплина у детето. Разнообразяването на упражненията е от ключово значение за поддържане на интереса и концентрацията на детето.

5) Практическа стойност

Изследването може да послужи като основа за бъдещи разработки в сферата на адаптираната физическа активност за деца с аутизъм.

Библиография

Милева, Ел., Стилианос Андреас,. 2008. *Роля на обучението по физическо възпитание и спорт за личностното и двигателното развитие на деца с аутизъм*, -сб. Личност. Мотивация. Спорт, т. 13, втора част, С., НСА ПРЕС, с. 47-58.

Николова М., 2006. *Спорт и адаптирана физическа активност за хора с увреждания*, "Топ прес".

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКАТА СРЕДНОВЕКОВНА ТРАДИЦИЯ В ТВОРЧЕСТВОТО НА МАРИН ВЪРБА-НОВ В ПЕРИОДА 1974-1981 Г.

Гергана Арсенова Минкова, докторант, Национална художествена академия, София

Изкуството на Марин Върбанов е определяно като едно от най-значимите явления в българската култура и безспорно е сред най-значимите родни автори на международната сцена. Текстилецът е космополитен автор, чието творчество впечатлява публиката в множество световни художествени центрове. Една малка част от градовете, в които работи са София, Париж, Брюксел, Ню Йорк, Пекин и Шанхай, което свидетелства за общопризнания му талант. Върбанов е истински феномен на световната сцена на художествения текстил и творчеството му все още се смята за еталон. Художникът остава силно свързан с България и тази силна връзка със света на родното е пропита дори в нишките, които вражда в своите творби. По-известен е с авангардните си меки скулптури, но в един определен етап на артистичния си път, той умело преоткрива родната традиция – добре позната иконография, образност, техника, сюжет.

В периода 1974-1981 г. Върбанов създава три цикъла творби, които имат много общо помежду си, обединени от идеята за българската история и култура през Средновековието. Темата на този доклад е именно позиционирането на традиционното, превъзможващо рамките на „старото“ и прераждащо се в ново модерно изкуство. Цитираният период на творчеството му е силно свързан с България, като авторът търси и преосмисля добре познатата символна система. В последните няколко години от времеви отрязък Марин Върбанов включва в творбите си и средновековни български икони с класическа ортодоксална иконография, придавайки им съвсем ново, съвременно звучене, без да променя характерната образност. В полза на настоящия текст ще бъдат разгледани три цикъла и една изложба. Гоблените са обединени от обща стилистика, включваща опростени, стилизирани образи, с голямо внимание към

детайлите. Орнаментиката е пишна, кореспондираща с българската книжовна традиция. Общото между творбите са темите, интерпретирани в тях, концентриращи се върху душевността, силата, културата и религиозната отдаденост на народа. Гоблените не претендират за историческа точност, а по-скоро се търси повод за демонстрация на естетическите възможности на художествения текстил. Съвременното изкуство се среща с традицията във великолепен, майсторски синхрон – баланс, който Върбанов е доказвал, че владее перфектно неведнъж.

Цикълът *Древна България*, състоящ се от шест пана, обединени от общи тема, композиция, цветово и иконографско решение, е довършен през 1974 г. Те са били част от самостоятелна авторска изложба, а днес могат да бъдат видени в правителствената резиденция Арбанаси, в близост до Велико Търново. Това сякаш е най-подходящото място за този цикъл, имайки предвид цялостния му характер. Средновековна България е представена в стилово обединените гоблени, изобразяващи дворци, пехотинци, конници, знатни дами, царе, царици, боляри и традиционна българска орнаментика в стила на българската килимарска традиция. Авторът се опитва да пресъздаде обществото по това време и в тази връзка се наблюдава една пълна социална картина.

Изследователят на творчеството на Върбанов Незабравка Иванова говори за съзнателно търсена архаизация, допринасяща за роството на националната традиция и френския гоблен. Образите са силно стилизирани, лишени от портретни характеристики, а перспективата е обратна, напомняйки православната иконография. Приликата с илюстрации на ръкописни книги е навярно търсена от Върбанов, който изтъква орнаментална рамка, обграждаща самата сцена. Тя се състои от няколко фриза, изградени на основата на ритмичното повторение на кръгове вписани в квадрати. Рамката присъства във всяко едно от паната с украсителна цел, насочвайки към композиционния и идеен център на творбите. Гобленът донякъде наподобява иконостас, имайки предвид бордерите и рамкирането, особено сводът в горната част. Тази религиозно-обвързана вещ има голямо значение в българския дом и неслучайно формата ѝ е

търсена в композиционното решение.

Марин Върбанов създава гоблена *Алафранги I* през 1975 г. и днес той се намира в резиденция „Бояна“. Творбата впечатлява с монументалните си размери 250x800 см. Алафрангите представляват богато украсени нисши с флорални декорации, които намират място във възрожденските къщи. Те са израз на проникващата модерна европейска култура в българските градове от 18.–19.век. Погледнато в съдържателен план на творбата, Върбанов „въвежда в европейската гоблена традиция спецификата на българското възрожденско тъканно изкуство“ . (Иванова. Н., 2008 г., с. 53)

Композицията е фризово разгърната, хоризонтално ориентирана и е многофигурна, включвайки флорални и архитектурни елементи. Може да бъде разделена като две отделни композиционни части, които привидно са огледално симетрични една на друга. В центъра „грее“ изтъкано слънце, състоящо се от пет концентрични кръга и шестнадесет лъча, напomniaйки „огнените езици“ от православната иконография. В двата края на текстилната повърхност са изтъкани сложни алафранги, включващи стилизации на лалета с по три изострени в краищата листа. В черния фон са включени опростени детайли от крепости, изградени плоскостно и много схематично. Интересни са гърждовните облаци, надвиснали над алафрангата, няколко от тях застъпващи кръга, от които се спуска цветен гържд под формата на прави линии. Този композиционен елемент се повтаря в различни интерпретации в цялата горна част на паното.

Алафрангата е отделена от многофигуралната композиция чрез вертикален фриз, включващ подобен облак, ротонда и неопределима част от архитектура на сграда с прозорци и колони. Дъждът, лалетата и крепостните стени обединяват всички композиционни части. Композицията сякаш израства във височина, цветовете растат под въздействието на благодатният гържд, а това усещане се постига посредством множеството елементи във вертикални направления.

Следват три стилизирани мъжки фигури, много различни една от друга, макар изгържани в еднакви цветове и притежаващи сходни образни характеристики.

Изображенията са плоскостни и силно декоративни, представлящи земеделец, аристократ и войн. Огледално срещу тях са поставени фигурите на жените. Техните изображения са по-деликатни, раменете са крехки, а лицата са по-светли и нежни. Мъжките фигури са заобиколени от лалета, а при женските фигури цветовете се вплитат в техните одежди, превръщайки се в орнамент като бордюри на носия. Важно е да се отбележи, че този тип грехи не са средновековни и са носени от българските след 18.век. Навярно интерпретациите на българския национален костюм са подбрани от автора умишлено, като типични и разпознаваеми като част от българската култура.

Групата от женски фигури е представена до кръстокуполна средновековна църква. Нейното изображение не е реалистично, но особено интересно, с обратната перспектива на своето изграждане, наподобяваща иконопис. Върбанов залага на метафоричност в създаването на човешките образи, те са значително по-големи и монументални в звученето си, отколкото архитектурата. Авторското решение е интересна интерпретация на перспективата, познат от древни времена, дори от египетската култура – изобразяване на няколко гледни точки в една равнина, плоскостно-декоративно.

Гобленът *Алафранги II* (250x510 см), намиращ се в резиденция „Бояна“, привидно няма нищо общо с първия такъв. Гамата е жълто, бежово, светлосиньо, охра и розово, контрастиращи си с тъмносин фон. Композицията не е фигурална, а чисто орнаментална, напълно отговаряща на наименованието си. Тя е симетрична и може да бъде разделена на три композиционни части.

Централната част напomnia алафранга, включвайки масивен флорален мотив, който препраща към възрожденската църковна дърворезбена украса. Дърворезбата и средновековните ръкописни книги очевидно имат влияние върху естетиката на произведенията на Върбанов от този период. Цветовете на тези красиви растения, чиито първообраз не можем да открием в природата, са силно стилизирани и идеализирани, а върху тях са стъпили изящни птици. Използваните елементи са ромбове и триъгълници, а опашките и крилете им са диагонално или отвесно разположени триъгълници.

Авторът постига сложно преплетена орнаментика, впечатляваща с плътност и богатство на формите. Двете странични части на паното, определят неговото композиционно решение като триптих. Флоралните мотиви носят интересно виждане за стилизирани флорални елементи, които си хармонират с добре изведена геометризация. Множество ромбове се пресичат във височина като формират декоративни полета, запълнени от цветя. Композиционното развитие започва правоъгълна схематична основа, състояща се от масивни декоративни елементи, плод на фантазията на автора. Те преминават един в друг, израстват във височина, за да завършат с букет от стилизирани цветя.

Гоблените *Златен век I* и *Златен век II* са създадени през 1975 г. и са стилово обединени чрез еднакъв подход към образността. Фигурите са представени стилизирано, опростено, а детайлите и орнаментите са плътни, създадени с голяма прецизност. Двата гоблена съдържат по четири сцени, издържани в еднакъв колорит и следващи обща композиционна схема на подредба. Марин Върбанов е бил инспириран от ръкописните книги на Търновската книжовна школа, съдейки по орнаментиката и образите. За разлика от *Древна България* тук е илюстриран културният възход на страната по време на Първото българско царство. Представени са семейни сцени, сцени, свързани с духовното израстване на народа, формиращо неговата интелектуална сила. Музиката присъства под формата на ловджийски рог, пойна птица, гъдулка или друг инструмент във всяка от сцените.

Гобленът *Златен век I* от 1975 г. впечатлява не само с плътната си образност, но и с големи размери – 250х1200 см. Първото българско царство е изобразено чрез алегорично-символични фигури, вплетени във фризово представен сюжет. Идеята е да се илюстрира приемането на християнството през 855 г. и в частност възхода на славянската книжовност. Гобленът може да бъде смислово и композиционно разделен на четири отделни сцени, рамкирани от тънък черен бордюр.

Златен век II следва същото композиционно решение и аналогично цветово решение – светло и тъмно-

синьо, комбинирано с контрастните му жълто, охра и оранж. Стилизацията на образите залага на използването на меки, овални форми. Елементите са опростени, но същевременно наситени с детайли. Пространството е ефектно запълнено от сходни флорални елементи, състоящи се от малки заострени листа, заедно образувачи вълнообразни растения. Макар първоначално приличащи си по форма, при по-обстойно разглеждане се наблюдава, че са представени няколко различни вида.

Във флоралните елементи са вплетени различни видове птици, като паун, пуйка и гълъб, носещи белега на виртуозното умение на своя автор за извеждане на декоративен елемент. Отличава се най-вече феникът, или т.нар. жар птица, която е застанала на брега на лъкатушеца река. В славянската митология тя се свързва с божествената воля, но и плода на живота, златната ябълка, растяща в клоните на Дървото на живота. Човешките фигури са застинали в S-образно положение, което кара изображението да избяга от статичност. На заден фон, почти геометрично, е представен старинен град, а встрани от него – малка църква, от която потича река.

Следващите две сцени са ориентирани наляво т.е. двете части на паното композиционно гледат една към друга. Тук са представени четири фигури, а главната от тях на мъж е поставена на трон. Той е книжовник, алегория на Преславската книжовна школа, която има важна роля за развитието на българската писмена култура. Точно зад него се забелязват орнаменти, които наподобяват стенописи. Създаден е ефект за разтворени врати на православна църква, през които се виждат декорации и част от наоса. Последната сцена от платното включва природна картина, на чийто фон е представен трудът на българския селянин. Овчар свири на кавал, докато три жени прибират реколтата. Дърветата са отрупани с плодове нар, чиято символика в различни култури се свързва с плодородие, изобилие и богатство.

Художественият похват в гоблена *Златен век 2* е сходен, тъй като двата цикъла са обединени от общи подходи към образността. Композиционното решение залага отново на четири сцени. Първата е на ловна

сцена, представяща ранен елен и трима ловци. Единият от тях се е подпрял на своето копие, а с другата ръка гържи рог, на който свири. Другите две човешки фигури са изобразени в движение, в момента, в който пробождат животното. Не може да не бъде отбелязана динамика при пресъздаването на движенията, не само на животното, но и на мъжете обградили го. Еленът е паднал, но се съпротивлява, като е извил врат по посока на ловците, сякаш страхът и болката са видими.

Във втората сцена се наблюдава различна височина при самите образи. Интересното тук е, че двете фигури на мъж и жена на преден план са по-малки от тези на заден. Според Незабравка Иванова „акцентира се върху волята на владетеля и аристокрацията за разширено строителство на църкви и други сгради“. (Иванова. Н., 2008 г., с. 72.)

Овчарят и момичето с него нямат това значение, конкретна композиция и това се отразява на оразмеряването им. Тук отново се появяват птиците с дълги опашки, напомнящи много на „жар птица“.

Абсолютно огледална на тази сцена е следващата, в която на мястото на владетеля е женски образ на царица с дете в скута си, посещаващо към подноса на прислужницата. Естествено, следвайки иконографската традиция, Върбанов не пресъздава точни пропорции, а умален възрастен човек. Докато в предишното композиционно решение е представена религиозно-политическата страна на Втората Българска държава, тук откриваме домашен уют, семейство, плодородие, подчертано чрез множеството птици, растения и плодове. Изобразена е малка човешка фигура на свирец овчар. Последният епизод от гоблена представя двама мъже, разговарящи на фона на църква, градски порти и компактна група на български войн.

През 1981 г. в Брюксел, галерия *Ла мен*, Върбанов излага цикъл от гоблени, които ще станат емблематични за творчеството му. Експозицията се нарича *Icopes Vulgares viues par Varbanov* (Български икони през погледа на Марин Върбанов). Те не представляват “поглед” или размишление върху една важна част от православната култура, а самостоятелна творба със свой характер и виталност. Гоблените не са само интерпретация върху

темата за сакралното, на базата на добре познати образи, а нещо съвсем ново. Изображенията имат различен характер от този, познат досега. Функцията им преминава много отвъд медиаторството между Бог и мирянин, създавайки една много специфична енергия.

Върбанов разглежда християнството като важна и неделима част от средновековната българска история. Основната функция на иконата – нейната сакралност – е напълно преобразувана до степен, че е лишена от нея. Съвсем неосъзнато зрителят възприема изображението по различен начин, различен от поклонническия. Иконата е сакрален образ, материализиращ божественото, но някак съвсем естествено чрез творбите на Марин Върбанов заема достойно място в модерното изкуство. Естетическото внушение е толкова силно, че връзката с религиозния символ е директно липсваща, но естетически засилена.

Авторът създава и няколко гоблена, които са точни копия на икони, в които се наблюдава майсторска подмяна на материалността. Това се наблюдава при *Св. Георги победоносец и чудотворец побеждава дракона* (По *Свети Георги на кон* от Кремиковския манастир, 1667 г.), използван за плаката на изложбата, *Света Марина* (18. век, Пловдив), *Свети Георги на трон* (14.век), *Богородица Умиление* (края на 13.—началото на 14.век, Несебър). В тях иконографията е копирана буквално, но различни средства и интенции създават невиджан до момента художествен синтез. Изменяйки пространството им на съществуване, от българския дом в галерията, те придобиват друго звучене. Творбите въздействат не само със силата на духовното, но и на съвременното за периода, изкуство.

Изброените произведения, представителни за периода от 1974 г. до 1981 г., постигат синтез между обичай и иновация посредством традиционна естетика, постигната чрез съвременни техники. Затвърждавайки свободата на творчеството си, Марин Върбанов се превръща в медиатор между старо и ново, съвместявайки ги успешно и хармонично в текстилни серии. Авторът винаги е бил ентусиаст щом става дума за традицията, независимо българска или чужда, и това е видно от цялостното му творчество.

Библиография

АТАНАСОВ, Д., 2010. *Марин Върбанов*. В: Литературен свят, бр. 16.

ВАСИЛЧИНА, Виолета, *Марин Върбанов. Иконата? Митът? Художникът!* В: Култура, бр. 33, 20 септември 2002.
<<https://newspaper.kultura.bg/bg/article/view/7269>>.

ДИМИТРОВА, Л., 2020. *Постмодерни тенденции в българското текстилно изкуство*. София: СУ “Св. Климент Охридски”.

ИВАНОВА, Н., 2008. *Марин Върбанов*. София: Борина.

КОЛЕКТИВ., 2022. *Проф. Марин Върбанов. Юбилеен албум*. София: Борина.

МАГИСТЪРСКА ПРОГРАМА „ДЕТСКА СРЕДА – ИНТЕРИОР“ – ПОСОКИ И ЕКСПЕРИМЕНТИ

доц. Теодора Николова Механгова, Национална художествена академия, София

Дизайнерът, иноватор и тълкувател на форми и функции, създава среда, взаимодействаща физически и емоционално с децата.

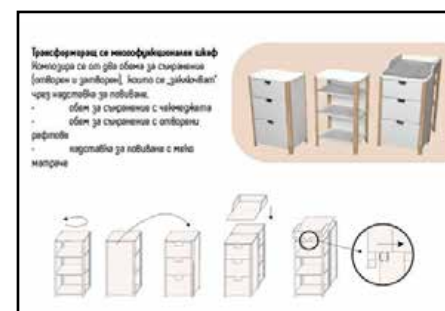
В магистърския курс „Детска среда – интериор“ се решават задачи за организация на жилищни и обществени пространства, предназначени за деца. Студентите се справят със сложни проекти, търсейки балансирани решения в пластичен, технологичен, икономически и естетически аспект. Основен акцент е играта и нейната динамика в различните възрасти. През игровите функции се търсят утилитарни пространствени решения, съобразени с безопасност и ергономия. Детето като потребител е в центъра на дизайна. Познаването на детското развитие, класификацията на средствата за игра и дидактичната им насоченост са основа за нови идеи. Като тематично направление в учебните задачи могат да бъдат посочени конкретни функции, контролирани експерименти с определен материал или пластични изисквания към специфичен път на формоизграждане. Водеща методика е индивидуалният подход към всеки студент, неговите стремежи, чувствителност, творческа визия. Функционалното предназначение винаги е в синергия с игровите кодове, залегнали във всеки дизайн.

В жилищната среда са застъпени като проектиране както обзавеждане на определени пространства, така и програми за мебели – насочени към конкретни възрастови групи или трансформиращи се и растящи с детето.

В основата на дизайна на *Мебелна система, растяща с детето (0-3+)* стои функционалната трансформация, устойчивостта и ергономичността. Концепцията е базирана на гъвкави конфигурации, позволяващи поетапни промени чрез разглобяване и допълващи се елементи. Леглото е проектирано за три композиционни варианта – кошара за новородено (0-3 месеца), бебешко



Програма трансформиращи се мебели 0-3год.



Фиг. 1, 2 – Мобелна система, растяща с детето (0-3+ год.)



Фиг. 3, 4 – Многофункционална детска мебелна система (4-12 год.)



Фиг. 5, 6, 7 – Детска стая (5-13 год.)

(3-36 месеца, с две височинни опции на матрака) и детско-юношеско. Специфично е решението на шкафа за смяна на памперси, който се композира от два малки огледални обема, които се „заклучват“ чрез наставка за повиване, а впоследствие могат да бъдат ползвани самостоятелно. Материалите са екологично чисти – МДФ премиум с акрилно покритие и масив от черница, обработен с натурално масло *Osmo Top Oil*. Дизайнът интегрира ергономични решения, отговарящи на нуждите на родителите и детето. Регулируемите височини на матраците, стабилната конструкция и удобните механизми за разглобяване минимизират физическото натоварване при грижата за бебето. Реализацията е обогатена с авторски текстил – спално бельо, обиколници и матрачетата за повиване.

Проектът демонстрира иновативен подход в детския мебелен дизайн, съчетавайки функционалност, естетика и екологична устойчивост. Чрез интелигентната модулност и потенциал за дълготрайно използване тази система предлага ефективно пространствено решение, което съответства на принципите на устойчивото потребление и персонализираното изживяване. (Фиг. 1, 2)

Многофункционална детска мебелна система (4-12 год.) е интересна разработка, представляваща обемно-пространствена конструкция с пластични търсения в ортогонална посока и минималистичен дизайн, се базира се на свойствата на слоестата дървесина.

Интегрираните скрити механизми за трансформация провокират любопитството и създават усещане за игра. Основният обем на системата, развит в една равнина, съдържа множество подобеми – видими и потайни (за съхранение, учебни и творчески дейности, игра). Линеарната ритмика на лицевия растер намира към творчеството на Мондриан. Писалището е невидимо и се активира чрез специален плъзгащ механизъм. Телевизионният монитор също е скрит в горната част на общия корпус и се изтегля при желание. Скрити плъзгащи обем са разположени вляво и вдясно на писалището, зад него е позициониран рулон с хартия за рисуване, а над него – лед осветление. Перфориран панел, който затваря един от високите обемни чрез изтегляне и прид-

виждане надолу, се превръща в основа за манипулативни и дидактични игри. Към базовия троен модул могат да се добавят легло и още два единични модула – гардеробен и параванен (за ролеви и творчески игри). Интегрираните механизми позволяват разширяване на пространството или трансформация на мебелите за нови функции. Проектът е изключително добре обмислен, като съчетава функционалност, гъвкавост и естетика в едно решение. Неговият адаптивен дизайн и образователни възможности предоставят сигурна, стимулираща и интерактивна среда. Това е пример за съвременно и устойчиво решение, което поставя детето в центъра на дизайна. (Фиг. 3, 4)

В *Детска стая (5-13 год.)* малкото пространство приютава всички функции – сън, игра, съхранение, учене, творчество. Под високото легло е сгушен кът за общуване и игра със собствено локално осветление, а също и бял стенов панел за рисуване с миеци се флумастери. Зоните под стълбите са изтеглящи се обемни за съхранение, а някои са контейнери-тайници. Компактен обем за учебници и тетрадки включва съгъваемо бюро, което след употреба се прибира в общия корпус. (Фиг. 5, 6, 7)

Модулността, от гледна точка на игрови потенциал, дава възможност за създаване на системи за обзавеждане, съглобяеми от самите деца. Опцията за изграждане на различни функционални обекти чрез промяна в компоновката на съставните елементи е съзнателно насочен избор.

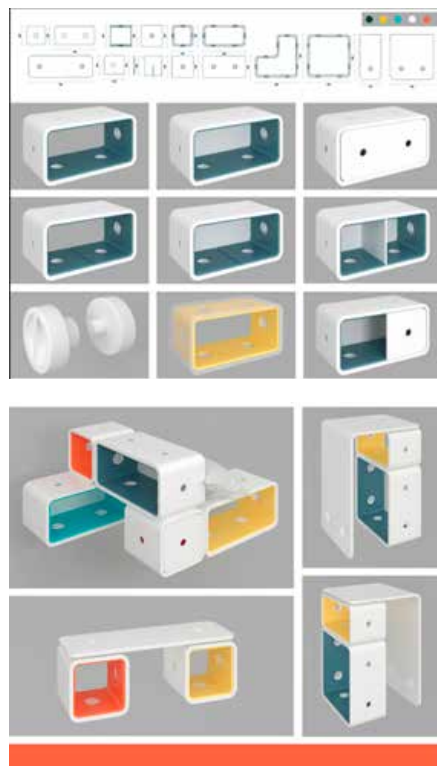
MODIC (3-8 год.) е модулна система за конструктивна игра и съхранение. Лекият поликарбонатов материал, съобразените с детските ръчички крепежни елементи-играчки, провокират многобройни комбинации. Състои се от четири основни модула (отворени и затворени) с техните вариации и допълнителни елементи. Множеството комбинативни варианти интригуват въображението на малкия потребител. Свързването на модулите се осъществява през перфорациите чрез специални допълнителни ръкохватки на принципа „болт и гайка“, подобно на детските пластмасови конструктори, което допринася за игровата функция на продукта. Корпусите са от два слоя с различен цвят. Има опция за транспарентен ефект при външния слой. Стъпването на пода



Фиг. 5, 6, 7 – Детска стая (5-13 год.)



Фиг. 8, 9 – MODIC – модулна система за игра и съхранение (3-8 год.)



Фиг. 8, 9 – MODIC – модулна система за игра и съхранение (3-8 год.)

е с гумирани протектори. Разнообразните комбинации могат да бъдат конструирани от дете без помощ от възрастен. Идеята е по пътя на играта детето да моделира, създава и изгражда своето обкръжение. Минималистичният дизайн, меките силуети и цветовете свежест са залог за адаптивност към различни пространства. (Фиг. 8, 9)

Често се случва проектантът да е „с единия крак“ в територията на продуктивния дизайн, тъй като много от мебелите за деца са едновременно играчки и интериорни съоръжения. Тази многофункционалност може да се прояви в обект с така наречената „затворена“ в конструктивно отношение форма или в „отворена“ такава, при която при различни компоновки с или без добавяне на елементи се постигат други предназначения. Една идея може да се манифестира като градиращо развитие от игриво средство до мебел (или обратното). Както отбелязва Рая Гайтанджиева: „Игровата среда е от голямо значение за възпитанието на инициативност, изобретателност, творчество. Тя се променя успоредно с детското израстване, затова от гледна точка на дизайна игровата среда трябва да притежава по-голяма отвореност на формите“. (Гайтанджиева, 2022, с. 10)



Фиг. 10, 11, 12, 13 Пъзели Birdo

Модулният принцип е ключов в изграждането на детска среда.

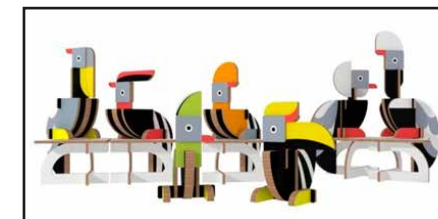
Показателен е примерът с поредицата Пъзели *Birdo*, развиващи се от плоскостен вариант в малък формат

(гърбо) през едрогабаритен триизмерен за колективна игра (реборд) до мебели с игрови функции (стенни и подови – МДФ). Образната характеристика представя екзотични птици. (Фиг. 10, 11, 12, 13)

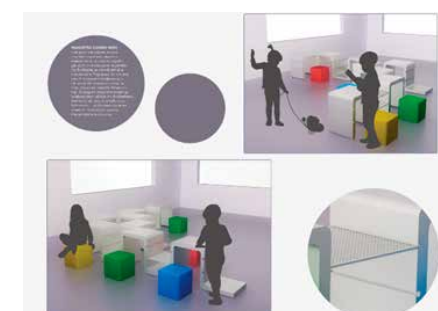
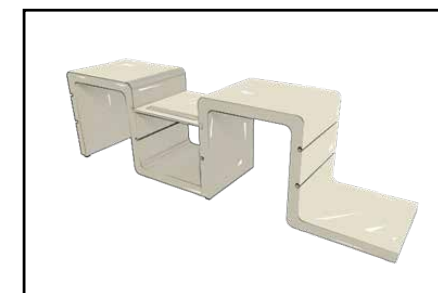
Комбинаторните принципи, застъпени в системата за детски градини *Magnetic COMBO kids* стимулират въображението и комбинативните способности. Подредена от самите деца в определени конфигурации, тя осигурява подходяща среда за игри, занимания, хранене. Обърнати под 90 градуса модулите могат да конфигурират лабиринти, въображаеми крепости или зони за ролеви игри. Силуетът на модула, повторен произволно (линеарно, перпендикулярно), създава синусоидни линии и визуална хармония. Фиксацията се осигурява чрез магнитни вложки, вградени периферно и невидимо в основата на модулите. Добавъчни функционални плоскости (рафтчета) чрез контролирано приплъзване свързват по конструктивен начин две съседни масички. Перфорираните са за сушене на акварелни рисунки, плоскостните – за помощни материали, с негативния обем – за моливи и пастели, с кръглият отвор – за чашка. Съхранението е чрез стифиране на синусоидните модули и прибиране на кубчетата за сядане в получените негативни пространства. Един от най-силните аспекти на проекта е гъвкавостта на конфигурациите – мебелите могат да се подреждат вертикално, хоризонтално или да се съединяват под различни ъгли. Възможността за подреждане в компактен вид осигурява икономия на пространство и лесно съхранение. Децата могат самостоятелно да експериментират с конфигурациите, което стимулира логическото мислене и творческите способности.

Проектът насърчава активното участие в изграждането на средата, което е ключово за съвременното обучение чрез игра. Това е образцов пример за дизайн, който съчетава технология, естетика и педагогика в едно.

Интерактивна изложба *ИГРАЙ* за деца с различен вид и степен на зрителни увреждания обогатява детските възприятия и стимулира сетивата. Съчетава художествени, научни и образователни аспекти. Развита е като интригуваща пътека с органични, извити линии и плавни преходи между зоните, последователно спираща вниманието в специфични зали, където чрез игра се изследва, учи и взаимодействия със сетивата. Ориентирана е за



Фиг. 10, 11, 12, 13 Пъзели Birdo



Фиг. 14, 15 – Magnetic COMBO kids



Фиг. 16 – Интерактивна изложба „ИГРАЙ“



Фиг. 17, 18, 19 – Детска градина „Калина Малина“

деца между 6 и 10 год.и се фокусира върху създаване на сетивна памет, установяване на навици и изграждане на форми на поведение. Има за цел да обогати възприятията на децата и да ги стимулира да разграничават ролята на отделните сетива в цялостното сетивно възприятие – опитът да доведе до разбиране. Конфигурацията е на база гъвкава свободно стояща хартиена система *MOLO*. Съоръженията за сетивна стимулация са проектирани по детайл от различни, подходящи за функциите, материали. Това не е просто изложба, а опит, който децата могат да изживеят чрез всички свои сетива. (Фиг. 16)

В сферата на обществения интериор магистрите представят разработки за детски градини, училища, игрови центрове. При такъв комплексен проект в обхвата на задачата са включени всички пространства и елементите на обзавеждането им, осветление, покрития, настилки.

Цялостното, ново решение на конкретна типова детска градина „Калина-Малина“ в Пазарджик залага на правилното зонироване, функционално овладяване и принципно нова визия чрез възможностите на съвременните материали. Целта на проекта е осъвременяване на съществуващите бази на най-разпространените типови гържавни градини. Съхранението на стара, но надеждна база с добро планиране, развито до функционално и естетическо цяло, отговарящо на съвременните нужди, е световна практика. Повечето ОДЗ в страната имат нужда от такава намеса като предпоставка за повишаване качеството на прекарването от децата време там. Проектът предлага гъвкави пространства, които могат да бъдат лесно преустроени според нуждите на занятията и груповите дейности. Както казва Ралица Мирчева: „Подобни идеи обаче имат голям потенциал за творческо развитие“. (Мирчева, Р., с. 168, 2015)

Добро предложение е многофункционалният четири-степенен подиум, съчетаващ сън, игри, занимания, съхранение, физкултура. (Фиг. 17, 18, 19)

Съвременен подход и естетика са съчетани в смел дизайн за начално училище. Стилното единство се развива по хоризонтала и вертикала, тематично агресивно към съответната възрастова група. Визуализациите и архитектурните планове разкриват добре обмислена концепция, насочена към създаване на модерна, функцио-

нална и естетически издържана образователна среда. Разработени са всички функционални зони – учебни стаи с мултимедийни решения за обучение, кабинети за изкуства, физкултурен салон, коридори, хранене, санитарни възли, общуване, отгих, игра. Различни конфигурации дават възможности за групово или индивидуална работа благодарение на модулността и мултифункционалността. Ясните геометрични форми придават динамика, цветовете палитра осигурява приветлива атмосфера. Силната графична идентичност представя стените не само като функционални разделители, но и като „платна“ за писане, рисуване и информация. Цялостният проект включва и дизайн-продукт – ученическо работно място (чин и стол – слоеста дървесина, метал). Дипломната работа предлага иновативен, но практически осъществим модел за съвременно училище. Чрез интелигентен дизайн и функционални решения той съчетава естетика, ергономия и технологични иновации в едно добре организирано пространство. Това е пример за модерна образователна архитектура, която поставя ученика в центъра на учебния процес. (Фиг. 20, 21, 22)

Вторият пример от учебна среда визира профилирано училище за музика, танци и изобразително изкуство. Мащабният проект е развит в триетажна сграда, решавайки всички зони.

Акцентира се върху хуманизиране, безопасност, устойчивост и стимулиране на креативността. Тук също е налице и проект за дизайн-продукт – работно място с четири опции за височина.

Смел експеримент е интерактивното съоръжение за катерене *КАТЕРАВИС – ИГРА НА ВИСОКО*, което комбинира естетика, ергономия и безопасност, за да създаде уникална игрова среда. Основната му цел е да предложи иновативно пространство за физическа активност и социално взаимодействие, като стимулира двигателното развитие и креативността на децата. Системата е за обществен интериор, дизайнът е вдъхновен от органични структури, наподобяващи паяжина или висящи мостове, създава усещане за лекота и динамика. Модулната структура позволява разширение и персонализация на съоръжението, което го прави адаптируемо за различни пространства. Изведени са три потенциални



Фиг. 17, 18, 19 – Детска градина „Калина Малина“



Фиг. 23, 24 – Профилирано училище за изкуства



Фиг. 25, 26 – КАТЕРАВИС

варианта за различни възрастови групи.

(1) *КАТЕРАВИС 1* е с малка денивелация между основните елементи, на едно ниво. Проектиран е за търговски център в София. Разполагането на клетките над водното огледало, както и движението на външните асансьори и хората наоколо, допълнително стимулират децата. Специфично е окачването върху конструкция от стоманени колони, въжета и обтегачи, анкерирани в бетонните плочи под парпетите и в колоните. Композиционното решение свързва 6 модула на три височини с малка денивелация. Съоръжението е с един вход/изход – децата не могат да се объркат или изгубят.

(2) *КАТЕРАВИС 2* е на две нива с отделни зони (за 5-7 и за 7-12 год.). Проектирано е за реален обект във Финикс, САЩ, с интересна архитектурна дагеност – голяма остъклена фасада, даваща възможност на децата да гледат навън от нови гледни точки. Входните арки са на пода, а височината е фиксирана на 4 метра, като зоната под съоръжението е проходима. Това предоставя на децата интригуващо преживяване – да се движат над преминаващите под тях хора.

(3) *КАТЕРАВИС 3* е развито в три нива с 15 модула, усложнено изкачване чрез преходни трипосочни „клетки“, за възраст 7-14 год. Мрежестите конструкции са изработени от здрави и гъвкави материали, които осигуряват еластичност, но също така стабилност и безопасност, мрежестите ограждения изключват риска от падане. Платформите са с грапави, нехлъзгащи се, уребени повърхности, мрежестите пътеки са покрити с меки матрачета. Децата са без обувки.

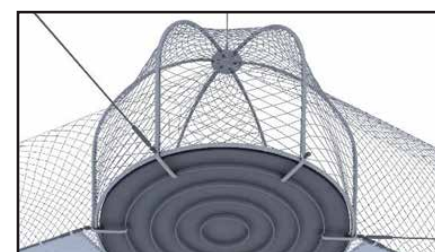
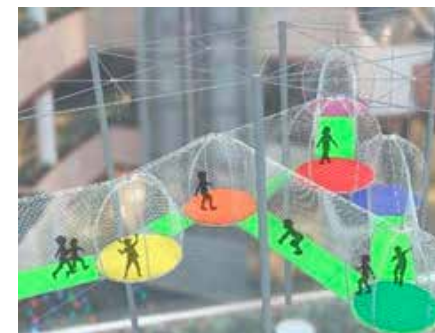
КАТЕРАВИС е иновативно, безопасно и визуално атрактивно съоръжение, което комбинира физическа активност, социално взаимодействие и естетическа стойност. Чрез адаптивност, модулност и ергономичен дизайн той предлага уникално игрово изживяване, като едновременно с това отговаря на изискванията за безопасност и устойчивост. Това е чудесен пример за съвременно игрово пространство, което обединява архитектура, дизайн и психология на движението в едно завладяващо изживяване за децата.

Съвременният дизайн на детската среда се основава на мултидисциплинарен подход, съчетаващ позна-

ния от педагогика, ергономия, психология, материалознание и визуални изкуства. Както пише Величка Минкова: „Дизайнът е художествена дейност, от която се изисква синтез и удовлетворяване на разнообразни по своя вид задания – естетически, функционални, ергономични и т.н.“ (Минкова, 2020, с. 20) Студентските проекти – дипломни или семестриални, представени в магистърската програма „Детска среда – интериор“ – демонстрират осъзнат стремеж към постигане на синергия между игровите и утилитарните функции, между безопасността и естетическата стойност.

Използването на екологични материали, адаптивни форми и модулни системи е насочено към създаване на дълготрайни, устойчиви и развиващи се решения. Пространството се възприема не като фиксирана среда, а като жив организъм – трансформиращ се, нарастващ и включващ детето като активен участник в неговото изграждане.

Интериорният дизайн за деца надхвърля утилитарната си роля. Той оформя сетивния свят на детето, стимулира творческото му мислене, развива социални и когнитивни умения. Чрез добре обмислена естетика и функционалност се постига не само комфорт, но и култура на обитаване, насочена към бъдещето.



Фиг. 25, 26 – КАТЕРАВИС

Библиография

Гайтанджиева Р., 2022. *Дизайнерски и технологични аспекти в образователните компютърни игри за деца*. София, Национална художествена академия. ISBN 978-954-2988-75-5.

Минкова В., 2020. *Бяла книга на дизайна*. София, Национална художествена академия. ISBN 978-954-2988-53-3.

Мирчева Р., 2016. *Типове интелектуални способности: интелигентност и творчество, „Мениджмънт и маркетинг в изкуството. Сборник доклади”, университетско изд. „Паусий Хилендарски”, с. 168, ISBN 978-619-202-131-3.*

ПРОЕКТ „ИЗЛОЖБИ НА ДИПЛОМИРАНИТЕ ОТ НХА“. СЪЗДАВАНЕ, УПРАВЛЕНИЕ И УСТОЙЧИВОСТ

Димитрина Антонова Спасова, докторант, Национална художествена академия, София

Проектът „Изложби на дипломираните от НХА“ е ежегоден творчески проект на Националната художествена академия, който се реализира съвместно с престижни галерии и художествени пространства в София, и изгражда среда за развитие на културния живот в София и Бургас, като представя изнесени изложби на дипломираните студенти от всички специалности на Националната художествена академия.

Със създаването си през 1896 г. Рисувалното училище има основна мисия да създава професионални художници и да популяризира българското изкуство. Още в първите си години се превръща в значима културна институция, около която се образуват отделни художествени и обществени кръгове. През целия 20. век висшето училище продължава да бъде един от центровете в българския културен живот, „главно огнище на художествената просвета сред столичната общественост“.¹

Художествените изложби и инициативи, подети от ръководството на училището, започват през юни 1897 г., когато се представят учебните работи на първите ученици. До края на Първата световна война ателетата на Рисувалното училище изпълняват ролята на изложбени салони поради липса на обособени галерийни пространства. Фактът, че първите преподаватели в училището са членове на Дружеството за поддържане на изкуството в България, определя и това, че техните първи изложбени прояви (през 1897, 1898 и 1899 г.) се организират в салоните му.² При липсата на картинни галерии и художествени сбирки подобни художествени събития са от голямо значение и за студентите на Рисувалното училище.

И днес Националната художествена академия играе съществена роля в културния живот на България, реализирайки многобройни проекти – изложби, симпозиуми, творчески академии, пленери и други художествени и

¹ Вж. БОЖКОВ 1962.

² Вж. БОЖКОВ 1962, с. 5. На края на учебната година от 29 юни до 1 юли 1897 г. е била наредена в училището изложба от ученическите работи, която възбудила голям интерес у публиката и е била посетена от министрите и други висшестоящи лица, както и от около 1500 души други посетители.





научни проекти и събития, като представя произведения на преподавателите и студентите на Академията, както и съвременни иновации в изобразителното изкуство на младите автори. В наши дни в художествения живот на България съществуват многобройни изложбени и алтернативни пространства, където се излагат и реализират многообразни арт проекти и събития.

Националната художествена академия възобновява представянето на изложбите на дипломираните си студенти през 90-те години на 20. век. Те се организират ежегодно с цел да запознаят художествената гилдия и широката общественост с работите и проектите на студентите, с постиженията и съвременните им интерпретации на актуални теми и проблеми. До 2022 г. изложбите на дипломираните магистри се показват в галерия „Академия“ на НХА, организирани в две експозиции – на дипломираните магистри от Факултета за изящни изкуства и от Факултета за приложни изкуства на НХА. Обща изложба на дипломираните бакалаври ежегодно се представя в залите на Съюза на българските художници и включва произведения на всички завършили студенти от специалностите на НХА. Характерното за тези изложби е селектираното съдържание от катедрите, което се представя в едно галерийно пространство пред аудиторията.

Поради желанието за по-добро представяне на младите автори и по-обемно разгръщане на произведенията на дипломниците от НХА, през 2022 г. ръководството на Академията предприема организацията на общ проект под наименованието „Изложби на дипломираните от НХА“, който да представя поредица от изложби в различни галерийни пространства в София и Бургас, с участието на дипломираните студенти от всяка специалност на Академията.

Организацията на подобен проект е свързана с редица последователни дейности, контакти и управленски решения, които да изведат успешното му реализиране. За тази цел и въз основа на добро проучване и планиране се изготвя концепцията на проекта и стратегията за неговото управление и реализация.

Осъществяването на цялостния мениджмънт на проекта е сложна симбиоза, в която се съчетават всички етапи: проучване, планиране, прогнозиране, организиране, вземане на решения, управление и ръководство, действие и контрол, реализация, отчет на резултатите и оценка. Едно от основните неща за успешното провеждане на етапите е създаването на добър екип за неговото реализиране – това е и една от гаранциите за успеха и приноса на проекта.

ПЛАНИРАНЕ НА ПРОЕКТА КОНЦЕПЦИЯ И ОСНОВНИ ЦЕЛИ НА ПРОЕКТА

Добре изготвената концепция е един от най-важните елементи за реализирането на един продукт, тъй като ясно формулиране на идеята и основните цели предопределят и начините за тяхното осъществяване. Изготвянето на концепцията дава възможност за правилно разпределяне на задачите и ползотворно взаимодействие с вътрешната и външната среда – студенти и преподаватели, творчески и технически екипи, партньори, спонсори, галеристи, проектанти на визуални материали, екип за реклама и пиар, и др. В първия етап екипът на проекта определя целите и основните дейности за тяхното изпълнение, съобразено с външната и вътрешната среда, целите на Академията, стратегиите и плановете.³

Проектът „Изложби на дипломираните от НХА“ представя пред софийската и бургаската публика поредица от изложби в галерии и културни пространства, където се показват работи и проекти на дипломниците от всички 18 специалности и над 50 магистърски програми в Академията към катедрите: „Живопис“, „Стенопис“, „Скулптура“, „Графика“, „Книга, илюстрация, печатна графика“, „Плакат и визуална комуникация“, „Изкуствознание“, „Резба“, „Керамика“, „Текстил – изкуство и дизайн“, „Сценография“, „Метал“, „Рекламен дизайн“, „Индустриален дизайн“, „Дизайн за детската среда“, „Дизайн на порцелан и стъкло“, „Моден дизайн“, „Реставрация“, и магистърските програми „Фотография“ и „Дигитални изкуства“.

3 Вж. БУШЕВА 2014, с. 16.





Изложбите на дипломираните бакалаври и магистри от специалностите на НХА се представят в: Галерия „Академия“, Регионален исторически музей на София – Тръгълна кула, Топоцентриала, Галерия „Шипка 6“ към Съюз на българските художници, Галерия ONE, Галерия ИНТРО, Галерия „Сан Стефано“, Галерия на открито „Градина Кристал“, Арт център Банкя, Сатиричен театър „Алеко Константинов“, Галерия Credo Bonum, УниКредем студио, Галерия Nova Art Space, Културен център „Морско казино“, Бургас, галерия „Ателие“ на Филиал Бургас.

Проектът представя постиженията на младите автори. Изложбите, позиционирани в различни галерии на София, създават творческа среда за по-голямо разнообразие и динамика в културния живот, като същевременно съдействат за едно завършено и професионално представяне на дипломниците и техните произведения.

Проектът на НХА дава възможност да се представят резултатите от обучението в Академията чрез висококачествени произведения на студентите в областта на класическите форми (живопис, скулптура, графика, резба, метал, керамика,) и съвременните форми на визуалните изкуства (дизайн, дигитални изкуства, фотография и мултимедийна продукция).

Целите на проекта са:

- представяне на дипломните работи и проекти на студентите от всички специалности на НХА в различни галерии и културни пространства в София;
- развитие на публиките и увеличаване на интереса към съвременното изкуство;
- дебютни изяви и кариерно развитие на младите автори от НХА;
- популяризиране на потенциала на художественото обучение в НХА, високото качество на изпълнение в произведенията, иновации и съвременни виждания на младите автори;
- разширяване и ползотворно партньорство на НХА с водещи галерии в София, тържавни и бизнес организации;
- акцентирание върху образованието по изкуства в България и възможности за реализация;
- превръщането на проекта в традиционна ежегодна изложба-фестивал в София.

ОРГАНИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТА

Процесът на организация на проекта включва основни дейности, действия и решения, които взимат мениджмънтът на организацията и ръководният екип. В този етап се привличат партньорите и се уточняват галерийните пространства.

Дейностите в организационния етап трябва да бъдат извършвани логически, последователно и съобразени с особеностите на средата и участниците в нея. В този етап се включват:

1. Провеждане на срещи, разговори с галерии и организации, отдаващи пространства за изложби за сътрудничеството по проекта. Определяне на взаимните задължения, задачи и дейности по реализацията;
2. Изготвяне на график на изложбите с възможните периоди на представяне, включващо и организационните дейности по редене и развяляне на експозициите;
3. Разпределяне на задачите между Академията и съответната организация за реализация на изложбата;
4. Разпределяне на задачите на екипа на Академията;
5. Изготвяне на план на дейностите по реализацията;
6. Изготвяне на бюджетната рамка на проекта;
7. Изготвяне на график на дейностите по проекта;
8. Канديدатстване с проектното предложение за набиране на финансови средства.

Основни дейности по проекта:

- Разпределение на специалностите и организиране на отделните изложби в пространствата;
- Концепция на съпътстващи творчески събития и дейности;
- Изготвяне на план-график на дейностите и ръководство за тяхното осъществяване;
- Проектиране и пространствено позициониране на работите и проектите в пространствата;
- Изготвяне на визиите и дизайна на рекламни материали за изложбата – брошура, плакати, винили, банери и карета в електронните медии;
- Отпечатване на рекламните материали;
- Коммуникационна кампания на проекта;
- Аранжиране и поддръждане на експозициите в отдел-





- ните галерийни пространства;
- Откриване на изложбите, реализиране на съпътстващите творчески събития и дейности;
 - Документиране на изложбите – фото и видеозаснемане, монтаж;
 - Постпродукция – създаване на видеофилм за изложбите, отпечатване на рекламен винил със селектирани снимки от събитията;
 - Представяне на изложби на дипломираните в различни фестивали и събития на националната и международната сцена;
 - Отчитане на проекта, определяне на изводи, тенденции и перспективи.

График на дейностите по проекта

Календарен месец	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.	IX.	X.	XI.	XII.
Дейност											
Организация, планиране и разписване на идейния проект и основните дейности, свързани с експонирането на изложбите в различните галерийни пространства и съпътстващи събития											
Уточняване с партньорите концепциите на отделните експозиции и участващи автори. Концепция на съпътстващи творчески събития и дейности.											
Проектиране и пространствени решения за експозициите и за съпътстващите дейности											
Изготвяне на план-график на дейностите и организация за всяка от тях. Изготвяне на визиите и дизайна на рекламни материали за изложбата – брошура, плакати, винили, банери и карета в електронните медии											
Стартиране на комуникационния план на проекта											
Отпечатване на рекламните материали											
Аранжиране и подреждане на експозициите в отделните галерийни пространства											
Същинска комуникационна кампания – интервюта, анонси, репортажи и др.											
Откриване на изложбите и реализиране на съпътстващите творчески дейности и събития											
Документиране на изложбите – фото и видеозаснемане, монтаж											
Представяне на селекция от дипломните работи и проекти на национални и международни сцени и форуми											
Постпродукция – създаване на видеофилм за изложбите и рекламен винил											
Отчитане на проекта											

РЪКОВОДСТВО И КОНТРОЛ НА ПРОЕКТА

Ръководството на проекта „Изложби на дипломираните от НХА“ включва организирането на съвместни дейности между субектите в НХА за постигането на основните цели на проекта. В този етап е важно катедрените ръководители и преподаватели от катедрите да работят съвместно с организационния екип и да съдействат за пространственото разположение на дипломните работи в съответните изложбени пространства. Ръководният екип на проекта ръководи и координира също всички останали ангажирани лица, отговорни за техническото обезпечаване на изложбите, визуалната комуникация, рекламата, комуникацията и ПР-а, и др.

В настоящия проект ръководството и контролът се извършват почти по едно и също време поради богатата наситеност от събития и сложната организационна дейност на проекта.

В този етап се провеждат следните дейности:

1. Организиране на среща с ръководителите на катедри (или техни представители) за изготвяне на програма и разпределение на задачите по: представяне на дипломантите, популяризиране и реклама на събитията, както и механизми за тяхното финансиране;
2. Изготвяне на комуникационна стратегия и медиен план на проекта, вкл. и рекламна дейност;
3. Възлагане изготвянето на визия на проекта;
4. Изготвяне на визуалните ресурси за всяка изложба;
5. Стартиране на дейностите по комуникационната стратегия и медийния план на проекта;
6. Организиране на публикации, медийни изяви, репортажи, гости в студиа, рекламни спотове, реклама в метростанциите, публикации в социалните медии, в медиите на партньорските организации;
7. Подготовка за откриване на изложбите – редене, откриване, съпътстващи изяви, закриване, публикации от откриването;
8. Създаване на архив на изложбите;
9. Създаване на видеоклип, съдържащ най-доброто от изложбите;
10. Създаване на рекламен винил на проекта;
11. Изготвяне на отчет на проекта;





12. Отчитане;
13. Обобщение, изводи, тенденции и перспективи;
14. Представяне на селекция от дипломни работи на студентите на различни национални и международни форуми.

Комуникация и популяризиране на проекта

За проекта „Изложби на дипломираните от НХА“ се договарят партньорства с общински културни институции, спонсори и медии, с които да се постигне разширяване обхвата на събитията и привличане на нови публики. Изложбите се отразяват от професионалните медии и художествената критика.

Комуникацията на проекта чрез ПР и рекламна дейност се извършва чрез печатна реклама (плакати, брошури, винили, банери, рекламни пана) и дигитална реклама (в интернет пространството и дигитални плазми). Включва следните дейности:

- изготвяне на прессъобщение за проекта;
- изготвяне на визуалните ресурси за анонсиране на проекта;
- отпечатване и разпространение на плакати и брошури за изложбите на дипломираните;
- отпечатване на рекламни банери и винили за изложбите;
- договаряне и отпечатване на рекламни пана в метростанциите на София;
- дигитална реклама – публикации в интернет страниците, *Facebook* страниците и *Facebook* групите на НХА и на всички, участващи организации в проекта;
- отразяване на проекта в медиите чрез публикации, интервюта, гости в студио, репортажи от събитията, включване на живо преди и по време на събитията;
- фото и видеозаснемане на събитията и изложбите, и публикуване в сайтове, страници във *Facebook*, *Instagram*, *LinkedIn*.

УСТОЙЧИВОСТ НА ПРОЕКТА

Проектът „Изложби на дипломираните“ реализира третото си издание през 2025 г. Проектът е характерен с устойчивата си линия за популяризиране на

съвременното българско изкуство и високия стандарт на обучение в Националната художествена академия, която подчертава ролята на Столична община и Община Бургас в подкрепата за дебютни прояви на младите таланти.

Изявата на младите автори чрез реализиране на по-нататъшни общи и самостоятелни изложби, чрез стимулиране на постиженията им, чрез представянето им в дигитална среда води до по-голяма конкуренция в сферата на изобразителното изкуство от страна на студентите, както и иницирането и провеждането на дискусии, анализи и изследвания от изкуствоведи, куратори и галеристи за развитието на съвременното българско изкуство на младите художници.

Отчитайки резултатите от проекта, може да се отбележи отношението на бизнес средата към възможностите и потенциала на младите автори, обучавали се в Националната художествена академия и подкрепата за тяхното по-нататъшно кариерно развитие чрез откупки, финансиране на самостоятелни изложби и предложения за работни позиции във фирми в областта на различните видове дизайн, държавните и общинските организации, музеите, галериите и др.

Потенциалът на проекта „Изложби на дипломираните от НХА“ е огромен и дава възможности както за развитие на връзката между Академията, галериите и партньорите, така и за създаване на други творчески проекти.

Проектът обосновава и подкрепя една от основните цели на Академията – да представя своите възпитаници и постиженията им в областта на съвременното визуално изкуство.



Библиография

БОЖКОВ 1962

Божков, Атанас. *Българската художествена академия. Юбилеен илюстриран годишник*. София: Издателство: „Български художник“, 1962

БУШЕВА 2014

Бушева, Ж., Т. Стоичкова, С. Арутюнян-Василевска, Е. Константинова. *Артмениджмънт*. Пловдив: Университетско издателство „Паусий Хилендарски“, 2014

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ „ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА“ 2025

Публикуване на електронно издание – сборник, кандидатстващ за финансиране към конкурси - научна и художествено-творческа дейност през 2025 г.

РЕЦЕНЗИЯ

от доц. д-р Живка Бушева

През март 2025 г., като съществена част от проекта, успешно се проведе научната конференция. Макар и с малко изменение в името, тя има доста дълга история. Преди осемнадесет години по инициатива от доц.д.изк. Незабравка Иванова и мен със съдействието на проф. Лозанов се проведе първата конференция. В страната друга подобна конференция няма и благодарение главно на проф. д-р Величка Минкова и други колеги традицията продължи. През повечето години се издаваха сборници, които могат да се намерят в библиотеката и сега вече се премина към електронно издание.

Проектът е особено актуален и НХА трябва да се гордее както с уникалността на своя проект, така и с факта, че конференцията е вече и международна. В нея участват както преподаватели и докторанти от НХА, така представители на други висши училища, представители на професионалната практика и чуждестранни университети.

Целта и задачите на екипа, участващи в организацията и реализацията на проекта може да се каже че са постигнати и ще завършат с електронното публикуване на докладите. Осигурява се изключително значим и полезен обмен на знания, научни търсения и постижения. Проектът и представените доклади утвърждават значимостта на образованието по дизайн и приложни изкуства. Планираната програма на проекта се изпълнява успешно, като по насоченост така и по срокове.

Определено може да се каже, че представеният проект заслужава висока оценка.

Рецензент

доц. д-р Живка Бушева

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ „ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА“ 2023

Публикуване на електронно издание – сборник, кандидатстващ за финансиране към конкурси - научна и художествено-творческа дейност през 2025 г.

РЕЦЕНЗИЯ

от проф. д-р Татяна Стоичкова

Актуалността на проекта идва от необходимостта, на първо място, да се развива и утвърждава научнотворческата дейност в НХА, да се наложи форума на конференциите, като възможност за представяне и обмен на знания в областта на дизайна и приложните изкуства, и второ, да се публикуват специализирани научни текстове на преподаватели и докторанти от Академията, както и на участници от други, български и чуждестранни, университети.

Потенциалът на колектива и екипа по изпълнение отговаря на поставените цели. Целите са реалистични. Създадена е структурна междуинституционалност с контактите с други академични среди и представители от професионалната практика, под ръководството на проф. Величка Минкова.

От гледна точка на планираните резултати, прави впечатление амбициозността на замисъла – цели се популяризиране на българското образование по дизайн и приложни изкуства. Особено важна е приложимостта на запланираните резултати по посока на научната публикация, която ще последва и на трансфера на знания. Посочена е работна програма по месеци, разпределение по видове дейности и участници, както и сроковете за тяхното изпълнение. Налице е пълно съответствие между компетенцията на колектива и проектното предложение; в екипа, на етапи планиране и реализация, са включени два докторанта и пет студентки.

В заключение считам, че представеният проект заслужава висока оценка.

Рецензент

Проф. д-р Татяна Стоичкова

ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2025

сборник с доклади от научна конференция

DESIGN & APPLIED ARTS 2025

conference proceedings

г-р Габриела Русинова – коректор и редакция
Gabriela Rusinova, PhD – Proofreading and Editing

Теодора Тодорова – редактор библиографии
Teodora Todorova – Bibliography Editor

доц. г-р Васил Харизанов – онлайн публикуване
Assoc. Prof. Vasil Harizanov, PhD – Online Publishing