

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ 2018: ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА

Сборник материали от научна конференция
Национална художествена академия, София 2018

НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ

Този сборник се издава със средства от програмата за финансиране на научната и художествено-творческата дейност на Националната художествена академия, София

Всички права запазени. Нито една част от тази книга не може да бъде размножавана или предавана по какъвто и да е начин без изричното съгласие на НХА

©Съставители:

доц. д-р Татяна Стоичкова

проф. д-р Маня Вапцарова

доц. д-р Величка Минкова

©Редколегия:

проф. д-р Бисерка Пенкова

доц. д-р Татяна Стоичкова

проф. д-р Маня Вапцарова

доц. д-р Величка Минкова

ISBN 978-954-2988-47-2

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ 2018: ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА

**Сборник материали от научна конференция
Национална художествена академия, март 2018**

Национална художествена академия
София, 2018

Съдържание

Катя Тинева-Гюрковска	9
<i>Цанко Лавренов и неговите ранни публикации за декоративно-приложните изкуства</i>	
Димитър Ив. Добревски	20
<i>Образованието по дизайн като специфики на дизайнерската квалификация</i>	
Маня Вапцарова	25
<i>Еклектични изобразителни средства и визуални цитати</i>	
Величка Минкова	30
<i>Екологичният дизайн и детската среда</i>	
Аделина Попнегелева	37
<i>Текстилно изкуство на 57-то биенале във Венеция</i>	
Вержиния Маркарова	48
<i>Мека скулптура и пространство от 1960 година до днес (Кратък преглед)</i>	
Живка Бушева	60
<i>Креативна икономика и перспективи за развитието на съвременния дизайн и декоративно-приложните изкуства</i>	
Татяна Стоичкова	67
<i>Политически комуникации или как се брандира българското европредседателство през 2018 година</i>	
Паулина Стоянова	76
<i>За връзката на рекламата и рекламния дизайн</i>	
Теодор Лулчев	83
<i>Баухаус</i>	
Надя Текнеджиева	94
<i>Поглед към принтиращите устройства и възможностите за декорация на артистична керамика</i>	
Розина Макавеева	102
<i>За безграничността в съвременното изкуство, липсата на параметри, за навлизането в различни пространства – лични, имажинерни, условни и подсъзнателни</i>	
Пламен Атанасов	108
<i>Традиция и семантика при горянската мебел XVII-XIX век</i>	

Венцислав Шишков	117
<i>Монетното изкуство на скулптора Прахов</i>	
Надежда Петрова	123
<i>JOYA Fair 2017 – място за изява и комуникация на авторите В сферата на съвременната художествена бижутерия</i>	
Елица Белишка	130
<i>Зараждане на настолните игри. Предците на съвременните игри през XVIII-XIX Век.</i>	
Гергана Мутафчиева	138
<i>Технологичното развитие в силикатния дизайн на осветителни изделия</i>	
Надежда Николова	145
<i>Паралели между преславските безкрайни композиции от Кръглата църква и декоративните мозайки от базиликата „Сан Витале“ в Равена</i>	
Васил Колев	151
<i>Венецианската графична школа XV-XVII Век</i>	
Георги Цанов	158
<i>Развитието на триизмерната графика и приложението ѝ в компютърните игри</i>	
Виктор Павлов	165
<i>Цифрови бижута и социални връзки</i>	
Димитринка Ташева	172
<i>Проектиране на осветителни системи в сферата на автомобилния дизайн</i>	
Петър Книжар	179
<i>Развитие на керамиката в Хърватска</i>	
Захари Ганчев	188
<i>Дизайн проектиране на елементи и системи за осветление в сферата на съвременното оранжерийно култивиране</i>	
Емануела Ковач	198
<i>Утвърдени графични техники и печатни способности в буквена знакова система за надписване на оригинално произведение в съвременната графика</i>	

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ 2018: ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА

Катя Тинева-Гюрковска

ЦАНКО ЛАВРЕНОВ И НЕГОВИТЕ РАННИ ПУБЛИКАЦИИ ЗА ДЕКОРАТИВНО-ПРИЛОЖНИТЕ ИЗКУСТВА

Докладът представя и коментира текстове на Цанко Лавренов, публикувани в периодичния печат през 20-те години на XX век, по теми свързани с декоративно-приложните изкуства. Поради липсата на цялостен изследователски поглед върху неговата активна публицистична дейност, авторът до скоро беше познат основно с по-известните статии в списание „Изкуство“ и книги за български художници¹. Поради големият обем на оставените в наследство текстове, в едно изследване е невъзможно да бъдат разгледани и отбелязани всички написани материали. Затова фокусът на доклада е насочен към ранните публикации на твореца. Художествената критика на Лавренов през 20-те години на XX век е поместена в пловдивските вестници „Правда“, „Юг“, „Борба“. Отделя се по-специално внимание на неговата първа статия и на неговата първа студия с научен характер, която той пише през 1929 година за годишника на Пловдивската библиотека и музей.

През годините Лавренов продължава да оформя и развива своите възгледи за изкуството. Някои факти от биографията на художника разкриват генезиса на желанието да разсъждава по теми засягащи декоративно-приложните изкуства. На първо място заминаването за Виена и краткото обучение по рисуване, декоративно изкуство и керамика в Частното рисуwalно училище „Св. Ана“, Академията за приложни изкуства и допълнителния курс по керамика в частната школа „Урания“, който посещава четири месеца. За съжаление е принуден да прекъсне, след което се завръща в България.

В Академията за приложни изкуства² младият творец има

¹ Маринска, Николаева, Тинева и др., Цанко Лавренов между модерното и канона, С., 2018.

² Академията за приложни изкуства, Виена в текстовете на места Лавренов я нарича Художествено-индустриално училище, но става дума за курса на проф. Льофлер по „Декоративно изкуство и керамика“.

щастием да общува с проф. Бертолд Льофлер³, негов преподавател по декоративно изкуство и керамика, който е виден представител на виенския сецесион и добре запознат с художествената традиция на Балканите и културата на България. Той дава на младия Лавренов първите насоки за бъдещи идеи, които ще видим по-късно как се отразяват върху възгледите на автора. Льофлер споделя в разговор с твореца, че „художника-декоратор от България няма какво да научи от западното декоративно изкуство“,⁴ след като вече има примерите на българското изкуство и материална култура.

Попил от примерите на виенската школа, модерните достижения в изкуството и възгледите за „декоративното“ и „приложното“, през лятото на 1922 година Лавренов се завръща в България и живее в селска къща край Пловдив. Там той се отдава на работа и преди всичко на важните за него занимания – рисуване и писане на критика. Докосването го приложните дейности, дори откъслечно и за кратко, дава своето отражение върху твореца и вероятно поставят основата на неговия бъдещ творчески мирозглед, насочен преди всичко към търсене на „модерна пластична форма“ и преоткриване на художествените възможности на националната ни култура.

Когато Лавренов гръзва да пише по въпросите на декоративно-приложните изкуства до началото на 20-те години на 20 век, те са извървели твърде кратък път на формиране и включване в рамките на професионалното художествено образование⁵. Нещо повече – необходимо е в исторически план да измине известно време, за да се стигне до по-точна формулировка на „декоративно“, „приложно“, „занаят“ и „дизайн“. За-

³ Вж: Николаева, А., Цанко Лавренов – опит за преосмисляне, *Култура*, № 27, 2016.

⁴ Лавренов, Ц., *Изложба на исторически паметници и художествени старини, запазени из пловдивските семейства*, *Годишник на Народната библиотека и музей в Пловдив (1928–1929)*, Държавна печатница, С., 1931, с. 220.

⁵ Създаването на ДРУ поставя началото на Приложен отдел към него с ателиета по резба, везба и дантели и керамика, декоративно изкуство и т.н. Започва да се говори за връзката между изкуството и индустрията, за художествените занаяти и за влиянието на изящните изкуства върху приложните изкуства и занаятите. Вж: Василчина, В., *Приложните изкуства в структурите на ежедневието. Етюди от детството му*, *Проблеми на изкуството*, № 2, 2000, с. 3–11.; Василчина, В., *Български страсти в художественото образование. За дуалистичния образователен модел на ДРУ и неговите измерения в приложно-художественото обучение през първите две десетилетия на XX в.*, *Проблеми на изкуството*, № 2, 2007, с. 3–13.; Иванова, Н., *От занаятите към дизайна*, БАН 1985.

това и днес изследователите приемат, че все още липсват задълбочени проучвания за ясната „делителна линия“ между тези понятия, особено що се касае за периода на първата половина на XX век, защото в смисъла си те често се припокриват и дори се използват като синоними⁶. Повеите на сецесиона, през първите десетилетия на XX век, се свързват със създаденото от творците, които припознават „старобългарския стил“⁷ като изразител на национални и модерни търсения⁸ в приложните области.

Изложбите на декоративно-приложни изкуства тогава са по-скоро изключения в художествения живот на страната, а имената на пишещите критика за подобни изложби засягащи проблеми и процесите насочени към тези изкуства, са единици. Но, въпреки своята младежка възраст Цанко Лавренов вече има претенцията да се нареди сред тези малцина имена на художници и общественици като Димитър Даскалов, Александър Балабанов, Кръстю Миятев, Ст. Костов, Александър Божинов, В. Димов, по-късно Стоян Райнов⁹.

Ранният стил на писане, който виждаме от допуските и критиката на Лавренов през разглежданите години, безспорно е белязан с младежки ентузиазъм, понякога с характерна романтическа нотка, описателност и поетичност на места. Той излага смели идеи и тези, не се притеснява от липсата на натрупан опит, дори дава насоки и препоръки. Трябва да се отбележи неговото желание да назовава смело, понякога остро и открито проблемите на изкуството, защото вярва. Той дискутира със своите колеги и отстоява личните си позиции, като използва за трибуна местните издания. Лавренов се учи бързо със всеки следващ текст, не спира да мисли за проблемите на творчеството, за традицията у нас и на запад, да анализира и чете, да пътува и да се развива.

⁶ Василчина, В., *Цит. пр.*, с. 5-6.

⁷ Василчина, В., *Приложното изкуство – между „българския стил“, сецесиона и „родното“*, В: *Из историята на българското изобразително изкуство*, т. 3, С., 1992, с. 90-108.; Ангелов, В., *Мястото на орнамента при формирането на български стил*, *Изкуство*, № 1, 1978, с. 31-39.

⁸ *Сецесионът при декоративно-приложните изкуства у нас се разбира преди всичко като декорация на архитектура и предметни форми и в много редки случаи засяга процесите на формообразуването, което го отличава от европейските процеси.*

⁹ *Примерно изложбата керамика на Надежда Василева през 1921 година, на Стоян Райнов през 1929 и 1931 година, на София Камбурова през 30-те години на XX в. и т.н. Вж: Василчина, В., Цит. пр., с. 93-94.*

Лавренов започва да пише за декоративно-приложните изкуства през 1923 година, когато в местния вестник „Правда“¹⁰ излиза статията „Модата като приложно изкуство“¹¹. Това е едва втори от поредицата текстове на художника поместени в рубриката за култура на местния ежедневник.

В нея¹² Лавренов не пише за конкретна изложба, а избира обширна тема, което предполага по-обобщаващ подход към проблема. Затова той тръгва отдалеч и започва от изначалната потребност заложенa във всеки човек, а именно стремежът към търсене на „полезното и хубавото“ в изкуството. Това е в приоритетите на декоративно-приложните изкуства, които авторът приема за тясно свързани с развитието на естетическия вкус на обществото. Затова Лавренов още в началото заявява, че общността „ражда изкуството и приложните изкуства, които са съчетание на полезното и хубавото, съчетание на две противоположности – занаят и изкуство. Декоративното изкуство е вродено у човека – човек украсява себе си, украсява и околните предмети.“¹³ В статията някои от неговите тези не са достатъчно прецизно изведени, а изводите спорни, но тук са маркирани някои по-актуални за времето си проблеми, които са част от националната специфика при декоративно-приложните изкуства. Лавренов използва и пояснява някои основни понятия и така се включва в полемиките, които засягат същността, ролята и мястото на тези изкуства.

Приемайки сецесионното разбиране за взаимната връзка и влияние между изкуствата, Лавренов разсъждава върху нуждата от единен стил, който да обединява средата и да включи и модата в нея. След посочване на примери от историята, той пояснява: „Добре облечената жена се превръща от чисто художествена творба в изделие на приложните изкуства, и ако погледнем на нея с очите на естет ... ще трябва да я ценим и да се възхищаваме, както се възхищаваме от една изящна, изваяна

¹⁰ Важно за Цанко Лавренов се оказва познанството му с д-р Александър Пеев и неговата съпруга Елисавета, които му дават възможност да пише за вестник „Правда“ като сътрудник и така да получава възнаграждение за своите статии. Той там има своеобразна трибуна и подкрепя за своите творчески, естетически и политически възгледи. Лавренов описва подробно последвалата тяхна дружба в първата част на своята мемоарна книга. Вж: Лавренов, Ц., По стръмната пътека, С., 1967, с. 103-105.

¹¹ Лавренов, Ц., Модата като приложно изкуство. – Правда, II, № 362, 23 дек. 1923, с. 2.

¹² Лавренов, Ц., Пак там, с. 2.

¹³ Пак там.

и изписана ваза или пък от някое сръчно издялано украшение.”¹⁴ Подобни тези за издигането на модата до „изящно“ и „красиво“ приложно изкуство, са актуални и описват някои от вече съществуващите европейски процеси в модата през 20-те години на XX век, които минават през влиянията на сецесиона и авангардните течения в изкуството. Като пример можем да посочим смелите идеи на Кoko Шанел за модата през тези години създаването на изчистени, семпли и удобни грехи, които да подчертаят женствеността и красотата.

Лавренов не достига до тези дълбоки „пластове“ на анализ на модата в своята ранна статия. Но авторът избира да посочи някои социални аспекти на това изкуство, така както той ги вижда и разбира за момента. Смело ги споделя пред пловдивската общественост и дори търси известни морални страни на модата, като посочва някои от възможните нейни „клопки“. Заглавието на статията, което избира художника, за нас днес съвременните читатели, звучи доста архаично и спорно, защото отдавна не можем да говорим за нея като за приложно изкуство. Днес модата е заела своето място сред съвременните изкуства и индустрия, и е безспорен приоритет на дизайна.

В следващите години младият Лавренов повече не се връща към темата за модата и това е напълно разбираемо, защото неговите интереси се насочат в друга посока. Преминува към проблемите на приложната графика и от там го занимава темата за старобългарския орнамент, буква и шрифт, защото вероятно в своята гъвкавост той вече се е ориентирал в българската художествена среда. Като творец, той не тръгва по пътя на керамиката, но не спира да мисли за актуалните процеси съпътстващи развитието на българските приложни изкуства. В Пловдив влиянието на личността и идеите на Николай Райнов¹⁵ се отразяват на младия автор и провокират някои сходни позиции. Лавренов през първата половина на XX век, успоредно с всички свои творчески занимания, работи илюстрации, проекти за декоративни чинии и съдове, графичното оформяне на списания, календари, дипломи, албуми, пощенски картички, марки, картички, плакати и други.

¹⁴ *Пак там.*

¹⁵ *Николай Райнов има силно влияние върху пловдивските художници. Той е председател на Пловдивския дом на изкуствата и печата, прави редица изложби в Пловдив. Лавренов е активен член на дома на изкуствата и печата и не пропуска да отрази всички изложби на автора.*

Художникът между 1923 и 1926 година публикува няколко статии, в първата от които вече се опитва да очертае нуждата от съчетание в рекламния плакат и шрифт на двете тенденции - европейската и националната.¹⁶ Лавренов не става привърженик на „българския стил“, той е повлиян от критиките за прилагането на еднотипни „плетенични“ орнаменти върху художествените предмети, което води този стил до известно „изчерпване“ и „крайности“. Затова авторът пише през 1924 година в „Писма от полето“: „При разрушаването на джамията на главната улица, видяхме, че под мазилката се крие майсторски изработен орнаментен зиг. (...) Доста е направено от нашата Художествена академия в изучаването и пропагандирането на старобългарския орнамент, но все още има черкви, които са украсени със сецесионски стилизирани шаблонни орнаменти.“¹⁷

Като живописец авторът припознава своите вътрешни откровения и пластични решения, като близки до идеите на движението за „родно изкуство“. Тук е добре да припомним, че през 20-те години на XX век у нас в „декоративната форма“ се припознава образ на модерното и тя се възприема като противовес на академичния консерватизъм, но това не засяга в този смисъл приложните области на изкуството.¹⁸ При декоративно-приложните изкуства „повеите“ на тази естетика се откриват и развиват десетилетие по-късно, през 30-те години на XX век. Пример е видимата „трансформация“ и разграничение в стилистиката при керамиката на Стоян Райнов и Георги Бакърджиев. И двамата излагат постигнатото след тяхното обучение в Европа, но тръгват по друг път в произведенията си създадени по-късно, вече на българска почва.¹⁹

Лавренов през 1926 година публикува поредна статия във вестник „Юг“, в която вече показва едно добро използване в текст на факти от българската история, демонстрира повече

¹⁶ Лавренов, Ц, *Рекламният плакат и шрифт у нас и на запад*, Правда, II, № 327, 11 ноем. 1923, с. 2.

¹⁷ В „Писма от полето“, писани от неговата къща край Пловдив, той излага своите възгледи и идеи, свързани с родното в изкуството, но поднесени с помощта на тези литературни средства. Вж: Лавренов, Ц., *Писмо от полето: до приятеля ми от големия град*. Писмо първо, Правда, III, № 377, 15 ян. 1924, с. 2.

¹⁸ Вж: Маринска, Р, *20-те години в българското изобразително изкуство*. С., 1996.

¹⁹ Вж: Василчина, В, *Цит. пр.*, с. 96-106.

познания по темата и по-голяма ерудиция за писане на обзорни и информационни статии. В първата и втората част на „Българската книжнина“²⁰, която разглежда книгата „Орнамент и буква в славянските ръкописи“ от Стоян Райнов, той е направил справка и изчерпателно проучване на изследванията до момента по темата, като добавя свой коментар и лични разсъждения.

Той първоначално разказва увлекателно за старобългарските ръкописи, за тяхното откриване, оценяване и история. Докато тезите си ще развие по-късно в една следваща публикация. Втората статия, която отново е поместена в следващи два броя под заглавие „Орнамент и буква“²¹, което се дублира с наименованието на книгата на Райнов, за нас представлява повече интерес. Защото в нея художникът вече говори за опазването и съхранението на тази стара книжнина и посочва, че изучаването и е направено по-скоро от гледна точка на филологията, отколкото от гледна точка на историята на изкуството.

Лавренов в текста подчертава нуждата от по-специализирани изследвания на българските културни паметници, но погледнати вече от художествена и професионална, изкуствоведска гледна точка. Лавренов пише: „Плетениците, които се намират по старите ръкописи, са ценни художествени документи, както за нашите художници-декоратори, така и за тези които изучават историята на изкуствата.“²² През първите две десетилетия на XX век, художниците привърженици на „българския стил“ и работещи в декоративно-приложните изкуства, често черпят творчески идеи и вдъхновение от богатата плетенична украса и средновековните български орнаменти и исторически паметници.

Представяйки книгата на Райнов, авторът поставя свои акценти на моменти, които счита за важни и отбелязва: „Авторът борава и с образното изкуство и любопитни са преценките върху разликата, която съществува между славянския и

²⁰ Лавренов, Ц. За старобългарската книжнина: по случай излизането от печат на книгата „Орнамент и Буква в Славянските ръкописи на Народната библиотека в Пловдив“ от Н. Райнов, Юг, VIII, № 2151, 18 февр. 1926, с. 2; № 2152, 19 февр. 1926, с. 2.

²¹ Лавренов, Ц. Орнамент и Буква в славянските ръкописи на Народната библиотека в Пловдив: от Николай Райнов. – Юг, VIII, № 2166, 9 март 1926, с. 2.

²² Пак там.

византийския ръкописен орнамент". В статията Лавренов подчертава, колко важен за художниците е анализа на Райнов отнositно орнамента и изводът, че „византийският орнамент е триизмерен, а славянския е двуизмерен". Дори счита, че е добре да отпрати и препоръки към своите колеги.

Споделя, че за познаването на старите ръкописи и използването на примери от тях, които са „стилно" поднесени и хармонично съчетани орнаменти и букви „не е нужно да си академичен художник", с което иска да подчертае, че всеки художник се развива с усилие и без пряк учител, който да му влияе. От изследването на Райнов художниците-декоратори могат да се поучат, счита Лавренов и смело препоръчва на своите колеги: „При съчетаване на фигури и орнаменти от български стил не могат и не трябва фигурите да бъдат третирани триизмерно, а орнаментите двуизмерно, че орнамент и фигура трябва да съставляват едно цяло – една двуизмерна плоскост"²³.

Лавренов в тези статии посочва и цитира водещи имена познати в чуждата литература и у нас, но подчертава голямата и важна роля на Николай Райнов за проучването на един неразгледан до момента художествен проблем – „връзката между орнамент и буква" в старите ръкописни книги. Така Лавренов показва, че неговите текстове вече говорят за познание и дълбочина, като придобиват характер на по-сериозен научно-популярен текст, имат и по-голям обем. Неговото верую стъпва върху нуждата да се опазват, гледат с разбиране и анализ „изворите" на българската художествената култура – старата архитектура, ръкописната книга, християнското изкуство и материалната култура на България.

Препоръките и тезите, които формулира Лавренов, получават въплътеност в някои от неговите проекти. Най-явен пример е портретът на Цар Симеон Велики в медальон, създаден през 1927 година и включен като репродукция в юбилеен календар на вестник „Борба" през следващата година или в декоративната композиция „Птици" – проект вероятно от 30-те години на XX век и други. Така тези свои виждания Цанко Лавренов има възможност пластично да изведе вече като художник-оформител в Държавната печатница в София. Той прави и някои от проектите за изданията на Пловдивския мострен панаир. Дори участва в създаването на Рекламното сдружение заедно

²³ Пак там.

със Златю Бояджиев, в което работят художниците Данаил Дечев и Нягул Станчев.

В края на десетилетието, през 1929 година, Цанко Лавренов пише и представя на специален конгрес своята първа научна студия поместена в Годишник на Пловдивската библиотека и музей²⁴. Студията е останала встрани от вниманието на специалистите, но всъщност е един от най-важните от поредицата текстове, написани от художника през разглеждания период. В нея виждаме неговата творческа еволюция, сериозно отношение към изкуството и задачите, които си поставя. Желание и способност да подходи професионално към подготовката и експонирането на специфична изложба с етнографски характер, която трябва да разкрие богатствата на онова, което е запазено от пловдивския бит. Лавренов отбелязва нейния успех и значение за пловдивската общественост, а изложбата съпътства IV конгрес на Съюза на археологическите дружества в България.

В текста се посочват целите и задачите на изложбата, като не се спестяват слабостите и съпътстващите трудности. Авторът отбелязва, че „с изложбата уредниците си бяха поставили за цел да съберат, подредят и покажат на конгресистите и любознателните граждани какви ценности се намират още из пловдивските семейства, да изтъкнат изтънчения вкус на старите българи (...) да се види, че Пловдив не само в древността, но и в най-близкото минало е бил културно средище“²⁵. Виждаме, че Лавренов вече е достатъчно уверен в своите сили за да напише такъв сериозен и обширен изследователски текст. Художникът прави проучване и пише задълбочена от историческа гледна точка част. Подчертава важното място и специфика на регионалната материална култура за формирането на националната ни идентичност.

Лавренов описва какво е състоянието на музейното дело го момента в България. Той е един от първите творци и общественици, които отбелязват публично липсата на „отделен музей на приложните изкуства“, защото счита, че не е достатъчно да има само отделни „етнографски сбирки и музей в София“. Предлага да се събират по-големи колекции от различни райо-

²⁴ Лавренов, Ц., *Изложба на исторически паметници и художествени старини, запазени из пловдивските семейства...*, с. 199-265.

²⁵ *Пак там*, с. 200.

ни на страната и счита, че „ние сме силни в орнамента, в абстрактната шарка, в съчетанията на резки и багри, в украсата на църковни предмети, покъщнина, облекло и съдове“²⁶. При подреждането на изложбата Лавренов работи с Данаил Дечев и Нягул Станчев.

В текста прави впечатление сериозния брой цитати и обем на използваната литература от различни изследователи – наши и чужди, както и коректното, точно изписване на бележките по линия. Тук художникът целенасочено показва до каква степен е развивал своя научен подход и своите изследователски интереси, и донякъде качествата необходими за един историк на изкуството. Желаете пред конгреса да изяви най-доброто от себе си, както и да изглежда достатъчно запознат и убедителен в разработването на темата. Виждаме неговата начетеност и пространни интереси, както и сериозното отношение към проучването на историята, националната ни култура и да подчертае онова, което според него може да съдейства за развитието на съвременните художествени процеси за периода.

Към студията в отделна част е направено подробно описание на всеки отделен предмет според вида и неговата специфика: текстил, мебели, медникарство и златарство, църковно изкуство, керамика, документи, фотографии и ръкописни книги, както и отделно разглежда малкото картини на възрожденски художници и щампи. Лавренов доста далновидно и прецизно дава допълнителна информация за собствениците на всеки един предмет. В студията са включени множество илюстрации и скици на мотиви, форми и орнаменти от шевици, керамика, мебели и други. За всеки експонат има допълнителна уточняваща отделните детайли музейна информация (надписи, размери, години) както и подробности около историята му и подробности за спецификата при техниката на изработване. В експонираните предмети Лавренов привлича възможности за вдъхновение и създаване на „модерно национално изкуство“ и осъществява препоръките на своя професор по декоративно изкуство. Така той ги прави достояние на всички свои колеги и културната общественост на града, като пише за тях в студията.

В тази своеобразна „еклектика“ на балканските народи и култури експонирани в изложбата, художникът привлича въз-

²⁶ Пак там, с. 199-200.

можните примери за откриване на толкова търсеното от него „модерно национално изкуство“, защото „творбите на модерния художник българин са под знака на новото време, условията са различни ... следователно, образът, изразният начин ще бъде различен. (...) Родното ни изкуство трябва да бъде преплетено от синтеза на двете култури: западната и източната.“²⁷ Така Лавренов в една студия засяга проблеми в няколко насоки – изучаване и опазване на материалната ни култура и за историята на декоративно-приложните изкуства. За твореца не трябва да има „граници“ за вдъхновение или пък само една гледна точка и докосване до един културен пласт на миналото ни, а по-скоро формиране на широк подход и мироглед.

В заключение може да кажем, че Цанко Лавренов още в началото на творческия си път през 20-те години на XX век започва да пише за декоративно-приложните изкуства. Не остава само в границите на живописното творчество, където е ясно разпознаваем, но експериментира и работи в различни творчески области. Много уверено и със завиден ентусиазъм, упорство и последователност се посвещава на писането на художествена критика и изследване на историята на изкуството, на паметниците на националното ни изкуство и култура. Публикува материали за онова, което го вълнува най-много – за „модерното“ и „родното“, за качеството на изложбите и ролята и мястото на съвременните художници в художествените процеси, за първите творци в българското изкуство и редица други теми. Лавренов пише по проблемите на декоративно-приложните изкуства не само през 20-те години на XX век, но продължава да се интересува и проследява тяхното развитие и през следващите десетилетия.

²⁷ Пак там. с. 219-221.

Димитър Ив. Добревски

ОБРАЗОВАНИЕТО ПО ДИЗАЙН КАТО СПЕЦИФИКИ НА ДИЗАЙНЕРСКАТА КВАЛИФИКАЦИЯ

Днес образованието по дизайн в България е организирано съобразно европейските и световни стандарти и дори в някои отношения е по-добро:

В курса на начално образование са вмъкнати няколко урока по дизайн (индустриален дизайн, моден дизайн, рекламен дизайн и графичен дизайн) в програмата по изобразително изкуство.

В курса на средното образование има три – четири специализирани художествени училища, ориентирани към различните жанрове на дизайна и немалък брой училища с разширено изучаване на изобразително изкуство и дизайн (НГПИД „Акаг. Дечко Узунов“ - Казанлък, с промишлен дизайн, пространствен дизайн и рекламна графика; НГПИ „Св. Лука“ – София с дизайн на изгради, пространствен дизайн, силикатен дизайн и рекламна графика; ПГО „Княгиня Мария Луиза“ – София с моден дизайн; Професионална гимназия по текстил и моден дизайн – София; Професионална гимназия по текстил и моден дизайн – Варна; Професионална гимназия по текстил и моден дизайн – Враца; Професионална гимназия по текстил и моден дизайн – Габрово и пр. Публикувани са и специализирани учебници за учениците в различните училища (Генчева, В., Трендафилов А., Николова А., Промислена естетика, Райчев, Р., Комбинаторика и гр.)

В курса на висшето образование по дизайн в България има три степени (бакалавърска, магистърска и докторска), но не всички университети и висши училища са акредитирани да преподават по тях. В областта на дизайна НХА е едно от водещите училища не само защото е първото, в което е разкрита през 1963 г., преди повече от 50 години, дизайнерска специалност, но и поради голямото разнообразие на катедри и специалности (промишлен дизайн, дизайн за детската среда, рекламен дизайн, мода, силикатен дизайн, текстилен дизайн и пр.), насочени във всички области на дизайна, като студентите се готвят и по трите степени на висшето образование.

Всяка дисциплина представлява страна на човешкото по-

знание и мъдрост. Тя може да се изследва, обаче е неотделимо свързана с редица други дисциплини и не може да се откъсне от тях. Дизайнът също не прави изключение. В дизайнерската практика съществуват две концепции за основните елементи на дизайнерското образование и подготовка. Това лесно проличава от характера на училището – технически или художественно изобразителен:

В техническите университети дизайнът е тясно свързан с инженерните дисциплини, математиката, сапромата и пр. Студентите учат по два три семестъра, докато започнат да проектират и рядко в програмата са застъпени достатъчно общо-художествени дисциплини като рисуване, скулптура, живопис в необходимия обем. Понякога това може да се компенсира с личните творчески възможности или дългогодишна практика.

В художествените училища рисуването като основно изразно средство е най-широко застъпено и в не по-малък обем от изящните специалности. Често обаче липсват достатъчно технически дисциплини и въобще не се учи математика, физика и пр. (През първите години при създаването на специалността дизайн в НХА се е изучавала дескриптивна геометрия. Липсват дисциплини насочени към опознаване на социалното поведение на потребителите и маркетинга (това е дефицит в почти всички университети, където се преподава дизайн).

Вероятно е вярно, че не може да се преподава дизайн в буквалния смисъл на думата. Най-важните елементи на дизайна са: творчество, вдъхновение и гръзновение. На практика нито едно от тях не може да се преподава буквално. Ние можем само да провокираме въображението и гръзновението с провокативни задачи и проблемни ситуации. Студентите, чрез взаимодействие във вид на сътрудничество, от една страна, и съревнование, от друга, могат да се насърчават взаимно и да постигат забележително ниво на творчество и изпълнение, като е възможно да приведат в действие „верижни реакции“ почти без връзка с изучаването на фактическия материал или с формулите за решаването на задачите. Ползата, качеството и значението на дизайна се получават в основни линии от общия сбор на получените познания и придобития опит през учебните курсове. Важни са не само художествените и технически дисциплини. Социология, маркетинг, информация и комуникация, психология и педагогика. Трудно е да се изброят всички „важни“ за дизайна дисциплини. Времето не стига и много от тях са прека-

лено разнородни, но ако...студентите някога успеят да съберат всичко заедно, твърде вероятно е да се създаде творческа атмосфера в дизайнерското ателие.

Позитивен опит се натрупва и чрез по-широкото участие в различни студентски и международни конкурси, творчески работилници и участие в изложби. Необходимо е също водещите преподаватели в различните университети по дизайн да се съберат на „кръгла маса“ заедно с представители на дизайнерските съсловни организации и да уточнят поне в общи линии учебните програми, за да може да се постигне високо и качествено преподаване по дизайн. Дизайнът е стратегическа суровина, но крайно време е всички заинтересувани да разберат това и да обрнат нужното внимание.

Подготовката на самите дизайнери е цяла отделна тема. Най-често те имат най-добра подготовка за комуникация само с производителите и не познават добре нуждите на потребителите и пазара. Разчита се на това, че и те самите са потенциални потребители и знаят „на собствен гръб“ нуждите на потребителя. Това е вярно само в известна степен. Много често дизайнерът проектира продукти, които той самия не може и няма да употребява (специализирани продукти за хора с увреждания, деца, възрастни, тесни специалисти и пр.). В курса на обучение е необходимо сериозно запознаване с психологията на потребителя, въздействието на потреблението върху природата и маркетинга.

Само няколко дизайн-школи дават познания върху основите на теорията на бизнеса, без да се включва проблематиката в програмите за първите четири години на обучение по специалността в бакалавърската степен. В същото време бизнес-школите бързо усетиха важността на дизайнерското мислене и започнаха да включват тези дисциплини в своите програми.

Съществуват много паралели между обучението по дизайн и двулукия Янус. Каква е връзката? Не става дума за някаква двупличност. Янус е бил староримско божество, първоначално бог на светлината и слънцето. По-късно бог на всяко начало и всеки край; страж на всеки вход и всеки изход; покровител на пътя и пътниците. Изобразяван е с две съединени лица – едното брадато, а другото голобрадо. Едното гледало в миналото, а другото в бъдещето. Едното навън, а другото навътре.

Така можем да открием много прилики (обучението е нача-

ло и край на отделни цикли; чрез него младите студенти пристъпват в храма на дизайна; университетът е само началото на дълъг и труден път на развитие; дизайнът винаги черпи информация и аналози от миналото, но е обърнат към бъдещето и т.н.). Основният проблем, който се опитвам също да визуирам чрез това сравнение е голямото разминаване между академичния дизайн, който се преподава в университетите и „голата истина“, пред която се изправят абсолвентите след като завършат, в реалния бизнес. „Отрезвяването“ от действителността кара един немалък процент от завършилите дизайн да се насочат към реализация на трудовия пазар в съвсем различни сфери от това, което са учили. Преподавателите по дизайн често са в ролята на щраус, който е заровил главата си в пясъка и не иска да приеме това, което става пред него. Необходимо е да се установят по-тесни връзки с водещи фирми и производители, които пък трябва да разберат голямата полза от младите дизайнери и независимо от всички неудобства да съдействат за организиране на производствени практики за студентите в своите предприятия. Добра практика е и тенденцията в редица страни да се сключват предварителни договори за назначаване на селектирани студенти и обвързването им с фирмите посредством получаване на стипендии по време на обучението. Може да се помисли и за оптимизиране на учебната програма за студентите магистри, за да може да им се даде възможност да работят поне на частично работно време по време на срока на обучение. Те и сега работят, но ръководството на университетите и преподавателите са „слепи“ за факта, че студентите на практика отсъстват от лекции и упражнения и нямат възможност да компенсират пропуснатото. По-ефективно би било прилагането на гъвкава система на разпределение на лекции и упражнения, които са прекалено раздути като количество и време.

На дневен ред стои въпросът за изясняване на полагаемото се място на дизайна още повече, че в 6 страни на ЕС той е наблюдавана професия. Основанията за това са не по-малки отколкото при другите наблюдавани професии, защото на практика дизайнът формообразува 1/3 от нашето материално обкръжение и често това са продукти, предмети, уреди, съоръжения и инсталации, които могат да бъдат опасни в една или друга степен за потребителите. Тези потребители могат да бъдат възрастни, деца и хора с ментални увреждания – социални групи от

населението с особено голям риск при ползване на редица продукти, ако са проектирани без да се съобразим с редица изисквания за безопасност и функционалност. Съвсем различно е когато дизайнът е авторски и има кой да поеме професионална отговорност за качествата на проекта. Дори „Закон за дизайна“ от 1999 година третира този въпрос с презумпцията, че дизайнът е някаква форма на „изобретателство“ и според този единствен закон в тази сфера, с дизайн може да се занимава всеки без оглед на образователен ценз и способности. Вярно е, че дизайнът има винаги иновативен характер, но той е високо професионална дейност изискваща сериозна и продължителна подготовка, а в тесния си смисъл не е иновация, а по-скоро рутинна творческа работа.

Днес актуален и най-тясно обвързан с водещите социални тенденции в обществото на преосмисляне на агресивните форми на глобализация към по-щадящи и обвързани с националните традиции практики, намерили в публикациите на специалистите специфичен термин „глокализация“ (от механичния сбор на „глобално“ и „локално“), е така нареченият *softdesign* (мек дизайн). По мнението на водещи философи и социолози самото общество и обществените отношения се променят и стават по-меки или трудноопределими. На границата на двесте хилядолетия всичко става относително нестабилно или социумът от солиден се трансформира в лигуиден. Лигуидното или нестабилно и бързо променящо се общество изисква адекватен и отговарящ на тези характеристики дизайн. Мекият, не само като формообразуване дизайн, по-пълно отразява налагащата се тенденция и на ново „дизайнерско мислене“, дошло да замени съществуващите паралелно и допълващо се форми на „индустриално мислене“ и „комерсиално“ или бизнес мислене. Тук съществена роля играе науката и техническото развитие. Само от началото на новото хилядолетие до днес са създадени повече от 30 000 нови материали, които в голяма степен още очакват да бъдат приложени в нови продукти и изделия

При сблъсък с толкова неустойчиво явление като дизайн, е много сложно да се направи заключителен общ извод. В същото време именно тази неустойчивост подсказва единствения възможен сега извод: правилни, пригодни за оперативно използване резултати може да даде само непрекъснатото изследване на дизайна. Професионалният дизайн е в непрекъснато движение и обновление и както винаги най-интересното тепърва предстои.

Маня Ив. Ванцарова

ЕКЛЕКТИЧНИ ИЗОБРАЗИТЕЛНИ СРЕДСТВА И ВИЗУАЛНИ ЦИТАТИ

Проблемът за еkleктиката има своите корени в обособяването на различни стилови и естетически принципи в процеса на еволюцията на изобразителното изкуство. С развитието на цивилизацията се формират и утвърждават определени концепции на изграждане на изображения от всякакъв вид, които притежават повече или по-малко строго спазвани характерни особености, на базата на които биха могли да се разграничат една от друга. В много от случаите по-новите стилове частично повтарят предхождащите ги, но понякога въвеждат нови, различни елементи и нови отношения или възприемат напълно противоположни и отричащи старите изобразителни принципи.

Историята на изкуството свидетелства, че определени стилове са се задържали непроменени в течение на хилядолетия, като древноегипетския, векове – византийския, а с развитието на цивилизацията се наблюдават все по-динамични и смели революционни промени, които в последните десетилетия са толкова сложни и толкова много, че е трудно да бъде проследено взаимното им преплитане и причините за тяхното проявление. Много от най-съвременните форми на изобразяване и изразяване постепенно се трансформират в разнопосочни арт-практики, които често са съпроводени от текст, обясняващ идеята и концепциите на художника.

В началото на XX век кубистите започват да съчетават елементи на колаж с традиционните начини на живописване, като внасят фрагменти от реални предмети в пространството на живописната картина. Присъствието на вещи и материали от действителността, нарушаващи плоскостта на картинното пространство и осъществяващи комуникация със зрителя от съвсем друг характер, поражда и нов вид възприемане, което се колебае между илюзионистичното внушение и сетивните усещания от докосването до веществеността.

Колажът според Жак Морицо внася идеята за идентичност-

та на изображението, за неговата равнинност и за способността му да поражда илюзии, за неговата композиция и вписването му в контекста.[1]

Прибавените към изображението фрагменти понякога изграят ролята на цитат или илюстрират идеята за нещо съвсем различно в контекста на картината. В някои от случаите добавените елементи биха могли да преобладават и да доминират над основното изображение.

Според У. Спайс, „колажът не е зрителен сбор от отделни образи, а процес, отстояващ своята автономност: произвеждането трябва да изглежда автентично, без да сме в състояние да определим източниците, които го съставляват”[2]

Макс Ернст създава поредици от колажи с фрагменти от графични изображения от научната литература и чрез тях постига остроумно съчетани образи, оказващи нееднозначно въздействие върху зрителя.

Дадаизмът внася елементи на деконструктивност и поставя въпроса за мултимедийното измерение в творчеството, чрез което се обновяват средствата за представяне и обработване на информация в изкуството.

Едни от най-емблематичните картини, в които цитатите са изключително умело вписани в сложна двузначност, караща зрителя да превключва от единия в другия прочит, са на Салвадор Дали, например *Slave Market with the Disappearing Bust of Voltaire* (фиг.1) Той опусва тази способност да вижда и изразява два или повече образа в една конфигурация като „внезапна енергия на систематични асоциации, присъща на параноята” и „спонтанен метод на ирационално познание”. [3]

Развитието на колажа преминава през различни метаморфози и поражда други форми на визуално изразяване: асамбляж, фотомонтаж, комбайнпейнтингс, инсталация, инвайърнмънт. Постмодернистичното развитие на проблема за цитат в изкуството превръща творчеството в механизъм на възграждане, привнасяне, смесване. Организирането на разнородни обекти и материали, носещи свои символни способности създава условия за възприемане от различен тип: интерпретативната двусмислица води до ново отношение между форма и съдържание. По този начин в изобразителното пространство биха могли да си хармонизират или противоречат коренно различни по произход и естество обекти и среди. Възможни са формални и

структурни трансформации на изображенията. Проблемът за „картина в картината“ има и обратна страна, разпознаването на ролята и значението на вношения в картината фрагмент – цитат, препраща директно към източниците, създавайки елемент на контрапункт, противопоставяне или сливане, съчетаване, симбиоза. И в двата случая крайният резултат има ново значение и по-сложно съдържание на посланието.

Съществуват различни художествени принципи и изобразителни методи на въвеждането на цитат в изображението:

- създаване на еkleктично изображение чрез съпоставяне на повече от една естетики чрез избор на определено художествено течение, конкретен художник, само едно произведение или фрагмент от него;
- директно колажиране на репродукция или фрагмент от нея върху изобразителната повърхност;
- използване на готово изображение, което се манипулира, трансформира с цел създаване на ново отношение към него: например цветните деформации в картините на Анди Уорхол, фотообработката на изображенията при Робърт Раушенберг;
- тиражиране, фрагментиране на изображението и преподреждане, прекомпозиране на фрагментите – пример за такъв изобразителен подход може да се открие в част от картините на Дейвид Хокни, направени чрез последователно заснемане на фрагменти с Полароид и подреждането им на принципа на пъзел, както и в картините на Сергей Параджанов, представящи вариации на фрагментиране и прекомпозиране на Мона Лиза от Леонардо да Винчи;
- деформиране, разтегляне, смачкване, разчленяване на образа, който се въвежда в картинното пространство;
- изграждане на изображение чрез използване на други изобразителни средства, различни от изходния оригинал: например интерпретиране на маслена живопис чрез неживописни структурни или колажни техники. Характерни примери за интерпретиране на живописни произведения чрез графични техники са множеството цитати в графиките на Иржи Андерле (фиг.2), Паул Вундерлих и Бруно Бруни;
- изграждане на тримерен обект от изходно двумерно изображение и обраното – създаване на плоско изображение на скулптурна работа. Пример за такъв подход е скулптурната композиция по „Тайната вечеря“ на Леонардо на Марисол Ескобар;

- промяна на елементите на изображението с други с цел промяна на смисъла на посланието;
- внасяне на текст в изображението; внасяне на изображение върху текст;
- намиране на смислови, структурни, цетови, конструктивни и т.н. връзки между основната и привнесена част на картината;
- създаване на нов композиционен център, около който елементите се организират по нов начин.

В днешни дни все по-често сме свидетели на Street Art проекти, благодарение на които фрагменти или цели произведения на класическата живопис се появяват на необичайни места в прашната бетонна градска среда. Пример за подобно събитие е проектът "Outings" на френския художник и кинотворец Жулиен де Казабланка. Като резултат от инициативата му подобни изображения се появяват в редица градове по света, сред които Париж, Барселона и Портланд.

Испанските графити-художници Pichi&Avo (фиг.3) изобразяват внушителни по размер древногръцки божества върху бетонни стени, създават site-specific инсталация за белгийския North West Walls Street Art Festival.

Въздействието, което оказват този вид цитати върху зрителя, гравитира между тоталната абсурдност и усещането за уязвимост и съпричастност, но и в двата случая резултатът е дълбоко естетическо възприятие.

Естетическите проблеми при изграждане на еkleктичното произведение са свързани с осъществяването на връзки между разнотипните елементи, даващи достатъчно ясен знак за приобщаване и хомогенност на цялото. В същото време основното послание може да бъде изведено чрез противопоставяне и съзнателно изостряне на контрастни характеристики на елементите на изображението: форма, цвят, светлина, текстура, динамика и др.

Проблемът с разпознаването от зрителя на цитираното произведение е съществена част от начина, по който въздействат този вид арт-обекти. Очакванията на художника, използващ цитати в работите си са свързани от една страна с предварителната информираност на зрителя, който разпознавайки оригиналната творба въпреки контекста, в който

е изложена, въпреки намесите и манипулациите от страна на художника, би могъл да оцени както находчивостта и посланието на автора, така и собствената си информираност в областта на изкуството. * [фиг.4] От друга страна, чрез използването на цитати авторът би могъл ясно и недвусмислено да изрази почитта си към оригинала и неговия автор, или обратно – да го иронизира и дори грубо да демонстрира своето негативно отношение. В значителна степен акцентът на вниманието и на художника и на зрителя се измества от съдържанието към формата, като това се превръща в съществена характеристика на визуалните изкуства, особено след навлизането на дигиталните технически средства и интернет средата като пространство за визуално изразяване. Проекции, холограми, 3D мапинг са средства, позволяващи изграждането на колосални динамични изображения, а виртуалната реалност създава възможност и за паралелен вид възприятие. Това създава все по-разнообразни възможности за синтезиране на нови естетически качества.

Еклектиката и неформалното отношение към емблематичните художествени произведения, проявяващи се в изкуството на цитата, са явления, ярко характеризиращи постмодерното изкуство и постмодерната мисъл.

В очертаванията на съвременността, където са възможни безкрайни интерпретации на изказани в минали времена послания, една част от съвременните творци се реализират чрез достъпворяване на сътвореното от други, включвайки импровизация, която в много от случаите превръща зрителя в активен съучастник, съавтор в творческия процес.

Съвременните художествени практики притежават изключителна способност да превземат нови територии, приобщавайки нови комуникационни техники. Те гръзко разбиват бариерите между нормалното и парадоксалното, поставят творците и тяхната публика в една обща среда, в която липсва граница между изкуството и живота.

Литература:

1. Morizot, J. Pouviat Roger, Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art
2. Spies, W. Max Ernst – Loplop, Paris, Gallimard, col. "Art et artistes", 1997, p.137
3. Dali, S., The Conquest of the Irrational reprinted in The Secret Life of Salvador Dali, Julien Levy, New York, 1942, p.418

ЕКОЛОГИЧНИЯТ ДИЗАЙН И ДЕТСКАТА СРЕДА

Човешката дейност често е негативна спрямо обкръжаващата среда и тази степен на активност е стимул обществото да разбира причинно-следствените връзки между нея и екологичните катастрофи. Научно – техническият прогрес създаде една „нова природа“, която е следствие от растящите потребности на човека и процесите на тяхното задоволяване. Екологичните кризи намират отклик в научната и проектантска дейност под формата на концептуални, технологични, социологически, научни и проектантски изследвания. Дизайнът е тази художествена дейност, която открива нови форми, конструкции и технологии за организиране на жизненото пространство на човека. Като развиваща се динамична система с много функции и компоненти, неговата мисия и същност се формулират и до днес.

Екологичното направление в дизайна възниква през 70 години на XX век като естествен отговор на негативните последици от техническия прогрес. То е насочено към запазване и възстановяване на природната среда чрез максимална икономия на ресурси и материали, достигане на оптимално съотношение между разходите при производство на изделието и неговата дълговечност, разработка на нови материали и технологии, не нанасящи вреда на жизнената среда. Екологичният подход в проектирането поставя пред дизайнерите свършено нови задачи, чиито решения утвърждават нова система от ценности, защото преодоляването на кризи е възможно само при условие на изменение на ценностите, мисленето и отношението на човека към обкръжаващата среда. Дизайнът възпитава вкус и едновременно с това провокира появата на нови потребности в подрастващото поколение. Дизайнерите, чрез своите произведения влияят на естетическите предпочитания и формират култура на потребление.

Важна част от възпитанието и обучението на децата днес е съсредоточена върху така нареченото „зелено мислене“ насочено към всички аспекти на екологията. „Зеленото мислене“, е един по-различен светоглед, който се формира не само от семейство-

то и училището, а и посредством жизнената среда. Целенасочените занимания в полза на екологичното възпитание дават възможност на всяко следващо поколение да наследи една по-чиста среда и да бъде носител на промяната.

В основата на възпитанието в екологично отношение към средата стои формирането на екологично съзнание, което се стимулира чрез информация и агитация в полза на екологичния и органичен образ на живота. Продуктите на екологичния дизайн представят нагледни аргументи в полза на екологичното и икономично потребление. Проблемът екологизация на потреблението доведе до качествено изменение на задачите на дизайна, като на преден план вече стои не постигането на съвършена връзка между форма и функция, а по-скоро чрез преосмисляне на технологиите и материалите да се формират нови структури. Сnižаването на обема на потребление е възможно посредством удължаване на срока на използване на изделието, чрез достигане на оптимално съотношение между разходите за производство и срока на експлоатация на продукта. Екологизацията на производството е направление, което е свързано с технологичните процеси на производство – икономия на природни ресурси, безвредни и безотпадни технологии, вторично използване на изделията и създаване на екологичен кръговрат.

От съществено значение за екологичното движение е екологичната култура. От гледна точка на културологията, дизайнът е закономерен продукт на културното развитие на предшестващите го епохи. Екологично ориентираният дизайн се обръща към традициите на материалната и духовна култура на региона. Между задачите, които си поставя са и тези по създаването на предметна среда, съответстваща на климатичните и природни условия на определения регион, възраждане на традиционните типове формообразуване и отношение към материала. Днес екологичният дизайн утвърждава принципите на екологичната етика и организация на хармоничните отношения на човека с обкръжаващата среда.¹

Проектната област на екологичния дизайн се основава на съзидателната дейност на човека спрямо околната среда, като стъпва върху художествена и научно – философска основа. За решаване

¹ Шитикова, И.Б., *Екологическая ориентация дизайна в перспективах развития современной науки и техники* <http://ekologhealth.ru/eko-dom/3980-ekologicheskaya-orientaciya-dizayna-v-perspe>.

на екологичните проблеми е необходимо обединяване на усилията на специалистите в различни сфери на науката, производството и изкуствата. Дизайнът има особена роля и огромни възможности за обезпечаване на устойчивото развитие и като глобален феномен на нашето съвремие, той формира цялата предметно – пространствена среда, която се обитава от човека. Концепцията на екологичния дизайн се изразява в стремеж за съхраняване и оценка на всичко прекрасно, което ни дава природата. В тази връзка изискването за екологичност към средата обитавана от деца, не е само модна тенденция в създаването на оригинален дизайн, но една цяла философия в направление против изтощавање и унищожаване на природните ресурси и в поддръжка на екологична чистота и безопасност. Екологичното направление в дизайна се отличава с комплексност и интегративност. Творчеството в тази област се съпровожда от моралната и естетическата осъзнатост на автора, както и от търсенето на професионални средства за решаване на екологичните проблеми.

Добър пример в проектирането на екологично функционираща среда за децата дава скандинавският дизайн. За него е характерна специфична култура на чистите форми и естествените материали, свързана и с високо качество на изработката. Съществуват много примери за творчески реализации на детски заведения, които са високо оценени от професионалистите в областта.

Една от тях е откритата през 2014 година в Копенхаген детска градина Forfatterhuset Kindergarten (фиг.5, фиг.6, фиг.7), построена по проект на прогресивното датско архитектурно бюро COBE. Техният проект представлява пет неголеми къщи с необичайна каменна облицовка и зелени градини на покривите. На пръв поглед това е един приказен град за децата. Интериорът е решен до детайлите като добре функционираща среда, приспособена за ежедневните нужди на децата. Създадената атмосфера стимулира развитието на децата, стремежът им към опознаване на света и творческото мислене. Детската градина е разположена в историческия район на Копенхаген и пред архитектите и дизайнерите е стояла нелеката задачата постройките да се впишат хармонично в комплекса от исторически сгради и едновременно с това да изглеждат модерно.

Оригинално архитектурно решение е вертикалният рисунък на огънатата фасада, която представлява стилизация на традиционна кирпичена зидария, ротирана на 90 градуса. Районът е за-

строен с нисоки кърпичени къщи и за да хармонизират новите постройки със съседните здания, архитектите приемат за основа на проекта класическата линия с изменен ъгъл. Те създават множество повтарящи се вертикали, превърнали се в главна визуална особеност на проектираната градина. Вертикалната решетка от гървени панели не само визуално оформя фасадата, но има и няколко функционални роли като: функционална връзка между постройките, като ги обединява в един комплекс, скрива остриите ъгли и служи като ограда на игровата площадка. Вертикалните елементи се повтарят в интериора на детската градина като вътрешна стълба и обезопасяваща вертикална решетка. Културата на обитаване, която демонстрира проекта по произход отговаря на потребностите създадени от климатичните условия, дава неповторим стил и звучи модерно.

На 30 км от Копенхаген, датското архитектурно бюро Christensen реализира своя проект за енергийна самостоятелна детска градина, в съответствие с концепциите за „активен дом“. Детската градина представлява множество островърхи постройки, функционално свързани, като техният стил напомня на традиционния в района. Всяка възрастова група има своя къщичка със санитарен възел. Интериорът е минималистичен, лишен от излишна мебелировка, но с много интересна плановост на тава-на, предопределена от архитектурата. Подобно пространство стимулира въображението на децата към игрови ситуации, сюжетно-ролеви игри и т.н. Подовата настилка и функционалната мебел са създадени от естествена гървесина, която, съчетана с идеално белите стени и умело проектираната осветеност, създават усещане за уют и топлина. Съоръженията за игра на открито на детската площадка също са изградени от гърво.

Благодарение на обширното остъкляване, сградата на площ от 1300 кв.м. получава 3,5 пъти повече естествена светлина, която е необходима по датските предписания. През лятото прозорците служат за естествена вентилация. Благодарение на сензорите и вградените слънчеви батерии, те автоматично се отварят или затварят. Когато естествена вентилация не е достатъчна, автоматично се включва механичната инсталация. През зимата през затворените прозорци проникват слънчевите лъчи и загряват стените и пода, които с помощта на своето термично покритие обезпечават половината от необходимата топлинна енергия. Останалата енергия се осигурява от слънчеви колектори, а топлата вода за отопление и консумация се извлича

чрез геотермална термопомпа от подземни хоризонтални колектори. Излишъкът от топлинна енергия се използва за съдомиялните машини или се съхранява в подземно топлинно складиране.

На южните склонове на покрива са разположени слънчеви колектори с площ 50 кв. м. и слънчеви панели с площ 250 кв. м., които генерират повече енергия от необходимата за поддържане на детската градина. Излишъците се продават на общинската мрежа, което ще позволи за 40 години да бъдат компенсирани напълно всички разходи за енергия по време на строителството и свързаните с тях емисии. Свободните покривни зони са озеленени, за да създадат топлоизолация и климатичен контрол върху изпаряване на дъждовната вода, като ефектът е охлаждащ.²

Интересен е подходът на италианското архитектурно бюро МСА - Mario Cucinella Architects за изграждане на среда за деца, наподобяваща структури от природата. Целта е максимално преобразуване на скучната кубична форма на съществуващите пространства на детските заведения в нестандартна среда. Дизайнерите реализират своя проект за екологична детска градина в град Гуастала, където през 2012 година в резултат на земетресение са били разрушени две детски градини. Основата на сеизмичната сграда е изработена от стоманобетон, а носещата конструкция - интериор и екстериор - от дървесина, получена от възобновяеми гори.

Интериорът е изграден от натурална дървесина и естествена цветност създава благоприятна обстановка и комфорт. Своеобразни дървени ребра изграждат сградата, като между тях са поставени стъклени панели. Проектът е оригинален със своето прозрачно пространство, в което децата се образуват и възпитават. Остъкляването между секциите на двете фасади и на покрива позволява слънчевата светлина да проникне в стаите, сякаш между клоните на дървета. Закръглените форми на интериора, проектираните ниши и отвори създават една интересна и провокираща детското въображение среда за игра. Авторите на детската градина твърдят, че архитектурата проектирана за деца може да бъде и познавателна.

На покрива на сградата са поставени слънчеви панели за производство на електроенергия. Климатичната система използва термопомпа и вентилационна система с възстановяване на енер-

² Самый экологичный детский сад в Дании <https://hvoya.wordpress.com/2017/06/23/solhuset/>

гията. Събраните дъждовни води се използват за измиване на тоалетните чинии и за напояване на растенията.

Ландшафтният дизайн е също толкова оригинален, колкото и самата сграда. Теренът е разделен на тематични градини с различно предназначение за развитие на детските сетива като „Градината на пеперудите“ за стимулиране на зрението, „Градината на звуковете“ за развитие на слуха, „Градината на ароматите“ – за обонянието, „Градината на вкусовете“ и „Градината на осезанието“.

Детската градина се простира на площ от 1400 кв. м. и се посещава от 120 деца от 0 до 3 години. Те се възпитават в екологично мислене чрез средата, чрез игровите съоръжения и играчки, които са създадени също от естествени материали.³

Лабораторията по експериментална архитектура при Националния университет на науките и технологиите в Сеул, Южна Корея, реализира нестандартен проект за екологична детска градина, в която е създадена творческа среда за учебна дейност и игри. Детската градина „Цвете“ е построена на висок терен в нов жилищен квартал, където зоната за строителство е ограничена. Така архитектите и дизайнерите създават един вид малък небостъргач за деца. На двата подземни етажа са разположени паркинг и административни офиси, на четири етажа са разположени стаите за групите, а на покрива има слънчеви батерии за производство на електроенергия и резервоар за събиране на дъждовна вода. Събраната вода се използва за напояване на саксиите с цветя, които украсяват фасадата на сградата.

Интериорът на сградата олицетворява детските мечти за дълги пързалки, вместо скучни стъпала, уединени пещери, уютни ъгли, колоритни коридори и стаите за групи. Дори прозорците на детската градина са толкова индивидуални, че децата могат да разпознават класа си отдалеч. Уникалният проект на ОА LAB успешно демонстрира, че дизайнът трябва да бъде еднакво добър както за околната среда, така и за децата.⁴

В приложените примери правят впечатление предпочитанията на екологичният дизайн към използването на дървесина в създаването на ефективна детска среда и това не е случайно. Дървесина

³ *Деревянный детский сад в Италии*. <https://hvoya.wordpress.com/2017/12/19/guastalla/>

⁴ *Экологичный детский сад в Южной Корее* <https://hvoya.wordpress.com/2016/06/29/oa-lab/>

ната е възобновим и многофункционален суров материал, който се използва в строителството, за обзавеждане, за опаковки и т.н. В края на своя първи живот дървесината и нейните продукти могат да бъдат повторно използвани, рециклирани и да бъдат неутрален източник на енергия. Отпадните технологии създават продукти с ниска себестойност, но с висока степен на дълготрайно използване.

Създаването на комфортна и здравословна среда е важна задача на обществото. Екологичната безопасност в съвремените архитектура и дизайн понякога са скъпо удоволствие. Едновременно с това, много страни създадоха държавни програми за използване на алтернативни източници на енергия, което ни кара да прогнозираме, че екологичният дизайн и архитектура в близкото бъдеще няма да са само въпрос на престиж, а задължителен стандарт отнасящ се и за детските градини и училища. В близкото бъдеще ще бъде невъзможно да бъде построена сграда без естествена вентилация, без сензори – контролери на консумацията на електроенергия, без икономия на вода, по пътя на събиране на дъждовна вода и система за пречистване на отпадните води. Децата са нашето бъдеще и няма нищо по-важно от тяхното здраве, което пряко зависи от средата, в която живеят.

Литература:

1. Панкина, М., Захарова, С. (2017). Екологически дизайн. Москва: Юрайт.
2. Папанек, В. (2008). Дизайн для реального мира. Москва: Дмитрий Аронов.
3. Уваров, А. (2015). Екологический дизайн. История, теория и методология экологического проектирование. Москва. Совпадение.
4. Шитикова И.Б., Екологическая ориентация дизайна в перспективах развития современной науки и техники <http://ekologhealth.ru/ekodom/3980-ekologicheskaya-orientaciya-dizayna-v-perspe>
5. Деревянный gemский cag в Италии. <https://hvoya.wordpress.com/2017/12/19/guastalla/>
6. Екологичный gemский cag в Южной Кореи. <https://hvoya.wordpress.com/2016/06/29/oa-lab/>
7. Самый экологичный gemский cag в Дании <https://hvoya.wordpress.com/2017/06/23/solhuset/>
8. <http://www.mcarchitects.it/>

Агелина Попнеделева

ТЕКСТИЛНО ИЗКУСТВО НА 57-ТО БИЕНАЛЕ ВЪВ ВЕНЕЦИЯ

57 биенале във Венеция се открива през май 2017 година със заглавието „Viva Arte Viva“ („Да живее животът изкуство“). Кристиан Масел, която от 2000 година е и главна кураторка. В центъра Помпиду, Париж, курира биеналето. За кураторската изложба са поканени 120 артисти и 103 от тях излагат за първи път на Венецианско биенале. Този факт сам по себе си предполага различен поглед върху процесите в съвременното изкуство. „Viva Arte Viva“ е биенале създадено с артистите, от артистите и за артистите, за формите, които предлагат, за въпросите, които задават, за практиките, които развиват и житейските пътища, които избират“- това е заявено от кураторката на биеналето. То се състои от 9 павилиона, които са озаглавени: „Павилион на артистите и книгите“, „Павилион на радостите и страховете“, които се намират в централния павилион в Жардини, последвани от „Павилион на общото пространство“, „Павилион на земята“, „Павилион на традициите“, „Павилион на шаманите“, „Павилион на Дионис“, „Павилион на цветовете“ и „Павилион на времето и безкрайността“, намиращи се в Арсенал. Идеята на Масел е павилионите да следват като глави на книга, като 9 епизода, които да разказват за сложните подходи и огромното разнообразие от практики, които използват артистите. Масел казва, че се интересува повече от изследването на диалектиката между ангажирано изкуство и изкуство за изкуството, без да взема крайна позиция. Участват художници от всички поколения- от 25-годишни до 97-годишни. Една от деветте „глави“ в изложбата разглежда въпроса за традициите. Това е провокативно, тъй като традицията се смята за враг на модерността (от друга страна всъщност вече модерността се е превърнала в традиция). За пръв път на този форум наблюдаваме толкова голямо присъствие на инсталации и обекти от текстилни материали и техники. Текстилът се свързва с традицията, но на биеналето участват текстилни произведения, които обединяват пластическа посока и концептуална идея. Наградата „Златен лъв“ за най-добър художник е присъдена на

Франц Ерхард Валтер. Негови работи са в „Павилиона на общото пространство“. Той показва три произведения от поредицата „Конструкции за стени“, създадена между 1983 и 1986 година, и селекция от „Ходещи пиедестали“ от 1975 година. Валтер е учил в Дюселдорф, в класа на Йозеф Бойс.

В „Павилиона на общото пространство“ участват произведения на художници, които се интересуват от възможността за изграждане на общност, на общ свят, който да се противопостави на индивидуализма. Индивидуализмът може да се разглежда като демонстрация на егото, което предполага много екстремни прояви. През 80-те години на XX век Джеф Перон дефинира декоративното изкуство като „концепт за творчество, който не разделя, а интегрира, който не прави егото тема, а вместо това привежда в хармония“. „...Например, невъзможно е да се съгласува с каквато и да е форма на насилие или агресия, които са екстремна манифестация на егоцентричните желания.“¹

Такава е и позицията на Кристин Масел и избраните от нея художници за изложбата на 57-то биенале във Венеция се съпротивляват на несправедливостите в света не чрез насилие, а чрез създаване на светове, чрез обединение. Текстилните произведения на Валтер могат да се определят като форма между рисуване, скулптура и живопис. Изглеждат минималистични, но са сложно текстилно изкуство, тъй като могат да бъдат сънати, преоформени и обитавани от човек. Франц Ерхард Валтер се движи бавно, с гръб към създадените от него стени и показва, че те могат да се променят след като са обитавани от човек. Това може да бъде наречено и пърформанс, но по-скоро е интерактивна инсталация. Интересното за неговите произведения е, че когато зрителите влязат в творбите и станат част от тях, те вече не могат да ги виждат. В същото време, когато ги активират, те откриват нови начини да използват творбите и в крайна сметка допринасят за произведенията. След като лицето, което активира произведенията и им дава форма ги остава, те изглеждат почти мъртви или непълни.

С активирането от страна на зрителя на тези скулптури, картини или текстилни джобове, Валтер също така подтиква посетителите да намерят отговор на основния въпрос, поставен от тази част на изложбата в Арсенал - как да изградим нещо общо в един разделен свят. Журито го награждава със Златен

¹ Jeff Perrone, "The decorative impulse", Artforum, November 1979, 80-81.

лъв за най-добър художник на 57-то международно художествено изложение със следната мотивация: „За неговата работа, която обединява форми, цвят, тъкани, скулптура, изпълнение и продължава да активира зрителя. Заради радикалния и сложен характер на произведението му, което оказва влияние върху нашето време и предлага начин на живот в преход.

В централния павилион на Жардини се намират „Павилиона на художниците и книгите“ и „Павилиона на радостите и страховете“. На фасадата е работата на Сам Гулиам „Yves Klein Blue“, 2016. Във Венеция, Сам Гулиам показва „Yves Klein Blue“ – плат, който виси на предната част на фасадата на сградата на централния павилион в Жардини. Художникът споделя, че искал „Yves Klein Blue“ да прилича на първата му работа, показана на открито през 1975 година, за да може да се движи от вятъра и формите, които се образуват при тези движения, да се влияят от слънчевата светлина. Така той поддържа приемственост с Ив Клайн като същевременно добавя свое виждане. Художникът, който за пръв път участва на Венецианско биенале през 1972 година казва, че светът не се е подобрил в политически план оттогава, дори напредът проблемите се задълбочават. „Въпреки че работата ми не е открито политическа, аз вярвам, че изкуството има способността да влияе на политиката и да ни напомня за този потенциал чрез своето присъствие.“², споделя в текст на Артфорум.

Отново там, в „Павилиона на художниците и книгите“, Йелена Воробъова и Виктор Воробъов от Казахстан показват своята инсталация от 1996 година „Художникът спи“. Тази инсталация изглежда като декор, което е една от тенденциите, показани тук на 57-то биенале. Не може да се каже, че това е текстилна инсталация, но текстилът участва осезателно, освен чрез утилитарната страна (необходимите за спане завивки и постелки) и с реди мейд ковъроче, окачено на стената, вероятно не случайно. От една страна инсталацията е свързана с локалните традиции и с постсъветската култура, както и с тенденциите, които наблягат на творческия акт не само като „правене“. Изображението на елени (на ковърочето) може да се разглежда и символично, те се свързват с прераждането и безсмъртието. И по този начин се коментира и новото, което навлиза в изкуството.

В „Павилиона на радостите и страховете“ се намира инсталация на Сенга Нензюги, една от представителките на радикал-

² Артфорум, 11 юли 2017

но феминистко изкуство от 70-те години. Сенга Ненгюди използва в своите инсталации евтин ежедневен материал – найлонови чорапи. Ненгюди започва работа по серия абстрактни скулптури, направени с найлонови чорапи през 1974 година, включващи опънати и вързани с възел чорапи, както и пълни с пясък, които ги притегля и закрепя на пода. Формите и силуетите, създадени от чорапите, припомнят еластичността на женското тяло и трансформациите, през които тялото преминава. Ненгюди е бременна, когато започва да прави тези скулптури. Чорапите са практични и гъвкави, а самата художничка ги носи, преди да ги използва отново за скулптурите си. Подути или увиснали, чорапите напомнят на части на тялото: бедра, гърди, тестиси.

Ненгюди кани посетители или други сътрудници, да активират скулптурите, като взаимодействат с тях, сякаш са тела. Отново интерактивността и перформансът са част от прозвезденията.

Катрин Нунес и Исай Родригес, Между реговете 2.0 Двамата най-млади художници Катрин Нунес (1992) и Исай Родригес (1991) от Филипините с помощта на вълнени конци създават инсталация, състояща се от бюро и набор от книги, изработени изцяло от плат чрез брогерия и плетене на една кука. Артистите канят аудиторията да взаимодейства с плетените обекти. Темата за труда и образованието, връзката на плетенето с домашната работа, изговият момент, както и темите на занятите и технологиите демонстрират, че ролята на художника все още е валидна и важна в нашето общество, тъй като тя служи като инструмент за дешифриране на реалността.

Текстилът присъства и в много от работите показани в националните павилиони. Гигантската инсталация „Безумие“ на Филида Барлоу за британския павилион, предизвиква публиката с разбирането си за скулптура. Филида Барлоу е пра, пра-внучка на Чарлз Дарвин. Интересно е също, че бащата на художничката е психоаналитик. Може би затова, инсталацията ни внушава, че навлизаме в неизследвано пространство, плашещо, но в същото време и някак приказно. Пространство, което може да свържем с несъзнаваното. Вероятно и заглавието „Безумие“ трябва да ни насочи към предсъзнателен период. Скулптурите на Барлоу изпълват целия павилион, достигат до покрива и дори излизат навън. В централната галерия се преминава през лабиринт от колони. Те са с гигантски размери, направени от различни материали, тромави, несиметрични, първични. Сякаш се появяват от

праисторическо време, сякаш са образи от несъзнаваното. Барлоу съчетава сивите колони от бетон и мрежи с ярките цветове (цикламено, червено, оранж) на направените от текстил колони. Така тя демонстрира, че няма ограничения, но има различни възможности при работата с евтини, ежедневни материали (дърво, бетон, тъкани).

Израелският павилион е оставен на инвазията на мухъла, който „декорира“ стените му, като метафора на проблемите, които имат в страната. Вторият етаж е превзет от „облак“, направен от акрилни влакна, графит и стиропор върху метална конструкция. „Ел, Ал“ е заглавието на тази скулптура, което на иврит означава „нагоре“, а също така е име на националната авиолиния на Израел. Скулптурата на Гал Вайнщайн пресъздава бързо отминаващо физическо събитие – огън и дим след излитане на ракета. Така двата етажа на павилиона изглеждат като сцена, в която се е разиграло фатално унищожително събитие. Останал е мухъл и дим. В случая само мухалът е автентичен, а димът е наподобен с текстилните влакна. Такава сценографска тенденция може да се види в доста от павилионите, а именно създаване на разказ, на сцена, която да внушава идеята, чрез ситуация и чрез материали, наподобяващи обектите.

Инсталацията на Такахиро Ивасаки „Обърната с главата надолу – това е гора“, 2017 година, е направена от ежедневни предмети и има за цел да покаже значението на гледната точка. В центъра на павилиона е ситуиран „модел на размисъл“ ново произведение, което е свързано със светилище в крайбрежен район на Япония като „улавя“ кратък и неподвижен разрушителен момент във времето и пространство. Инсталацията е свързана с японската история и интервенциите, които имат силно и продължително въздействие, като например бомбата над Хирошима.

В Арсенал, в „Павилиона на общото“, са инсталацията на Ли Мингуей „Проект кърпене“ 2009 - 2017 година (фиг.8), както и цялостно представяне на Мария Лай с множество обекти. Проектът за ремонт (2009-2013 година) е интерактивна концептуална инсталация, в която Lee Mingwei от Тайван използва нишка, цвят, шиене, за да визуализира отношенията между себе си и другите. Инсталацията се състои от маса, два стола и стена с макари с цветни конци. Проектът кърпене се състои в това, че всеки може да донесе свои грехи за поправка, да избере цвета на конеца, и да гледа докато поправят грехата му. Закърпвани-

те грехи остават върху масата, собствениците им могат да ги преберат в последния ден на изложбата. Художникът разговаря с хората, които са донесли грехи за кърпене и това е съществена част от работата, от нейния смисъл да създаде общност, комуникация между хората. Визуално това се демонстрира чрез множеството цветни нишки, които се свързват с индугуалните грехи или текстилни продукти. Нишките, които изграждат свят на общност. И за това се подчертава идеята, че поправената греха е по-добра, отколкото е била преди, тя е подарък, резултат е от общуване. В този павилион са разположени и текстилните обекти на Мария Лай. Бродирани страници от книги като ког, в които текстът като колективна памет е представен абстрактно, като оплитане на нишки, без букви. Бродирани карти на света, които пак чрез нишките, с които са изобразени паралели и меридиани, показват свързаност, общност.

Интерактивната инсталация „Бог във времето“, 1968-2017 година на Дейвид Медала се състои от памучни тъкани, игли и панели е проект, който изисква зрителите да участват в създаването му, като зашиват отделни части. В „Павилиона на земята“ Петрит Халилай показва перформативната си скулптурна инсталация „Разбираш ли, че има дъга дори ако е нощ!“ За това биенале художникът заедно с майка си създават скулптури на молци, които се катерят по стените, направени от традиционни платове и материали като килими и дюшеци. Тези текстилни скулптури, напомнящи метаморфоза на насекомо, отправят към Кафка от една страна, а от друга страна, поради използването на традиционните материали, ни свързват с идентичността и националността. Гигантските насекоми на Халилай са спомен от детството му, когато гонят молци около електрическите крушки. В същото време могат да бъдат разглеждани и като метафора на психически състояния. Журито дава на Халилай специална награда „за въображаеми интервенции в архитектурата на Арсенал и централния павилион, които създават отношения между историята на Косово и детските спомени. „В „Павилиона на традициите“ се намират госта произведения, които представляват интерес във връзка с противопоставянето на традицията с модерността.

Носталгия по миналото и съмнения в каузата на модерността са едни от причините за прояви на консерватизъм и фундаментализъм. Художниците също реагират на тези явления като

се обръщат към традиционните представи, символи и обичаи (локални и универсални), които интерпретират в произведенията си, в повечето случаи като диалог между различните религиозни и морални ценности на традицията и съвременността.

Работата на младия артист от Мароко Акраф Тулуб се състои от рисунки и голямоформатни асамблажи от текстил.

Рисунките изобразяват времето чрез повторение на фигури като мотиви.

Още от неолита времето е визуализирано чрез орнаменталната структура на повторението. Структурата на повторението концептуално означава, че хората са осъзнали ритъма на времето, смяната на ден и нощ, на раждане и смърт.

Авторът свързва традиционната структура на повторението с преплитане на мотивите (човешки фигури), така че се получава не последователност, каквато е характерна за времето, а преплитане на отделните моменти, на минало и бъдеще в едно общо настояще. Отделните фигури не се загубват, а се получава идея за свързване между тях по много различни пътища. Инсталацията „Добри намерения“ на Ирина Корина, създадена за конкретно място в Арсенал, описва промените в съвременна Русия. Работата е направена в Москва, транспортирана до Венеция на няколко части и инсталирана на място. Представява двуетажна сграда, заобиколена от тухлени колони, подобни на Кремъл, и съдържа символиката на новата руска военна идеология. Култът към загиналите във Втората световна война войници, към руските победи и заслугите на Русия винаги е съществувал, но се забелязва, че в последните години расте. Това е изразено от художничката чрез огромни кичозни венци от фалшиви цветя, окачени върху тапет с изображения на ограни животински кожи. Венците от цветя светят с неонова светлина и приличат на военни медали.

Инсталацията на Франсис Утриххард се състои от седем нови фигури. Новозеландката Франсис Утриххард съчетава скулптури на жреци, облечени с традиционни костюми, с „голи“ герои в странни цветове и пози. Те обединяват древни и съвременни, исторически и актуални образи. Работата ѝ винаги е била пълна с алюзии от други времена, места и култури. Странните фигуративни скулптури на Франсис Утриххард са направени от текстилни материали. Проектът на Леонор Антюнес е специално създаден за Арсенал. За мащабната инсталация Лео-

нор Антониес използва форми и материали, с които работи, като ги разширява чрез добавяне на необикновени осветителни тела от стъкло Мурано. За биеналето Мишел Чиакиофера се концентрира върху устойчивото предание на митовите за жените вещици в Сардиния. Създава истинска инсталация за митологични създания, състояща се от различни традиционни обекти, между които бродирани обекти и две големи тъкани с естествени багрила.

Паметта, по-точно забравата, интересува авторката Синтия Гутиерес от Мексико. Инсталацията „Песен за слизането“ се състои от текстил и камък. За разлика от скулптурите на официалните паметници, тъканите знамена не стоят гордо на своите пиедестали. Чрез тези знамена, които са поставени твърде ниско (ситуационен ког) и не могат да се веят от вятъра, художничката поставя въпроса за изчезването на националните традиции вследствие на завоевателните цивилизации. Тереза Ланчета започва дългосрочен изследователски проект-сравнителен анализ на повтарящи се мотиви в тъканите от XX-ти век сред традиционните занаятчийски и авангардни художници. Художничката отхвърля разграниченията между декоративното и изящното изкуство.

Изследвания за връзката на орнамента и модерното изкуство прави Хуакин Торес-Гарсия в своя труд от 1920 г. „Универсален конструктивизъм“. Сесар Патернасто в „Abstraction: The Amerindian Paradigm“ разглежда и изследва абстрактни форми, възникнали от практиките текстил и керамика. Мотивите в тъканите текстил на индианците с геометричния си характер и ярки цветове, характеризирани като декоративни, са изведени като текстилна парадигма на абстрактното изкуство, като решетка, която предхожда с хилядолетия модерната минималистична решетка. Между 1920-1940 година. Паул Клее, Хуакин Торес-Гарсия, Йозеф и Ани Албертс, Барнет Нюман и Адолф Готлиб изследват древното американско изкуство. По-късно Луиз Невелсон, Сесар Патернасто, Линор Тоуни и други осмислят погледа си към художественото наследство.

На 57-то Международно изложение за изкуство във Венеция, Ланчета показва в павилиона на традициите в Арсенал серия от тъкани („Сбогом на ромба“, „Бяла роза“ I-II и III и „Ресни“, както и оригинален марокански килим, представляващ изходната точка за инсталацията от текстилни изследвания. Ромбоидните фигури, повтарящ се мотив в текстилното изкуство, са с повече

вариации в нейните произведения, с добавени празни пространства, изкривени мотиви, съпоставени хоризонтални и вертикални фигури с форма на ромб или превърнати в ивици. Работата на бразилския артист Ернесто Нето „Сакрално място“ е в „Павилиона на шаманите“. Изработена е от мека, цветна мрежа. Кристин Масел казва, че живеем във време, в което „нуждата от грижи и духовност е по-голяма от всякога“ и кани художниците, които ни свързват с мъдростта и духовните практики на различните народи. В текста до работата на Нето се обяснява, че той е вдъхновен от „Купиксава – място на социални, политически срещи и духовни церемонии за индианците Хуни Куин“. На откриването на биеналето се извършват религиозни ритуали от церемониално облечени амазонски индианци. Посетителите са поканени да свалят обувките си, да влязат в свещената палатка и да приемат ролята на етнолог-наблюдател на участниците.

Индийката Рина Банерджи представя четири нови скулптури, съчетание от твърд и мек материал (нишки, обвивка от череша, стъклени бутилки, тъкани, огледала, медни тръби, зърна, иглички, пера, паунови косми, стъкларски артикули, перли, стъклени мъниста, тикви и др.), които са закрепени към стената чрез видима арматура. Композициите са гротескни, чудовищни и в същото време декоративни. Работите ѝ са загадъчни и питателни, свързани сякаш с пътувания, спомени и множество влияния, чрез които се открива идентичност. Тя заявява: „Свободата е най-скъпата стока; природата най-опасната красота. Работата ми разглежда и двете. Изкуството ми изобразява деликатен свят, който също е агресивен, заплетен, манипулиран, крехък и много, много наситен.“

Германско-швейцарската художничка Хайди Бухер използва ежедневните предмети като основен материал и ги преобразува, за да интерпретира чрез тях връзката между тялото и архитектурата, идентичността и обикновените продукти и предмети. Сред най-известните ѝ творби са композиции на женско облекло и следи от сгради върху плат. Произведенията ѝ, изложени в „Павилиона на Дионис“ в Арсенал, са направени между 1973 и 1977 година. По това време тя избира женското бельо като изходна точка и основен материал, поради интимната връзка с човешкото тяло. Художничката прави серия от повърхности, създадени чрез потапяне в емулсия от естествен бял каучук, която се втвърдява след сушенето на дърехата, така че произведенията са и остатъци от минали животи, запазили буквално

в своите гънки формите и силуетите на хората, които са ги носили. Поетичната, но същевременно и феминистична посока за женското тяло на 57-то биенале е представена от ливанската артистка Хюгейт Каланд. Силата на женствеността художничката представя както чрез серия от еротични рисунки в „Павилиона на Дионис“, така и чрез серията кафтани „Огледало“, „Тет а тет“ и „Нежност“ върху дървени манекени. Върху кафтаните чрез бродерия на две лица, целувки и прегръщащи ръце, деликатно е изложена на показ женската сексуалност. Тези произведения не се разглеждат като мода, но несъмнено имат влияние и върху нея.

На входа на „Павилиона на цветовете“ в Арсенал е показана работата на Абдулай Конатé от 2015 година. Конатé е художник от Западна Африка, известен със своите монументални фигураативни и абстрактни текстилни композиции от многопластови ръчно избродирани панделки, техника, която е вдъхновена от колоритните шапки на музикантите Senofo. Работи с оцветен и изтъкан памук, който е свързан с историческата традиция на родината му Мали. Повечето му творби разказват истории включително за бежанци и миграция, за религиозни и етнически сблъсъци. Цветът индиго, който е символ на Мали и предмет на търговия по колониално време, е основата на това произведение. Това произведение е дневник на пътуването на художника в Амазония, съчетаващ абстрактни и фигураативни елементи (включени са бразилски символи като папагали, футболна топка и други), но също така има и политическа стойност, тъй като свързва отново два постколониални контекста и така прави връзката с властта, която влияе върху културата.

Нанси Шейвър, „Стандартизация, вариация и идиосинкретика“ (2017) в „Павилион на цветовете“ на Арсенал. Повече от 40 години Нанси Шейвър свързва формално и концептуално. Повлияна е както от Марсел Дюшан (използва реди мејд), така и от поп арт и Матис. Работите ѝ предлагат удоволствие от декоративните, орнаментални посоки и същевременно показват нейната твърда позиция и борба за премахване на йерархиите в изкуството. Нанси Шейвър използва забравени утилитарни обекти и изоставени вещи. Някои боядисва, други покрива с шарени текстилни материали, които подготвя в различни цветови комбинации като минималистичната мрежа. Преобразува масово произвежданите материали от текстилния дизайн в абстрактни композиции. Шейвър насочва вниманието ни към

разточителството на консуматорското общество, което изхвърля толкова много от произведените продукти, като от друга страна те се превръщат в своеобразен паметник на времето.

Скулптурите на Джудит Скот в „Павилион на цветовете“, са съставени от различни слоеве. Скот е свързана с движението на Fiber Art, но не тъче, шие или бродира. Тя обвинява обекта си като получава сложни пашкули, които приличат на своеобразни съвременни тотеми. Сякаш скрива предметите в пашкулите си, създавайки доста необичайни и интригуващи триизмерни скулптури и радикално преобразува елемента, който е скрит и мумифициран под слоеве от влакна и тъкани. Тя е родена със синдром на Даун, освен това е няма и съществуват интерпретации, че нейните скулптури са кодове, чрез които тя се опитва да общува чрез свой собствен език от прежди и цветове. Сложните и многопластови скулптури се разположени навсякъде в пространството, някои висят, някои са произведени по двойки сякаш образуват символни думи и изречения. На биеналето са представени 20 нейни творби с ярки и топли цветове, от различни периоди. Зрителите могат да се разхождат между скулптурите, разположени на постаменти.

И накрая Шийла Хикс, която доминира на сцената с гигантска инсталация с ярки цветове, приканваща посетителите да докосват тъканите. Работата на Хикс е смес от дизайн, архитектура, изкуство и възможност за спонтанни перформанси (катерене по обемните гранки) способни да задействат „ нашето вътрешно дете“ по думите на авторката.

Инсталациите на биеналето, които са направени с текстилни материали и текстилни техники разкриват възможностите на медията. От традиционно утилитарно използване, през символично, сценографско, терапевтично, феминистко, антииерархично и перформативно, текстилът се оказва материал, чрез който могат да бъдат изразени връзки между минало, настояще и дори бъдеще; който е непосредствено свързан с живота и телата на хората и така има способността да ги характеризира интимно; който е способен да създава характерни, типични пространства и в крайна сметка не само не отстъпва на другите материали и техники, а в някои случаи е особено подходящ.

Литература:

1. Jeff Perrone, "The decorative impulse", Artforum, November 1979, 80-81.
2. Артфорум, 11 юли 2017.

Вержиния Маркарова

МЕКА СКУЛПТУРА И ПРОСТРАНСТВО ОТ 1960 Г. ДО ДНЕС (КРАТЪК ПРЕГЛЕД)

В настоящия доклад ще се опитам да направя кратък преглед на развитието на абстрактността и диапазона на нишковото изкуство, и в частност на меката скулптура и пространствени инсталации, от средата на XX век до днес. 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. Ранните пионери, като Магдалена Абаканович, Шийла Хикс и Ленор Тауней повеждат революционно предефиниране на нишковото изкуство и меката скулптура на 1960-те и 1970-те години на XX век, показвайки радикални абстрактни форми. Всичко това е в тясна връзка и се дължи основно на създаването на форум, като Лозанското биенале на текстила в началото на 1960-те години на миналия век.

Повлияни от идеите на постмодернизма, творбите на авторите работещи в тази сфера, са продукт на експерименти с материали и техники, същевременно с това конфронтиращи се с важни културни въпроси. Текстилните художници още от 60-те години на XX век са се стремили да изведат текстила, вече като част от визуалните изкуства. Още преди няколко десетилетия лесно трансформиращия се текстилен материал е бил открит от живописци и скулптури първо в Баухаус, използван е от автори като Ман Рей (L'Enigmed'IsidoreDucasse – 1920г.),¹ а по-късно и от автори като Клаус Олденбург² (благодарение на когото се появява и понятието „текстилни/меки скулптури“³). Присъства и в творбите на автори като Бари Фланазан, Кристо и Йозеф Бойс /използващ филц в скулптурите си/. (Други известни имена

¹ <http://www.tate.org.uk/art/artworks/man-ray-lenigme-disidore-ducasse-t07957>

² https://en.wikipedia.org/wiki/Claes_Oldenburger
<http://www.theartstory.org/artist-oldenburger-claes.htm>
<https://whitney.org/Exhibitions/Oldenburger>

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_sculpture

работещи в областта на „Меката скулптура“ са Yayoi Kusama, Magdalena Abakanowicz, Louise Bourgeois, Eva Hesse, Mark Jenkins, Annette Messager, Robert Morris⁴ и много други).

На 16 юни 1962 г. се осъществява откриването на Интернационалното текстилно биенале в Окръжния музей за изящни изкуства (Musée Cantonal des Beaux Arts) в Лозана, председателствувано от Жан Люрса⁵, символична фигура в обновяването на френския стенен килим, който той успял да „изкорени от неговото положение на тъкана картина“ и извади от „летаргията, в която той е затънал“⁶.

На първото биенале присъстват много европейски и американски министри и посланици, чието присъствие подчертава значимостта и вниманието, с което това събитие е било незабавно удостоено в международен мащаб. Успешните биеналета са щели да направят Лозана столица на текстилното изкуство. Биеналето също подчертава признаването на ролята изпълнявана от текстила в контекста на съвременното артистично творчество: „Стенният килим взема участие в авантюрата на модерното изкуство; и като негова голяма заслуга, напълно приема ролята си.“⁷ Лозана и нейното биенале на текстила в края на краищата се превръща в мястото на среща на новите тенденции и за повече от три десетилетия най-интересния център на революцията при стенния килим, който векове наред е бил определян като репродукция на картини, предназначен за декориране на интериори. Налага се промяна дори на името му. През тези десетилетия стенният килим, като такъв напълно изчезва от сцената. Започват да се търсят нови термини. В англо говоре-

⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_sculpture

⁵ Жан Люрса /1892-1966г./, Френски художник, който след като е работил в сферата на живописата, се насочва към сценографията и текстила. Работил е за фабриката на Гоблен и е бил директор на фабриката в Обусон. <http://www.angersloiretourisme.com/en/discover/places/jean-lurcat-and-contemporary-tapestry-museum>

⁶ Конференцията дадена от Оливер Паули по време на 15то лозанско биенале /и конгреса на ЕТМ/ на 4ти април 1992г., която ни напомня, че Жан Люрса е възприел революционен метод на работа състоящ се от картони, в които тоновете, които изграждат структурата на десена са номерирани. „Terreaireaufeu“/1961г./, стенен килим дарен на фондацията Мари Томс - Пиер Паули е великолепен пример за това.

⁷ Рене Бергер, директор на Окръжния музей за изящни изкуства в Лозана, в каталога от първото биенале, 1962г., стр.7.

щите страни се появяват термини, като "изкуство на нишката" /"Art Fabric"/ или "нишково изкуство"/"Fiber Art"/, подходящо обозначаване на това, което художниците текстилци създават с или без стан, с текстилни материали, а понякога с хартия и конски косми. В Европа започват да се съгласяват с термина "текстилно изкуство" /"Textile Art"/. През 1964г. първата изложба от САЩ с участието на Ленор Тауней, Шийла Хикс и Клер Зейслер в Kunstgewerbemuseum в Цюрих е наречена от Ерика Билетер / Erika Billeter/ - "Тъкани форми" /"Gewebte Formen" - "Woven Forms"/.

Днес над 40 години по-късно новото, изкусно занаятчийско артистично движение може също да бъде видяно, като изкуство от обекти /object art/ – текстилни обекти /textile objects/, също и като мека скулптура /softsculpture⁸/. Тази насока е била най-силно следвана и стигаща до кулминация в текстилните среди.

"Нов ген" изгрял за текстила, който вече бил израснал, развил се и се превърнал в независимо изкуство до степен на беглото разпознаване на неговото придържане към големите традиции на работилниците, от които се е родил. Пространство, форма, обем, ритъм, материал, техника, всички пластични, технически и дори икономически елементи са били видоизменени до степен, до която никой не би могъл да предвиди. От окачени на стената килими изпълнени на вертикални или хоризонтални станове, както са показани на първото биенале (1962), те са претърпели трансформация в бродерия и апликация след второто биенале на матък (1965); в последствие – от третото биенале (1967) – текстила се превръща в безусловно изследване. За да се стигне до четвъртото биенале (1969г.), на което стената е изоставена заради пространството. Защото вече е изоставил стана в търсене на по-гъвкави техники...Защото понякога абдукирал от ролята си на декориране на стените, за да щурмува пространството, околната среда, скулптурата.

Участието на източно европейците на биеналето е много внушаващо и значимо. Те първи отделят тъканта от стената – изместват точката на окачване. Още с появата на обемните форми на Абаканович с техните внушителни размери, умело изпълнени в съчетания от техники и традиционни материали. Тя експериментира с всички възможности на материала и го приспособява към нейните собствени виждания за формуване. В по-късен период тя използва зебло/конопена тъкан/, с което уви-

⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_sculpture

ва материала или с помощта, на което изгражда самата форма.

Магдалена Абаканович се превръща в една от основните фигури на Лозанското биенале. Нейното развитие е феноменално. На всяко биенале тя създава множество изненади в нейните нови структури. Фактът, че сизалът става уважаван материал в текстилното изкуство трябва да се припише на поляците и основно на Магдалена Абаканович, която е една от първите, които придават на този здрав и не толкова пластичен материал нови качества. Също както тя е била първата, която определя ролята на ютата като скулптурен материал, така и дава на сизала възможността да бъде материала за нейната връзка с нова художествена форма, намираща се между текстила и скулптурата. Това е било толкова необичайно, че дори не е можело да се намери точно име за него. Така че тя го намира сама: „Абакани”.⁹ Това са текстилните обекти, които запълват целите зали, създавани от Магдалена в средата на 60-те години на миналия век. Тези творби са останали като символ на новия текстил, което е означавало напълно скъсване с разбиранията за стenen килим тогава. „Абаканът” е тъкан триизмерен текстилен обект, направен от сизал, характеризиращ се с използването на широк обхват от различни техники в хармония и логичен ред. Това прави повърхността интересна и придава на обекта напълно нови аспекти. Всеки „Абакан” има жив и никога правоъгълен силует. Повечето от тях са заоблени и овални. Те са подобни на символите от природата.

Магдалена Абаканович се надява те да бъдат виждани като свободни структури. Като нещо, което съществува само за себе си, което има и определя свое собствено пространство. Като дърво, като животно. Като човешко същество. Като Абакан.

Но Магдалена не спира с нейните „Абакани”. Нейният пластичен талант я повежда към нови форми на изразяване. Нейният интерес се фокусира върху елемент в серии. Създава четири цикъла, родени в духа на сериите, с наименования: „Глави” / Heads-1973-75/, „Седящи фигури” / Seated Figures-1974-79/, „Гърбове” / Backs-1976-82/, „Ембриология” / Embryologie-1978-81/.

Така се ражда текстилна скулптура, на която се отдава почит и внимание и днес с изложби в чест на пионерите в това

⁹ <http://www.abakanowicz.art.pl/abakans/-abakans.php.html>

<http://www.ideelart.com/module/csblog/post/399-3-magdalena-abakanowicz>.

изкуство, като Изложбата на Магдалена Абаканович¹⁰ в Централен музей на текстила в Лодз (Centralne Muzeum Włókiennictwa, Łódź) 2017/18 години и Изложбата "Fiber: Sculpture 1960-present"¹¹ (2014-2015), представена в Института за съвременно изкуство (ICA) – Бостън.

Ленор Тауней е противоположност на Магдалена Абаканович и въпреки това е със същата значимост в развитието на "нишковото изкуство". Нейните творби нямат нищо общо с традиционната концепция на стенния килим. Произведенията ѝ са прозрачни втъкавания, монументални и като концепция и като формат. От самото начало и тя вече не използва стената. Нейните работи с втъкани бели и черни нишки висят свободно в пространството, определящи го с мрежи от нишки и прозираща основа. Изключително леки и трептящи ярко, полупрозрачни и въпреки това показващи текстилна конструктивна форма.

Това не е било виждано до тогава. Това представлява една напълно нова посока в текстилното изкуство.

Тауней е най-известна с нейните серии "Облаци" започнати през 1978 години, които са нишкови инсталации съставени от хиляди фино преплетени ленени нишки висящи от тавана.

Резултатът е бил една възможно най-висока степен на прозрачност, придаваща на тъканта нейната уникална лекота. Всяка една от нейните творби е надарена по този начин със скулптурен характер. Това важи също и когато тя създава такива обекти изключително само от висящи основни нишки, както в творбата ѝ "Lekythos", изпълнена през 1962 - 63 година.

С "Облаците" тя постига целта си: пространството е постепенно разложено и потопено в прозрачни, въздушни нишки. Вече е пространство, което съществува само по себе си. Ленор Тауней показва нейната инсталация "Облаци" на изложбата "Меко изкуство"(SoftArt) в ZurichKunsthau през 1980 година "Абаканите" и "Облаците" изглеждат като разделени от светове. Най-фините нишки и грубия сизал са материалите за тези нови възможности. Експериментите в текстила през 60-те и 70-те години на XX век са водещи в тази област до момента, в който японските художници въвеждат нов вариант на изкуството на текстилните обекти, доста по-късно.

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=eCfiqmbjDTE>

¹¹ <https://www.icaboston.org/exhibitions/fiber-sculpture-1960%E2%80%93present>

Абаканович е последвана още на второто биенале от друга, не по-малко талантива авторка от източна Европа – Ягода Буич от Хърватия (тогава – Югославия), с внушителни по размери творби и разнообразие на техники повлияни от работата ѝ като сценограф, дизайнер на костюмите, моден и индустриален дизайнер.

Още през 1965 година, на второто биенале тя представя нейните монументални творби, тъкани със сизал, в любимия ѝ черен цвят, изключително драматични като излъчване. Нейният принос за появата на съвременното текстилно изкуство не може да бъде оценен достатъчно високо. Нейните сизалени втъкавания имат архитектурен (конструктивен) характер от самото начало. Когато стените им служат за опора, те имат релефен ефект. Поставени в залата, те образуват стена – тъкан комплект от обекти с толкова силен ефект, че изглеждат като заслон, убежище или крепост. Заедно с Магдалена Абаканович, тя е художничката, която през 70-те години на XX век извежда текстилното изкуство към пространствената форма.

Непосредствено след тях още на третото (1967) и четвъртото (1969) биенале се включва и участие от България – представена от проф. Димитър Балеv, показващ ясно задълбочено познаване на техниките и специфичното излъчване и израз на самия материал. Творби излъчващи невероятна сила и душевност.

Последван от участието на Марин Върбанов – на петото (1971) и шестото (1973), който по това време е вече един от основните двигатели на обновлението в българското текстилно изкуство.

През 1963 година – “The American Craft Council” в Ню Йорк организира изложба “Тъкани форми” с куратор Пол Смит – участват петима автора, чиято различна опитност и квалификация като текстилци им позволява да създават скулптурни форми от преплетени нишки. Изложбата е показана и в Европа, където е посрещната с голям интерес от авторите на изкуството на нишката. След тези изложби (Лозана – 1962 и Ню Йорк – 1963) възниква въпросът “Изкуството на нишката изцяло изкуство ли е?”. През 60-те и 70-те години на XX век то се смята обаче за приложно.

По това време автори като Магдалена Абаканович и Олга де Амарал са изследвали грубата, земна страна на нишката, връз-

ката между текстил, пространство, светлина и гъвкавост на нишковата структура.

Автори като Ленор Тауней и Клер Зейслер стават пионерите на движението "изкуство на нишката" в използването на техники "без стан".

Художниците Клер Зейслер (Claire Zeisler) и Шийла Хикс (Sheila Hicks) също са от първите текстилки получили интернационална известност.

Двете художнички са обединени от обща изходна точка – тъкането на индианците – въпреки че резултатите са доста различни.

Новите, неочаквани творби на тези две текстилки са били постоянен източник на изненади на биеналетата, те са били основното събитие на изложбата: например червените топки на Зейслер, които пресъздават самостоятелно стоящи на пода скулптури или натрупаните на купчина грехи от Шийла през 1977 година – концептуална творба, символизираща възможно най-голямото отдалечаване от стенния килим.

В своите по-късни творби Клер Зейслер, както много нейни съвременници, изоставя тъкането и работи само с нишки. Появяват се скулптури от нишки и въжета, чието свободно окачване определя ритъма и силата на творбата. Типичен пример е скулптурата от нишки от 1969 година – „На Конраг“.

Любопитното е, че автори като Шийла Хикс все още участват активно на съвременната художествена сцена, както може да бъде видяно и в момента на Изложбата на Шийла Хикс в съвременен културен център „Жорж Помпиду“, Париж – 2018г.¹²

В Полша Мария Лазкиевич (Maria Łaskiewicz), доайена на новото тъкачно изкуство, търси връзка между фигуративното съдържание и експресивния материал. Използвайки гладка техника тя тъче тежки вълнени ленти на малки станове, съединява ги, за да оформи фигура и добавя изработени от дърво ръце. Резултатът е женска фигура наречена "Самота" ("Solitude"). Тази тъкана фигура има много ясно изразен скулптурен характер. Мария Лазкиевич е била учител не само на Магдалена Абаканович, но и на повечето полски текстилци. Нейните сериозни, изпълнени със съдържание творби са доразвити в последствие от полските художници в посоката на свободния подход към материали и техники.

¹² https://www.youtube.com/watch?v=ZRPBIOZzJ_s

Един от най-смелите нейни последователи е бил **Войчех Садли** (Wojciech Sadley). Той не се задоволява да се спре само на вълната и сизала като материал. Използва козя козина и метални вериги в творбите си. Включва и малки парчета дърво. При тъкането смесва различни техники: плитки от козя козина, мрежи обгръщащи топки от нишка. Всичко, което може да си представи е използвано, за да постигне разнообразие от различни точки на фокусиране.

През 1977 година Садли създава цяла серия от скулптурни форми от сизал. Творбата „Ledard“ (1978) е една от тях. Тя представлява вид изтъкана от червен сизал торба, към нея е прибавен бивник. Много прост процес излъчващ странна магическа аура.

Една швейцарска художничка също е допринесла за автономията на текстила като форма на изкуство със свои собствени права: Елси Жок /Elsi Giacquie/, почти над едно поколение по-голяма от подгръжниците на „авангарда“, но въпреки това определено е една от инициаторките на новите тенденции. Тя прави колони с различни височини – обекти висящи в пространството или стоящи на пода, растящи като растения. Когато тя излага своята „Виртуален пространствен елемент“ на биеналето през 1969 години (4-то биенале)¹³, който представлява конструкция от нишки съставляващи модел на прозрачността, всеки чувства, че в този случай опитът от цял един живот е довел до постигането на целта ѝ: Елси Жок е постигнала перфектната прозрачност на тъканта.

Франсоаз Гросен, друга швейцарска художничка живееща в Ню Йорк, заплита въжета, за да оформи с тях скулптури, поставяйки ги вързани в пространството. Вярна на принципите си, тя винаги търси материали, които преди никога не са били смятани за подходящи за текстилна творба. През 1973 година тя използва гумени маркучи и ги заплита, за да създаде скулптура, която плъзва от стената към залата, изпълнена в техниката макраме. Тя винаги намира начин да принуди тези трудни за работа материали да заемат желаната форма. Или може би е водена от поведението на самият материал. Неин основен приоритет е да създаде текстилна скулптура.

Нейната скулптурна творба „Празна гробница“ също се разграничава от термина „текстил“. Конопени въжета са заплетени в плитки, които на места са вързани. Тя поставя тези

¹³ Каталог - „4e Biennale Internationale de la Tapisserie de Lausanne 1969“.

плетеници върху колони, представяйки ги по този начин, като скулптури. Затова пиедестала в „Празна гробница“ е значим. Той издига работата на нивото към което тя се стреми: скулптура създадена с неконвенционални средства.

Това което дава куража на Гросен да използва тези материали и техники са били работите на друга млада художничка, която представя себе си в света на изкуството с интересния си имидж на използваща най-необичайните меки материали. Нейното име е Ева Хесе (1936-1970). През 60-те години на миналия век художничката, която умира много млада, работела с всички възможни видове синтетични материали – с мрежи, гуми, канани, шнурове, въжета, стъклопласт и латекс. Нейният избор били меките материали, които тя използвала за създаването на своите деликатни скулптури.

Влиянието, което Ева Хесе оказва на цяло едно поколение художници е неоспоримо. Франсоаз Гросен, която е почти десет години по-млада, е една от тях. Ева Хесе е била една от малкото художнички през 60-те, която с нейните меки скулптури създава нещо съответстващо на развитието на гругите изкуства по това време.

Въжето става художествено предизвикателство за много други художници. То има свое собствено поведение. Не е толкова гъвкаво като преждите, влакната и други нишки. Изключително трудно е за обработване. Най-вероятно точно това е причината то да се превърне в един от материалите, от който тръзва да се развива меката скулптура. Художниците били длъжни да приемат и уважават неговите твърдост и неподвижност. Джаки Уиндсор прави кръг от него. Японската художничка Марио Яги го изправя направо нагоре в пространството посредством лъскава алуминиева пръчка.

Предшественикът на тези работи са кутиите направени от тънки гумени тръби от Ева Хесе в края на 60-те години. Те въвеждат нова посока на развитие в съвременната мека скулптура. Текстилното изкуство със сигурност било обогатено от триизмерните малки и обемни форми.

Нишковото изкуство не знае граници, то предоставя невиджани възможности.

Съвсем друго усещане внасят на биеналетата японците, те са свързани с представянето на най-изненадващите идеи от 70-те и с въвеждането на текстилното изкуство в друг фантас-

тичен тласък.

Японците определят неочаквано нова тенденция в света на нишката. Едни от поразителните проекти за нова насока в текстилното изкуство, които те повтарят от началото на 70-те години, са били огромните като размер скулптури.

Почти всички японци са работели с големи пространствени вътъкавания. Те принадлежат към нова концепция, която е била позната отдавна като "пространство" в съвременното изкуство; през 70-те текстилните художници също се поддават на неговото очарование. Елегантната творба изпълнена от органа от японската художничка Мачико Агано също спада към категорията "пространство". Тъй като залите на Музея за изящни изкуства в Лозана, които подслоняват биеналетата, предоставят идеални възможности за тези голямо мащабни творби, този музей се превръща в място за демонстративно представяне на това най-ново и бурно развитие в текстилното изкуство.

Йоичи Онаги също завладява пространството през 1972 година с неговата творба „Голата булка“ – ярко червена висяща скулптура с размери 2,75 метра, съставена от цилиндрично тъкани капсули, всичките висящи от огромна тъкана централна част. Дори още по-внушителна е неговата работа от 1975 година – „Червената ръкавица“, изработена от памук на вертикален стан. Това е монументална пластично изтъкана ръка. Нейните размери и пак ярко червеният ѝ цвят впечатляват посетителите. Била е поставена така, че посетителите да могат да минават под нея. Технически е била изключително тъкачно достижение и революционно нововъведение.¹⁴

Много от японците създават такива творби: Масаказу Кобаяши, Наоми Кобаяши, Акико Сато са само част от имената на множеството японски художници. Един пример в потвърждение на това е работата на Наоми Кобаяши – "Тъмнината на долината", която е била атракция на 9-то биенале през 1979г. Творбата представлява обекти ситуирани на пода, съставена е от четири части, изработени от черни памучни нишки, създаващи интересна структура на повърхността. Тя е обект, който е между архитектурата и скулптурата, между „мекото изкуство“ и изграждането в строителството.

Понякога на посетителите на Биеналето се налага да ходят

¹⁴ Yoshiyuki Fuji – "Onagi – the works of Yoichi Onagi" – 2002 Nissha Printing Co., Ltd.

през и между дължини от нишки, задавайки си въпроса: дали нишките са в залата или залата е обозначена от нишките? Такива инсталации са били като връхна точка на развитие, което изглеждало, че не може да продължи напред. Те били кулминацията на края на динамична промяна, която продължила повече от четвърт век. Текстилните творби са били приети в магическия кръг, който сме свикнали да наричаме "визуални изкуства". Текстилното изкуство става един нов феномен в постоянно развиващите се и постоянно променящи се като проявяване визуални изкуства. Не съществува друг начин за представянето му: динамизма, с който се самоустановява и доказва веднага му гарантира форум – биеналето в Лозана. В по-ранни времена използването на текстилни материали в скулптурата или живописата би било немислимо. Традиционно скулпторът работел с твърди материали (дърво, мед, бронз, камък и т. н.), докато лентът подкрепящ живописата, е бил материал, на който е работел живописецът.

В модерното изкуство границите са премахнати и текстила е открит като материал за експериментиране. Визуалният артист го използва, когато е приложим в неговата концепция. Използването на текстила вече не е цел, а средство за осъществяването на идеята.

Авторът вече не мисли за материалите и техниките като стартова точка. Неговото артистично виждане е основното нещо. Всъщност вече се губи причината да се говори за текстилно изкуство като отделно такова. Живописците създават триизмерни табла, скулптурите съчетават всички видове материали в техните творби, авторите създаващи инсталации, създават техните пространства със смесени техники и материали. Всичко е възможно и всичко е позволено. Класифицирането на различни видове изкуства изглежда остава вече като нещо от миналото.

Всички тези промени водят началото си от периода - 1962 до 1995 година в тези 33 години на провеждане на най-значимия форум в областта на текстилното изкуство – Интернационалното биенале на текстила в Лозана, което изиграва ролята на отключващ момент в закъснелия авангард на текстилното изкуство и където се случват повечето нови открития в тази област преповтаряни и виждани и до днес.

Чрез написаното в този доклад се надявам да предизвикам интерес към по-дълбоко изследване на това толкова древно

изкуство, което успява да се развие до една форма на изкуство, която през последните векове, чрез форуми като Лозанското биенале (1962-1995), Триеналето на текста в Лодж (провеждано от 1972 година до днес), Биеналето "Флексибъл"¹⁵, което се провежда в Холандския текстилен музей в Тилбург, Венецианското Биенале (провеждано от 30 април 1895 година до днес)¹⁶ и много други, съумява да се наложи и исторически силно да повлияе на световната художествена сцена и да намира своето място на нея и сега.

В потвърждение на изложеното дотук, представям автори работещи в сферата на меката скулптура и инсталации в пространството и днес, като Филип Биизли¹⁷, Инка Шонебар¹⁸, Крисчън Холстаг¹⁹, Алина Азаге²⁰, Шъ Хуй, Лянг Шао Дзи²¹, Мария Непомуцено²², включително и самата аз²³ - участващи в престижни форуми, като: Триеналето на нишковото изкуство²⁴ (2013, 2016 г.) в гр. Хангджоу, Китай.

Литература:

1. Yoshiyuki Fuji – "Onagi – the works of Yoichi Onagi" – 2002 Nissha Printing Co., Ltd
2. Камалоз – "4e Biennale Internationale de la Tapisserie de Lausanne 1969".

¹⁵ Първата изложба на биеналето „Флексибъл“ (1993/4) е представена и на още три места, едното от които е във Вроцлав, Полша, другите са в Англия и Дания.

¹⁶ <http://www.labiennale.org/en/art/history/>

¹⁷ <https://vimeo.com/127026451>

¹⁸ <http://www.jamescohan.com/artists/yinka-shonibare-mbe>

¹⁹ <https://www.victoria-miro.com/artists/38-christian-holstad/>

²⁰ http://www.chinadaily.com.cn/life/2013-09/22/content_16983695_11.htm

²¹ <http://www.mutantSPACE.com/liang-shaoji-nature-series-silkworms/>
<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/39238/Liang-Shaoji-Natural-Series-Candle>
<https://dailyartfair.com/exhibition/6459/liang-shaoji-shanghaiart>

²² <https://www.olympic.org/museum/interactive-documentary/destination-rio/maria-nepomuceno/>

²³ <https://www.pinterest.com/pin/558587160004683291/?lp=true>
http://www.chinadaily.com.cn/life/2013-09/22/content_16983695_6.htm

²⁴ http://www.fiberarthangzhou.com/index_en.html

Живка Бушева

КРЕАТИВНА ИКОНОМИКА И ПЕРСПЕКТИВИ ЗА РАЗВИТИЕТО НА СЪВРЕМЕННИЯ ДИЗАЙН И ДЕКОРАТИВНО-ПРИЛОЖНИТЕ ИЗКУСТВА

ЗНАЧЕНИЕ И НЕОБХОДИМОСТ ОТ РАЗГЛЕЖДАНЕ НА ПРОБЛЕМА

След трудностите и множеството проблеми породени от промените социално-икономически условия в нашата страна през последните години, пазарната икономика започна все по-активно да се ориентира към дизайна и творческите решения на декоративно-приложните изкуства. В бизнес сферата не само все повече навлизат дейности, творчески по своя характер, но те в голяма степен, а някъде и изцяло определят облика на съответните стопански постижения. Това променено вече отношение към изкуството предполага разглеждането му в светлината на световните тенденции и перспективи, свързани с разрастването на т.н. творчески индустрии или креативна икономика.

В световен мащаб все по-активно се развива нова концепция за социално и икономическо развитие, извеждаща културните ресурси и творчеството на първо място в съвременната постиндустриална икономика. Този иновационен сектор наричат творчески или креативни индустрии. Към творческите индустрии повечето автори отнасят музиката, изобразителните изкуства, галерийния бизнес, киното, изпълнителските сценични изкуства, модата, рекламата, дизайна, издателската дейност, архитектурата. Други считат, че всичко свързано с творчеството, включително в сферата на високите технологии, се отнася към креативните индустрии.

У нас тези процеси са доста по-слабо изразени и само загатват за себе си, но като част от Европейския съюз ние имаме много възможности за ускоряване развитието на творческия принос в национален мащаб. Европейският съюз е разкрил програми, от които творческите обединения и личности в България могат и трябва да се възползват.

НАЧАЛО И РАЗВИТИЕ

Обединяването на понятията "изкуство" и "промишленост" се осъществява най-вече, когато се появяват нови технически средства, позволяващи тиражиране на произведенията на изкуството. Индустрията прави произведенията достъпни за широка аудитория, но от друга страна, ги превръща в предмет за масово потребление и търговска експлоатация. Още през 1936 година немският социолог Валтер Бениамин, критикувайки масовизирането на изкуството, твърди, че в епохата на техническата възпроизводимост, произведенията на изкуството се лишават от своята аура, от своята уникалност.[1] Малко по-късно, през 1947 година, неговите колеги от франкфуртската социологическа школа Теодор Адорно и Макс Хоркхаймер въвеждат понятието "културна индустрия" и застъпват тезата, че тя е лъжа за масите, като критикуват процеса на масовизация на изкуството в следвоенна Америка и Европа.[2]

Днес този критицизъм, основан на отрицанието на индустриалното общество е забравен. За няколко десетилетия тесният и все по-продуктивен взаимоотношения между изкуството и производството става очевиден факт. Настъпнението на "постиндустриалната", "информационна" епоха съществено изменя целият контекст при осмислянето на творческата или, както още я наричат, културна промишленост. Нещо повече, когато започва преноса на производства от развитите страни към развиващите се страни и региони с по-евтина работна сила, творческата индустрия се превръща в спасително антикризисно средство за населението на развитите страни. Това, което е било считано за периферно и губещо (поддържано от държава и благотворителност), започва да се осмисля като мощен производствен ресурс. Опустелите фабрики и заводи стават центрове за съвременно изкуство, дизайн и музеи и дават приют на много творчески фирми. Въвличането на творческите ресурси в програми за градското развитие преобразява облика на много европейски градове. Оказва се, че креативните индустрии носят доходи и печалби.

Понятията "културна индустрия" и творчески или "креативни индустрии" се употребяват като синоними, но в последните години изследователите ги разграничават и "културните индустрии" се обособяват в отделен сектор на "творческите индустрии", а последните се приемат за много по-широко по-

нятиe. Определение, на което се опират днес повечето изследователи на тези проблеми, е формулирано от департамента за култура, медии и спорт на правителството на Великобритания през 1998 година: "Креативните индустрии са област на дейност, в основата на която лежи индивидуалното творческо начало, навик или талант и която носи в себе си потенциал за създаване на добавена стойност и работни места чрез производство и експлоатация на интелектуална собственост." [3] Креативни индустрии не случайно е в множествено число, защото тук не става дума за един отрасъл. Различните отрасли на креативните индустрии като изобразителни изкуства, архитектура, реклама, мода, кино, издателска дейност и други, имат различни възможности за заработване на пари, различна икономическа логика и динамика на развитие. От гледна точка на формите на бизнеса, творческите индустрии са основани на приоритетното развитие на малките и средни предприятия, произвеждащи творчески продукти и услуги.

Понятията, изразяващи връзката между творчеството и икономиката, постепенно еволюират и през 2000 година в списание *Business Week* за първи път се въвежда понятието "креативна икономика", а през 2001 година излиза книгата на Джон Хоукинс "Креативна икономика", която известява настъпването на постиндустриалната епоха, за която информацията и знанието са ресурс, а движеща сила и главна ценност е творчеството.

ТЕНДЕНЦИИ И ПРОЯВЛЕНИЯ

Много изследователи на проблемите за стратегии в сферата на изкуствата твърдят, че определени промени в икономиката са оказали сериозно влияние върху изкуството и културата. Такива промени са глобализацията, съвременните информационни технологии, увеличаване броя на високкоквалифицираните специалисти, бум на интелектуалната собственост, нови способности за осъществяване на услуги и др. Вследствие на различните промени и благодарение на собственото си развитие, изкуството става двигател за икономически ръст и развитие.

Специалисти и експерти пишат за важната роля на творческите градове, "творческите клъстери" (*creative clusters*), творческите икономически системи и за ръста на т.нар. твор-

ческа класа. Правителствата започват да се отнасят към възможностите на творческата икономика като към важен индикатор за икономическото здраве на нацията. Благодарение на промените в икономиката, творческите активи се оказват в центъра на икономическия живот.

Най-силно проявление на творческата икономика са творческите клъстъри. Особената роля на творческата индустрия е свързана с развитието на проблемни градове и територии, нуждаещи се от промени, градове от които са напуснали различни производства и на тяхно място са се появили художниците. Пример в тази насока са: Съдружие на независими творчески организации, намерили подслон в зданието на бившата пивоварна Труман, създадена през XVII век в Лондон. Съхранявайки името, там възниква Център за изкуство и култура на 11 акра площ и включва ателиета, изложби, зали за конференции, пазари за произведения на приложни изкуства, магазини, барове, ресторанти. Подобен, но по-малък е клъстърът "The Mushroom work" в Нюкасъл, както и Емшер-парк в центъра на Рурския басейн в Германия. По подобие на английските и в Москва се създават клъстери като Центъра за дизайн "Artplay", Културен център "Арт-стрелка", Център за съвременно изкуство "Винзавод" и други.

Изкуство, култура и творчески потенциал стават едни от двигателите на икономиката. Какви са съществуващите тези за отношенията между творческия потенциал и променящата се икономика?

По повод творческата икономика като нова база за икономическия ръст, американският изследовател Д. Хоукинс пише: "Хората, които имат собствени идеи, стават по-влиятелни от тези, които работят с машини и механизми и в много случаи по-влиятелни от тези, които притежават тези машини. Поради това той казва, че "творческата икономика ще бъде доминираща икономическа форма през XXI век". [4]

К.Смит, министър на департамента по култура, СМИ и спорт във Великобритания, твърди, че "ролята на творческото предприятие и културния принос в съвременния свят – това е ключов икономически проблем. Благодарение на творческите области ще бъдат създадени нови работни места и голяма част от националното богатство през следващото столетие." [5]

Националната асоциация на губернаторите в САЩ съобщава, че в последните години иновационните стопански фирми, нестопански организации и независими представители на творческите професии са станали необходим компонент на средата за обитаване и на регионите. Това твърдение е основано на статистика, свидетелстваща за значително увеличаване размера на пазара на интелектуална собственост и творческа продукция.

Д. Хоукинс пише: "Годишният ръст на творческата икономика в страните от Организацията за икономическо сътрудничество и развитие е бил два пъти по-висок от ръста на общото производство". [6]

Асоциацията за интелектуална собственост съобщава за това, че сектор интелектуална собственост в САЩ се оценява на 360 милиарда долара годишно, ставайки по-ценен от автомобилите, селското стопанство или космоса. В САЩ към креативната икономика отнасят и сектора на творчеството в информационните технологии.

Изследователите на тази така наречена творческа икономика провеждат редовно конференции, симпозиуми и други форуми като например проведените:

- през юни 2002 година в Ротердам конференция на Асоциацията по културна икономика, в която са взели участие около 300 специалисти и изследователи в тази област;
- състоялата се през май 2007 година в Берлин конференция "Креативна индустрия и икономика на културата в Европа: единна политика в глобализирания свят", в която са участвали повече от 400 изследователи и специалисти;
- Европейската комисия провежда цялостно изследване "Икономика на културата в Европа", публикувано през есента на 2006 г.

В резултат на проявилите се тенденции и на определено силните постижения на творческата икономика на 10 май 2007 година президентът на Европейската комисия Жозе Мануел Барозо обявява създаването на европейска стратегия в областта на културата под названието "Принос в икономическото развитие и межкултурното взаиморазбиране", която е първата по рода си стратегия от такъв мащаб.

ТЕНДЕНЦИИ И ПРОЯВЛЕНИЯ В БЪЛГАРИЯ

Креативните индустрии и икономика се характерни преди всичко за развитите страни, но заедно с това започва развитието им и в други държави. У нас изкуствата излязоха от кризата, характерна за 90-те години на миналия век и редица творчески специалности се развиват с доста ускорени темпове.

Тази тенденция важи изцяло за всички творчески дейности, свързани с рекламата, PR – акциите, уеб-дизайна. Икономическите резултати от тези дейности растат с всяка изминала година и то чувствително. Звукозаписните компании регистрират големи печалби. Промисленият, интериорният и дизайнът на детската среда също имат чувствително постъпателно развитие, което се отрази и в успешността на "Биенале на дизайн 2008". Прояви, обединяващи изявата на различни изкуства като "Аполония" или "Нощта на музеите и галериите" в Пловдив, София и Стара Загора и редица други, продължават успешното си развитие. Развиват се арт-центрове, като например "Трак-арт" в Пловдив, в които намират място също различни изкуства. Като пример за арт-обединения в посока на креативни индустрии могат да се посочат още Пловдивския панаир и Международния изложбен център в София.

Нараства броят на кандидат-студентите в специалности като "Рекламен дизайн", "Мода", "Простраствен дизайн", "Интериорен дизайн", "Фотография и графичен дизайн", не само в НХА, но в НБУ, ВСУ, АМТИИ и други, което е обща тенденция за европейските страни, започнала от началото на XXI век. Както съобщава английският изследовател Д.Хартфилд през 1999 година всеки 19-и кандидат-студент желае да изучава дизайн или друго подобно изкуство, докато пет години по-рано тази цифра е била 1 от 61 кандидати. [7]

Повечето от успешно дипломиралите се бакалаври и магистри (някои дори още като студенти) от тези специалности, намират успешна професионална реализация, свързана със специалността им, при това нерядко с възнаграждение над средното за страната. Увеличава се търсенето на дизайнери – рекламни, уеб, модни, дизайнери на мебели и други.

Посочените тенденции и проявления у нас, развиващи се макар и с по-бавни темпове, следва да се разглеждат като прег-

весници и сигнали за започнало развитие на креативните индустрии през следващите години. Тези тенденции се очаква да продължат, доколкото те са проявление на общоевропейски процеси, свързани със съответни европейски програми и фондове.

ПЕРСПЕКТИВИ

Като иновационно поле на дейност, развитието на креативните индустрии е свързано с различни проблеми и предизвикателства.

Понастоящем главна задача на професионалистите, заинтересовани от развитието на креативните индустрии е издигането и утвърждаването на идеята за креативността като главна движеща сила в съвременното икономическо и социално развитие. Тази задача има по-скоро просветителски, отколкото политически характер. За да могат общинските, регионални и национални власти да осъзнаят, че изкуството и творчеството са не само разходна сфера, но и мощен ресурс за развитие, е необходимо ясно и разбираемо да бъдат изложени пред тях тези идеи. Още повече, че развитието на креативните индустрии и икономика е реална алтернатива на намиращата се в криза тежка промишленост.

Програмата на Европейския съюз „Творческа Европа“, както стоящите зад тази програма финансови средства, са свързани с по-нататъшното развитие на креативните индустрии, но предполагат задължително и много по-голяма степен на активност от страна на нашата творческа общност.

Литература:

1. Бенъямин В., Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост, Литернет https://liternet.bg/publish18/v_beniamin/hudozhestvenoto.htm
2. Хоркхаймер, М., Т.Агорно, Диалектика Просвещения: Философски фрагменти, М.Мегуим, 1997, с.200.
3. UK Creative Industries Taskforce, Creative Industries Mapping Document. November 1998.
4. Теннер, С., Творческие активы и изменяющаяся экономика, Артменеджер, М., 2007, № 1, с.3.
5. The Economy of Culture in Europe, http://ec.europa.eu/culture/eac/sources_info/studies_economy_en.html
6. Теннер, С., там там, с.57. Теннер, С., там там, с.2.

Татяна Стоичкова

ПОЛИТИЧЕСКИ КОМУНИКАЦИИ ИЛИ КАК СЕ БРАНДИРА БЪЛГАРСКОТО ЕВРОПРЕДСЕДАТЕЛСТВО ПРЕЗ 2018 ГОДИНА

Рекламирането на политически събития функционира като смислов знак със своите идеологически послания, информирайки обществеността за начините, по които се възприемат идеите, които символизират. За първи път в своята история България от януари до юни 2018 година председателства Съвета на Европейския съюз (ЕС) и публичното пространство е изпълнено с реклами - плакати, билбордове, информации в новините, в различни медии и сайтове,.. Образите на българската шевица и традиция, употребени като ресурс на политическо представяне, изложени в различни медии и по улици, задават опорни точки за тълкуване и възприемане и влизат във взаимодействие с възприятията и мненията на гражданите. Репрезентациите на събитието 'Българско европредседателство 2018 година' в публичното пространство предлагат благодатен терен за изследване на процесите като визуализиране и идентификация на политически идеи, катализиране на процеси на преработване и евентуално „разпознаване“ на българското участие в голямото европейско управление.

Европредседателство се популяризира чрез собствено лого, външна реклама, марки, монети, видеоклипове, информационна в медиите и новинарските емисии, рекламни клипове, едunia от които със заглавието „Няма как да не се влюбиш в нея от пръв поглед“, културна програма и прочее. Подготвената външна реклама е предимно в столицата и главно за пътуващите, които виждат по пътя си към града билбордове, големи парчета винили, реклами, разположени по фасадите на сгради, ситилайтове, видео и анимирани интернет банери и 14 000 рози с избраното лого пред Националния дворец на културата. Вероятно се предполага, че в този период България, и най-вече столицата, ще бъде посетена от стотици, които знаят твърде малко за страната и са любопитни да узнаят повече. С други думи, тези хора следва да бъдат информирани и евентуално да бъде спечелено тяхното благоразположение.

Свидетели сме на широко медийно отразяване, коментират се обществени и културни мероприятия - откриване и закриване на събитието, срещи на високо равнище, на които България е домакин, избор на комуникационна стратегия, но какво означава изобщо всичко това и какви са очакванията? В проучвания на общественото мнение се посочва, че степенята на положително отношение към председателството е висока. В началото на 2018 година около половината от попадналите в проучване на Алфа Рисърч - 52,3 процента - смятат, че то ще се отрази благоприятно на имиджа на България в Европейския съюз (ЕС). [1] В добавка, има достатъчно емпирични свидетелства за високото доверие на българите към институциите на ЕС изобщо. [12] Разсъждавайки по темата, Александър Ангреев отбелязва, че за „ЕС ще бъде истински балсам фактът, че точно в този труден момент председателството поема страна, чиито граждани дават на Евросъюза едно от най-високите равнища на подкрепа - над 60 процента“. [2] В крайна сметка проучванията на общественото мнение биват поръчвани и възлагани от административни агенциите на най-високо ниво, стимулирани и финансирани от официалните власти и трябва съответно да насочват към обществено съгласие. Става дума за договаряне между официални власти, общество и медии. Министерството за българското председателство възлага провеждане на две национални представителни проучвания на „Алфа Рисърч“, проведени през декември 2017 и юни 2018 г. [1]

В същото време, ако се зададе въпрос в каква степен Евросъюзът стига по-близо до хората, какви биха били конкретните резултати, цели и задачи, трудно ще се намери отговор. Юрген Хабермас посочва, че десетилетия наред европейските институции се намесват в ежедневието на хората, но така или иначе за мнозина политиката им остава далечна.

В рамките на установения европейски политически модел европредседателството представлява междуправителственото управление на една от основните институции в Съюза – Съвета на ЕС. По мнението на повечето изследователи, става дума за донякъде рутинна практика с установен протокол, защитава се главно интересите на Общността и целта е да се осигурят приемственост, координация и изпълнение на политическите програми на институциите, последователност в областта на законодателство и сътрудничество между

гържавите членки. В статията си „National interest versus the common good: The Presidency in European Council agenda setting“ Петя Александрова и Арко Тимерманс обсъждат резултатите от направено от тях изследване за европредседателствата в няколко страни и посочват, че основните цели са „административни, лидерство, координация и изпълняване на репрезентативни функции“. [11] Авторите стигат до заключението, че когато националните правителства определят приоритетите най-важните теми са от областта на външната политика и макроикономика, и в много по-малка степен онези, които се отнасят до земеделие, енергия, наука, култура и технологии. Последните, както пишат Александрова и Тимерманс, рядко привличат вниманието на националните лидери. И независимо че става дума за европейски интереси, всяка страна реагира със собствена програма и някои успяват да наложат свои национални приоритети. Така по време на шведското председателство през 2003 година шведите, на базата на изготвена програма, поставят на първо място екологията като приоритет и налагат темата в дневния ред и на Съвета на ЕС. [11] Това е един от примерите, когато, популяризирайки цели от национално значение, председателстващата страна взема предвид собствената си национална гледна позиция и използва различни механизми, за да я наложи. По време на българското председателство бяха заявени областите като : бъдещето на Европа и младите хора, Западните Балкани, сигурност и стабилност и цифрова икономика . За сравнение, Естонското председателство работи по посока на иновативна европейска икономика, безопасна и сигурна Европа, цифрова Европа и свободно движение на данните, както и Европа – устойчива и приобщаваща. [6]

Днес широко възприета практика е брандирането, което се развива и прилага включително в областта на политическите комуникации, когато хората възприемат и си взаимодействат с идеи, послания, отделни личности или събития. В областта на политиката се наблюдава процес на постоянно брандиране и ребрандиране. Това е бизнес практика, идваща в отговор на необходимостта да се привлича вниманието на гражданите, несигурни в своята информираност по европейските политически въпроси, управлението и произтичащите от това последиствия . Антъни Дейвис подчертава, че „съществува връзка между информираността и благоразположението, както и между имиджа, основан на познаване и възприемане, и одобре-

нието" [4]

Кампанията за популяризиране на българското европредседателство може да бъде разгледана от различни перспективи. На първо място, изборът, изготвянето, възлагането и прилагането на комуникационната стратегия отразяват решенията на политическото ръководство. Политическата реклама е вид репрезентация, и в случая отговаря главно на репрезентативните функции на европредседателството и въздейства в сферата на избрани политически символи и пропаганда. Тя идва като резултат от решенията на политическото ръководство: Министерски съвет одобрява работна програма на Комуникационната стратегия на България за ЕС. Посочва се, че с нея се цели „повишаване информираността на българското общество относно ролята и приоритетите на ЕС“, комуникационни инициативи, популяризиращи приоритетите на българското председателство. [7] Задачата е двояка. От една страна, комуникационната програма е опит да се убедят българските граждани в ползите и предимствата на европейската политика на високо ниво, като се повишава осведомеността и информираността за ролята ѝ и основните ѝ задачи. От друга страна, трябва да се покаже страната ни пред Европа откъм своите най-добри страни „да се покажем като европейска сила при решаване на въпроси на Западните Балкани и като надежден партньор“. [7] Организирант се събития, семинари, широка културна програма с концерти, изложби, художествени инициативи, при което културата се превръща в политически инструмент, в „меката сила“ на комуникациите. (Фиг.9) Същевременно председателството е повод да се популяризират българските култура и изкуства.

Избраната комуникационната стратегия цели създаване на отличителен публичен образ на събитието, който трябва да се превърне в средство за идентификация (припознаване на политическите идеи – напр. днешните приоритети на България и обединена Европа), от една страна, и управленски процес на различаване и средство за диференциране (спрямо другите държави членки), от друга. В случая се тързва от това какво има нашата страна и какво ще покаже: богато културно-историческо наследство, повече природа, фолклор и по-малко иновации и нови технологии. Достатъчно известни ли са българските постижения всъщност, и как страната иска да изглежда? Става дума за репутация, за онова, което е и остава в

съзнанието на граждани, туристи и потенциални инвеститори, „стотиците, дори хиляди платежоспособни „мултипликатори“, които могат трайно да повишат туристическите акции на страната до равнището, което България заслужава“. [2]

Гордеем се със забележителности, древна история и природа - красивите пейзажи помагат да се опознае страната ни като всичкото това служи за своего рода резервоар за смисъл и обозначаване, както и, използвайки маркетинговия език, може да се определи за „уникално предложение за продажба“ (Unique Selling Point - USP). Четем: „България е на трето място в света като производител на храни за астронавти, световният рекорд на висок скок за жени вече от 30 години е притежание на българката Стефка Костадинова, а песента „Излез е Делю хайдутин“ от 1977 година пътешества в космоса с „Вояджър“ - става дума сякаш за фиксирани, независими променливи, които допринасят за „същността“ на този бранд. Изтъкнатите особености трябва да отграничат собственото от чуждото, да сигнализират за външното възприемане на нацията и да представят страната на вътрешната и международната публика.

Заложените в комуникационната програма отличителни характеристики - българските постижения и изобретения, трябва да бъдат подчертани по света и у нас във вид на привлекателен рекламен образ. Посланията положително да се позиционират и да намерят подobaващото си място в съзнанието на заинтересованите вътрешни и външни адресати. Накрая, всеки получател запазва за себе си елементи от излъчваните апели и свързките с тях асоциации.

Изработването на кампанията трябва да съдържа основни стъпки от изготвяне на цялостна визия за събитието и възлагане и изработване на лого до адаптацията му в зависимост от рекламните средства и конкретната среда. За дефинирането и концепцията за политическите комуникации служи прилагането на корпоративния дизайн и за тази цел се използват: името - България, логото със символите на шевица, кирилица и триколюр, мотото и избраните съчетания от тях, за да се стигне в крайна сметка до идентифициране на събитието в обобщен конкретен бранд. От използваната образност - бяло-зелено-червено, кирилица, шевица - се очаква посланието да предизвика положителни, утвърждаващи социални емоции и възприятия. Рекламите трябва да покажат цялостна представа и да имат единно въздействие, като подчертават из-

ползването на корпоративните комуникации с намерението за активно управление на публичния образ на българското европредседателство. Във всички държави членки това е практика. Развивайки собствени лого и рекламна кампания, всяка страна се стреми да се отличи от другите председателства, с което фокусът е повече върху конкуренцията и различието, и не толкова върху колективното. [10] Съотнесено към изискванията на политическото брандиране, всичко това дава предимства особено в силно конкурентната среда и България далеч не е първата държава, която провежда този тип комуникационна кампания. В същото време авторите посочват, че не съществува пряка връзка между добре направеното лого и успеха за една страна, като дават за пример гръцкото лого от 2007 година, получило високи професионални оценки по време на гръцката комуникационна кампания. [10]

Насочвайки поглед и към избраното българско лого, виждаме графичен знак, поместен във формата на четириъгълник, като в два от ъглите му се появява елемент, напомнящ на българската шевица в стилизиран и символичен вид. Под него е центриран текст – „euro2018bg.bg” и „Българско председателство”. Първоначалната композицията е на бял фон, композиционния център остава значително по-малък е от заобикалящите го елементи. (Фиг.10, Фиг.11). В друг вариант (особено рекламите, разположени в метростанции, на гарата и аерогарата в столицата) – наблюдаваме прекалено много елементи с близко разстояние един до друг, като композиционният център остава в значителна степен по-малък от заобикалящите го елементи и срязването на буквите въздейства смущаващо и объркващо. Прекалено много са елементите с близко разстояние. (Фиг.12). Логото е включено многократно в различни варианти на външна реклама на силно посещавани публични места, за да стигне до възможно най-широка публика. Монотонът на разположените по Цариградско шосе реклами – от Орлов мост до спирка „Плиска” – показват значително еднообразно сходство. Тези реклами се износват още с първия поглед, с първото им възприемане и в края на краищата се стига до тяхното обезценяване. В крайна сметка, един единствен мотив в една и съща версия не създава убедителен публичен образ. (Фиг. 13 и Фиг. 14) След приключване на българското европредседателство улиците на София и държавните организации, бяха заляти с хартиени рекламни торбички, част от другите информационни мате-

риали като брошури, сувенири, картички и пр. – първоначално насочени към по-тесен обхват, т.е. планирани главно за официалните гости.

На фасадата на Националния дворец на културата в София е изписано: „Обединени, ние сме силни!“ (United We Stand Strong), което пък препраща към девиза върху герба на Република България: „Съединението прави силата“, който е поставен на главната фасада на сградата на Народното събрание, избран за програмата на правителството. Според официалните изявления - България обединява. „Със своите партньори председателството ще се стреми към единство сред държавите членки и институциите на ЕС“ и „предоставя конкретни решения за изграждането на по-силна, по-сигурна и солидарна Европа“. [6] Визуалният подход и пренос на единството е към официалните цветове на ЕС – жълто и синьото. Разположението на логото като централен елемент в реториката на самоопределянето на национално чрез европейското, се изразява чрез метафората за единството и силата. Това се случва с препратка към синия фон, където стилизираните елементи, създаващ чувство на принадлежност и вътрешно самоопределяне, се преобразуват. Надписът на фона на останалите елементи върху банера на НДК на изписаното под логото „Българско председателство на Съвета на Европейския съюз“ е малък, трудно може да бъде прочетен, а текстът остава лошо подравнен. (Фиг. 15)

С образа на събитието трябва да се изтъкне връзката на българската с европейската политика. Вероятно се търси постигане чувството на европейска приемственост, с представянето на „българското“ и чрез внушението, че България е важен партньор в европейската политика. Целта на рекламата е визуалният преход, пренасяйки зрителя от националното (кирилица, триколюр, шевица) към синьо-жълто европейското, от националната конотация към европейската такава. С образа на събитието се изтъква връзката на българската с европейската политика. Постига се чрез препратка към синия фон, където стилизираните елементи, които създават чувство на принадлежност и вътрешно самоопределяне се преобразуват. Вероятно се търси събуждане на чувството за европейска приемственост, с представянето на „българското“ и чрез внушението за България като важен партньор в европейската политика. Единството трябва се поддържа и напомня, разгледано през призмата на неговия пренос – от българското единство

към европейските интеграция, кохезия и консенсус . (Фиг.16)

Не трябва да звучи изненадващо, че кампанията стана обект на не малко критики и нейните замисъл и реализация са спорни за специалистите. Има критики към ефективността и във връзка с нейната способност да информира, убеждава и съответно да генерира доверие, както по повод на дизайна, така и на цялостното провеждане. Оспорвайки качествата на логото и критериите на зададеното задание, Недко Солаков го характеризира като неубедително и посредствено. [5] По думите на Катя Димитрова, председател на Българската асоциация на ПР агенциите (БАПРА), комуникационната кампания не е ясно таргетирана и липсва фокус: „Тя не е добре насочена, няма разделение на посланията навътре и навън, на това, което искаме да кажем на чуждестранната публика и към нашата вътрешна публика“.[3] Брандирането на въпросното събитие има за цел да създаде положителна репутация, но тази репутация си остава несигурна. (Фиг. 17) Потребността на гражданите на държава от информация трудно остава удовлетворена от призогените за консумация реклами и вероятно от поредния градски шум. Вероятно за мнозина българското европредседателство ще си остане официална реторика, далечно и несвързано с ежедневния живот. Политиката, особено вътрешната, се подкопава от липсата на вътрешни съгласие и подкрепа, поради което самото европредседателство се определя и за вътрешен пиар. Парадоксът е, че въпреки принципите на корпоративния дизайн, според които се осъществяват съвременните политически комуникации, кампанията остава несистематично и непоследователно проведена. В крайна сметка става дума за своего рода краткотрайно застраховане относно степента на търсения отличителен образ на политическата идентичност на България на фона на ЕС и степента на осведоменост и информираност по политическите идеи и решения.

Литература:

1. Алфа Рисърч :Българите оценяват европредседателството като успех.
2. https://www.capital.bg/politika_i_ikonomika/bulgaria/2018/06/27/3207528_alfa_risurch_bulgarite_oceniavat_

-
- evropredsedatelstvoto/
3. Андреев, А, Българското европредседателство: между желанията и реалността <http://www.dw.com/bg> (7.3.2018)
 4. Българското европредседателство през ПР поглежда <https://www.bloombergtv.bg/v-razvitie/2018-01-30/balgarskoto-evropredsedatelstvo-prez-pr-pogled>
 5. Дейвис, Антъни, 2007. Пъблик рилейшънс, Роу Комюникейшън, с. 15).
 6. Логото на посредствеността, <https://trud.bg> (20.02.2018)
 7. Официален сайт на българското европредседателство - <https://eu2018bg.bg/bg> (15.04.2018)
 8. Комуникационен план на Българското председателство на ЕС,
 9. <https://www.24chasa.bg/novini/article/6168000> (20.02.2018) Приежа
Работна програма за Комуникационната стратегия на България
за ЕС. <https://www.24chasa.bg/novini/article/6416718> (20.02.2018)
 10. Хабермас, Ю, За конституцията на Европа, Критика и хуманизъм, 2001
 11. Aiello, G., All together now: the recontextualization of branding and the stylization of diversity in EU public communication, *Social Semiotics*, 2012, Vol.22, No.4
 12. Alexandrova, P., Timmermans, A., National interest versus the common good: The Presidency in European Council agenda setting. *European Journal of Political Research* 52, 2013.
 13. The Spring 2018 Standard Eurobarometer (EB 89).

ЗА ВРЪЗКАТА НА РЕКЛАМАТА И РЕКЛАМНИЯ ДИЗАЙН

Разгледана е най-общо взаимовръзката на рекламата и рекламния дизайн. Проследени са отношението на някои типове реклама с рекламния дизайн: политическа реклама и рекламен дизайн; потребителска реклама и рекламен дизайн; работна реклама и рекламен дизайн, както и връзката на рекламния дизайн с други видове реклама. Направени са някои обобщения и изводи.

Думата „реклама“ произлиза от латинския глагол „reclamare“, което в буквален превод означава „викам отново“. Латинският превод на думата „рекламен“ е „пренасочване на ума“. Има много тълкувания на думата „реклама“ в научната литература. Съществуват десетки определения, на които е невъзможно да се спрем сега, с изключение на най-известните:

„Реклама наричаме комерсиалните послания чрез масмедията, чиято основна цел е да популяризират продукти, услуги и търговски марки сред потребителите.“ [1]

„Реклама е всяка платена форма за контролируемо въздействие, осъществявано чрез средствата за масово осведомяване, по представяне и налагане на стоки или услуги в интерес на явен източник“. (Европейската асоциация на рекламните агенции)

„Реклама е всяка форма на нелично представяне и лансиране на идеи, стоки, услуги, заплащана от точно установен източник.“ (Американската асоциация по маркетинг)

„Рекламата представлява нелична форма на комуникация, осъществявана посредством платени средства за разпространение на информация, с ясно указан източник на финансиране.“ (Котлър)

Най-често желануят ефект и резултат от рекламата е да се контролира, управлява и ръководи поведението на потребителите по отношение на търговското предлагане. С течение на времето и развитието на съвременните технологии рекла-

мата се модифицира в сложна форма на комуникация. Тя представя най-разнообразни възможности за представяне, популяризиране и разпространение на информация и въздействие.

Известни са различни опити за групиране на рекламните послания въз основа на различни признаци и изходни позиции. За целите на настоящото изложение и определянето на мястото на рекламния дизайн в рекламното послание, са проучени основните типове реклама. В следващите страници е разгледано приложението на рекламния дизайн в различните типове реклама.

Специално внимание заслужава политическата реклама и рекламния дизайн. Характерни за дизайна на политическата реклама са плакатите, флаерите, брошурите, както и рекламни материали като химикали, но и знаменцата, съдържащи лоза, лозунги и призови на съответната партия. Изработват се тениски, шапки и торбички, както и много други видове рекламни материали. Чрез разпространението им сред гласоподавателите по време на организирани предизборни кампании в съответните населени места, партийните рекламогатели бързо и ефективно постигат въздействие върху обособени групи от хора. Последните, носейки върху себе си взетите рекламни материали (шапки, тениски, знамена, торбички и др.) сами по себе си се явяват част от рекламната кампания и спомагат за нейното популяризиране. Организирането на концерти е друг вид реклама, популяризиране и опит за въздействие чрез поражането на емоции. Върху сцените и трибуните, върху които се провежда събитието, на видно място са изложени атрактивни дизайнерски решения, подсилени от много странични ефекти – музика, осветление и други. Най-подходящи за „облицоване“ на съоръженията са винили, съдържащи широкоформатни изображения или също така плоскост с директен печат върху тях. Често се прилагат комбинации от няколко вида рекламни материали, за да се подсили визуално ефекта на образа.

Рекламният дизайн заема значително място при подготовката на политическите рекламни кампании. В телевизионните реклами той преобладава предимно в кратките рекламни клипове – призоваващи бъдещия гласоподавател да изрази гражданска позиция. Няма ограничения и норми при изграждането на рекламния дизайн, представящ политическата реклама.

Основна цел на потребителска реклама и рекламен дизайн е достигането до крайния, масов потребител или купувач на

стоки (услуги). Популяризирането ѝ се осъществява предимно чрез каналите за масова комуникация като радио, телевизия, интернет, чрез печатни и онлайн издания и техните разновидности – брошури, дупляни, стикери, етикети, периодични електронни рекламни известия и с персонална и неперсонална промоция на мястото на продажбата, където би могло да се изтъкнат и демонстрират предимствата и качествата на продукта или услугата.

При потребителската реклама има много голямо разнообразие в дизайна на рекламни материали. Към тях се прибавя и дизайн върху текстил и грехи.

Потребителската реклама най-често се прилага при промоции на мястото на продажбите. Рекламните лица биват облечени в рекламни екипи или костюми в тон с цялостния дизайнерски стил на щанда, на фирмените изделия или марката/услугата, която се промотира. Това е характерен метод за привличане на вниманието на посетителите в определеното за продажба място.

Изясняването на въпроса за работната реклама е насочено към определени групи специалисти. Основната ѝ цел е да ги запознае с вид стоки и услуги за промишлено или крайно потребление. Този вид реклама се извършва най-вече чрез дизайн на специализирани периодични книжни и все по-често виртуални издания. Агресната реклама, от своя страна, включва дизайн на печатни материали като каталози, брошури и дупляни. Във връзка с работната реклама се организират специализирани панаири, изложения, изложби, за функционирането на които, рекламният дизайн играе основна роля, тъй като всички продукти представящи предлаганите стоки, достигат до крайния таргет предимно чрез пространствени и графични решения, разнообразни печатни материали, онагледени мостри и много други.

Рекламните специалисти и изследователите разделят работната реклама на няколко подгрупи: промишлена, професионална, търговска и финансова. Рекламният дизайн в тези подгрупи на работната реклама е насочен основно към популяризиране на търговски марки, услуги и продукти, като за целта се използват различни подходи. Някои от тях са маркетингови, свързани с увеличаването на продажбите, а другите се отнасят до стандартни дизайнерски решения – дизайн на сувенири и мострени материли.

Рекламният дизайн намира много широко приложение в работната реклама. Основната му цел е да информира търговците на едро или дребно, както и различните търговски посредници, представители, брокери, пласьори и други за определени стоки, услуги и търговски марки. За ефективното промотиране на корпоративната идентичност са много необходими оригинални рекламни дизайнерски идеи. Определящо значение в рекламния дизайн имат запазените цветове и лого, чрез които потребителите разпознават дадена компания. От своя страна, нестандартните и привлекателни дизайнерски решения се запомнят по-лесно и впечатляват клиенти и потребители. Когато те бъдат поставени върху опаковка, автомобили, рекламни печатни материали, уеб сайтове и други, се постига разпознаваемост на съответна компания, фирма или организация, а постигането на разпознаваемост спомага за успешната популяризация на една марка.

Според това кой и какво точно рекламира, Доганов и Палфи разграничават самостоятелно провежданата (индивидуална) от т. нар. обща реклама. Все повече се увеличава броят на рекламните кампании, които идват като резултат от съвместните усилия на много рекламодатели. (Доганов и Палфи) Дизайнът в тези реклами често е съчетание от текстове и изображения. Независимо от начина на разпространение на рекламите, те съдържат комплексно рекламно послание. И за да се реализира всеки продукт ефективно, рекламното послание трябва да е точно и ясно представено – с подходящите цветове, графики и шрифтове.

Има различни видове рекламен дизайн, чрез който се реализира рекламата, съобразена с фазите на житейския цикъл. Според целта на рекламните послания, дизайнът може да има различно съдържание и значение. Най – често той представя даден облик (на продукт или организация). Една от неговите основни цели е да превърне този облик в разпознаваем обект. За постигане на рекламната цел – продажба – визуалните образи, част от дизайн, често целят да предизвикат различни емоции. Дизайнерският процес се реализира чрез използването на различни материали.

В науката са разработени и други видове реклама, като според Клепнер тези реклами биват основно три вида: на първо място е въвеждащата реклама, която се свързва с началото на жизнения цикъл на продукта. И тук, както и при други реклами

се залага на нестандартните комбинации и запомнящи се дизайнерски решения. Основната цел на дизайна е да представи нов (различен) продукт, който да бъде запомнен и предпочетен.

При поддържащата реклама, на второ място, ролята на дизайна също е поддържаща с основна цел да се затвърди разпознаваемостта на марката. Подцели на дизайн, според Клепнер, тук са и изтъкването на предимствата и качествата на продуктите и услугите.

На трето място, напomniaщата реклама обикновено се използва с цел да поддържа в съзнанието на обществеността информацията за всички доминанти на дадената стока, марка или фирма, чрез които се запазва верността на купувачите към стоката и се пречи на внедряването и налагането на конкурентни продукти (марки, фирми). Дизайнът на този вид реклама не представя нова информация за определения продукт. Тя се прилага от рекламодатели, чиито марки вече са популярни на пазара, но са във фаза на зрелост, спад или на неконкурентноспособност от жизнения си цикъл. Напomniaщата реклама се характеризира с дизайн, който цели покупно действие – прилагана в близост до местата на покупката, тя води до импулсивни покупки. (Клепнер)

През последните едно-две десетилетия електронната реклама претърпя значителни промени, които създават нови предпоставки за дизайн на рекламни спотове, клипове за телевизия, интерактивни медии и интернет. Радио рекламата няма нужда от рекламен дизайн, доколкото се изработва на различен принцип.

Освен широкото приложение в областта на плакати, брошури, флаери и прочее печатната реклама, включва дизайн на рекламни карета в списания и вестници, на брошури, плакати, картички, дизайн на специализирани продуктови или фирмени каталози, рекламни проспекти, дупляни, листовки и други.

Принципите на дизайнерските решения във вестника и списанието са сходни.

Рекламата във вестника може да е разположена на която и да е страница, но важно за този тип рекламен дизайн е да се определи правилно положението на рекламното послание. Взема се под внимание тематиката на статиите, където се публикува рекламата, за да има съвместимост между реклама и статии и други информации. Вестниците като рекламна медия

имат своите предимства и ограничения, като през последните години печатните медии се развиват и с оглед на дигиталните технологии.

Според изследователите, рекламата в списанията има дълъг живот на посланието, което може да повиши потребителското доверие. Особен интерес за рекламния дизайн представлява специализираната преса, доколкото тя често е и насочена към професионални аудитории, както и фирмените издания. Типовете дизайн в пресата са няколко вида: от рекламни карета, вложки, класифицирана реклама до платени статии и дизайн на опаковката на вестника или списанието.

Сред основните представители на външната реклама са плакатите, билбордовете и светлинната реклама, при които дизайнерските решения се съобразяват с близостта до мястото на продажбата като кръстовища, супермаркети и други. С използването на околната среда като генератор за нестандартни решения външната реклама може да е силно впечатляваща и да привлича вниманието на преминаващите хора и потребителите. Конструкциите, които се използват, могат да бъдат: светещи кутии, обемни букви, билбордове, брандирани стъкла и плоскости, LED осветление, екрани, мрежи на строителни обекти, плакати и други.

Транспортната реклама включва изработката на рекламен дизайн върху превозни средства, вътре в тях или по гары, автобусни спирки. Дизайнерските решения могат да бъдат разположени върху градски транспорт, таксита, служебни автомобили, метро или на рекламни балони, самолети, гърпащи големи надписи и други. Посланията идейно се съобразяват с този тип реклама.

Особен интерес представлява рекламата в киното, която се характеризира с предимства като ненаатрапчивост и ангажираност на аудиторията. Преди прожекцията се пускат рекламни клипове, които се съобразяват и отчитат социодемографското сегментиране на една киноаудитория. Една от рекламите в киното е продуктово позициониране (product placement), има го както във филмите и киносалоните, така и в телевизията. Показването и употребата на марки продукти във филма изглежда случайно, но всъщност е целенасочено интегриране в неговия сюжет или телевизионното предаване. Рекламата в киното би могла да бъде промотирана като рекламен дизайн на билетите, програмата, опаковките на пуканки-

те и чашите с напитки. Като цяло ходенето на кино се превръща в силен канал за рекламна комуникация.

Могат да се изброят и други класификационни критерии за рекламата, но в направения обзор се фокусирах върху едни от най-популярните видове рекламен дизайн, чрез които се достигат целевите аудитории. Може да се обобщи, че рекламният дизайн притежава съществена роля в рекламното послание за представянето на голяма част от продукти, услуги, марки, фирми и организации с нестопанска цел. В бъдеще може да се очаква появата на нови рекламни форми.

Литература:

1. Доганов, Д., Палфи, Ф., Рекламата каквато е., 2002.
2. Котлър, Ф., Каслионе, А., Маркетинг в турбулентни времена, 2009.
3. Парыгин, А., Искусство шелкографии. XX век. – СПб, 2010.
4. Griffiths, A., Prints and Printmaking, British Museum Press, 2nd ed., 1996.
5. Watrous, J., A Century of American Printmaking. Madison: University of Wisconsin Press, 1984.

Теодор Лулчев

БАУХАУС

За да може да бъде определен критерий за естетическо възприятие в сложния и динамичен XX век, изпълнен с множество разнолики по своя характер възгледи и разбирания, задължително е да бъде анализиран "Историческия феномен – Баухаус". Революционно е отражението, което дава на света с естетическите си търсения и постижения, концепцията Баухаус от това време. Това, което днес сме осмислили и възприели като основополагащо за хармоничната връзка между занаяти, технологии и изкуство, синтезирано в името Баухаус има своите историческите причини да възникне. Съвкупността от исторически предпоставки и технологични фактори създават тази естествена среда, в която идеята на Баухаус може да бъде проявена. В наситения от идеи и концепции започващ XX век се сблъскват различните разбирания на някои философи за упадъка на цивилизацията и кризата в изкуството, от една страна и повсеместната възхита към машините и технологията, от друга. Това е благоприятната възможност Баухаус да се роди.

Предпоставки за възникване на Баухаус могат да се търсят в идеите на Уилям Морис от средата на XX век. Чрез въвеждане на занаятчийски методи в ателиета на художници с цел създаване на висококачествени продукти за бита, Морис се опитва да се противопостави на упадъка в културата, причинен от индустриализацията. Пропагандира и активно работи за изграждане на корелативни връзки между занаяти, изкуство и архитектура. Той е убеден, че технологиите и материалите трябва да се използват така, че да дават по-големи възможности на творците. Работи активно със съмишленици, които са обединени в асоциация за изкуства и занаяти, и подкрепя откриването на средни училища за изкуства и занаяти.

Неговите идеи попадат в Германия, която в този исторически момент е започнала своята индустриализация. Цяло поколение художници е заето със задачите за естетизация в индустрията. През 1857 година белгиецът Анри ван дер Велде открива

Училище за изкуства и занаяти във Ваймар. В края на XIX в в Германия има негативно отношение към изкуството на Художествената Академия. През този период Петер Беренс (1860-1940) създава Обединени Работилници за Изкуства и Занаяти. През 1899 година заедно с други творци участва в създаването на Художествена Колония насочена към развитие на занаятите и индустрията. През 1906 година във Ваймар е открит Институт за търговско и художествено обучение. Ваймар е един от центровете на модерното движение в немския дизайн. През 1907 година е открит Веркбунд (Werkbund) – Немски Производствен съюз. В него участват Петер Беренс, Анри ван дер Велде и други. Създаден е с цел укрепване на занаятчийските работилници, като за пример са ползвали художествените и занаятчийски асоциации в Англия. Веркбунд се намесва в процеса на модерното индустриално производство. През 1910 година във Веркбунд се включва младият Валтер Гропиус, който е учил архитектура във Виена, учи и в ателието на Петер Беренс от 1908 до 1910 година заедно с Льо Корбюзие и Лудвиг Мис ван дер Рое. Силно повлиян от идеите на учителя си Петер Беренс, Гропиус става една от водещите фигури във Веркбунд. Той смята, че индустриалната сграда е най-важната част от архитектурата. Противопоставя се на идеите за стандартизация в дизайна. Подкрепя значението на индивидуалната изява в творческия процес. По-късно, след войната, той все пак приема идеите за стандартизация в дизайна и става директор на Академията за Изящни изкуства - Ваймар (Grand Ducal School of Fine Arts of Saxony). През 1916 година Гропиус изпраща проект за обединяването на Академията за Изящни изкуства с Училището за Изкуства и Занаяти във Ваймар, затворено през 1915 година. От 1919 година двете учебни заведения са обединени и преименувани в Областен Баухаус (Строителна Къща) Ваймар. Същата година Валтер Гропиус публикува Манифест на училището, където излага своите идеи за реформа в образованието. Манифестът е написан със следвоенен патос. Гропиус се стреми към обединяване на скулптура, приложни изкуства занаяти в една нова архитектура. Според него сградата е крайна цел на всички творчески търсения. Преди декорацията на сградата е била една от основните функции на всички изкуства (пример: през Средновековието – католическата катедрала). Днес те съществуват изолирани едно от друго. Чрез реформа в теорията на образованието трябва да се постигне единство в изкуството.

Тези идеи Гропиус има още от работата си в ателието на Петер Беренс, където се формира идеята му за единен подход към предметната среда, създадена по промишлен път. Според него „сградата на бъдещето трябва да обединява всички изкуства в идеално цяло“. Баухаус – самото име на училището означава строителна къща. За Гропиус сградата трябва да има събирателен характер. Той въвежда нови методи на обединение: основата на всяко изкуство трябва да се търси в занаятите. Те са фундамент и предпоставка за всички изкуства, които трябва да се върнат към занаятите. „Художници, дизайнери, приложници трябва да се върнат там, където нещата се правят“ – в работилницата. Занаятите могат да ни покажат как се използват материалите. Без тях изкуството губи своята социална роля. Трябва да се премахнат всякакви различия между изящни и приложни изкуства. Няма професионално изкуство и разлика между занаятчия и художник. Гропиус определя художника като екзалтиран занаятчия. Той казва, че училището трябва да се превърне в работилница. Баухаус ще бъде „нова гилдия занаятчиин“. В този манифест освен идеите на Петер Беренс, Веркбунд и Уилям Морис се виждат и идеите на Готфрид Земпер за комплексно проектиране на сградата и разбиранията му за архитектурата като връх на всички изкуства. Баухаус е създаден с идеята да обедини практически и артистични познания. Това успешно се реализира в програмата, която включва работа в ателиета създадени с идеята да се самофинансират. Програмата в Баухаус е разделена на две основни части, като в един период от съществуването му има и трета част за по изявени студенти. Първото ниво е подготвителен курс, чиято цел е да се разкрият художествените способности на обучаваните. През това време студентите трябва да се ориентират професионално и по-лесно да могат да изберат с какво точно да се занимават по-нататък. През този период „чираците“ усвояват основните принципи на дизайн и теорията на цветовете, законите на формата и цвета. След преминаването на това ниво следва основното тригодишно обучение, където студентите покриват практически изисквания. Те изучават поне един занаят в ателиетата на Баухаус. Започва се с изучаването на по-простите технологии и нормативните изисквания на процеса на производство за постигане на максимална икономичност. След успешното завършване на курса, студентът получава званието „подмайстор“. Най-изявените студенти продължават в допълнителен курс, свързан с реалната практика. Накрая, след завършването на това ниво, се

получава званието „майстор“. В Баухаус се набляга на обучението в ателиета. През първите години на Баухаус има работилници по метал, тъкане, гърнчарство, офис обзавеждане, калиграфия, рисуване, каменна скулптура, отпечатване, гърворезба, театър, книгооформяне. В повечето ателиета преподавателите са двама. Има един „майстор на формата“ (артистичен майстор) и „майстор занаятчия“ (набляга на обработката). През първите експресионистични години в Баухаус преподаватели са Лайънъл Файнинджър, Герхард Маркс, Йоханес Итън. Към тях се присъединяват Жорж Муше, Пол Клее, Оскар Шлемар, Лотер Шрайър, Василий Кандински. В началото в Баухаус най-голямо влияние има Йоханес Итън. Той и Муше през лятото се занимават с подготвителния курс. Този именно подготвителен курс е една нестандартна форма на обучение, при която желаещите да учат в Баухаус трябва за около половин година да придобият практически и занаятчийски умения. Едва след това могат да продължат своето образование.

Йоханес Итън се увлича по източна философия и ранно християнство. Неговите часове често започват с упражнения по дишане и гимнастика. За Итън физическото и духовно благосъстояние е много важно за творческия процес. Неговите последователи в Баухаус се занимават с правилно дишане и релаксация. Итън смята, че обръщането „навън“ на човек, трябва да се компенсира с обръщане „навътре“ чрез мисловни константи. Мистицизмът, който упражнява, водел до физическо и духовно равновесие. Итън е силна и обаятелна личност и затова има много подражатели. В подготвителния курс Итън набляга на основните характеристики на материите, цвета, композицията. И Гропиус и Итън са убедени, че естествените закони са валидни и хармонизират пространствените, цветните и музикалните композиции. Итън прави специални часове за контрастите. Основно е разпознаването и получаването на контрасти в различни форми и материали. Контрастът между светлото и тъмното е едно от най-съществените и експресивни изразни средства на творчеството. Контрастността може да се разглежда на много различни нива. Итън се занимава с атрибутивните опозиции голямо-малко, остро-тъпо, гладко-мъхесто. Той дава задачи на учениците си да представят образно тези положения. Други от важните точки в неговите занимания със студенти са часовете по материалност. В тях графично трябва да се възпроизведат контрастните материални характеристики на предметите и

същевременно, физично-опитно да се предават в триизмерен образ. Итън води и часове по линейност, където се занимава с характеристики на абстрактните елементи на формата. Той вижда кръга като изразяващо движение, квадрата като спокойствие, а триъгълника като показващ ярката отчетливост на посоката. За Итън от голямо значение са основните геометрични форми – кръг, квадрат и конус. Итън води и часове по натура, където са важни силата на тона и специфичната форма на обектите, като те се предават възможно най-точно от рисуване по натура или по памет. Тези часове са насочени към вътрешния опит на обектите. Тук се правят „анализи на старите майстори“ чрез емоционално преживяване на форма, цвят, динамичност на работа. В тези часове студентите трябва да достигнат субективния опит на Итън. За рисунките се използва изключително възлен. Итън разработва и триизмерно пространство в структури и колажи. Той има своя теория за цвета, която се базира на контраста между видимото и скритото (сетивното). Разглежда видимостта на цветовете и съчетаването им, като при определени комбинации в гами се постигат силни внушения. Занимава се с насищането на цветовете и техните нюанси, създава цветни колела. Обръща внимание на светли и тъмни, студени и топли цветове. Той за първи път споменава, че има основни и допълнителни цветове. В своите експресионистични часове по рисуване Итън се концентрира върху ритмичните движения на човешките крайници и върху структурата на човешкото тяло като цяло. През този период повечето ателиета са под ръководството на Йоханес Итън. В ателието по металообработка Итън набляга на свободното изучаване на формата и на експериментално полученото знание за материалите и методите на обработка. Лекциите му се основават на „интуицията и метода“ и на „субективния опит и обективното познание“. Той смята, че материалите трябва да се изучават по начин, който да разкрие свойствата им. Заедно с Гропиус, той ръководи и ателието по офис обзавеждане, където Гропиус е майстор на формата. Заедно с Лотер Шрайър, Итън преподава в ателието по калиграфия, където я разглежда като творчески изразявана експресия.

С Файнингжър работи и в ателието по рисуване, а първоначално ръководи и ателиетата по дърворезба и каменна скулптура. През експресионистичния период в Баухаус има силна изява на артистичността. Атмосферата е много романтична. Били са

организирани поетични вечери, танцували са собствени танци, всеки нов сезон е бил отбелязван с театрална постановка. В Баухаус е имало много празници: празник на фенерите, празник на гракона. Правели са куклени спектакли, като за сюжет са служили взаимоотношенията между „майстори“ и „чираци“. Най-големият празник на Баухаус е бил празникът на лятното слънцестоене, когато са разигравали „света“. През 1921 година Тео ван Досбург от течението Де Стил преподава в Баухаус. Той критикува експресионистичните тенденции и занаятчийската ориентация на Баухаус. Въвежда идеите на конструктивизма на дизайна ориентиран към технологиите. В Баухаус има известно влияние от Де Стил. През следващата година Валтер Гропиус изразява новите си идеи, които са в съответствие с целите на Баухаус. Той набляга на индустриалните методи и тяхното значение за дизайна. През същата година е и първата публична изложба на Баухаус, а произведеното в ателиетата вече придобива собствена марка. Йоханес Итън и Жорж Муше силно популяризират учението на Маздазнан в Баухаус. Членовете на тази секта били вегетарианци, постели често, носели особени, подобни на монашески грехи, бръснели главите си, практикували акупунктура и горещи бани. Медитациите и религиозността повлияли лошо на авторитета на Баухаус. Така се стигнало до напускането на Итън през 1923 година. С това приключил експресионистичният период в Баухаус. На мястото на Итън идват Йозеф Албърс и конструктивистът Лазло Мохоли-Наги. Те поемат заедно подготвителния курс, като го разделят на две части – практическа и теоретична. Лазло Мохоли-Наги поема теоретичната част от подготвителното ниво и някои от ателиетата в Баухаус. Мохоли-Наги и Албърс продължават линията поета от Итън, но не приемат неговите схващания за индивидуално творческо развитие. Те дават на курса насоченост към индустриалното производство и организират посещения във фабрики. Лазло Мохоли-Наги поставя три акцента в теоретичната част на началния курс. Той се занимава с тактилните усещания. Прави тактилна диаграма, като това е визуализация на собствения опит. Друг акцент е разграничаването между композиция и конструкция. Той разбира композицията като резултат от баланса между ясно отделени части, в зависимост от цялостната композиция. Докато балансът на прецизната комбинация от сили в идеалната конструкция се базира на изцяло предварително изчислени технически и духовни отношения. Най-популярната част от работата на Мохоли-Наги са часове-

те свързани с триизмерната форма. Той провежда уроци по баланс, където се правят конструкции с цел да се получи реален и визуален баланс едновременно. Въпреки теоретическата систематизация, която прави, Мохоли-Нази подчертава, че при липса на интуицията формулата не може да бъде база за творчество. От работилниците, които Итн е ръководил Мохоли-Нази поема ателиетата по метал и калиграфия, като радикално променя второто и въвежда обучение по типография в Баухаус. В ателието по обработка на метала, където е майстор на формата Мохоли-Нази набляга на по-функционални аспекти. В работилницата се правят предмети предназначени за индустриално производство, но те са реализирани или в единични бройки, или малки ръчноизработени серии.

През 1923 година Мохоли-Нази въвежда „Новата Типография“ в Баухаус. Заедно с него в това ателие работят и Йоост Шмид и Хърбърт Байер. Мохоли-Нази налага шрифтът като основно средство за комуникация. Типографията на Баухаус става тясно свързана с корпоративната идентичност. Типографията е вече основна отличителна черта на училището. Паралелно с Мохоли-Нази в подготвителното ниво работи и Йозеф Албърс. В този курс той провежда уроци свързани с материали. Приоритет са работата с материали, производствените методи, оптималното използване на основните материали дърво, метал, стъкло, тъкани. Той обръща внимание на основните характеристики на материалите и начина им на обработка с най-простите инструменти. През 1923 година е първата забележителна изложба на Баухаус, която получава международно признание. Провежда се също и седмица на Баухаус. Направена е експериментална къща „Am Horn“ – първата самостоятелна сграда на училището. По същото време Гропиус извежда своите нови концепции: „Изкуство и технология – едно ново цяло“, като в тях става въпрос за индустрията като безспорната сила на времето. През 1924 година, след избори във Ваймар спират субсидиите на Баухаус. Организиран е „Кръг от приятели на Баухаус“ за морална и практическа подкрепа. В него участват имена като Шагал и Айнщайн. През 1925 година Баухаус във Ваймар е официално закрит. Има няколко варианта за продължение на Баухаус в различни градове. Общинският съвет в индустриалния град Десау решава да възобнови училището като общинско, но отпуска средствата при условие, че Баухаус ще се самофинансира частично чрез търговия на дребно със собствената си продукция. Малко се променя и препода-

вателският състав, като в него влизат някои от завършилите вече студенти като „млади майстори“. В Десау Гропиус изготвя нова идейна програма на училището. В нея се говори за значението на индустрията и науката за съвременния дизайн. Училището ще работи за „развитието на модерното обзавеждане“ като се започне „от най-обикновените предмети за бита до цялостното жилище“. Баухаус съзнателно възприема машинната естетика. Гропиус призовава към „систематично експериментиране на теория и на практика във формата, в техническо и икономическо отношение“. Той нарича ателиетата „лаборатории“ за производство на прототипи за индустриална продукция. Основана е фирма към Баухаус, която да подпомага производството и продажбата на дребно на творбите от Баухаус. За съжаление продажбите не са големи, тъй като продуктите са изработени на машина, но фактически са неподходящи за индустриално производство, а също и заради строгата им естетика. Издава се каталог на Баухаус. През 1926 г. Баухаус е акредитиран официално от парламента на страната. Майсторите вече са професори, а Баухаус добавя към името си „Училище за Дизайн“. Подготовката в училището става близка до университетските дисциплини и води до получаване на диплом.

В Десау по проект на Гропиус е построена нова училищна постройка и къщи за преподавателите. Сградите са изцяло обзаведени от ателиетата на Баухаус. С откриването на новото училище са издадени и първите броеве на списание „Баухаус“. Още в манифеста си през 1919 г. Валтер Гропиус, който е архитект, заявява, че „сградата е крайната цел на всички творчески дейности“. Самото училище се нарича строителна къща, но едва 1927 г. е открит департамент по Архитектура.

До този момент архитектурата в Баухаус се състои единствено от проектите и работата на Гропиус. Самият той не прави разлика между своята самостоятелна кариера и проектите на Баухаус. До 1927 г. са известни много малко студентски проекти свързани с архитектура извън заниманията на Гропиус. Швейцарският архитект Ханес Майер е избран за ръководител на департамента по Архитектура. Той набляга на три основни положения: 1. Всички занимания по архитектура трябва да се базират на научни факти. Важна е функционалността на сградата. 2. Оптимизацията е приоритетна пред артистичните решения. 3. Всички занимания по архитектура трябва да се основават на опит от архитектурната практика.

Средата, която Майер въвежда, е изчистена от детайли. Използват се опростени, изчистени пространства. Те са нетрадиционни виждания от новата архитектура. Под ръководството на Ханес Майер курсовете все повече се политизират. Много от преподавателите напускат Баухаус, Жорж Муше, Мохоли-Наги, Максел Брьоер, Хърбърт Байер. Напуска също и Гропиус с цел да отдели повече време на творческата си дейност. От начало се обръща към Лудвиг Мис ван дер Роє, но той не приема директорския пост. След това по препоръка на Гропиус през 1928г. директор на Баухаус става Ханес Майер. Той е с доста крайни идеи. Комунист е по убеждения и силно политизира училището докато го ръководи. Неговите идеи са изключително социално насочени. Принадлежи му мотото: „масовите нужди пред нуждите на лукса“. Дизайнът на изделията трябва да бъде продиктуван от тяхната функционалност и достъпност за масовия потребител. До такава степен се опитва да изолира архитектурата от изкуството, че спира да използва думата архитектура и я заменя със строителство. Ханес Майер насочва обучението в Баухаус към по-научни методи. Той смята творчеството за обективен процес в следствие на рационално-головими разбирания. Според него „формата е логично следствие от функцията“. Омалявава обучението чрез рисуване. За него предметите нямат нужда от символност. Той обвинява Баухаус в прекален формализъм. Затваря театралното ателие и реорганизира останалите работилници с цел да се освободи от скъпата „артистичност“. 1928г. Клее и Кандински започват да преподават свободно рисуване на избрани студенти. За първи път в Баухаус заниманията са близки до образованието в академиите по изкуството. Клее преподава в Баухаус още от 1921г. Тогава лекциите му са допълнение към подготвителния курс. Той преподава елементарна теория на дизайна. Занимава се с линията и извличането на всичко от нейните характеристики. Разглежда триизмерното пространство и перспективата. Обръща внимание на сложните движения по посока на кръг, махало, спирала и стрелка. Основава теория за цвета базирана на два принципа за движение тип махало и кръгово. Кандински също още от 1921г. води лекции в Баухаус отново паралелно на подготвителния курс. Има часове по основен артистичен дизайн и аналитично рисуване, където цел е разбиране на процеса на абстракции. Също се занимава и с въпроса за цвета като въвежда асоциации на основните цветове с основните геометрични форми. Той е много отворена личност и винаги е готов да приеме чуждо мнение. В часовете по свобод-

но рисуване които провежда от 1928г. той се концентрира върху обяснението на термините за основните елементи на изкуството и на най-неоспоримите му закони.

По времето на ръководството на Майер две големи фабрики използват модели на Баухаус за производството си. Провеждат се две пътуващи изложби. През 1928г. „Млади Художници в Баухаус“ и през 1929г. изложбата „Пътуващо Баухаус Шоу“, където са представени творби създадени след напускането на Гропиус. Баухаус създава и сградата на „Федерално Училище на Професионалните Съюзи“ в Базел. Това е най-значимия проект на, училището по времето, когато директор е Майер. Извършена е реорганизация на ателиетата, като всички работилници са включени в общ департамент по архитектура. Създадено е и ателие по фотография. А през 1930г. вестникът на Баухаус става най-популярният му продукт, като влиза в магазините. Въпреки развитието на училището под покровителството на Майер, политическата пропаганда и комунистическите тенденции са много силни и Ханес Майер е изгонен от властите на Дасау. Отново по препоръка на Гропиус през 1930г. Мис ван дер Рое става директор на Баухаус. След като заема поста той закрива Баухаус, прави нов устав и отново открива училището, като всички студенти са задължени да кандидатстват отново. Мис ван дер Рое реорганизира структурата на училището, като я свежда до пет сектора. Въвежда нова програма от пет семестъра, като последният семестър е оставен единствено за неговите часове по архитектура. Архитектурата заема основно място в програмата на училището и фактически Баухаус се превръща в училище по архитектура. Ролята на работилниците и на индустриалния дизайн е намалена. Ателиетата по приложни изкуства не са закрити, но тяхната продукция е предназначена единствено за индустриално производство. Училището се аполитизира. Заедно с Лили Райх, Мис ван дер Рое провежда аполитична програма „Строителство и Развитие“. След Втората Световна Война той става един от водещите архитекти на САЩ с разработката си на небостъргачи. Мис ван дер Рое е по-близък до идеите на Гропиус, с когото учат заедно в ателието на Петер Беренс, отколкото до вижданията на Майер. В своя курс по архитектура той стъпва на собствения си опит като изисква от учениците си солидни знания за строителните техники, запознава ги с различните видове сгради, а накрая ги въвежда в дизайна на градската среда. От студентите се очаква да усвоят неписаните правила

на структурата и дизайна. Архитектура на Мис ван дер Рое е много привлекателна за студентите и те широко използват неговия пример и в по-късните си работи, а много от тях не излизат от рамките на наученото от преподавателя си до края на живота си. Сградите на Мис ван дер Рое винаги трябва да функционират, те организират живота на обитателите си. Той ясно излага творческата си концепция в списанието на Баухаус: „Аз не съм против формата, но само против формата като самоцел...“; „Формата, превърнат в цел, винаги води до формализъм...“; „Само напрежението на живота може да даде изразна напрегнатост на формата.“; Двете крайни тези изразени по-году са еднакво неприемливи за него „едната-липса Форма а другата прекалено робуваме на формата. Едното е нищо, а другото илюзия. Истинската форма предполага истински живот...“. В Десау през 1931 г. се провеждат избори и бюджетът на училището е намален и през следващата 1932 г. Баухаус е официално затворен. Мис ван дер Рое прави продължение на Баухаус в Берлин, като частно училище, но през 1933 г. Гестапо закрива училището. Това е краят на физическото съществуване на Баухаус но, това което е посято и израсло от идеите на Баухаус е определило и е манирало следващите разбирания за естетика и функционалност. Приемайки или не наследството на Баухаус, то неминуемо ще бъде отправна точка в творческия процес на артисти, дизайнери и архитекти. Независимо от различната конотация, с която е натоварена идеята на Баухаус, та остава непреодолим фактор за развитието на нашата цивилизация.

Литература:

1. Иванова, Н. 1984. История на дизайна - Наука и изкуство, София.
2. Стефанова, Р. 2015. Унгарски следи в развитието на модерния дизайн - Аскони, София

Интернет източници:

3. <https://www.britannica.com/topic/Bauhaus>
4. <http://www.bauhaus-movement.com/en/>
5. <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/bauhaus-design-school.htm>
6. <https://www.bauhaus100.de/en/past/overview/whatwasthebauhaus.html>

Надя Текнеджиева

ПОГЛЕД КЪМ ПРИНТИРАЩИТЕ УСТРОЙСТВА И ВЪЗМОЖНОСТИТЕ ЗА ДЕКОРАЦИЯ НА АРТИСТИЧНА КЕРАМИКА

Интересен алтернативен метод за декорация на керамичната повърхност с фотографски изображения предоставя електрофотографията. Освен ситопечатните, литографските и други методи, копирки за декорация на керамично производство могат да се създават чрез употребата на принтиращи устройства. Фотокопията и ксерокопията сами по себе си също представляват оригинално средство за декорация на керамичната повърхност, прилагано в артистичната керамика.

Електрофотографията се отнася към физичните безсребърни фотографски системи, където, за разлика от химичните безсребърни системи, под въздействието на светлината се осъществява промяна на физичното състояние на веществото. Системата е в основата на копиращите и принтиращите устройства и машини за размножаване на изображения.

За нуждите на керамиката, най-достъпното обяснение върху процеса, възползващ се от възможностите на електрофотографията за създаването на копирки, е предложено от Бойко Малинов¹. Той описва следната технология:

Стъпка 1 – Сканиране или създаване на изображение.

За целта е необходимо наличието на подходящ софтуеър и хардуеър, тоест компютър с подходяща програма за обработка на изображения (например –Photoshop) и скенер с подобаваща резолюция.

Стъпка 2 – Отпечатване на изображението.

Сканираното или създаденото изображение се принтира с помощта на керамични тонери върху трансферна хартия.

Стъпка 3 – Ламиниране на изображението с флюс хартия.

За целта се използва специална машина – ламинатор. Прин-

¹ Малинов, Б., „Техника и технология за пренасяне на фотографски изображения върху керамика“, Годишник – Педагогически колеж „Св. Иван Рилски“ Дупница/ТУ София, Д., 2005г., с.223-226.

тираното копие, заедно с ламинираната с флюс хартия, преминават през ламинатора. В тази стъпка се осъществява трансферът на отпечатаното с керамични тонери изображение върху ламинираната хартия. По този начин се произвеждат копирките.

Копирките се пренасят върху керамичната повърхност по традиционния за технологията начин, както копирките, изработени посредством ситопечат. Изделието се изпича на температура до 840°C.

В тази връзка трябва да отбележим, че друг вариант на декорация, базиращ се на електрофотографията и печатните технологии е сублимационният печат, използван най-често при декорация на сувенирната и рекламна керамика. Разликата с гореописания процес е, че при сублимационния печат изображението от трансферната хартия се прикрепва посредством термоскоч към керамичните заготовки (чаши, овали и др.), обработени със специално покритие и изделието се поставя в термопреса. След обработката в термопресата се отстранява хартиената подложка, като изображението остава прикрепено към керамичното изделие. Следва нанасяне на защитно покритие. Изделието се поставя в сушилен шкаф и след изсъхването му е готово за употреба. И двата описани процеса за създаване на копки изискват наличието на специално оборудване. В ежегодното изложение за рекламни и печатни комуникации COPS², редица водещи производители и печатници представят едни от водещите разработки в областта.

Декорацията на керамични изделия, също както и на текстилни, стъклени и други, постоянно се усъвършенства, като цифровите технологии навлизат и развиват производството. Разработват се нови процеси, бои, хартии, печатащи устройства и други материали за осъществяване на декорация на предмети, съставени от различни материали и проектирани в сложни форми. За целите на керамиката от интерес са трансферните хартии, приспособени за работа с лазерни принтери. Най-разпространени са разработките на Lazertran³ и Beldecap⁴. Фотографското изображение или рисунката се принтира от лазерен принтер върху трансферната хартия. Обик-

² <http://www.copi-s.com/bg>

³ <http://lazertran.com/transfer-paper-en/lazertran-inkjet-decal-paper.html>

⁴ <http://www.beldecap.com>

новено този тип декорация е надглазурна и керамичните изделия се подлагат на трето декоративно изпичане. Съществува разлика между трансферните хартии от типа Lazertran и хартиите на Beldecals. Например, трансферните хартии Lazertran изискват ниско температурно изпичане, а при трансферните хартии на Beldecals декорираното изделие се изпича на температури по-ниски от точката на затопяне на глазура. При работа с такъв тип трансферни хартии от огромно значение е съответствието между принтера и трансферните хартии – не всички принтери са подходящи за печат върху предлаганите хартии.

Фотокопията от лазерни принтери и ксерокс устройства също представляват интерес за декорация на керамичната повърхност. Неприложими в масовото производство, работните са забавен, интересен и достъпен способ за декорация в артистичната керамика. Принтиращите устройства и ксерокс машини при процеса на получаване на видимото изображение се основават на простото взаимодействие между електростатичното скрито изображение и проявяващото вещество под формата на зареден прах, така нареченият – тонер. Тоест процесът на проявяване в лазерните принтери и ксерокс машини се отнася към сухото проявяване – суха фотография⁵. От тук произлиза и наименованието на ксерокс машините – от гръцки, където „ксерокс“ означава сух. Прахообразният тонер, всъщност, се състои от железен оксид и силикати – материали добре познати в керамичната практика. От което следва, че принтирано или ксерографирано изображение, изградено от стандартен тонер със съдържание на железен оксид, би могло да се приложи за целите на декорацията на керамичната повърхност. Фиксирането на копираното изображение върху хартията се осъществява чрез разтапяне, „изпичане“ на прахо-

⁵ Любопитен е един факт от историята на електрофотографията. А именно, че едно от значимите открития, благодарение на което се ражда процесът на електрофотографията, е на българският физик Георги Наджаков (1897-1981). Въз основа на откритието на Наджаков и патента на Карлсон, руският физик Владимир Фридкин осъществява нов фотографски процес, който нарича електрофотография и създава първия ксерокс. В този процес фотоелектретът на Наджаков служи за фоточувствителен слой, а проявяването става с помощта на трибоелектрически ефект (като при Карлсон). Новият фотографски процес е замислен още и като метод за създаване на оптична памет, понеже фотоелектретът не само формира, но и запомня образа.“ Малинов, Б., Електрофотографията – хроника и синтез на физични идеи, Годишник - Педагогически колеж „Св. Иван Рилски“ Дупница/ ТУ-София, 2005 г., с.219-22

образния тонер. Този процес се извършва от вградена в ксерокс машините и принтиращите устройства разтопяваща система. Един от възможните методи за декорация на керамичната повърхност посредством фотокопия предполага изключване на стъпката на фиксиране на изображението. Това се извършва като ксерокс или принтер машината се изключи точно преди преминаване на хартията през разтапящата система и хартията се отстрани принудително от устройството. На този етап от фотокопирането изображението върху хартията ще се състои от прахообразен тонер. Такова изображение може да се пренесе върху повърхността на керамично изделие в кожно твърдо състояние. Хартията се поставя от страната с прахообразното изображение върху керамичната повърхност и внимателно се притиска към нея. Меката, влажна керамична повърхност ще приеме прашинките тонер, изграждащи образа, а хартията се отстранява. Следва изпичане на изделието на бисквит, на температури в зависимост от използвания материал. След топлинната обработка в печта, обикновено декорацията се разкрива в кафявата цвятова гама – в зависимост от състава на комерсиално предлагания тонер, тоест наличието на железен оксид в него (не всички производители предлагат тонери с наличие на железен оксид). Следва глазиране на изделието и изпичане на температури в зависимост от използваната глазура.

Макар процесът да не е сложен, той изисква наличието на копирни машини и принтиращи устройства, като едва ли в някой от копирните центрове биха се съгласили да прекъснат процеса преди фиксиране на изображението, поради факта, че това може да повреди ксерокс и принтиращите устройства. По тази причина можем да се обърнем към други методи на декорация, този път прилагайки вече фиксирани фотокопия.

Един интересен детайл при фотокопията от лазерните принтери и ксерокс машините е, че фиксираният тонер и хартиената повърхност се характеризират с различна структура. Черният тонер, изграждащ изображението във фотокопието, е с „непореста“⁶ структура. Поради тази причина фиксираният тонер е с различна възприемчивост към маслото от хартията и при подобаваща обработка на фотокопието е възможно да се осъществи декорация отпечатване на изобра-

⁶Цит. пр., с.112

жението върху керамична повърхност на принципа, използван в литографията. Такава декорация бе приложена в дипломната работа „Обекти“ на Виктория Спасова от специалност „Керамика“, представена на Изложбата на дипломираните магистри през 2018 година. Процесът на декорация на керамичната повърхност с фотокопие се осъществява по следния начин:

Желаното изображение (фотография, рисунка или декор) се принтира на ксерокс или лазерен принтер. Процесът не предава добре средните тонове и поради тази причина е за предпочитане да се използват висококонтрастни изображения. Необходимо е предварително да се подготви мастило, включващо керамичен пигмент. За да се осъществи прилепване на мастилото само към отпечатаното черно изображение, изградено от тонера, преди да се намастили, фотокопието трябва да се обработи с разтвор на гума арабика. Следва намастиляване, както това се прави в обичайния процес при графичните технологии.

Мастилото от областите, формиращи белите участъци от изображението, внимателно се попира, за да се отстрани от тях. Намастиленото изображение се поставя върху глинена повърхност в кожно твърдо състояние. Докато изображението е все още влажно, с лек натиск, за да се отпечата равномерно, се притрива повърхността. Хартията се отстранява внимателно. Произведението се изпича на бисквит.

Разновидност на литографски базираният вариант на декорация с фотокопия, базиращ се отново на отблъскването на боята от тонера и приемането ѝ от хартията, може да бъде осъществен при принтиране на изображение, в което тонерът изгражда фона. Такъв подход е приложим за отчетливи черно-бели изображения. В тази технология работи Мартин Мьолвалд.⁷

Върху участъците съдържащи изображението, формирано само от хартията, се нанася подглазурна боя или ангобас четка. Фонът, съставен от тонер отблъсква и не приема боята. Намастиленото фотокопие се потапя в шликер и се остава да изсъхне до кожно твърдо състояние, след което се апликира върху мокра керамична повърхност. Хартията се отстранява, а пренесеното изображение се разкрива върху керамичната повърхност. Следва бисквитно изпичане на изделието.

⁷Martin Möhwald

Декорация на керамичната повърхност може да се осъществи и с отпечатък, произведен от по-стар модел мастиленоструен принтер⁸. Интерес представлява разработената от Джени Ходж система, прилагаща употребата на изображението именно от такъв вид копия. През 2008 година, Джени Ходж прилага напрашаващия метод за проявяване на изображението от лепливия бихроматен процес и го внедрява в изключително прост трансферен процес. Както можем да се запознаем с технологията, описана в публикация в престижното списание „Ceramics TECHNICAL“⁹, за осъществяване на декорация на керамично производство е необходим мастиленоструен принтер¹⁰, произвеждащ „мокр отпечатък.“¹¹ Изображението се отпечатва върху паус и докато мастилото все още не е изсъхнало се напрашава с прахообразна подглазурна боя. Прахообразната смес се нанася с мека четка. Боята се задържа за мокрото мастило, изграждащо отпечатаното изображение. Листа се поставя с намастиленото изображение към керамичната повърхност. За да приеме глинената повърхност прахообразния пигмент от фотокопието, тя трябва да е леко по-влажна от влажността ѝ в кожно твърдо състояние. Изображението се отпечатва чрез внимателно притриване, след което хартията се отстранява и изделиято се изпича на температури в зависимост от използвания глинен материал.

Декорацията с фотокопия от лазерни, мастиленоструени принтери и ксерокпия, можем да отнесем към монотипните техники за декорация на керамичната повърхност. Технологията не е трудоемка и предоставя възможност за експерименти в работния процес и в изграждането на композицията. Техниките са подходящи за съставяне на колажи от изображения, наслагване на няколко отпечатъка в различни цветове, предос-

⁸ За разлика от лазерните принтери и ксерокс машините, при мастиленоструените принтери проявяването е „мокро“ – тоест вместо с прахов облак се проявява с мъгла, в която капките при разпръскване се зареждат в резултат на електростатична индукция.

⁹ Kingston, R., „A new decade“, Ceramics TECHNICAL, бр.30, май-октомври, CeramicArt, US, 2010, с.14-19.

¹⁰ Джени Ходж споменава, че използва стар модел мастиленоструен принтер CANON Pixma.

¹¹ Kingston, R., „A new decade“, Ceramics TECHNICAL, бр.30, май-октомври, CeramicArt, US, 2010, с. 14-19.

тавият привлекателна възможност за отпечатване на текст върху керамичната повърхност. В тази връзка е интересно да отбележим, че новите разработки в керамичните маси позволяват осъществяването на директно принтиране на изображение върху неизпечена керамична повърхност и последващото ѝ моделиране в сложни форми. Такъв иновативен продукт представлява порцелановата маса „Keraflex“.

Керамичката Рейчъл Кингстън¹², след множество експерименти, през 2005 година осъществява директен печат върху порцелан от принтер. Кингстън решава да постави лист от материала „Keraflex“ директно в широкоформатен лазерен принтер, а резултата описва по следния начин: „Листът заsegна. Аз направих корекции, съответстващи на дебелината на Keraflex, опитах да печатам от другата страна, и той (листът) премина без проблем, постигайки перфектен лазерен печат. Изпекох изделията на 1280 C° (конус десет¹³) и резултатът беше перфектно директно лазерно принтирана керамична форма и отпечатъкът беше с фотографско качество.“¹⁴ За да се осъществи този процес е необходимомо подходящо принтиращо устройство. Например, като използвания в процеса от Рейчъл Кингстън широкоформатен лазерен принтер „ILFORD NovajetInkjet“ (EncadNovaJet 36¹⁵) със съответните настройки.

Още едно интригуващо решение в тези технологии бе представено отново на магистърските дипломни защиты, проведени през месец февруари в НХА. Дипломничката Карина Попова представи серия пана с отпечатани авторски фотографии и рисунки, създадени в завода в Исперих, успешно внедрил в производството си технологията на директния дигитален печат върху керамични повърхности.

Техниките за такъв вид декорация започват да се прилагат и разглеждат по-задълбочено от около 2005/2009-2010 г. в керамичните среди. В момента това артистично поведение в сферата на декорацията добива все по-голяма популярност. Във века на информацията и в изобразителните изкуства бурно

¹² Rachel Kingston

¹³ Con 10 отговаря на температура 1280° C.

¹⁴ Kingston, R., „Речю на материала Keraflex“, http://www.ceramicartcart.com/Keraflex_Laser_Printing.html (07.03. 2014)

¹⁵ http://www.wide-format-printers.org/Encad_Chroma_24/wide_format_inkjet_printer.html

навлизат новите технологии. Тези декоративни техники са показателен пример за общата тенденция в световното развитие на керамиката на симбиоза на медията с другите видове изкуства и новите технологии.

Литература:

1. Малинов, Б., „Техника и технология за пренасяне на фотографски изображения върху керамика“, Годишник- Педагогически колеж „Св. Иван Рилски“ Дупница/ТУ София, 2005.
2. Kingston, R., „A newdecade“, Ceramics TECHNICAL, бр.30 май-октомври, CeramicArt, US , 2010, с.14-19.
3. Kingston, R., „Ревю на материала Keraflex“

Интернет източници:

4. <http://www.copi-s.com/bg>
5. <http://lazertran.com/transfer-paper-en/lazertran-inkjet-decal-paper.html>
6. <http://www.beldecal.com/>

Розина Макавеева

ЗА БЕЗГРАНИЧНОСТТА В СЪВРЕМЕННОТО ИЗКУСТВО, ЛИПСАТА НА ПАРАМЕТРИ, ЗА НАВЛИЗАНЕТО В РАЗЛИЧНИ ПРОСТРАНСТВА – ЛИЧНИ, ИМАГИНЕРНИ, УСЛОВНИ И ПОДСЪЗНАТЕЛНИ

„Когато отделим музиката от живота, се получава изкуство“

Джон Кейдж

В днешния свят понятията за време и пространство съществуват в различни параметри. Измеренията рязко увеличиха броя си. Джон Кейдж – революционерът в музиката на XX век смята, че изкуство има навсякъде около нас, просто трябва да отворим съзнанието си за него. Динамиката на битието ни предопределя съществуването на разнородни подходи и начини на репрезентиране на изкуство, чрез които идеите за произведенията могат да бъдат представени или динамично променяни. Езикът на общуване между публиката и артефакта се предефинира с всяко следващо случващо се артистично събитие.

Произведенията на съвременното изкуство са смесили жанрово същностите си, така също много от тях трудно могат да бъдат съотнесени към определен жанр или течение.

Някои от мултимедийните произведения въобще нямат физически параметри. Те съществуват единствено в мрежата. Много често се случва да имат самоприблизителен времеви диапазон – те сякаш „изгарят“ след определеното им за съществуване време. Виртуалният обект, поставен в основата им, може да бъде променян или генерално да бъде трансформиран от всеки един потребител на даденото приложение.

Произведенията на изкуството могат да се разгръщат в различни времеви и пространствени параметри. Една от най – продължителните творби в съвременната история е „Organ²/ASLSP (As Slow As Possible)“ на Джон Кейдж. (фиг.18) През 2001 година в нефункциониращата църква „Св. Бурхард“ в малкия германски град Халберщат множество зрители – слушатели са събрани около органа в нейния център, източник на звук

е нискочестотното басово си, изпитващо предела на човешкия слух; това е и единственият звук в църквата освен шушукането на посетителите. След кратък анонс, върху тази нота се наслаждават ре диез, ла диез и ми, създавайки сложен акорд. Органът продължава да звучи и след като публиката напуска събитието. Следващата смяна ще се случи през 2020 година. Макар предишни изпълнения на произведението да траят от двадесет минути до няколко часа, това ще продължи 639 години, колкото са изминали от първите звуци на инструмента "Блокверк". До 2640 година. За човешкия живот 639-те години на произведението са невероятна вечност, но те са само част от живота на някои частици в този на планетата. Според замисъла на автора, изпълнението на това произведение трябва да върне света в състояние на равновесие и покой. Както и да покаже как се изменя понятието за музика в днешната епоха. Джон Кейдж е автор и на най-тихото произведение в историята на музиката – 4'33. В него публиката слуша четири минути и тридесет и три секунди тишина. Всъщност публиката сама твори звука чрез неволните шумове, които произвежда докато трае произведението.

Chiharu Shiota в своите инсталации оплита гледащия в безброй тънки нишки, сякаш свързващи ги с мисловни линии. В *During Sleep 2002-2008* (фиг.19) множество жени, облечени в бяло, спят в болнични легла. Инсталацията е с вариращи размери спрямо всяко пространство, в което е представяна. Нишките, които са оплетени около фигурите са черни, тънки – като контури, като задрасквания. Свързват паметта със съня, с несъзнаваното в съня, със забравяното след него. Авторката винаги работи с конкретиката на предметността – болнични легла, пиана, обувки или купчини столове. Имагинерното в нейните работи се появява като овеществена абстрактна форма – черни конци, дим, мъгла, огън. Нишката е като рисуване с молив, връща ни към мита за Тезей и Ариадна. Зрителят, като че попада в травматичния срив на време и пространство в нечие съзнание, в което воден от конкретността, се плъзга в невъзможността да премине „отвъд“.

Интерактивното изкуство на Даниел Розен вълнува и предизвиква емоционални реакции у зрителя. В първата серия от *Darwinian Straw Mirror* от 2010 година гледащият застава пред собственото си огледално изображение на монитор. Със сложен софтуер движенията му са излъчвани едновременно

в огледалото, като физическата форма на живото тялото е „обездушена“ или „обезплътена“ – превърната в мрежа от динамични линии. Те се движат произволно генерирани софтуерно – според динамиката на оглеждащия се обект. Променят осветеността си и цвета си, който е в спектъра между черното и бялото. Особена е деволуцията в дарвиновото огледало на Розен. Особени и смесени усещания носят и инсталациите, в които той използва различни обекти от ежедневието. С тях той създава картини, които отново, подобно на огледалата, реагират на движение. В *Penguins mirror 2015*, 450 плюшени пингвина се завъртат с лице към зрителя при регистриране на движението му. Авторът ни предлага една различна отразявана, опосредствана чрез предметността на бита реалност, която се пречупва през ежедневиите движения на всеки присъстващ в инсталацията.

Йайоми Кусаме е жената с точките. В *Obliteration Room* от 2012 година в рамките на изложба в Тейт модърн, художничката предоставя на зрителите чисто бяла стая и огромно количество точки на лепящи се стикери. Публиката е приканена да заличи бялото платно на пространството с множеството цветове, които носят стикерите. В продължение на няколко седмици в стаята се снима непрекъснато. Така в записания таймлапс филм може да се види трансформацията на бялото пространство.

София Чанг буквално потапя зрителя в имърсив инсталациите си, които изработва от еластични платове. Те са огромни и поглъщащи. С множество изходи и тунели, те пропускат дифузна лека светлина и приглушения звук на другите присъстващи в пространството на тунелите. Омекотените геометрии на тази експанзивна тъкан могат да променят както хората, така и историите им, обръквайки знанието им, интериора и екстериора, стената и стаята, скривайки и разкривайки пространствата, които могат да бъдат намерени и изследвани“, казва Чанг.

Интерактивните инсталации са пространствени произведения, които синтезират и манипулират с различни средства. В повечето случаи предизвикват – провокират зрителя да участва с намесата си в активирането им. В света около нас

динамиките на съществуване са твърде резки и контрастни. Ние като зрители сме привикнали на всякакъв вид изживявания. Възприемането на изкуство се е превърнало в случаен или специален акт, който задължително трябва да носи елемент на изненада или неочакваност. Извън произведенията, които разлеждат или пък интерпретират класически теми или автори, съществуват множество други събития, които заради условията, в които се поставят, предполагат друго отношение на публиката. Средствата, с които работят авторите са почти неограничени. Това е наложително, като се има предвид скоростта, с която се развиват технологиите и начините, по които присъстват във всяка сфера на живота ни.

Виртуалната реалност е ново средство за „битуване“ на зрителя в художественото произведение. Заедно с нея се появява и нова – аугментирана реалност. Двете като понятия се допълват и са базирани на подобни технологични средства. Виртуалният свят е затворен в собствена компютърна реалност. Зрителят влиза в този изолиран свят и остава там или докато продължава производението, или докато сам стигне пределите му.

Едно от най-значимите произведения от световен мащаб е „Carne у arena“– (Плът и пясък) от 2017 година на Алехандро Иняриту. (фиг.20) В затъмненото помещение, чрез виртуални очила зрителят става пряк свидетел на поредици от тежки срещи между бежанци и гонещите ги по границите с Мексико. Седем минутен филм сблъсква директно физическото с виртуалното тяло. Пренася болезнената тема на прекриването на границата пред зрителя. Технологията е разработена така, че усещането да бъде максимално истинско. Поставят се въпроси. Отговорите и коментарите са оставени на участника – зрител.

Инсталацията е артистичен жанр от триизмерни произведения, често в сайт специфично пространство и често са създадени за да променят перцепциите на пространството. Генерално терминът се отнася към произведения в интериорно пространство, в екстериори обикновено се назовава ленг арт.

Едно от най-важните събития на година е изложбата на Теодор Ушев в СГХГ – „Като в тъмно огледало“. Потопяща реалност – понятието свързва виртуалната реалност с триизмерността и тоталното въвличане на зрителя в инсталацията. Ушев използва имърсив софтуер, миксирана реалност и скрити

рисулки върху термични огледала, за да провокира зрителя да пристъпи към откриването и разчитането на посланията, оставени по стените на галерията.

"Diagonales" (фиг.21) от 2014 година е мащабна инсталация на Ушев на фасадата на градската библиотека в Монреал. Сградата е превърната в огромен триизмерен екран. Пред входа ѝ е поставен няколкотонен стоманен блок. Минувачите са призвани да граскат с всякакви метални предмети по него, като при всяка тяхна намеса на „екрана“, който представлява фасадата, се миксират в реално време три от най-известните филми на Норман Макларън - *Lines Horizontal* (1960), *Lines Vertical* (1962) и *Synchrou* (1971). Случайните минувачи – зрители се превръщат в режисьори на безкрайния филм, който протича.

През 2015 година в Пловдив, в рамките на One Design Week е показана мащабната мапинг инсталация CNNCTR(конектор) на групата Мелформатор. Върху фасадата на бившия партиен дом протича огромна прожекция. Зрителите – чрез приложения на своите смарт устройства могат да моделират изображението и звука. Не може да се прогнозира предварително или да се направи партитура на това, което би се получило и докъде би могло да достигне.

Инсталациите дефинират ново ниво на контакт между себе си и зрителя. Променят контекста на възприемане тотално от обичайния контакт с кавалетното изкуство. Те много често изискват и задължават зрителя да прояви емоционална ангажираност. Прегизвикват го. Инсталацията измества фокуса от това, което е репрезентирано, към това, което трябва да бъде преживяно – към тази част от нея, която комуникира. Времето, в което съществуваме, ни възпитава и преформатира сетивността ни по отношение на цялото ни битие. Срещите ни с изкуството са ежедневни, понякога изненадващи, други пъти преднамерено политизирани. Всяка една от тях цели да разтвори пред нас нови среди и усещания. След всяка сме малко или много различни.

Ще завърша отново с думи на Стенли Кубрик: „Изкуството се състои в постоянното реформиране на живота, самото то обаче не създава живот, нито пък възпроизвежда такъв.“

Исползвани източници:

1. www.medienkunstnetz.de
2. https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_music/3553/Keүgж
3. <http://johncage.org/>
4. <http://www.smoothware.com/danny/>
5. http://darkmattersart.com/?ha_exhibit=daniel-rozin
6. <https://ago.ca/exhibitions/kusama>
7. <http://www.tate.org.uk/art/artists/yayoi-kusama-8094/yayoi-kusamas-obliteration-room>
8. https://static.dezeen.com/uploads/2013/12/Suspense-Immersive-Fabric-Installation-by-Sophia-Chang_dezeen_ss_1.jpg
9. <https://carneyarenadc.com/>
10. http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=251962.html
11. http://www.animac.cat/magazine_en/entrevista-theodore-ushev
12. <http://www.manamana.net/watch/detail?id=206>
13. <https://www.lsglobal.com/seed/article/15792/from-scratch-phygital-facade-makes-user-the-film-maker5>

Пламен Атанасов

ТРАДИЦИЯ И СЕМАНТИКА ПРИ ГОРЯНСКАТА МЕБЕЛ XVII-XIX ВЕК

Корените на резбарското изкуство по нашите земи можем да търсим още по времето на основаването на българската държава. Много време преди организирането на държавата славяните, които обитавали Балканския полуостров, строили своите къщи предимно от дърво, като украсявали подпорите и гредите с нарези и дъги. Също от дърво те изработвали съдове, предмети за домашни потреби. Поради преходния характер на дървото като материал, можем да съдим за неговата украса по намерените каменни и керамични фрагменти. Развитието на резбарското изкуство по нашите земи се обуславя от обкръжаващата обстановка на приемственост и богатство на култури. Културата на траките – старите жители на полуострова, среща културата на гърци и римляни, византийската култура, а след разпространение на християнството – културата преминала от Горен Египет и Предна Азия (коптска, иранска, сирийска). След нахлуването на турците на полуострова, влияние оказва мюсюлманската култура, а още по-късно – руската и западноевропейската. Характерна при това развитие е устойчивостта на българския народ. Той не се поддал на обезличаване, въпреки усилията на Византия и въпреки петстотингодишното турско робство. Българският народ запазва своя национален облик и следва своя линия на културно развитие. Сред многообразието на декоративни форми и различни стилови схващания, на Балканския полуостров се издига и затвърждава оригиналното народно българско изкуство, запазило и досега своите особености. Като съществен дял от него се развива и българското резбарство. Поради честите войни и свързаните с тях пожари, не са останали никакви резбарски паметници от първите векове на българската държава. От записките на Йоан Екзарх получаваме сведения, че къщите на болярите и дървените части на Симеоновия дворец в Преслав били украсени с резба. През XII и XIV век резбарското изкуство в България е на голяма висота. Резбарите украсяват царските дворци, къщите на феодалните владетели и църквите. Ситуацията се променя след нахлуването на турците в България през

1393 година. До края на XV век всякакъв културен и стопански живот замира. Много селища са унищожени, а населението избито или разпръснато. Със загубата на свободата си народът обаче не загубва навиците си, идентичността си, обичаите и връзките си с миналото. След относителното омиротворяване в Турската империя, което настъпва към края на XV век, в българските селища започва строителство. Възтановяват се опожарените и опустошени жилища. Издигат се нови къщи за останалите без подслон. Къщите се правят по утвърдения за тези места план и образец. Заедно със строителството се съживява и народното творчество и неговите разновидности. Съживява се и резбарското изкуство, което намира приложение в жилищния строеж и в украсяването на домашните дървени предмети. Основополагаща роля има овчарската резба. По време на робството овчарството е основен поминък на широките маси от българския народ. Битът на овчаря и неговите нужди довеждат до най-широко използване на дървото – ведре, канчета, чаши солници, лъжици, лъжичници, хурки, геги и други. Характерната форма е определяща за всеки един от предметите. Простата украса и удобството при употреба съпътстват изработката им. Украсата на тези предмети изхожда от тяхната форма и е органически свързана с тях. Овчарската резба е опростено, плитко дълбана на дърво. Орнаментът на овчарската резба е съставен от прави, криви и лъкатушни нарези, точки, дъги и кръстчета, геометрични фигури, растителни мотиви, изображения на животни и хора, дадени с първична простота. С течение на времето с такава резба се украсяват дървени съдове, самари, кобилици, бастуни, цигарета, тютюневи кутии и др. Украсяват се и дървените части на къщата. Впоследствие овчарската резба изменя своя първичен характер, като от украса върху отделни предмети тя става елемент в украсата и на жилището. Тук тя става по-едра и с по-богат орнаментален регистър.

Към края на XVIII век и началото на XIX век след несполучливите войни Турция била принудена да смекчи натиска над поробеното българско население, вследствие на което благосъстоянието на градското население в лицето на занаятчий и търговци се подобрява. Настъпва оживление в производството и търговията. Българските производители и търговци стават фактори в стопанския живот и забогатяват. А с тяхното забогатяване се засилва и строителството. Строят

се къщи, училища, църкви. Градските къщи на заможените търговци и занаятчии добиват нов ренесансов вид. Сградите са хубави и вътре и вън. Къщите се украсяват с резба, а по-късно и със стенописни орнаменти. Резбарската украса е много богата и обхваща почти всички дървени части на къщата. Стаите придобиват представителен, празничен вид. През робството къщата се обособява като един затворен свят, в който околната власт не може да проникне. Тук протича животът на семейството с неговите навици, традиции и обичаи.

Успоредно с промените характеризиращи жилищната архитектура на Възраждането се извършва преходът към съвременната за епохата мебел. Процесът е бавен, като възникват и симбиозни мебелни форми, които носят белези на горянската традиционна мебел. Горянската мебел се запазва през целия XIX век, въпреки че идва от средните векове. В много планински села тя преживява и първата половина на XX век. Под горянска мебел се разбира широк кръг от домашно изработени предмети от дърво, предназначени за обзавеждането на народната къща: софри, 3 или 4-краки столчета, ракли (най-често украсени с плътка резба), сандъци за брашно (без украса), поlici и други. В условията на патриархалното село това производство остава почти недокоснато от модните влияния, от внасяните след Кримската война стилни мебели за богатите търговски къщи в Пловдив, Карлово Русе, Видин и други. В технологията на изработка при горянското мебелно производство употребата на модерни и напреднали инструменти е непозната. Основни инструменти са брадва, дървени клинове, груб трион и длето – като то може да има някаква разновидност в зависимост от уменията на майстора – правени са според нуждите. Най-представителният и с художествени качества дял от горянското производство се пада на сватбените сандъци, заместващи гардероба и служещи като ракла. Изработването им може да се определи като „селско занаятчийство“. Дело са на хора, които изработват тези сандъци между другото, като допълнение към доходите им от другата, основна работа – гледането на добитък или земеделския труд. В унгарската фолклористика този тип мебелно производство се нарича „селско домашно занаятчийство“, а от наши по-ранни автори – „кустарна промишленост“ (занаятчийската промишленост изисква изделията да се произвеждат по поръчка, докато при кустарната купувачът е неизвестен в момента на създаване на изделието). То носи ти-

пичните признаци на старинната дърводелска техника. В гората се избира елитна първокласна дървесина. Правожилестият ствол се отсича и нарязва на нужните дължини. Работи се или направо в гората или дървесината се натоварва и откарва до дома на майстора.

Буковите стволи се нацепват с помощта на дървени клинове. Получените клиновидни дъски (шинди) се дооформят с брадва, след което с длето се прокарва надлъжен канал, за да може да „захапне“ горестоящата дъска. За сглобяването освен „захапването“ изграят роля и дървените клинове, които се поставят в предварително издупчените със свредел отвори. Вече сглобената изцяло конструкция – страници, основа и капак се оцветяват и най-накрая се „нашарват“ с длето различни геометрични и флорални мотиви. „Купувачът“ се сдобива с готовата ракла (сандък, детска люлка) чрез натурална размяна – за жито, царевича и т.н. Традиционната горянска ракла се изработва у нас и през късното Възраждане, но развиващото се и утвърждаващо се столарство не може да бъде избегнато и оказва своето влияние. Започват да се работят ракли не от цепени букови дъски, а от нарязани в дъскорезница и след това рендосани дъски. Чисто технологичното сглобяване чрез клинове отстъпва на новоизползваните железни гвоздеи, а характерното „захапване“ на дъските една с друга отпада. Технологиата е изменена и модернизирана но традиционните образци си остават еталон. Като преходна форма се явяват т.нар. „брашовски сандъци“. Името си носят от град Брашов в Румъния. Произвеждат се по манифактурен (обединяване на няколко занаятчийски работилници, с цел улесняване на работния процес) начин и се внасят, но част от тях се създават и работят в България. Като изпълнение те не се различават значително от традиционните ракли: остават в кръга на ниската мебел, но вече са без крачетата, характерни за горянските ракли. Украсата им грастично се различава от традиционния художествен опит. Декоративните им качества отговарят на новите естетически вкусове на българската буржоазия и градската битова култура. Поради тези причини намират разпространение в богатите градски къщи. Нетрадиционният характер на брашовските сандъци се състои преди всичко в прилаганата техника: сглобени са от гладки рендосани дъски (букът вече е заменен с иглолистна дървесина), понякога лицевата страна е разделена на живописни полета (филунги), като профилирана или живописно представе-

на лайсна ги рамкира- похват наложен от кавалетния опит в живописта.

В България не съществува мебелно производство на манифактурни или фабрични начала до 1878 година. През късното Възраждане, наред с вносният порцелан, бронзови свещници, масилници, лампи и други, се внася и висока стилна мебел от Виена. Стилната характеристика на мебелите варира от опростен барок, през късен ампир до еkleктични класицистични съставки. С появата на пловдивския тип къща, вносната мебел, ориентирана към височина, добре хармонира с бароково интерпретираните архитектурни елементи. По кръглите елегантни масички се появяват дантели, а по шкафовете богато украсени лампи. Въпреки своята представителност, вносната мебел съжителства все още с предмети от традиционния бит – черги, плъсти, мангали и други.

През целия XVII век господства традиционната мебел, а нейното най-високо художествено постижение са горянските сватбени сандъци. Едва от края на същото столетие може да се говори за възрожденска жилищна архитектура, която от своя страна дава тласък към един обновителен процес в мебелите. Брашовските сандъци се разпространяват към средата на XIX век. Явяват се като междинна форма на прехода към мебел в европейски тип и стил.

В народните песни се пее за „шарени ковчежи“ и „невестински сандъци“, като често се среща и наименованието „сватбени ракли“. И до днес такива сандъци са запазени в много села из различни части на страната. Чрез тези ракли престрели жени пазят прескъп спомен от деня на сватбата им и отминалата младост. Срещат се къщи с по два или три сандъка, принадлежащи на различни поколения – майка, свекърва, баба. Има случаи в които такива сандъци, с характерната за тях плътка резба, са дарявани на църкви и манастири заради художественото майсторство вложено в тях. Образци са запазени в полуразрушения манастир св. Петка над с. Дълга Лука, Трънско; в църквата в с. Караш, Врачанско, както и в Тетевенската стая в Рилския манастир. Горяните, които изработват тези сандъци, ги разнасят по близки или отдалечени села.

Сандъкът с чеуза на момата е неизменен реквизит за селските сватби в патриархалното общество, поради което тези сандъци се правят до 1956 година. Те се даряват на ново-създадените семейства с пожелание за благополучие и добру-

ване. Изображенията изваяни по страниците и капака са късна форма на закланение срещу злите сили, обещаващи щастие и дълголетие за семейството. Производството на тези сандъци се извършва по два метода. Първият е гореспоменатият, при който сандъка се изработва в близост до буковата гора или в работилници. През месец май, когато дървото още не е поело живителните си сокове от земята и дървесината му е с максимално ниска влажност, се отсичат подходящи дървета и се нацепват на дебели дъски. След сглобяването и оцветяването му се „нашарват“ с длето „козиножка“. Вторият вид дейност превръща този вид дейност в занаят. Изработването на сандъците се извършва в специални за целта работилници от наета работна ръка – чираци, които от своя страна са ръководени от калфа. В работилниците се доставя и складира дървесината, което дава възможност за целогодишна ангажираност на наетите работници. Организационната и поточна дейност на вторият тип производство води до издигането му над горянското, селско, полузаянтийско, „кустарско“, сезонно производство на ракли. Социалният адрес на готовата продукция е селото със запазените в него обреди, обичаи и патриархални сватби. Тук все още са живи представите за закланателната сила на знаците и символите изрязани по сватбените сандъци. Настъпват промени в технологиите и икономиката, които обаче не повлияват на формата и украсата на сватбените сандъци. Смятаните за „балканокарпатско явление“ сандъци са вкоренени в традиционната култура на много народи – украинци, унгарци, поляци, словаци, сърби, словенци и други. У нас архитектуроничната им структура и големина е еднотипна и е в рамките на 90-100 см дължина, около 70 см височина и 60 см дълбочина. Има и изключения, сандъци, които са значително по-големи и обемни, за които се предполага, че са правени по поръчка. Лицевата им страна е тази, върху която предимно е нанесен орнаментът. Страничните плоскости нямат резба, както е и най-често при капака, който също няма украса. Характерно е кръстосването на линии в образуването на геометричен орнамент – триъгълници и квадрати, дъги с удвоени или утроени линии, кръгове изпълнени със стилизирани листа. Всичко това се дължи на инструментариума на майстора-изпълнител. Формата на длетото и по-скоро на острието е определяща за следата която ще остави то върху дървото. Майсторът сам изработвал длетата си според изискванията и възможностите си. Без предварително разчертаване се борава с флорален

орнамент, клонки, гръвчета, житни класове, цветни розети. Схематично и свободно нанесени и организирани в огледална симетрия. Зооморфните мотиви са по-рядко срещани, като са характерни за определени региони (Беровско). От царството на животните най-често е изобразявана змията, изпълнена съвсем схематично и декоративно като крива вълнообразна линия или лента. Оцветяването на отделни орнаментални фигури е по-ново явление и е характерно за края на XIX век и началото на XX век. Оцветяването на цели гръски в бледочервено е практика характерна предимно за района на Панагюрище. Резбоването на натуронаподобителни мотиви е късно явление. Стремжът към „реализъм“ е несъвместим със знаковия, заклинателен регистър на старата орнаментика върху този вид творби. Художествената традиция определя вгълбаните мотиви като знаци с охранително, заклинателно или благопожелателно значение. В този регистър от природни знаци е „зашифрована“ вярата в магично-заклинателното предизвикване на плодovitост и благодат в семейството. Змията е предпочетен знак-символ по много сандъци от района на Берковица: селата Рашовица, Костенци, Песочница, Горно и Долно Озирово и т.н. Стилизирана и представена като вълнообразна крива, змията е хтоничния демон, в чието лице е даден пластичен израз на фолклорната представа за плодородие. Съществува вярване, че всеки дом има своя змия – сайбия, свой „добър дух“, обитаващ основите на къщата. В представите на патриархалната общност именно подарък с такова изображение се смята за подходящ за новосъздадено семейство.

Сватбените сандъци са част и неделима съставка от бита и традиционната култура на народа. При тях художественият и семантичен принцип на знаковостта съвпада с характера и обредността на българската сватба. Целта на майстора – горянин не е да изобразява натурата. По „лицето“ на раклата (сандъка) той оставя само знаци. Творческа изява показваща, че е съхранено традиционното символично мислене. Семантиката на знаците е свързана с утвърждаването на живота, култа към плодородието и възхвала на жизненото начало. шестлистните цветни розети, символизиращи вечното движение и жизнения кръговрат, клонки и житни класове – „гръвото на живота“, змия, соларни символи и други. Тук знаковата „система“ е вкоренена в типа мислене на патриархалната общност. Сандъкът като знак и пожелание за хармоничен живот задово-

лява и естетически чувствава със своята декоративна хубост, постигната чрез пропорции, симетрия и ритмика на мотивите. Използваните знакови мотиви са ограничени като брой, не надхвърлят двадесет, но майсторът умело ги въвлича в нови и разнообразни съчетания. „Декорира“ ги с нови елементи, разполовява ги, прекомпозира ги. В резултат сме свидетели на огромното разнообразие от художествени решения, като еднакви сандъци няма. Някои с по-малко, други с пищна украса, но всички са неповторими.

Продукцията започва да се тиражира, което води до утвърждаване на горянството. Наблюдава се повтораемост в конструкция, обем и големина, техника на изработване и украсяване, общ регистър на декоративни мотиви, но крайният резултат винаги е различен. Многообразието, произтичащо от ограничения „регистър“ на орнаментални мотиви е постигнато от специфичната подредба и ритмично повторение на мотива. Повтаряне в хоризонтален (лицевите дъски) или във вертикален ред (по носещите вертикали, краката на сандъка). Редици от еднакви или вариращи мотиви, без обособен смислов акцент или композиционен център. Тази организация на мотивите, присъща на първичната естетика, се съхранява до началото на XX век. Тя има десетки превъплъщения в народното изкуство, чиято орнаментика се опира не на ценността на натуронаподобяващото изображение, а на ритъма, симетрията и пропорцията на стилизиране, доведени до знаковост мотиви. В началото на XX век композицията се видоизменя и придобива своето ядро. При сандъците от Панагюрище композиционното ядро се явява разлистеното „дърво на живота“, организиращо около себе си всички останали мотиви. Ставаме свидетели на преход от един пластичен подход към друг. Със своята близост до натурата и точност във възпроизвеждането, изображението придобива естетическа и художествена ценност. Така се променя старата символика, вложена в традиционната организация на мотивите. Ритмично повтарящият се във вертикален или хоризонтален ред мотив е продукуван освен от естетическо чувство, но и с вечната повтораемост на жизнения цикъл в най-гревните митове и обреди. Живот и смърт. Този кръговрат е израз на хармонията между човека и природата. Сватбените сандъци са проява на народното изкуство и неговите традиции, и средновековният тип художествено мислене е в корените на създаването им. Епохата на Възраждането донася полъх на промяна както в орнаментиката, така и в знаковия ѝ смисъл, който е изместен от желанието за натуронаподобяване.

Литература:

1. Ангелов, В. и колектив, Панорама на възрожденските приложни изкуства, С., 1998.
2. Арбалиев, Г., Българската възрожденска къща и нейната украса, С., 1974.
3. Вакарелски, Х., Българско народно изкуство, С., 1963.
4. Златев, Т., Българската къща през епохата на Възраждането, С., 1955.
5. Крунев, И., Към чист национален български стил, Русе, 1938.
6. Мавродинов, Н., Българската резба - Земя и хора, №7, 1947.
7. Мавродинов, Н., Изкуството на Българското възраждане. С., 1957.
8. Пеев, Хр., Пловдивската къща през епохата на възраждането. С., 1960.
9. Петров, П., Знаци за здраве, щастие и дълголетие -Земеделско знаме, №128, 30. V.1980.
10. Рошковска, А., Паметници на културата. София.С., 1977.
11. Унгарски народни мебели (каталог), 1987.
12. Ценова, Е., Български сватбени сандъци. - Музеи и паметници, 1969.

Венцислав Шишков

МОНЕТНОТО ИЗКУСТВО НА СКУЛПТОРА ПРАХОВ

Краят на Втората световна война бележи нов етап в развитието на българското изкуство. Осъществяват се многобройни поръчки, конкурси предоставят възможност за осъществяване на техните идеи и проекти в областта на монументалните и приложни изкуства и дизайна. Връзката с обществото е в основата при изработването на проекти със социална насоченост – паметници, скулптури и стенописи.

Освен в монументалните и кавалетни изкуства, в този период българските автори създават малки по размер символни и отличителни творби – медали, ордени, плакети и други. Такъв тип обект е и монетата – утилитарен предмет, който същевременно носи естетическите качества на произведение на изкуството. Навикът и потребността при използването на монетите като парични единици в нашето ежедневие не ни дава възможност да оценим художествените им преимущества. Често пренебрегвана е и сложната им изработка, наложена от технологичните изисквания при тяхното създаване.

Настоящото изследване разглежда монетата в три основни аспекта:

- произведение на изкуството, което има специфична композиция и пластични качества;
- необходим предмет, употребяван в ежедневието на хората – парична, разменна единица, без която животът в днешно време е немислим;
- носител на историческа информация, засягаща съвременното, в което е създадена – своеобразна закономерност между политически, икономически, социален и обществен символ.

За целите, заявени при формулирането на тезата са обособени два вида монети, засягащи практическото и обществено предназначение:

Разменни - разменните монети се изработват в служба на хората, което ги окачествява като социално значими обекти. Въпреки че тук главна роля е отредена на функционалността,

те се създават от автори-специалисти в областта на скулптурата, композицията и дизайна, което ги определя като своеобразно произведение на изкуството.

С основаването на „Монетен двор“ като търговско дружество към Българска Народна Банка през 1952 година, започва развитието в областта на българското монетосечене. Отсечени са първите български разменни монети 1, 3, 5 стотинки от бронз, и 10, 20 стотинки от медно-никелова сплав.

Юбилейни – юбилейните монети носят различно послание от разменните – създават се с конкретна цел: отдаване на почит към известна личност, събитие или стойностен обект.

През 1965 година възниква нов етап в развитието на монетосеченето в нашата история – появата на първите възпоменателни, юбилейни монети – образите на Георги Димитров и Св. Св. Кирил и Методий.

Поради честото използване на монетите, хората не обръщат внимание на техните релефи и изображения – разменните монети са изчистени и лесно четими. Разликите между тези в обращение и възпоменателните монети е в количеството информация, предадено върху тях. Наситени с повече детайли, юбилейните монети изискват допълнителен и задълбочен прочит.

Конкурсната програма на „Българска Народна Банка“ за изработка на нови емисии български монети е анонимна и общодостъпна. Обявените теми обикновено отбелязват исторически годишнини, именити български личности, светци, храмове и манастири, световни спортни събития, а също така и защитени паркове и резервати. Мотивирани от предизвикателството, автори от различни сфери на изкуството, най-често свързани с монументалната и кавалетна скулптура, плакат и графичен дизайн, създават проекти по разнообразните задания на БНБ.

Педантичните условия за изработка на графично и скулптурно изображение, както и строгите технологични изисквания в изработката на релеф за монета, предполагат широки познания в областта на дизайна, графиката и скулптурата. При създаването на монети, художникът трябва да предвиди и да се съобрази с голям брой технологични и пластични проблеми. Направата на релеф за монета се осъществява в гипс, а размерът на проекта надвишава многократно реалния (фините детайли налагат това уедряване). Строгите конкурсни задания

ограничават в конкретна височина за изписване на буквите и третиране на обемите, което усложнява задачата на авторите. С направата на изображенията в материал, много елементи могат да изчезнат (поради намаляването размера на релефа) – тук силуетът е от основно значение.

Настоящото изследване разглежда монетата като вид изкуство (без да се пренебрезва функционалността, която е естествено заложна в нея), като пример за естетическо про-изведение, което е достъпно за всеки зрител. Главен обект на анализ представлява творчеството на българския скулптор Любомир Прахов в сферата на монетите. Утвърден като автор-монументалист, тази област от творчеството му е често пропускана като основен обект на проучване. Подобен целенасочен анализ досега не е правен, въпреки че монетите на Прахов са включени в редица издания за български монети, символи и т.н. („Българското монетосечение 1880-2010“, издател Николай Цветанов и др.).

В изложението на настоящото изследване са включени известни брой монети, дело на автора. Примерите са подбрани умишлено, тъй като повечето от тях са новаторски за времето си и поставят нови граници в сферата на монетите в България. Всеки от разгледаните образци е придружен от анализ, който засяга пластическите, композиционни и смислови характеристики. Целта на текста е, чрез описанието и коментарите, да бъде представена тази страна от творчеството на Прахов. Тази информация е полезен и достоверен източник, който може да бъде използван при изследване на творбите на автора в бъдеще, както и на отделни моменти от създаването на монетното изкуство в България.

Любомир Прахов е признат художник, най-вече в областта на монументалната и кавалетна скулптура. Освен това, той създава многобройни реализирани проекти за монети. Загълбочените търсения и проучвания на Прахов в сферата на релефа са изразени в различните теми и задания, върху които работи. Пластичните му и композиционни постижения, смелите му и модерни търсения го отличават с ясен, разпознаваем стил и подход в този вид изкуство. Той създава много художествени образи, новаторски освен за времето си, но актуални и до днес. Като дългогодишен преподавател в Национална Художествена Академия, той предава това отношение и на своите студенти.

Авторският анализ на Прахов, неговият категоричен и не-

пограждаем изказ се виждат в портретите на Георги Сава Раковски, Добри Чинтулов и Пейо Яворов. Това са първите релефи в историята на българското монетосечене, в които портретът не е представен в положение профил. През 70-те години на XX век колективът Любомир Прахов и графикът Димитър Боновски изобразяват няколко известни български личности върху обратната страна на монетата.

Монетата „250 години от рождението на Паусий Хилендарски“ е произведение от особена важност за българското монетосечене. Композицията е иновативна и различна за времето на създаването си, като е основа за смели и нестандартни решения. Образът на писателя-историк и изследовател е представен в профил, а в ръката си държи книга с надпис „ИСТОРИЯ СЛАВЯНО БОЛ“. Това е първото монетно изображение, в което са включени други елементи освен шрифт и портрет. Надписът „Паусий Хилендарски 1722-1972“ е в околостъп, завършвайки композицията. Свежестта при изпълнението на ниския и прецизен релеф, мекотата на грехата, характерът в портрета на Паусий Хилендарски са съчетани в изчистена, знакова и категорична композиция.

През 1981 години, по повод честванията свързани с 1300-годишнината от основаването на българската държава, БНБ и Монетният двор достигат разцвет в креативността и популяризацията си. Отсечени са над тридесет монети под знака на юбилея, които изобразяват съществени исторически събития, личности и сгради. Големият обем информация, представен от монетите през тази година, остава уникален и ненадминат по количество и продуктивност и до сега. Създаването на творби актуални и до днес, доказват възхода на авторите през тази година.

Добре познатият релеф на Магарския конник се появява отново в монета, след по-ранното му изображение, създадено от скулптора Иван Лазаров през 1930 година. С използването на историческия символ Любомир Прахов представя една творба, която става част от ежедневието на всеки българин. Магарският конник като монета в обръщение, онагледява разликите в търсенията на автора Прахов спрямо конкретните специфики. Уникалното в релефа на Магарския конник е отсичането ѝ именно в двете разделения – юбилейно и разменно. През 1981 година се изработва като юбилейна монета – на лицевата ѝ страна, в центъра, е годината „681“; вдясно от нея „1981“,

надпис в околоръст „1300 ГОДИНИ БЪЛГАРИЯ“; номиналната ѝ стойност.

Същата година Прахов печели множество конкурси към БНБ – реализират се многобройни монети с негови проекти.

Монетата „Дружба навеки НРБ-СССР“ представя две здрависващи се ръце, разположени хоризонтално, а над тях – държавните знамена на двете републики. Композицията е завършена с две лаврови клонки и надпис над тях „ДРУЖБА НАВЕКИ“. На лицевата страна, в средата, е държавният герб на Народна република България, надпис „1300 ГОДИНИ БЪЛГАРИЯ“ и номиналната стойност.

За пръв път портрет на Георги Димитров се появява в релефите на Прахов с отсичането на монетата „Републиката“. На обратната страна – паметник на Републиката – женска фигура в цял ръст с монументално излъчване, характерно за периода. На лицевата страна композицията е с портрет на Георги Димитров, надпис със заданието – юбилей на републиката в околоръст, разделен от две лаврови клонки и НРБ.

Монетите „Хайдушко движение“, „Бузлуджа, 1891 г.“ и „Освобождението“, също са реализирани под знака на юбилея.

Характерното в работата на Прахов през тази година е създадения образец от автора за лицевата страна. Композициите са с хоризонтална линия разделяща монетата на две части, като номиналната стойност е от долната страна на линията, изображението от горната.

Монетата „250 години от рождението на Софроний Врачански“ е пример за ясен и изразителен силует в изображението на именития българин. В горната част от композицията, на лицевата страна е гербът на Народна Република България, заобиколен с житни класове от двете страни, а отдолу е номиналната стойност и годината на създаване на монетата. На обратната страна, бюст на духовника, който в едната ръка държи владишки жезъл а с другата благославя. Свежестта в изпълнението на бюста Прахов постига освен с работа в гипс и в пластлин.

През 1990 година Любомир Прахов реализира две спортни монети отсечени по повод световното първенство по футбол в Италия през същата година. През 1992 година се отсичат разменните монети с изображението на лъв в цял ръст от каменната плоча, открита в старозагорско и Магарския конник,

който по-рано се появява като юбилейна монета.

Композициите са изчистени, четливи и опростени. Колективът Петър Стойков, Владимир Йосифов и Любомир Прахов създава дългогодишния образ на българските монети. На лицевата им страна, освен номинала, са композирани риба и слънце – символи на славянското и тракийско начало на държавата.

Освен монетите в обращение, през същата година Прахов създава проект за юбилейна монета „Корабът Радецки“. На лицевата страна централно е разположен номинала 100 лева, над него надпис „Република България“, а отдолу годината – 1992. Композицията е рамкирана с венец от рози. На обратната страна е прецизно изпипан релеф на кораба „Радецки“. Изображението на кораба е разположено в ракурс, като авторът обръща внимание на всеки един детайл.

Монетите в българската история са от основно значение в икономически и художествен план. Освен участниците в тяхната изработка, множество колекционери могат да се докоснат до тази малка форма, която е носител на огромно количество информация. Появата на възпоменателни монети през втората половина на XX век, свидетелства за възхода и подема на българското монетно изкуство. Този доклад има за цел да запознае аудиторията не само с утилитарното качество на монетите, но и с участието им в изящните изкуства. Присъствието на Любомир Прахов в българската история на изкуството предоставя голямо количество информация, което обогатява съвременната култура.

Литература:

1. Попова, Е., Скулптурата на Любомир Прахов, сп. Изкуство, 1987, кн. 8.
2. Цветанов, Н., Българското монетосечене 1880-2010, С., 2010.

Нагежга Петрова

JOYA FAIR 2017 – МЯСТО ЗА ИЗЯВА И КОМУНИКАЦИИ

Изложението за съвременна художествена бижутерия JOYA Fair се проведе в началото на месец октомври 2017 година в рамките на три дни. Това е най-голямото подобно събитие на територията на Испания. Целта му е да популяризира национални и международни независими артисти, да подкрепя художествената бижутерия и да подпомогне откриването на нов артистичен пазар. Насочено е към професионалистите в областта, както и към тяхната публика. Това е едно от местата, където тази определена общност от хора може да представи своето изкуство пред заинтересованата аудитория, да обмени опит и идеи с компетентни личности в тази сфера.

Изданието беше девето поред и събра над триста участници от цял свят. Най-силно присъствие имаха Гърция, Япония, Израел, САЩ, Южна Корея и Испания. Членовете на журито бяха селектирали четиридесет и осем индивидуални творци въз основа на оригиналността на представените творби, както и използването на нови техники и експериментирание с материали. Освен тях бяха представени и няколко победители от най-значимите международни събития, свързани със съвременните художествени бижута. За участие бяха поканени и три галерии от Италия, Австрия и Чили, както и два творчески колектива от Румъния и Италия.

Освен основната изложба, представена в арт център „Санта Моника“, в програмата на събитието имаше редица други по-малки изложби, както и лекции и работилници, свързани с бижутата. Любопитно е, че всяка година организаторите обвързват бижутерията с други области на изкуството. Този път беше ред на гастрономията. Това беше отбелязано със серия шоколадови репродукции на бижута, изработени от няколко кулинарни майстори. Те бяха презентирани заедно с оригиналите в „Музея на шоколада“ в града. Друго интересно представяне, което се състоя в „Музея на дизайна“, беше това на кандидатите за „Enjoia’t“ – награди за оригиналност, техническо качество и концептуално богатство в областта на бижутата. То се провежда от 1994 година насам и е важна среща на студенти и професионални бижутери от цял свят.

JOYA насърчава и работата на училищата. Имаше присъствие на три международни и седем национални учебни заведения. Беше акцентирано на тяхното участие с организирана специална изложба, която протече паралелно с тази на останалите артисти. Засвидетелстването на такова доверие от страна на платформата към младите участници ги окуражава да се развиват в това артистично направление. Тя формира техните естетически виждания за художествената бижутерия. Възпитава ги на ценностите и етикета на поведение, приети в тази общност. По този начин си осигурява кандидати за следващите издания на формата, мотивирани творци, които да продължат популяризирането на това изкуство.

Силно впечатление направи, че въпреки голямата реклама на събитието, в публиката нямаше случайно попаднали хора. Всеки един от тях имаше общо с тази сфера – купувач, собственик на галерия или просто ценител на това изкуство. След разговори с някои от участниците стана ясно, че повечето от тях не присъстват за пръв път на такива изложения, че се познават и поддържат контакти помежду си. Това е едно затворено общество, имащо общи интереси и проблеми, които да разисква, собствени културни и художествени разбирания за съвременната бижутерия. И най-важното, обща цел – да развива и да подкрепя това артистично направление.

За членове на журито бяха поканени признати артисти, изявяващи се в съвременната художествена бижутерия, както и хора свързани с бизнеса в тази сфера – галеристи, собственици на компании с опит в представянето и предлагането на такъв тип изкуство. Холандският бижутер Гесин Хакенбърг е избрана за член на комисията заради връзката на нейните произведения с темата на JOYA Fair 2017 – гастрономията. Концепцията ѝ се оформя около това как се преплитат бижутата и предметите от ежедневието. Вещите, с които се обграждаме, освен своята практическа функция, често придобиват и емоционално значение за притежателите си. Те представят собствениците си пред обществото и стават част от живота им. За Гесин Хакенбърг бижутата представляват точно тази специфична връзка между хората и предметния свят. Тя вярва, че в същността си бижутерията е насочена към основните човешки потребности и вълнения. За създаване на бижутата си, авторката избира предмети от домакинството. Използвайки класическите занаятчийски техники, тя превръща кухненски

кърпи, прибори за хранене, порцеланови лъжички в обици, колиета, брошки и други накити. Като член на журито тя има един основен критерий. За нея е важно, поглеждайки дадено произведение, да успее да проследи художествените търсения на автора, процесът, през който е минал докато постигне крайния ефект, какво го е накарало да комбинира точно определени материали и техники.

Специален гост и част от комисията е и миналогодишната победителка в конкурса Лиана Пáтихис. Тя печели журито със своя нетрадиционен подход при използването на материалите. Авторката експериментира в техниката на емайлирането. Още докато се обучава ѝ казват, че емайли могат да се използват само като декорация върху твърдо парче метал и че тази техника е неприложима върху подвижна основа. Тя приема това като предизвикателство и започва да търси начини за закрепване на емайл върху метални вериги. След дълги опити, тя има успех. Нанасяйки слой след слой емайл върху сребърни или златни вериги, по повърхността им започва да се образува корозивна кора, която има напукана и неравна текстура. Така се появява и първата серия бижута на авторката – „Unearthed“. В нея обектите изработени от обикновени лъскави метални вериги се превръщат в състарени бижута. За авторката този процес символизира трансформацията на масово произведеното и комерсиалното до нещо ценно и уникално. Използвайки тази техника, тя превръща снимки на растения и пейзажи, намерени в социалните мрежи, във функционални бижута. Лиана Пáтихис изследва връзката между човека направил снимката и самата фотография. Опитва се да намери елемента в композицията, от който е бил привлечен снимащия и да интерпретира и пресъздаде неговата гледна точка. Имайки възможността тази година да бъде в ролята на оценяващ, тя очаква от участниците, да разкажат с произведенията си история, която да бъде оригинална, провокираща мисълта и завладяваща публиката.

За артистите създаването на такъв тип бижутерия е нещо много лично и специално. С тези обекти те изразяват своите чувства, мечти и талант. Художественото бижу не е просто аксесоар, а самостоятелен предмет на изкуството. При него идеята на твореца е водеща. Темите, събудили интереса на авторите, бяха разнообразни и всеобхватни – от лични преживявания до въпроси, засягащи глобални проблеми. Приро-

гата, като безкраен източник на идеи, беше основа за концепциите на много артисти, като например: Сара Шахак, Мириам Ботази, Нирит Декел, Даниела Сарая. Други участници бяха заложили на използването на нетрадиционни техники и материали за създаването на бижута от дърски за скейтбординг, обелки от патладжан, листа от царевица, балони, рециклирана пластмаса.

„Всеки художник използва своя уникален език, за да изрази различни разбирания за съвременните бижута. Слушането на историите зад произведенията беше най-приятната част за мен по време на това събитие“, споделя победителката в JOYA 2017, китайката Уаншу Ли. Младата авторка впечатли журито със своята серия бижута „Go with the glow“, с която се фокусира върху изследване на мултисензорните възприятия. Изработвайки тактилни обекти реагиращи на UV светлина, които при допир издават звук, тя създава за зрителя едно по-наситено емоционално преживяване, обогатява представата му за самия предмет и провокира въображението му. За да превърне идеите си в изкуство, тя експериментира със сребро, акрил, стъклени мъниста, найлонови телчета реагиращи на UV светлина. Въдъхновение черпи от морския свят и неговите обитатели. Резултатът са визуално приятни, нежни, светещи с удивителни цветове бижута, които приканват зрителя да ги докосне и да си играе с тях.

Друг участник е германката Уибки Пандиков. В работата си се фокусира върху използването на необичайни материали. От 2014 година тя развива техника за превръщането на найлонови торбички в бижута. Процесът се извършва изцяло на ръка и изисква огромно търпение и усърдие. Авторката избира като материал найлоновата торбичка, символ на консуматорството, за да привлече вниманието на обществото към проблема със замърсяването на околната среда, който оставя дълбоки последици след себе си. Превръщайки един пластмасов отпадък в нещо красиво, тя приканва публиката да се замисли и да се ограничи в използването на този материал.

Бижутерът Мариан Рипол се интересува от обемите и създаването на пространство. Испанката участва в JOYA Fair с последната си колекция „Balla“, която е вдъхновена от енергията на съвременния танц. Наблюдавайки танцьори и проследявайки техните стъпки в пространството, тя изследва повтарящото се многократно кръгово движение и го превръ-

ща в художествено произведение. Изработва различни прости кръгли форми от злато и сребро, които комбинира, за да създаде по-сложни обекти. При взаимодействието на бижутото със светлината се получава игра между него и хвърлената сянка. Нещо, от което авторката винаги се вълнува и черпи опит-когато представя изкуството си, е реакцията на публиката, тяхната лична интерпретация на нейната работа.

Предизвикателство е да се покаже новаторство и собствен подход при съчетанието на движение, форма, цвят и комбинации на различни материали. Оригинални, смели решения, които употребени правилно да доразвият концепцията на автора. Тези художествени обекти са по-скоро малки скулптури, отколкото елемент към облеклото. Публиката, посещаваща тези изложения, знае това: „... купуването на изкуство означава, че го цениш или просто инвестираш в него, купуването на художествено бижу означава, че го цениш и разбираш стойността му“, казва в интервю един от директорите на JOYA Fair – Пауло Рибейро. Хората, които се интересуват от това изкуство знаят, че слагайки върху себе си едно такова художествено произведение, стават съпричастни с идеята на автора, вплетена в него и оценяват усилията, положени за изработването му.

Организирането на подобна международна среща дава възможност на артистите, дистрибуторите на изкуство, училищните институции, пресата и заинтересованата аудитория да влязат в диалог. Обсъждайки общите си проблеми и затруднения, споделяйки личния си опит и постижения в областта, те могат да бъдат в услуга едни на други. Разменят се контакти и идеи, които да са в помощ за развиване на бизнеса им. Създават се нови приятелства, връзки и се планират бъдещи колаборации и проекти. Участниците могат да направят сравнения помежду си и така да си дадат реална преценка на какво ниво на развитие в художествената бижутерия се намират спрямо останалите държави. Заздравяват се връзките както между страните участници, така и между отделните части на бизнеса в тази сфера.

Пример за това е чилийската галерия „ERGO“, която участва за втори път в платформата. Тя е създадена от кураторите Алехандра Уолф и Памела де ла Фуенте. Те са мотивирани от факта, че в Чили и Латинска Америка няма места, където авторите на съвременна художествена бижутерия да могат да показват творбите си. Така галерия „ERGO“ става първото спе-

цифично пространство в Чили, представящо съвременна бижутерия. През 2016 година галерията избира именно JOYA Fair, за да направи своя дебют пред широката общественост. Целта ѝ е да представи чилийските автори на европейския пазар и аудитория. За тях това събитие е добра възможност за срещи, нови контакти и споделяне на опит.

JOYA Fair, както и повечето такива платформи, нямат финансова подкрепа от правителствените институции, споделя още директорът на фестивала: „JOYA е сто процента частна и преследваме идеите си с помощта на всички художници, галеристи, колективи и училища, които вярваха в нас още от самото начало“. Да успееш да събереш толкова много хора на едно място и да ги мотивираш да работят в сътрудничество е предизвикателство. С влагането на общи усилия се постигнат видимо по-високи резултати. А с разрастването на колектива се увеличават и възможностите за поставяне на по-високи цели.

С всяко следващо издание организаторите на фестивала предизвикват артистите да откриват нови подходи в дизайна, творчеството и оригиналността при изработването на едно бижу, а на публиката се стремят да покажат нещо неочаквано, с което да разбудят интереса и любопитството ѝ.

Литература:

1. Selected Artists JOYA Barcelona Art Jewellery Fair 2017, 13.07.2017 <https://klimt02.net/events/exhibitions/selected-artists-joya-barcelona-art-jewellery-fair-2017-santa-monica-arts-centre>
2. OYA- Barcelona Art Jewellery Fair 2017, 14.07.2017 <https://klimt02.net/events/fairs/joya-barcelona-art-jewellery-fair-2017-santa-monica-arts-centre>
3. Interview with Paolo Ribeiro, Director of JOYA Fair, 22.09.2015 <https://klimt02.net/forum/interviews/interview-paulo-ribeiro-director-joya-fair-klimt02>
4. Gésine Hackenberg, JOYA 2017 jury member interviewed by Klimt 02, 30.05.2017 <https://klimt02.net/forum/interviews/gesine-hackenberg-joya-2017-jury-member-interviewed-klimt02-viktorija-domarkaite>
5. Liana Pattihis interviewed by Marietta Kontogianni, 02.10.2017 <https://>

klimt02.net/forum/interviews/liana-pattihis-interviewed-marietta-kontogianni-marietta-kontogianni

6. Winner of JOYA 2017 Award: Wanshu Li interviewed by Klimt 02, 19.11.2017 <https://klimt02.net/forum/interviews/winner-joya-2017-award-wanshu-li-interviewed-klimt02-yuxi-sun-carolin-denter>
7. Wiebke Pandikow, 19.10.2017 <https://klimt02.net/jewellers/wiebke-pandikow>
8. Marian Ripoll interviewed by Klimt 02, 15.09.2017 <https://klimt02.net/forum/interviews/marian-ripoll-interviewed-klimt02>
9. Ergo, a Gallery from Chile, participating at JOYA 2017, 14.07.2017 <https://klimt02.net/forum/interviews/ergo-gallery-chile-participating-joya-2017-klimt02>

Елица Белишка

ЗАРАЖДАНЕ НА НАСТОЛНИТЕ ИГРИ. ПРЕДЦИТЕ НА СЪВРЕМЕННИТЕ ИГРИ ПРЕЗ XVIII И XIX ВЕК

Въведение

Споменаването на настолни игри [1] обикновено предизвиква спомени от детството: умилителни моменти в студени дни с „Монополи“, „Не се сърди човече“, „Табла“, „Змии и стълби“ или „Скрабъл“. Всички те са част от класиката, която може да бъде в библиотеките на много домове.

Настолните игри заемат своето специфично място в общата категория игри. Те се характеризират с определени правила, имат изградена гръска с полета за придвижване и малки съпътстващи предмети като зарчета, пионки или други фигури. Има много категории, формирани според тематиката: военни, морални, географски и други образователни игри; спрямо аудиторията: за деца, семейни, за възрастни, парти-игри. Те могат да се разделят и на такива с фиксирана или променлива форма на изградното поле. Биха могли да бъдат класифицирани и спрямо периода и техниката на изработване.

Погрешно е да се мисли, че настолните игри са създадени да забавляват единствено децата. От хилядолетия те са служили за развлечение на хората от всички възрасти по цял свят. Днес тези игри се радват на интерес заради уникалните и впечатляващи рисунки и графики, безкрайните стратегии и комбинации от тях, реалните или фантастични сюжети, различни действия, хвърляне на странни и стандартни зарове, контролиране на армии, търговия с пари и различни ресурси, развитие на персонажи, селища, градове и дори цели нации. Благодарение на огромния интерес от всички възрастови групи към настолните игри, разработката им днес е цяла индустрия. Тя е толкова развита, че всяка година излизат хиляди нови заглавия. Нещо повече: в най-голямата платформа за публично финансиране – Кикстартър,[1] едни от най-подкрепяните проекти са именно на настолните игри.

Много хора в „гейминг“[1] средите говорят за ренесанс в света на настолните игри днес, и в тази връзка е любопитно да се

проследи как са се зародили, кои са първите сведения за тях, как са изглеждали и от кого и защо са се играели. Доказателства за съществуването на настолни игри показва, че те съществували още няколко хилядолетия преди Христа.

Игрите в древността

Игрите са били средство за забавление на хората, живели преди повече от две хилядолетия. Едни от най-старите сведения за играта на човека се свързват с настолни игри, намерени в древни погребални камери или върху издълбани рисунки в пещери. В самото начало те са били предмети свързани с бита и са били изработвани от дърво, пръст или камък. По-късно играта заема голяма част от културата на хората. Владетели и аристократи започват също да играят и така са били създадени цели комплекти за крале и фараони. За изработката на настолни игри са използвани материали като слонова кост, фаянс и други. С развитието на печатните процеси и особено през Индустриалната революция, е станало възможно масовото производство на много от игрите, които играем и днес. [1]

Предците на съвременните настолни игри не са имали бляска и богатата цветност на днешните. В дизайна им намира отражение развитието на декоративно-приложните изкуства на древните общества. Използваните декоративни елементи могат да се открият и в други художествени предмети (керамика, каменни релефи).

Основните елементи на игрите в зората на тяхното създаване са плоскост за игра с различни изображения, фигури, които са придвижвани по игралната дъска и астрагали (предци на съвременните зарове). (фиг.22) Заровете остават един от емблематичните елементи и в по-късното развитие на игрите.

Едни от най-старите известни игри са открити в древен Египет и Месопотамия. Някои от тях са били обект на проучвания. „Сенет“ представлява дъска-кутия, която най-често е била изработена от слонова кост, мрамор или абаносово дърво. Върху нея са разположени 3 реда, всеки от които с по 10 квадрата, по които се придвижват играчите. „Кучета и чакали“ е била друга популярна игра в Древен Египет. Конструкцията на играта е с фантастична зооморфна форма, при която кутията с игралната плоскост е поставена върху крачетата на чифтокопитно животно. Игралните фигури също са зооморфни: с глави

на кучета и чакали. Играта впечатлява с усложнената си конструкция, дизайн и фигурите, изработени от слонова кост.

„Кралската игра от Ур“

Най-старата игра, която е запазила правилата си и до днес е *„Кралската игра от Ур“*. Тя е била открита през 1920 години в кралската гробница на Ур в Ирак, датира от 2600 години пр. Хр. и в момента се намира в Британския музей. Изработена е от мигени черупки, червен варовик и полускъпоценния *лапис лазули*. [1] Игралната плоскост се състои от квадрати с хармонична декоративна украса. Сред декоративните елементи в квадратите забелязваме звезди, кръгове и елипси, представени в пестеливата цветна гама на използваните материали. Игралните фигури са с форма на плоски кръгли пулове и имат опростена декорация.

В периода на гръко-римската цивилизация развитието на настолните игри също е документирано. Пример за това е *Ludus duodecim scriptorium* [1].

Зараждането на модерните настолни игри: 1820-1869 година

Социални и технологически предпоставки.

Игрите могат да ни служат като огледало на социалните ценности и общественото развитие през различните епохи. Съвременните настолни игри са плод на Индустриалната революция. В края на XVIII и началото на XIX век, технологичното развитие е довело до експанзия в индустриалното производство. Появили са се нови печатни техники, които са позволили по-евтино и масово производство на продуктите. В следствие на тези промени са се зародили и нови жанрове игри. Хората са разполагали с повече свободно време и игрите са се превърнали в достъпен начин за забавление и сплотяване на семейството.

Игралните дъски от началото на 19 век били отпечатвани в чернобяло и прикрепяни върху платно, а след това ръчно ги оцветявали поради трудностите в цветното отпечатване. Това е оскънявало процеса на изработка. По-късно, през 30-те години, се създава нова печатна техника наречена хромолитография,[1] която е позволила за първи път да се правят истински пълноцветни отпечатъци.

Игрите в Западна Европа

Популярните игри през XVIII и XIX век се развиват на основата на тези в Европа от XVI век, когато във Флоренция, Италия, създават *Gioco dell'Oca*. (фиг. 23) Игралната дъска представлява спираловидно разположена лента за движение, върху която са отбелязани полетата, по които се придвижвали играчите. *Gioco dell'Oca* е била популярна в кралския двор на Фердинандо I ди Медичи, която е подарил и на испанския крал Филип II. Смята се, че вероятно е и първообразът на цял нов стил в настолните игри за възрастни и деца. През 1597 година Джон Уолф вписва играта в издателския регистър.[1] Бурното ѝ разпространение по света започва с първите отпечатани дъски в Англия през XVII в. Играта става една от най-разпространените по това време в Англия с името *The game of the Goose*. Във Франция е популярна като *Le Jeu de l'Oie*, а в Германия като *Gänsespiel*.

В гизайна ѝ могат да бъдат открити различни стилове и художествени подходи. Преобладават графично декоративните, чернобели или цветни, но се срещат и подчертано живописни решения. Ярък пример за такъв подход е играта на Франческо Челебрано (фиг. 24) от края на XVIII век, която се съхранява в Museo Correale di Terranova в Соренто, Италия. Тя е пример за елитарен тип изработка – художникът е бил ангажиран в кралския двор с поредица поръчки.

Имало е много подобни игри, които в основата и правилата си са били еднакви, единственото, което ги е различавало са сюжетите и илюстрациите. Художественият стил се е променял, следвайки тенденциите и модата в изобразителното изкуство през съответния период. Създателите им започнали да рекламират *The Game of Goose* като образователна за по-малките деца и семейства от висшата класа. Тези образователни адаптации са имали интересни имена като *The Cottage of Content* (1848) (фиг. 25) и *The Mirror of Truth* (1811) и са били измислени така, че когато децата играят и попаднат на поле от игралната дъска, е трябвало да рецитират факти, свързани с добрите обноси и морала.

Много от издателите на игри били картографи и бързо са включили принципите ѝ в новите географски игри.[1] Пример за такива игри са *The Noble Game of the Elephant and Castle* (фиг. 26) и *Wallis's Tour of Europe, Wallis's New Game of Wanderers in the Wilderness*. *The Noble Game of the Elephant and Castle* е публикувана през 1822 година от Уилям Дартън. Играта е отпечатана

като гравюра, която е била допълнително оцветена на ръка и хартията е била прикрепена към платно за допълнителна стабилност. Интерес представлява композицията и дизайнът на играта, които се различават от по-ранните игри със спираловидна структура. Той предлага друг начин на абстрактно мислене в играта.

Интересна е и играта *Race to the Gold Diggings of Australia Game*, която се е играела с пумпал, а не със зар.[1]

„Змии и стълби“ - игра на нагпревара, базирана на гревната индийска игра „*Moksha Patamu*“ (Пътят към спасението), е имала силно изразен морален характер. Оригиналната версия е била създадена, представяйки индуистката философия на Кармата. Таблото е изградено от квадратни полета по подобие на шахматна дъска. Основните графични елементи представляват стълби и змии. Когато през 90-те години на XIX век играта е издадена за първи път в Англия под името *Kismet* (фиг. 27), религиозните и културни илюстрации са премахнати и заменени с по-традиционни сцени, илюстриращи християнските добродетели и морал.[1] Този вариант на играта е отпечатан чрез процеса хромолитография върху хартия и картон. Върху игралното поле са използвани 3 цвята, а илюстрациите са чернобели. Освен дъската за игра, е запазена и нейната кутия.

Игрите в САЩ

Въпреки че още през 20-те години на XIX век в Америка вече е имало настолни игри, се счита, че широкото им разпространение започва след 1840 година, когато започват да ги изработват по-масово. Производството им значително нараства през 60-те години, благодарение на издатели като Джон Маклоулин и Е. Дж. Селчоу и най-вече на литографът Милтън Брадли, както и благодарение на механизирани печатни процеси. В края на XIX век Джордж Паркър - човекът чието име свързваме с разпространението на игри не само за деца, но и за възрастни и семейства, успява да превърне хобито си в основно забавление за американците от онова време.

Едни от най-известните игри в САЩ от това време са *The Mansion of Happiness* (1843) и *The Game of Life* (1861). Повечето игри от тази епоха се характеризират с дизайн, типичен за стила на тези от Великобритания, тъй като първите бройки са внесени от там.

The Mansion of Happiness е изработена през XIX век от английския дизайнер Джордж Фокс. И трите ѝ издания са представлявали хартиени литографски отпечатъци, залепени върху леноно платно. Първата е била създадена за кралското семейство и част от елементите са били изрисувани със златно мастило. През 1843 година W. & S. B. Ives пренася играта в САЩ и я публикува в Салем, Масачузетс). (фиг. 28 Изгралната дъска е спираловидно оформена, както в *The Game of Goose*. Изградена е от 67 октагонални полета за придвижване. Част от тях са оцветени в зелено, а останалите изобразяват ценности и морал свързани с християнството.

През средата на века Маклоулин Брос. се утвърждава като компанията, която произвежда настолни игри и детски книжки с най-качествен цветен печат и най-пищни илюстрации. Повечето от използваните изображения са от вече издадени книги и най-често представляват портрети на деца, животни и празнични чествания.[1]

Bull and Bears: The Great Wall St. Game (1883) (фиг. 29) е може би една от най-редките и интересни игри от XIX век. Вероятно е илюстрирана от известният по това време американски карикатурист Томас Наст, и е вдъхновена от финансовата криза през 1873 година. Върху кутията и дъската ѝ са изобразени мечка и бик, като джентълмени, облечени в костюми, носещи шапки и бастуни. По средата на игралното поле, под въртящия елемент, те са изобразени как подстризват овца – препратка към това как финансовите империи по онова време преуспяват за сметка на обществото. Друга необикновена черта в дизайна е включването на карикатури на известни от това време личности. Самата игрална дъска е литографски отпечатък върху картон, който се съгъва на три. Върху нея в полукръг са очертани игралните полета в синьо и червено, върху които пише "ИЗДИГАНЕ" и "ПАДАНЕ". Включени са и 175 игрални карти, въртящ елемент във формата на звезда и 18 дървени игрални фигури.

Милтън Брадли, груг известен производител на игри от XIX в., е съзателят на известната по това време *The Checkered Game of Life*. (фиг. 30) Игралната дъска на изданието от 1866 година представлява хартиен хромолитографски отпечатък, залепен върху картон. Оформена е в шахматна конфигурация. Полетата за игра са в червен и оранжев цвят. Червените полета са с декоративни елементи, а оранжевите илюстрират различни добродетели и пороци. Текстът върху тях е отпечатан

в две гледни точки, за удобство на играчите.

Игрите в Русия

През XIX век в Русия също се наблюдава развитие в производството на настолни игри. Освен местните игри, се разпространяват и адаптирани версии на известни западноевропейски игри. Пример за това е *“Путешествии по России”* 1885 година (фиг. 31), при която игралното поле е спираловидно по подобие на *The Game of Goose*, като в полетата са изобразени различни местности.

При разработените в Русия игри се забелязва сериозно присъствие на исторически теми, например при някои стратегически игри, посветени на руско-турските войни. Популярни са и детски образователни игри на маса. Те са направени на принципа на познатото лото.^[1] Една от любимите игри на учениците от онова време е *„Новейшая занимательная игра в гусекъ”* 1882 година. (фиг. 32) За победата са били важни познания по математика. Игралното поле се състои от клетки, в които са написани аритметични примери, в които е необходимо да се размножават или разделят числата.

Заклучение

Въпреки че настолните игри съществуват от векове, дизайнът, формата и функцията им се променят през XVIII и XIX век. Това е времето, когато се създават нови печатни техники, откриват се фотографските процеси, като някои от тях се адаптират към печатарската индустрия. Техники като хромолитографията направили възможно отпечатването на цветни книги и карти. Новите технологични открития и технически разработки се отразяват не само на по-масовото производство на настолните игри, но и на техния графичен и продуктов дизайн. Художествените тенденции през XIX век, които намират ярко изражение в декоративните изкуства, неизбежно се отразяват и на дизайна на настолните игри. Създадените през XVIII-XIX век игри са в основата на съвременните настолни игри и днес все още можем да открием редица елементи от зората на тяхното развитие преди два века.

Λυμεπαμυπα:

1. Flanagan, M., *Critical Play: radical play design*. MIT, Massachusetts, 2009.
2. Goodfellow, C. G., *The Development of the English Board Game, 1770-1850*, Board Game Studies, I-1998.
3. Lack, S., *Amusing Instruction: Constructing the Modern Child in England during the Long Eighteenth Century*, MA Thesis of Texas Tech University, 2015.
4. Whitehill, B., *Games of America in the Nineteenth Century*, Board Game Studies, IX-2015.

Гергана Мутафчиева

ТЕХНОЛОГИЧНОТО РАЗВИТИЕ В СИЛИКАТНИЯ ДИЗАЙН НА ОСВЕТИТЕЛНИ ИЗДЕЛИЯ

Осветителните изделия винаги се свързват най-вече с наличието на светлина. От функционална гледна точка това може да доведе до ограничения по отношение на материали в дизайна на такъв тип изделия, което съвременните технологии оборват успешно. В днешно време, напредъкът в това отношение позволява използване и комбинация на различни суровини в продуктовия и в частност, осветителния дизайн. Но повечето такива изделия все още се асоциират най-вече с материали като керамика и стъкло, поради тяхната прозрачност. Въпреки тези два основни материала, технолози и дизайнери разработват и други силикатни състави, използвани в изработката на осветителни изделия. Развитието както в технологиите, така и в материалообразуването води до нови формоизграждащи процеси. Това включва не само експериментиране с формата, а и с възможностите на самия технологичен процес. Разбира се, всяка технология изисква специфичен метод както на формообразуване, така и на възпроизвеждане. Това от своя страна предразполага познания в широк диапазон от области на художника – дизайнер. Такива са познанията например в сферата на все по-бързо развиващото се цифрово програмно управление[1] в лицето на триизмерните рутери[1] и адитивното производство[1]. Напредъкът в тези разработки важи в пълна сила и за силикатната индустрия, тъй като използваните смеси придобиват повече здравина, избягват се деформации, а също така се стига до фрезозане на тънки повърхности от естествен камък. Освен че трябва да познава спецификата на материала, производствения процес, съвременните технологии, дизайнерът на осветителни изделия е изправен и пред още един проблем, а именно осветителните консумативи. Съвременните разработки в тази насока показват обширен и разнообразен достъп на всякакви електрически компоненти. В същото време, специфичните изисквания към даден дизайн водят до направата на нестандартни елементи, които да изградят цялостен облик на изделието. Следващите примери целят да

покажат как иновативните процеси изцяло могат да служат в полза на осветителния дизайн, без да се нарушава замисълът на идеята и с неотлъчното присъствие на нейния автор.

Кристо Логан /Christo Logan/ е американски архитект и дизайнер, чието архитектурно студио е базирано в Ню Йорк, САЩ. През 2016 година той представя своята серия триизмерно принтирани керамични осветителни тела „две.части“ (two. parts), която бързо бива отразена от редица медии за дизайн. Това представляват сложни керамични структури със скрито осветление, които по никакъв начин не показват източника на светлина. В основата на формата, умело скрита в керамичния съд, е монтирана LED лента. Общото усещане е за осветеност от цялата вътрешна повърхност, а не от скрития източник на светлина. В интервю за онлайн изданието към професионалния център за триизмерен печат „Шейпъуейс“ (Shapeways), дизайнерът разказва за себе си и работата в адитивното производство. Там той говори както за самите изделия, така и за обстоятелствата довели го до тези иновативни принтирани керамични лампи. Кристо Логан учи архитектура, което му позволява да добие широки познания в различни области. За своите разработки той казва следното: „... аз съм склонен да бъда много хаотичен ... разработвам софтуерни интерфейси, графични дизайни, видео, анимация, мебели, художествени инсталации, широк диапазон от сгради, градоустройствени планове и разбира се, осветителни тела“.[1] По повод триизмерно отпечатаните керамични лампи, началото за дизайнера започва с първия му досег до дигитална фреза и появата на множество триизмерно обработени изделия, което впоследствие довежда и до експерименталната му работа с адитивния печат. Така се появяват изделията „две.части“, които донякъде интерпретират същността на техния дизайнер. Използвайки в голяма част от работата си други печатни материали, той решава да използва и керамиката, конкретно за създаването на този проект. Избира именно нея, заради нейните характеристики и възможностите при печат, преобладаващи над сравнително малкото недостатъци. Като плюсове посочва устойчивостта и излъчването на естествена топлина, гладката повърхност след отпечатване, а също и „... сравнително ниската цена...“.[1] Според него повечето печатни материали изискват допълнителна обработка като шлайфане и полиране след отпечатване, докато керамиката – не. За създаването на тази серия

обаче не е използван само иновативният процес на изработка. От значение за реализацията на продукта са и уменията на автора в областта на керамичната технология. Така той успява да комбинира съвременната такава, с традиционните за керамичното производство процеси: „3D принтирането е само първата стъпка. След като печатащата глава спре, инженерите преминават през няколко стъпки като ръчно глазиране между няколкото изпичания”[1] – казва той. За комплексния набор от технологични процеси говори и последващото отпечатване на допълнителните консумативи, които да бъдат внедрени в основата на керамичния съд. Те трябва да са с определен размер, достатъчен, за да се монтира във формата. След като всички части са готови, авторът собствено ръчно комплектова елементите, получавайки цялостната визия на триизмерно отпечатаната керамична лампа. Може да се каже, че ефектът е иновативен и изцяло съвременен, с приложени всички необходими изисквания както по отношение на дизайн, така и по отношение на технологията.

Развитието в адитивното производство позволява разработки не само с керамика, а също така и триизмерен печат на обекти от стъкло. Нери Оксман (Neri Oxman) е израело-американски архитект и дизайнер, доцент по Визуални изкуства и науки в интердисциплинарната научна лаборатория (MIT Media Lab) към „Масачузетския Технически Университет” (Massachusetts Institute of Technology). Там тя създава и ръководи научен екип (Mediated Matter research group), който провежда изследвания в различни области и материали, комбинирайки ги с дигиталния дизайн и производство. Тяхната цел е създаването на връзка между заобикалящата ни среда и дизайн, инспириран от природата и реализиран чрез технологичните иновации. През 2012 година екипът разработва нов метод за създаване на стъклена структура чрез адитивното производство, като загрято стъкло се екструдира през алуминиева дюза и реализира триизмерно отпечатан стъклен обект. Като положителни страни спрямо традиционните производствени процеси в изработката на стъклени изделия изследователите посочват възможностите за настройка върху оптичните и физични свойства на стъклото, както и високата резолюция при печат. По този начин и на база иновативната технология се позволява производство на сложни текстури и голямоформатни елементи. Нери Оксман експериментира с различни форми – от

моден и продуктов дизайн до архитектурни интериорни и екстериорни детайли. Такъв е и замисълът на инсталацията, която представя като част от изложбата на „Лексус“ (Lexus YET) по време на седмицата на дизайна (Milan Design Week 2017) в Милано. В тази изложба „Лексус“ презентира финалистите от наградата за дизайн (Lexus Design Award) в сътрудничество с Нери Оксман и нейния екип. Тяхната концепция отговаря изцяло на философията на изложбата, включвайки основно хармония между природата и технологиите. Всестранните познания на дизайнера позволяват да направи сложни, голямоформатни триизмерно принтирани стъклени колони. За нейната работа белгийското списание „ДАМН“ (DAMN magazine) казва следното: „... Притежавайки прогресивно мислене, творчески подход, многофункционален ум, нейната работа свързва помежду им наука и изкуство, философия и инженерство, изчислителен дизайн и биология. Оксман е алхимик в дизайна, който чрез технологичните процеси играе с материята, като това развитие използва в своите проекти ...“ [1]. Така се стига до осветени отвътре триметрови детайли, които играят със светлина и сянка и създават „мистично“ [1] усещане. В скулптурните колони е монтирано динамично осветление, което позволява движение нагоре и надолу. Представянето им е в тъмна стая с огледала на две от стените, които отразяват светлината и подсилват внушението. Идеята на инсталацията дизайнерът обяснява чрез три фактора, а именно светлината, стъклото и самото преживяване: „... светлината е вълна ... тя притежава толкова интересна физическа двойственост, че всеки посетител ще усети. Стъклото е материал на над 6000 години, но съвременен и съвременен, чрез който светлината се отразява и пречупва... Третото е истинското преживяване ... Надявам се, че сме създали едно космическо, каустично преживяване“. [1]

Тринадесет и девет (13&9) е дизайн студио базирано в Грац, Австрия, което експериментира с материали като естествен камък в своята работа. Студиото работи с международни компании и същевременно разработва и своя марка продукти, включително и осветителни. Студиото се създава през 2013 година от архитекта Мартин Лезяк (Martin Lesjak) и дизайнер Анастасия Су (Anastasia Su). Поради интердисциплинарния си характер и международни партньорства, студиото реализира множество продукти като мебели, подови настилки, модни аксесоари, осветителни тела и художествени обекти. Дизайнерът

на бранда се основава на връзката между различните форми и изследване в различни направления като мода и архитектура. Интердисциплинарното мислене на екипа се усеща във всеки един техен проект, позовавайки се на различните умения и търсения на отделните автори. Това позволява на студиото гъвкавост при реализиране на своите идеи, чрез използване на неконвенционални подходи и създаване на иновативни продукти. На база разностранния опит и умения се стига до сътрудничеството им с белгийския бранд за осветителни тела „Уивър и Дюкре“ (Wever&Ducre) и така наречената „Каменна Колекция“ (Rock Collection). Това представлява цялостна визия за осветителен и продуктов дизайн, който включва серия лампи и маси изработени чрез фурнир от естествен камък и висококачествен шперплат. Иновативният подход идва не само от съвременните технологии, а и от адаптираното използване на материала отвъд неговите възможности, каквато е например направата на каменна черупка за осветително тяло. Студиото печели наградата на американското списание за интериорен дизайн (Interior Design Magazine) през 2014 година за съвременната си интерпретация върху ефекта на светлината, създаващ се през естествената структура на абажура. Черупката на лампата, както и облицовката на масата са направени от тънък като бръснач фурнир от природни шисти^[1] върху дървена конструкция, чрез съвременното производство на дигиталното фрезозване. Ефектът от естествения камък придава на всяко осветително изделие различен характер, поради естествената структура на материала. За създаването на колекцията студиото използва местни производители с контрол върху качеството, за да осъществи връзка както между производител и дизайнер, така и между дизайн и среда. За работата на студиото в официалния сайт на бранда Мартин Лезяк казва: „Нашата цел е да заздравим връзката, която съществува между продукта и субекта. Освен това ние се стремим да предадем творческата енергия на марката във всеки един продукт, който както се надяваме, създава прозорец между основните ценности в дизайна на 13&9 като индивидуалност и колективност“.^[1]

Бетонът, като продукт на силикатните материали, все по-често се използва в дизайна и изработката на съвременни осветителни тела. Драгош Мотица (Dragos Motica) е румънски архитект, интериорен и продуктов дизайнер, основател на

свой бранд, както и съосновател на базираната в Букурещ студио „УбиКуби“ (UbiKubi), където създава изделия с иновативен и съвременен дизайн. Неговите проекти са минималистични и създават връзка между емоцията, личния избор и самия продукт. Такава е така наречената лампа „наклоненачерта“, условно изразена чрез знака за наклонена черта „/“ „/“ Lamp/, която студиото представя през 2014. Формата на лампата е цилиндрична, изработена от бетон и подсилена с метална мрежа, а транспортната опаковка включва коркова основа и камък. Камъкът изразява връзката между продукта и субекта, личния избор и художествено разбиране на обикновения потребител. Чрез него всеки един притежател на лампата може буквално да разчупи долната основа на бетонния корпус и да придаде свой дизайн на изделието или да остави формата цяла. За английското издание за архитектура и дизайн „Дезийн“ (Dezeen), дизайнерът казва следното: „Чрез разчупването на лампата вие се превръщате в дизайнер на един уникален обект ... Оставяйки го цял избирате серийният обект, защото ви харесва такъв, какъвто е. Така че вие взимате едно много субективно решение“.

[1] За своя проект Драгош Мотица избира бетона, вдъхновен от индустриалните и архитектурни обекти. Реализира идеята си чрез съвременните състави и оцветяване на бетона, както и иновативните технологични процеси като отливане на сместта в силиконов калъп и последващото шлифоване до гладка повърхност. Корковата сърцевина е изрязана посредством дигиталното производство и служи за предпазване на ЛЕД крушката от нараняване при разчупване на формата. Друга причина, освен изброените, както и сравнително ниската цена на материала, дизайнерът обяснява в интервюто така: „... естетиката на филтрираната светлина, преминаваща през разчупения стоманобетон“[1].

С тази студия не се изчерпват примерите за технологичните иновации в изграждането на осветителните тела от силикатни материали, но се очертават възможностите в развитието на съвременните продукти с подобен характер. В изложените колекции се вижда не само бързият напредък на дигиталното производство, но и приложният комплексен набор от познания и умения на художника – дизайнер. Иновациите включват както своевременното развитие на самия процес чрез непрекъснато надграждане на технологията, така и подобряване качествата на материалите и фината обработ-

ка в триизмерния печат. Технологичното развитие позволява силикатните материали да бъдат използвани в дигиталното производство на осветителни тела без ограничение в смесите, структурата или формата. Така се постигат забележителни резултати в производствените методи, контролирайки състава и свойствата на материалите, без да се губи от художествената стойност на изделията. Чрез иновативната технология, в комбинация с традиционните формообразуващи процеси, се реализират елементи, съдържащи в себе си сложни текстури и форми, създаващи стилово издържан, естетически и функционален осветителен обект.

Литература:

1. Rezende, Aline Lara., DAMN Magazine, Lights Glass Refraction Neri Oxman Provides LEXUS with Dazzle, May, 2017.
2. Dragos Motica's Slash Lamp is designed to be broken. <www.dezeen.com>. 11.02.2018.
3. Optical Illusion: Decoding Two Parts' Minimalist Ceramic Lighting. <www.shapeways.com>.19.01.2018.
4. Rock Collection. <www.13and9design.com>. 27.01.2018.

Нагежга Николова

ПАРАЛЕЛИ МЕЖДУ ПРЕСЛАВСКИТЕ БЕЗКРАЙНИ КОМПОЗИЦИИ ОТ КРЪГЛАТА ЦЪРКВА В ПРЕСЛАВ И ДЕКОРАТИВНИТЕ МОЗАЙКИ ОТ БАЗИЛИКАТА „САН ВИТАЛЕ“ В РАВЕНА, ИТАЛИЯ

Цел на статията е да проследи паралелите между преславската декоративна керамика от Кръглата църква и декоративните мозаечни композиции от базиликата „Сан Витале“ в Равена. Това паралелно разглеждане на преславската художествена керамика и равенските мозайки дава възможност да се изведат на преден план освен допирните точки и разликите между тях, също така и зоните, в които може да се говори за трансфер на теми и мотиви.

Постигането на поставените задачи налага представянето на основните характеристики на безкрайните композиции като част от художествения израз на двете изкуства в контекста, на който те се развиват. Търсенето на връзки между декоративната рисувана керамика и мозайките от Равена не е случайно, а логично обосновано. Общото между двете култури е континуитета им с Византия. Византийското изкуство е изкуството на целия християнски свят, част от който са Равена и Преслав.

Двете художествени школи носят върху себе си отпечатъка на ранновизантийското изкуство, макар да се развиват в различни темпорални граници. Докато мозайките от Равена са датирани към VI век (547 година базиликата е осветена от епископ Максимиан), то преславската рисувана керамика се развива близо четири века по-късно – от края на IX до нач. X век.

И при двата изследвани периода архитектурата и то предимно храмовата, заема водещо място сред изкуствата. Времето на Юстиниан и неговите непосредствени наследници се характеризира с пълнота и окончателна християнизация на философията, литературата и изобразителното изкуство. Края на IX – средата на X век е един бурен, но много благодатен век за българската държава. Това е периодът, през който ясно се очертава пътя на развитие на страната ни – силна, могъща и християнска държава, със свой език, писменост и култура. Върх в развитието си бележат занаятите, архитектурата,

изкуствата и писмеността, определяйки чертите и облика на старобългарската култура.

Двете култури се раждат под влиянието на християнството като господстваща религия, което от своя страна определя идеите, темите, сюжетите и изразните средства. Художественият образ във византийското изкуство е подчинен на принципите на иконографията. Влиянието на религията прониква във всички изобразителни изкуства. На преден план излиза архитектурата с нейния вътрешен и външен облик, който изцяло е подчинен на идеите и принципите на християнството. Така, на пръв поглед, обикновената стенна декорация се превръща в изразител на по-висши принципи и идеи, защото Божественото е навсякъде.

За разлика от Равена, от Симеоновото величие на Преслав не остават много запазени образци, тъй като столицата е подложена на системни разграбвания и унищожения. Керамичният материал от Симеоновата църква достига до нас под формата на по-малки и по-големи късове. Голямо количество фрагменти са открити извън храма, т. е., те не са запазени на първоначалното си място. Намерените при археологическите проучвания керамични късове безспорно са част от декоративната облицовка за стенни и други плоскости. Но дори оскъдните находки успяват да разкрият изяществото и могъществото на столицата. Кръглата църква се превръща в символ на преславската цивилизация.

Първата отлика между преславската църква и равенската базилика е външният им архитектурен облик.

Планът на Симеоновия храм не е съвременен на византийския план тогава, нито на ротондите от VI век в Константинопол или „Сан Витале“ в Равена, която се отличава с големи и обиколни галерии. Архитектите на Симеон се отнасят направо към местните ранновизантийски паметници, които се отличават с това, че все още черпят форми от римската традиция. Планът, градежът, порталите и пиластрите, колоните и полуколоните и подовата настилка, така характерни за преславската архитектура, я отличават напълно от византийската архитектура от V и VI век.

Църквата „Сан Витале“ е типичен пример за централен строеж – ротонда. На суровия лаконично строг екстериор е противопоставено вътрешното пространство на храма със

своето изключително богато и пишно оформление. Разноцветни мрамори, гравирани капители и фризове се съчетават с физурални и декоративни мозаечни композиции. В базиликата се очертават две пространства с различна художествена украса. Хоризонталната плоскост, или подовата повърхност на базиликата, е покрита с мозаечни декоративни килими, в които структурен елемент и акцент е модульт. При вътрешно пространственото оформление на вертикалните плоскости модульт отстъпва своята водеща роля на човешката фигура, която е композиционен център в религиозните сцени. "Цялата мозаечна декорация е концентрирана в добре осветения хор и апсидата." [1]

За разликата от равненската мозайка, която обитава две пространства (подови и стенни), преславската декоративна керамика играе ролята само на стенна архитектурна украса.

И рисуваната керамика от Кръглата църква, и мозайките от Равена изразят ролята на монументална украса. Освен като синтез на изобразителните изкуства и архитектурата, те имат и друга, по-важна роля – ролята да създават естетически въздействаща среда, която приютява човек в дома на Бог, кара го да се преклони и смири пред божественото и духовното. И Преслав, и Равена са пример за композиционно единство.

В базиликата „Сан Витале“ всичко е подчинено на иконографията. Разработваните теми имат за цел да изразят чрез себе си невидимото. Използваният материал и специфичната за него технология е ярка отлика между образците на преславската рисувана керамика и мозайките от базиликата. Докато в „Сан Витале“ властва мозайката, то в Кръглата църква единствения изобразителен материал е глазираната керамика. Следването на иконографския канон и християнската образна символика при изследвания материал от двата религиозни храма е безспорно.

Модульт като структурен елемент се използва и от византийските, и от преславските художници. При мозайките това е тесерът (отделното квадратно парче материал), а при преславските композиции „без край“ плочката – квадратна и по-рядко правоъгълна и кръгла. Явен паралел между Преслав и Равена е модулният принцип на изграждане на образа. Макар материалът да е коренно различен по вид и размер, принципът на структурно построяване на композициите е един и същ – с хоризонталното и вертикално полагане на отделния модул се

цели художествено оформление на вътрешното храмово пространство. Докато чрез мозайките се постига едно картинно пространство, то с повторението на отделната плочка се постига емоционален акцент в една иначе скучна равна повърхност.

Стенната декоративна керамика може да се определи като фриз. В своя широк смисъл понятието означава „всеки релеф или картина, които са решени в издължен хоризонтален формат с декоративна цел“.[1] Фризовите керамични композиции от Симеоновата църква в своята същина са орнаментни композиции изградени на мозаечен принцип.

В преславския храм за покриването на стенни плоскости са предпочетени два основни вида мотиви: чисто геометричен и като комбинация от геометрични фигури и силно стилизирани флорални елементи (розета, трилистник или отделни листа). Тук се включва и комбинацията на геометрични фигури и животински изображения. Орнаменталното богатство от Златната църква е резултат от различното комбиниране и интерпретиране на тези мотиви, които са в основата и на християнската символика. Естетика и семантика се обвързват, за да създадат нещо трайно и непреходно.

Явен паралел между мозайките от Равена и декоративната украса от Златната църква са комбинациите от геометрични фигури. И в двата религиозни храма кръгът и квадратът присъстват със своята християнска символика. Тези комбинации се откриват в същия или в по-малко изменен вид в базиликата „Сан Витале“. Пример за идентичност между двете художествени практики е декоративната композиция изградена от засечени кръгове, които образуват мрежа от четиристистници с квадрати в средата.

Образите, които се редуват в геометричните фигури са – стилизирано цвете, птици, преплетени правоъгълници и вписан кръг в квадрат. Изображенията са затворени в квадратни или кръгли рамки, рисункът е прост и геометризиран.

Доколкото може да се съди „по наличните фрагменти, по преславската керамика са били представени гълъби, патки, някои от които държат в човката си някакъв неопределен предмет със зелен цвят, навярно клонче или лента, и птици с високи крака и дълги, малко извити човки, които ги оприличават на ибиси“.[1] Припознатото като ибис изображение поражда спор-

на зона между теологията и научните изследвания.

В мозаечните композиции на олтара на базиликата се срещат „водни птици“, чапли и костенурки, които „плуват в бистра вода“^[1] под краката на четиримата Евангелисти. Това разнообразие от водни създания не е познато на майсторите керамисти от ателиетата при Кръглата църква. Техният образен репертоар включва християнската символика само на паицата, гълъба и пауна.

В базиликата „Сан Витале“ над трифориума са разположени симетрично две изображения на паун в цял ръст върху синя сфера. „В християнската традиция паунът също символизира слънцето и поради това е белег на безсмъртие. Наречен стооката птица, той се превръща в знак на вечното блаженство, на прозрението лице в лице с Бога чрез душата.“^[1]

„Пауновият“ мотив е един от най-популярните в украсата на рисуваната керамика от Преслав, среща се както при декоративните облицовъчни плочки, така и при трапезните съдове. Широката му употреба се определя от една страна от християнската символика, с която е натоварен, а от друга – „пауновото перо“ е атрибут на св. Варвара, една от най-почитаните светици в Преслав.

Идентичността между декоративните композиции от двата храма не се ограничава само в образите и геометричните форми. Съответствие се открива и при използваните цветове. В религиозната живопис цветът е основно средство за осъществяване на изображенията. В някои случаи отразява типични обективни дадености, в други – чрез християнското тълкуване в него се влага символичен смисъл. Цветовете получават своето ново религиозно значение като резултат от пренасянето на природните явления в църковната йерархия. През средните векове религията придобива всеобхватен характер. Тя става не само философия и морално учение, но правна система и политическа доктрина.

Отнесени към различно време и място, базиликата „Сан Витале“ и Златната църква в Преслав имат редица прилики по между си – мозаечния принцип, модула, фигурите и образите, цветовете. Но по-важни са разликите в техниката и технологията, в материала и възможности, които той дава на художниците. По този начин отликите формират уникалността и непреходността на образците от двете ателиета. Изведени-

те на преден план в статията разлики и прилики още веднъж подчертават значимостта и ролята на религията в културата и изкуството от Равена и Преслав. Изкуството е тази медия, чрез която се изразяват и внушават универсалните идеи и принципи на Църквата сред голямото християнско семейство.

Литература:

1. Акрабова – Жандова, И., Декоративната керамика от Тузлаляка в Преслав. Т. 3. С., 1948.
2. Бакалов, Г., Избрани съчинения. С., 20017.
3. Бидерман, Х., Речник на символите, 2003.
4. Георги, П., Димитров, Я., Плиска-Преслав. Т.11. Ш., 2015.
5. Господинов, Й. Нови находки в Преслав, С., 1946.
6. Господинов, Й., Преслав - минало, старини: Кратък общодостъпен очерк. Ш., 1928.
7. Илюстриран речник на термини на изкуството. С., 1996.
8. История на българското изкуство. Институт за изкуствознание, БАН, С., 1976.
9. Лихачова, В., Изкуството на Византия IV-XV век. С., 1987.
10. Марков, Ст., Протодеякон, Православната икона, С., 2009.
11. Миятев, Кр., Преславска керамика. С., 1936.
12. Обретенов, А., Съвременно българско декоративно и приложно изкуство., С., 1980.
13. Овчаров, Д., Художествената керамика в българските земи, С., 2010.
14. Овчаров, Д., Велики Преслав, градът на цар Симеон, В., 2005.
15. Овчаров, Д., Големият царски дворец във Велики Преслав. Т.1. С., 1991.
16. Тодорова, Р., Иконната перспектива, В. Търново, 2009.
17. Стойков, А., Езикът на пространството във византийската иконография. Р., 2013.
18. Шевалие, Жан., Г., Ален., Речник на символите. С., 1996.

Васил Колев

ВЕНЕЦИАНСКАТА ГРАФИЧНА ШКОЛА ОТ XV-XVIII ВЕК

Република Венеция се отличава от останалите държави с относително голяма свобода във всички сфери на обществения живот. Тук намират убежище и се формират различни диаспори без значение от религиозна или етническа принадлежност, нещо уникално за този исторически период. Евреи, изгонени от Испания, гърци, арменци и други, които бягат от османското владичество, всички те намират подслон и впоследствие дават своя принос в развитието на града и в частност на печатната графика.

В края на XV век Венеция е най-големият издателски и печатарски център в Европа, а в началото на XVI век може да се каже, че се е превърнала в културен център на континента. С 1491 книги, издадени през последното десетилетие на XV век, и близо две трети от изданията, публикувани на италианския полуостров, или половината от цялата европейска продукция, издадена през първата половина на XVI век, Венеция се превръща в притегателен център за издатели, гравьори и художници-графици от цяла Европа. Друг много съществен фактор, който предопределя лидерството ѝ, е, че в Германия „печатът“ се заражда под острото влияние на католическата църква, докато във Венеция се финансира предимно от светски хуманистични кръгове, факт, който предполага много по-голяма свобода и разнообразие на изданията. Ако в края на XV век близо 50% от изданията в Европа са с религиозен характер, то във Венеция такива са само 25%.

Книгата „Сънят на Полифил“ (*Hypnerotomachia Poliphili*) с автор Франческо Колонна (фиг.33), издадена през 1499 г. илюстрирана от Алдо Мануцио със 172 гървогравюри, е считана за шедевър на старопечатните издания (*incunaboli*) и представлява своеобразен контрапункт на Гутенберговата Библия. От едната страна е аскетичната, готическа, християнска и носеща средновековен дух, издадена в Германия, а от другата е луксозната, езическата, ярка с ренесансов полъх, издадена във

Венеция.

Алдо Мануцио е признат за патриарх на съвременната издателска дейност. Изключителен ерудит и новатор, той приема за своя мисия да разпространява старогръцките и латинските класически произведения, като същевременно въвежда голяма част от практиките, които се ползват и до днес в книгоиздаването. От книгите джобен формат, през курсива (*italic* – англ.), до така наречените днес „best seller”. Изпълнител на първия курсив е гравьорът Франческо Грифо. Мануцио е първият, който възприема четенето на книга като отгих (релакс): открива удоволствието от четенето. Истинска интелектуална революция, в която инструмент, до този момент ползван единствено за молитва или обучение, се превръща в средство за осмисляне и прекарване на свободното време.

Не е случаен и фактът, че във Венеция са отпечатани първата Равинска Библия (1517), първият Талмуг (1520-1523), а също така и първият Коран на арабски (ок. 1537). Терминът „гето” е венециански и идва от зоната, която е била предоставена (и по-късно изолирана) на еврейската общност вследствие на гоненията от Испания (1492) и особено след започването на войната на Лигата от Камбре (почти всички европейски държави) срещу Венецианската република (1509). Въпреки че са били ограничени, евреите са се ползвали със свобода да изповядват религията си и да строят храмове. Така раждането на първото „гето”, води до невероятен бум и разцъфтяване на издания на иврит, които се разпространяват из цяла Европа и Средиземноморието.

Символ на развитието, виртуозността и като цяло на водещата роля в сферата на графиката става високонечатната гравюра на Якопо де Барбари – „Изглед от Венеция” (1500). Тази гравюра впечатлява освен с невероятните си размери – ширина близо 3 м, съставена от 6 дъски, но и с изключителното майсторство на гравьора. Реализацията ѝ отнема близо три години. Тази творба се превръща в знаменателен пример освен за естетическо и технологично майсторство, а и в такъв за пропаганда на все по-разгръщащата се мощ на Републиката.

Едно от основните ателиета в Италия, където се реализират и печатат гравюри преди 1500 г., е това на Андреа Мантениа (1430-1506). Освен с живописното си творчество, роденият в Падуа (част от Венецианската република) художник оказва голямо влияние върху развитието на ренесансовото изкуство

в цяла Европа с близо трийсетте графики, изобразяващи религиозни и митологични сюжети. Те са наситени с богати светлосенки и изключителна виртуозност и експресивност на линията, съчетани с характерната за автора прецизност в разработката на пространството, в което са поставени многофигурните композиции. Между шедьоврите на ренесансовата графика са „Борба на морските божества“ (ок. 1460) (фиг.35), „Хора и животни“, „Богородица с младенеца“ (ок. 1480) (фиг.36), „Възкръсналият Христос между св. Андрей и св. Лонгин“ и други.

Неслучайно малко по-късно Тициан се обръща към графиката и по-специално към гравьората. Осъзнавайки възможностите и потенциала на тази техника, вдъхновен от произведенията на Мантенья и особено на Дюрер (който на два пъти пребивава и работи във Венеция), Вечелио реализира голям брой високочечатни гравюри, които популяризират творчеството му и го прославят в цяла Европа. В сътрудничеството с гравьорите Доменико Кампаньола, Мартино Рота, Уго ди Карпи и други. Тициан внася един нов „по-живописен“ и „експресивен“ графичен език. Въпреки че работи с едни от най-добрите гравьори, авторът често сам участва в изпълнението на гравюрата.

През 1565 година холандският гравьор Корнелис Корт пристига във Венеция. Срещата му с Тициан ще доведе до едно много плодовито сътрудничество и до преориентирането на венецианския майстор към дълбокия печат. Благодарение на техническата виртуозност на Корт Вечелио се фокусира върху възможностите на гравюрата върху мед и пластичните и тонални стойности, които могат да се постигнат. Дълбогочечатните гравюри от този период ще бележат развитието на графиката през цялата втора половина на XVI век.

В ролята си на официален художник на Венеция Вечелио разработва серия от графики, чрез които възхвалява политическата, икономическата и културната мощ на Венеция. Прекрасен пример за полит-религиозна пропаганда е творбата „Триумф на вярата“, която е реализирана в един особен период на сериозен конфликт между папа Юлий II и Венецианската република.

През втората половина на XVI и целия XVII век, графиката във Венеция и главно високочечатните гравюри са основно с илюстративна насоченост. Изобразявайки предимно „графични копия“ на живописни картини, пейзажи от далечни страни и портрети на популярни личности, голямата по обем печатна продукция е с далеч по-ниска естетическа и художествена

интензивност, ориентирана по-скоро към задоволяване на поръчките на издателите за вече добре развития пазар. Изгледите от площад Сан Марко, изгравирани от Кристофоро Гуера, и „Облекла от различни краища на света в две книги“ („*Degli abiti antichi et moderni di diverse parti del mondo libri due*“), публикувана от Чезаре Вечелио през 1590 година, носят силно информативен (популяризиращ) характер, чието техническо изпълнение е фокусирано основно върху изграждане на една лесно възприема форма.

През целия XVII век ще отеква ехото от творчеството и постиженията в дълбокия печат на Тициан. Видимо е влиянието и интерпретирането на неговия графичен език в баланса на черно-белите стойности, които изпълват пейзажите на Джузепе Сколари, Марко Анджело дел Моро, Батиста и Джулио Фонтана, Батиста Питони, Якопо Палма II, Джулио Карпиони, Марко Боскини, Джузепе Диавантини.

През XVIII век, след затишието през XVII век, графиката във Венеция бележи отново бурно развитие. Сборникът *“Фабрики и изгледи от Венеция, нарисувани в перспектива и изгравирани”* от Лука Карлеварис (1663-1730) представлява изключителен пример на венецианския ведутизъм. Художник, архитект, математик и гравьор, той поставя основата, върху която ще стъпят едни от най-големите ведутисти на XVIII век, от Каналето, през Марески, до Белото. Основната заслуга на Карлеварис е неговият поетичен прочит на пейзажа, който престава да бъде буквално репродуциране на градската среда, а се превръща в пространство, изтъкано от светлината и атмосферата на конкретното място. Неговите офорти улавят характерната за Венеция сребриста нишка, която се прокрадва в светлината, и нейното отражение във водата на лагуната. Разработвайки плочите със слаби ецвания (разяждания), художникът-архитект изгражда пространство от светлосенки и използвайки умело засилената перспектива, успява да предаде на зрителя уникалната атмосфера на Венеция предвид изключително сложните оптични изкривявания. Според много анализатори, при изготвянето на проектите Лука Карлеварис най-вероятно е използвал камера обскура.

Марко Ричи (1676-1730) е художник, работил предимно в сферата на сценографията и живописата, насочил своите търсения към графиката едва през последните шест години от живота си. За разлика от строгите перспективни решения на Карлева-

рис, при Ричи пейзажите са поетични, пречупени през фантазията на автора, изпълнени с руини от антични времена, привнасящи меланхоличен нюанс. Със своите композиционни решения, сценографския подход, копринените стойности на черното и сиво-сребристите тоналности в светлината Марко Ричи предхожда новата вълна във венецианската живопис и графика, чиято кулминация са творбите на Тиєполо и Каналето.

Друг художник-график, който оказва голямо влияние за обновяването на венецианската живопис и графика, е Якопо Амиго-ни. Неговите офорти, подсилени често с употребата на бюрен върху светлосенъчните ефекти, се отличават с особена жизненост на щриха, която придава на неговите гравюри рафиниран и чувствен нюанс – прозрачна лекота на графичните стойности, така характерна за XVIII век. Тук могат да се споменат също така Джулиано и Марко Джампиколо и Давиде Фоссати.

В средата на XVIII век във Венеция все повече автори се обръщат към възможностите на графичните техники. Един от най-интересните представители на това поколение е Микеле Мариески, автор на *„Magnificentiores selectioresque urbis Venetiarum prospectus“* (1741). С необичайни гледни точки и перспективни изкривявания, богат и жив щрих, авторът пресъздава неповторимата светлина и атмосфера на Венеция.

Около 1735 година Антонио Канал (Каналето) създава първата си серия гравюри, наречена *„Prospectus Magni Canalis Venetiarum“*, изпълнени от Антонио Визентини. Следва серията от 31 офорта с общото заглавие *„Vedute prese da i luoghi, alter ideate da Antonio Canal da esso intagliate poste in prospettiva“*, (1741), изгравирани лично от автора. Подобно на Ричи и Мариески, Каналето започва кариерата си като сценограф и живописец, за да се посвети на по-късен етап на графиката. За разлика от по-скоро сценографския подход на Мариески, при Каналето се наблюдава особена чувствителност и внимание към пресъздаването на пейзажа чрез ефектите на пречупването на светлината и превеждането ѝ в графични стойности. Изпълнени със семпли изразни средства – изчистени успоредни линии, чиято интензивност изгражда богатата гама от черни, сиви и контрастни ярки светлини. Безспорно е влиянието от графиките на Марко Ричи, но графичният синтаксис на Каналето се отличава с жива и енергична линия – пряка препратка към живописното му творчество. Антонио Канал въвежда една нова графична поетика, която е характерна не само за неговото

творчество, но и за преобладаващата част от графиката на XVIII век.

Към средата на XVIII век големият Джамбатиста Тиеполо (1696-1770) се обръща към графиката и реализира първите си офорти. Серията „Настроения“ („Capricci“), 1738-1739 година, е последвана от серията „Шеги на въображението/ фантазията“ („Scherzi di fantasia“), около 1750 година. (фиг.37) Свободната, динамична рисунка, изпълнена на прима върху медната плоча, е характерна за офортите на Тиеполо старши. Сякаш на шега той създава един фантастичен свят, изпълнен с магична мистерия, изграден с бърза и „извива“ линия. Чрез тази смесица на реалност и илюзия Тиеполо успява да сътвори едни от най-стойностните произведения на бароквата графика. Чрез перфектен баланс на графичните стойности, през иновативната бърза, вибрираща и същевременно лека (въздушна) линия, той потапя безбройните персонажи, плод на неизчерпаемото му въображение, в мека светлина, която подсилва езотеричния нюанс на неговото творчество.

Синът на Джамбатиста – Джандоменико Тиеполо (1727-1804), реализира първите си офорти на съвсем млада възраст. Между 1748 и 1749 година той създава 14 офорта, отличаващи се с мека и деликатна рисунка, която ще характеризира цялото му по-нататъшно творчество. Въпреки явното влияние от стила на баща му, още от ранните му произведения проличава един автономен почерк, който скоро се превръща в собствен артистичен език. Серията офорти от 1755 година, наречена „Живописни идеи върху бягството в Египет на Исус, Мария и Йосиф“, се отличава с един изключителен поетичен подход. Тези графики остават в историята като неподражаем пример за способността на Джандоменико Тиеполо да моделира светлината и чрез нея да обгръща фигурите в една вибрираща и жизнена атмосфера. „Сборник с портрети“ представлява триумф на техническите му възможности, неотстъпващи по нищо на едни от най-добрите постижения на Рембранд.

Един от новаторите в областта на офорта е Алесандро Лонги (1733-1813). През 1760 година, той публикува най-известната си творба – „Сборник с портрети на най-известните венециански художници от настоящия век“. Серията от портрети се отличава с жив и вибриращ шрих, като персонажите, изобразени от автора, са изключително одухотворени с явни препратки към Рембранд и Тиеполо. Офортите на Лонги са бо-

гати на разнообразни графични стойности, в които авторът демонстрира богата гама от гравьорски умения. Сред многото художници, които работят в сферата на графиката във Венеция през XVIII в., могат да се споменат Гаetano Дзомбини (1700-1778), Марко Питери (1702-1786), Джанантонио Фалдони (1689-1770), Франческо дел Педро (1740-1806), Якопо Леонардис (1723-1797) и други. През същия период твори Джовани Батиста Пиранези (1720-1778), архитект, археолог и график, формирал се във Венеция, но работил предимно в Рим. Автор на близо 1000 офорта, в които, в духа на най-добрите традиции на венецианската графика, поетично интерпретира неповторимата атмосфера на Вечния град.

Литература:

1. "L'alba dei libri", Alessandro Marzo Magno, изд. Garzanti, 2012.
2. "A volo d'ucello – Jacopo Barbari e le rappresentazioni di città nell'Europa del Rinascimento", изд. Arsenale Editrice, 1999.
3. "La civiltà del libro", Simonetta Pelusi, изд. Il Poligrafo, 2000.
4. "Incisori veneti del Settecento", Bruno Passami, Sandro Damiani, изд. Civica Pinacoteca Tosio- Martinengo, 1982.

Георги Цанов

РАЗВИТИЕТО НА ТРИИЗМЕРНАТА ГРАФИКА И ПРИЛОЖЕНИЕТО ѝ В КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ

Компютърната графика се разделя на подобластите 2D и 3D графика. Основната ѝ функция е обработването на цифрово визуално съдържание. Приложението ѝ включва визуализиране на мултимедия, архитектурни обекти, компютърни игри, дизайн продукти, както и симулации, добавена/виртуална реалност и прототипиране. 3D графиката допринася за развитието на анимацията, киното, дизайна, архитектурата, медицината или на почти всички сфери на науката и изкуството. Голяма част от изобретенията днес са невъзможни без триизмерните модели и възможността за тестването им на ниво проект.

Компютърните и видео игри използват триизмерната графика за създаване на виртуални светове, измествайки спрайтовете и двуизмерните игри. Триизмерната графика изминава дълъг път от примитивната линейна векторна едноцветна графика в играта *Spacewar!* до създаването на съвременните компютърни игри със сцени, рендерирани в реално време, в които се извършват едновременно различни симулации за осветление и движение на геометрия. Усъвършенстването на триизмерната графика и употребата на специализирани програми и приложения позволява на художници и дизайнери да изработят по-реалистични виртуални светове. Съвременната триизмерна графика разполага с многобройни инструменти за създаване на детайлни модели като симулации на тъкани, дрехи, козина, коса и други. Днес почти всички аспекти на техническия работен процес се оптимизират или автоматизират, което предоставя по-голям избор от възможности. Разработчиците на виртуални светове създават сюжети, в които играчът може да се потопи и да преживее опит, подобен на този, който предлага киното, но разликата със седмото изкуство е интерактивната възможност за управление и намеса на потребителя.

Съзателят на първата интерактивна графична програма „Sketchpad“, е Айван Съдърланд, пионер в областта на компютърната графика. През 1963 година, Съдърланд изобретява

първата екранна система, закрепена към главата на зрителя, визуализираща компютърно генерирани графики, с което печели наградата „Бъдещето на Тюринг“. През 1968 година е създаден RAND, следващото поколение таблети.

С появата на персоналния компютър се променя мисленето на програмисти, инженери и художници за мястото на компютъра в работната среда. Благодарение на достъпната си графична операционна система и интуитивния си софтуер Apple достигат до все повече потребители. Векторната графична програма *Adobe Illustrator* е първата, която променя работата на професионалните илюстратори и типографи.

Но дори и тогава това става трудно, като основните аргументи са дали тя ще бъде достатъчно точна и прецизна сравнение с тях самите.

Друг софтуер, който излиза заедно с Macintosh 128K е Macintosh Paint – редактор на растерни изображения. Причините в началните години дигиталната графика да не е толкова популярна сред художниците, са слабите възможности на хардуера. Първите персонални компютри, освен че разполагат със слаби графични възможности, първоначално са свързвани с телевизори, а не с монитори. Едва след появата на IBM PC и графичните операционни системи, компютърът започва да разкрива естетическия си потенциал в това да създава красива компютърна графика. През тези години най-добрият начин за създаване на триизмерна графика е чрез работните станции Silicon Graphics, но те са изключително скъпи. Един от софтуерите, който IBM PC поддържа под DOS е бил 3D Studio, предшественик на Autodesk 3ds Max. В 3D Studio се моделират и рендерираат триизмерни обекти, а в по-късни версии дори се прави анимация. Работата с тази програма е сложна и бавна в сравнение с днешните. Рендерирането отнема повече време, а резултатът не е особено задоволителен поради слабостите на шейдъра (shader- програма, с която се рендерира светлина и сянка върху обекта, и контролира цветовете на текстурите. Има различни видове шейдъри, които се използват и за 2D и 3D графика).

При създаването на първите компютърни игри участват програмисти и електроинженери, художниците участват единствено при изготвянето на рекламните материали. В началото, разработчиците на компютърни игри разполагат с ограничени технически средства. Компютърът се превръща

в изразно средство и се включва в творчески проекти на един по-късен етап. Програмите все още не са разработени и не обслужват техния творчески потенциал. В днешно време триизмерното моделиране, дигиталното скулптиране и проектиране стават по-лесни и достъпни. Компютърната ера променя начина, по който се създават, прототипират и макетират дизайн продуктите, като рендериране и дигитални симулации.

В началото употребата на триизмерната графика в компютърните игри е сложен и труден процес поради техническите ограничения. Първите игри изобразяват единствено триизмерна мрежа, в която все още не се показват полигони. [1] Играта *Battlezone* (1980) е първата комерсиална полигонална игра предвидена за Atari 2600, Arcade и PC. Полигоналната графика се изразява в черен екран, а линиите на полигоните са цветно маркирани. Следващата игра, която излиза през 1983 година е аркадната игра *Starwars*. Погобренето се състои в динамиката на движения и цветовете и включването на дигитализирани гласове. За този тип графика визуално е подходяща космическата тематика.

През 1984 година се появява първата *polygonflat shading* игра *I Robot*, в която полигоните вече се рендерираат, а камерата представя играча в трето лице. За разлика от *Star wars*, *I Robot* не е толкова успешна игра, но е технологично иновативна. Близо десетилетие по-късно, през 1993 година, излиза първата игра с триизмерна графика за NintendoStar fox за конзолата SNES. Благодарение на графичния чип Super FX и по-развитата графика двете игри имат доста сходства. През 1986 година излизат други игри, които изобразяват полигонална графика и това са *Sentinel*, *Hard driving* 1989 година.

В началото на 90-те години компютрите стават все по-популярни и достъпни. Възможностите им също се увеличават, което дава възможност за развитие на 3D графиката. През 1992 година се формира нов жанр, First-person shooterFPS с появата първо на видеоиграта *Wolfenstein 3D*, а година по-късно играта *DOOM* популяризира новопоявилия се жанр First-person shooter, повратна точка в развитието на 3D графиката. След появата на играта *DOOM*, компанията ID software пуска своя *Id Tech 1 engine*. Вследствие подобни тип игри се наричат *Doom* клонинги.

Значителна стъпка след появява на първите 3D успешни игри е създаването на 3D графични карти *3d Accelerated Graphic*.

Те дават възможност да се създадат по-сложни и по-детайлно изградени светове. Скоро след издаването на играта DOOM през 1993 година от фирмата производител *ID Software* е обявена за една от най-влиятелните игри на всички времена. Играта DOOM не е изцяло 3D игра. Ограниченията, които поставя технологията са от страна на междуплатформения игрови двигател EngineTech 1. *ID Software* е фирмата производител, която поставя стандарт и променя индустрията. След появата на 3D игрите се появява и нуждата от 3D ускорители (графични карти) в персоналните компютри, с които да задвижват новите игри. От 1994 до 2002 година се развива ерата на *3DFX InteractiveVoodoo* графични карти. Тя довежда до създаването на някои от най-забележителните игри по това време като: *Quake*, *Half-Life*, *Unreal*, *DeusEx*, *TombRaider*, *GrimFandango*, *SystemShock* и други. Друга важна част за периода е създаването на *OpenGL* (*Open Graphics Library*) (1992) и *DirectX* (1995), които са с приложно-програмен интерфейс (API). Тази среда за изпълняване на програми съдържа набор от функции и инструкции, използвана за разработването на компютърни игри и мултимедия.

С развитието на компютърните възможности триизмерната графика усложнява своето визуално съдържание. Прибавят се повече ефекти, а моделите стават по-сложни като геометрия. Текстуриите се рендерират в реално време, а към тях се прибавят *diffuse map*, *specular*, *glossiness* и *normal*. Чрез тези текстури обектите се осветяват в реално време и изглеждат по-правдоподобни и фотореалистични. Това води до нуждата от усложняването работния процес, който включва изработката на *high poly* и *low poly* модели, симулации на разрушения, *Motion capture*, *particle systems* и т.н. Модулните елементи се използват в игрите, но през този период се налагат още повече, особено с навлизането на масовите онлайн игри и най-вече *World of Warcraft* през 2004 г.

Следващият значим принос в компютърната графика е играта *Crysis* 2007 година, която със своята реалистична графика поставя нов стандарт. Към сцените все повече може да се видят *Ambient Occlusion*, *Tessellation*, *Antialiasing*, *Post effects*. През последните години се наложи нов шейдър стандарт *PBR Physically based rendering*, пред вече остарелия *Diff/Spec/Norm*, който по-точно симулира пречупването на светлината. За разработването на сложни компютърни игри се използват автоматизирани съвременни програми. Те допринасят за изграж-

гането на сложни светове, пример са програмите: SpeedTree; World machine; Substance Designer; Substance Painter; Marvelous Designer. Друг модерен метод за изграждане на среда е технологията фотограметрия и сканиране. Все повече заглавия използват съществуващи обекти или актьори за своите игри. Фотограметрията е фотографска техника, при която обектът се заснема от множество ъгли и софтуер създава триизмерен текстуриран модел, който през обработка в няколко програми става реалистичен обект в играта. При сканирането най-често се сканират хора, като освен топология и информация за текстурата, се сканират и изразения на лицето на актьорите. Тези методи са доста по-скъпи от конвенционалните, но резултатите са свърх реалистични и правдоподобни.

Дигиталната програма за скулптиране *PixologicZbrush* до момента е най-успешното техническо средство/инструмент, използвано за целите на индустрията на компютърните игри, киното, триизмерното принтиране и дизайн. Създадена е през 1999 година, но добива популярност едва след 2002 година. Една от основните му разлики с останалите 3D програми по това време (3ds Max, Maya, Rhino) е липсата на няколко изгледа (top, front, left, right). Дигиталната скулптура се отваря в един прозорец наречен canvas (платно), в която се вижда в перспективен или ортогографичен изглед. Революционен подход на *PixologicZbrush* към моделирането е 2.5D принципът на работа. За разлика от 2D софтуерите за работа, той не използва в пикселната мрежа само координатите X и Y, а прибавя и Z, с което създава триизмерни пиксели наречени Pixols. Рисува се върху двуизмерно изображение, а програмата прехвърля информация върху триизмерния модел. За да има правилно осветление и хвърлени сенки, моделът се рендерира в реално време. Програмата дотолкова заблуждава окото, че на художника му е трудно да асимилира, че работи върху двуизмерно изображение. Друга разлика с триизмерните програми е, че вместо да се работи с основни команди за манипулация на полигоналната мрежа на модела, предимно се рисува по него с четки, които прибавят и отнемат обем. Това дава на потребителя по-близко усещане до моделирането в реалния живот. Липсата на ограничения в начина на моделиране и броя на полигони също е важно качество. Този подход към триизмерното моделиране крие и някои специфични особености, в това че програмата е удобна и интуитивна за моделирането на органични модели, но моделира-

нето на твърди повърхности е трудно и бавно. Тези проблеми се изразяват в последните версии на 4R, а програмата съдържа инструменти, което я доближава до конвенционалните програми за обработка на триизмерна геометрия. Важно предимство пред останалите програми е възможността за бързо и детайлно моделиране. В класическите програми като 3ds Max и Maya, по модели с такъв брой полигони е невъзможно да се работи или в конкретни случаи са сложни за изработка. Програмата *PixologicZbrush* разполага с инструменти, които се развиват и прибавят през годините.

През 2002 година, френската компания Allegorithmic започва работа след като Себастиан Дезуї завършва докторат на тема „Моделът tdMAP, генератор на сложна среда за частично разпознаване“. Едва през 2006 година започват съвместна работа с NakedSky Entertainment по играта RoboBlitz. Те виждат потенциал в технологията, която произвеждат, най-вече при използването за процесуно създаване на текстури. След като създават ProFX през 2007 година благодарение на работата си върху играта RoboBlitz, минават още три години докато създават *SubstanceDesigner* – програмата, която променя гейм индустрията, наложена като стандарт за текстуриране.

SubstanceDesigner е софтуер за случайно генериране на текстури. Тя е изцяло създадена за нуждите на художници на текстури, по което се различава от програми като Photoshop или други 2D редактори. Програмата използва алгоритъм за генериране на форми, шумове, цветове и ефекти, без да се налага художникът да рисува, а в програмата или извън нея се генерират всякакви изображения. Преимущество е, че почти едновременно се генерират всички нужни текстури за PBR шейдър (basecolor, normal, ambient occlusion, heightmap, metallic, roughness) или стандартния шейдър (Diffuse, normal, specular). По този начин не само се ускорява процеса на работа, но и се елиминира възможността от грешки при правенето на всички карти по модела. Тези текстури са на векторен принцип. Потребителят по всяко време може да променя размера и цвета на текстурата. Всичко се генерира чрез Basenode система по определен алгоритъм, което лесно се имплементира във всеки проект, в който се дава възможност един и същи ефект да се използва в множество текстури. Използват се и се коригират фотограметрични сканирани текстури, така че да бъдат безшевни, важен елемент за все повече фотореалистични игри.

През последните години голяма част от инструментите стават достъпни, а предназначението на новото поколение програми е изцяло насочено към художници и дизайнери. Промените, които определят развитието на триизмерната графика, са появата на интернет, достъпния хардуер, уеднаквения стандарт на компютрите, и новите онлайн решения като рендер ферми. Работните станции като *Silicon Graphics* са вече в историята. С времето се създават по-лесен за употреба интерфейс, богат набор от готови функции и кореспонденция между програмите.

Нараства броят на съвременните визуални артисти, които работят в областта на дигиталните изкуства. За целта те прибягват до триизмерната графика. Преимуществовата на 3D графиката са бързото и качествено реализиране на проекти, свободата да се нанасят голям брой промени и връщането към етапите на работа. Възможностите на триизмерната графика са необятни. В днешно време артистът с лекота успява да създаде своя реалност.

Той участва пряко в създаването на тези промени и успява да разгърне своя потенциал чрез езика на новите медии, които формират нови стилове и жанрове. Създаването на паралелни светове отдавна е факт с усещането за виртуална реалност. Вероятно след години ще се затрудним да разграничаваме физическата реалност от компютърната графика.

Литература:

1. Newman, Michael Atari Age. The Emergence of Video Games in America, London, 2017.
2. Sharp, John, Works of Game, On the Aesthetics of Games and Art. London., 2015.

Интернет източници:

3. <https://www.allegorithmic.com/company/history>
4. [http://www.zbrushcentral.com/showthread.php?7800-First-Anniversary-of-ZBrushCentral-!-\(April-2002\)](http://www.zbrushcentral.com/showthread.php?7800-First-Anniversary-of-ZBrushCentral-!-(April-2002))

Виктор Павлов

ЦИФРОВИ БИЖУТА И СОЦИАЛНИ ВРЪЗКИ

Последните 20 години са наситени с технологични промени до такава степен, че технологията и цифровият свят са се превърнали в доминиращ наратив в нашата потребителска култура. Дори хора, занимаващи се с образование, законодателство и изкуство до голяма степен са повлияни от това. Но макар и свикнали да използваме продуктите на цифровизацията, не осъзнаваме до какви промени може да доведе дигитализацията в нашия живот, работа и общество. И може да бъде късно, ако искаме да върнем някои неща обратно в живота си. Важно е да поставим въпроса какво място заемат цифровите технологии?

Универсалните изчислителни технологии определят една новопоявяваща се културна структура, която се преплита във всекидневния живот и дава форма на „дигиталната култура“, чрез която човешкото значение и комуникация произтичат от потенциала на тези технологии. Тъй като изчислителните и цифровите технологии стават все по-разпространени и адаптирани към потребителя на програмния продукт, възможностите за свързване на цифрови обекти с бижута, а в последствие и с хората се увеличават. Дизайнерите на бижута се стремят да използват технологията като част от крайния продукт, обмисляйки връзката между технологията и човешкото тяло и възможностите, които цифровите бижута могат да ни предоставят. Така се раждат технологията за носене, представляваща бижу, което е вид носител на информация. Изследователите на взаимодействието между хората и компютрите са започнали да разглеждат тези проблеми по различни начини. Някои се занимават с емоционален дизайн (Norman (2004)), други говорят за анализ на човешките нужди в рамките на културно и лично отношение (Shneiderman (2002)). Макар че много изследователи посочват бъдеще, в което социалните взаимодействия, личното благополучие и чувството за общност се подобряват чрез такава технология, други посочват по-мрачен сценарий, в който има заплахата за личния живот и личната свобода. Ето защо е необходимо хората да се запознават с теорията, методологиите

те и практиките за проектиране, за да контролират докъде да допуснат да навлязат технологиите в живота им като социални същества, без да нарушат връзката им с реалния свят.

Необходимо е да разширим нашето разбиране и визия за цифровия опит и напредък, за да можем да извлечем максимална полза за обществото, света на изкуството и онези, които са узрели за новите възможности. Нуждаем се от нов начин за визуализиране на връзката с технологиите, който да бъде творчески, открит, съзидателен и съставен от нашия опит. Този вид подход се отнася до художествените, емоционални и чувствени качества на нашия опит. Корпоративният дизайн неизбежно възприема цифровите предмети, които могат да се носят, по отношение на масовото потребление. Това оказва влияние върху видовете взаимодействие, естетиката и интерпретацията на бижутерските предмети. Бижутерията често е част от контекста на интимна връзка между хората. Връзката между индивид и бижу може да бъде лично значима. Затова е важен нашият подход към съвременните цифрови бижута. Това предлага нов подход към разбирането на взаимодействието на хората с технологията, като я изследваме по отношение на иновативни качества. Нашият подход към дизайна, ориентиран към опита, набляга на по-отворена, ориентирана към процеса гледна точка, където акцентът е върху динамиката на промените. Чрез дизайна на цифровите бижута се надяваме да проучим аспектите на социалното преживяване.

За целта разглеждаме поредица от физически бижутерийни предмети, които представляват предложения за цифрови бижута, произтичащи от ангажимента с обществото. Бижутата представляват както физически, така и концептуални предложения, които действат като предизвикателства и алтернативи на настоящите предположения за цифрови качества и представят лично отношение към цифровата бижутерия.

През 90-те години Ира Шърман (Ira Sherman) прави колекция от технологични устройства, които могат да се носят, подчертавайки променящата се роля на технологията в нашето ежедневие. „Арбитърът“ (The Arbitrator) загърбва спореца двойка за определено време, в което да насърчи дискусията, докато се отстрани конфликта, като разговорите и условията на споразумението, до което двойката стига, се записват и документирант. Творбата на Шърман има характер на инсталация, която ни показва в крайност бъдещото развитие на цифровите

бижутата. Изградените от него устройства показват все по-доминиращата ролята на технологиите в човешкия живот, обществото и взаимоотношенията. Предметите и ролите, които ни представя тази работа, показват как може да се развие еволюцията на носещата технология. Предупреждавайки ни, че дигиталните устройства са само на няколко етапа от този времеви момент на еволюция, в които технологията превзема нашето ежедневие и играе силно доминираща роля в нашия живот.

Никол Гратиот Стобер (Nicole Gratiot Stöber) използва технология за изразяване на идеи, отбелязващи човешка комуникация. Бижутата ѝ реагират на взаимодействието между хора, като използват сензори и светлинни източници, които светят при докосването на обектите от двама души. Връзката между тези бижута и лицето, взаимодействащо с тях е реципрочна, тялото реагира на цифровите промени в бижутата, а бижутата реагират на човешкото докосване. Фокусът на бижутата е човешкият контакт както върху взаимоотношения, така и чрез жестове и тактилни връзки. Начинът, по който изделията реагират на допир, показва нетрадиционен и фокусиран върху човека подход. Серията от творби подчертава и прави видим контакта между хората, който обикновено не се вижда или не му обръщаме такова внимание. Бижутата отразяват човешката среща по начина, по който технологията оживява. Жестът на задържане на ръцете се усилва от осветяването на бижутата. Изделията подчертават усещането за докосване и потенциалното неудобство на публично излагане. Работата на Стобер предлага изгиво приложение на цифровите бижута в човешките взаимоотношения

Сара Кетли (Sarah Kettley) изследва възраждането на носими цифрови сензори на границата на човешко-компютърни взаимодействия и бижута. Фокусирайки се върху социалните взаимоотношения и взаимодействието между хората, Кетли прави серия от безжични, но свързани в мрежа брошки и вискулки. При откриването на друг човек, носещ колие или брошка от серията, технологията в бижутата реагира и светодиодите започват да светят, отбелязвайки срещата между хората независимо дали се познават или не. Кетли твърди, че стойността е в рамките на функционалността на изделията, позволявайки на потребителите и зрителите на бижутата да интерпретират лично социалната значимост на бижутата, поставяйки ги в ситуация

на запознаване с нов човек или на приятна среща с познат човек.

Ще разгледаме и проекти, които преминават границата на възможността за осъществяване, но също така предлагат авторски и личен подход към цифровите бижута и средата, която ни заобикаля. Авторите работещи в областта на дигитализацията до голяма степен изследват възможностите на технологиите, правейки проекти и след това търсейки начин за тяхното реализиране. Пример за такъв проект е работата на Джейн Уолъс (Jaune Wallace) „Понякога“. Формата и цифровият потенциал на колието „Понякога“ се отнасят до спомени, човешки връзки и преживявания, които са описани като значими от носителя на бижутото. Цифровият потенциал на бижутата цели да задейства малък брой безшумни последователности на изображения, които имат лично значение за конкретен притежател, върху цифрови дисплеи в близък радиус до огърлицата. Цифровите възможности са фокусирани в бъдеще, където тези последователности могат да се появят на цифрови екрани и да ни припомнят лични моменти, като се показват в персонална или обществена среда. Дигиталните събития не са предназначени да бъдат честни, те се случват рядко и в случайно разбъркана последователност. Пасивното състояние на бижутото не променя шума и суматохата на едно място, а то взаимодейства дигитално със заобикалящата ги среда, като само появата на снимката води до промяна. Тъй като не е означено по друг начин, всъщност „цифровото посещение“ може да бъде пропуснато изцяло или проследено, чак когато изчезва. Изображението има специално значение за потребителя, но не може да бъде идентифицирано от другите като принадлежащо на потребителя. Кагрите на препускащ бял кон в полето или формата за сладки, която остава следа в тестото, са достатъчно гвусмислени, за да открият взаимодействия за другите хора, които ги виждат. Колието няма бутони, няма очевидни начини за контролиране на цифровите възможности на бижутото, огърлицата остава визуално спяща, използвайки други цифрови устройства и дисплеи като канали за визуални взаимодействия.

Уолъс има и много реализирани бижута, посветени на цифровизацията, като „Разцъфвам“ (Blossom). Това е обект за носене в ръка, изработен от дърво, стъкло, сребро и старинни пощенски марки. Формата и цифровият потенциал на изделието се отнасят до любителите на природата, на роднинските отношения, на връзките със семейството и семейната земя, която се

намира далеч (Кипър). Това бижу е направено да действа основно като връзка на човешките спомени с определено място. Бижу-терският обект, намиращ се при участниците в Лондон, е свързан със сензор за дъжд, засаден на семейната земя на участника в Кипър. Бижуто се състои от стъклен купол, който съхранява стари кипърски пощенски марки, затворени като венчелистчетата на цвете, прикрепени към механизъм, очакващ да получи сигнал, изпратен първоначално от сензор за дъжд. След като сензорът за дъжд регистрира предварително определено количество дъжд в Кипър, което може да отнеме дни или месеци, сигналът се изпраща на бижу-терския обект и механизмът се активира бавно, отваряйки венчелистчетата като разцъфване на цвете. Обектът действа като памет, въздействайки чрез формата и материалите си към минали отношения, преживени от притежателя и като връзка към определено място, тъй като природните събития в едно географско местоположение влияят на вътрешната физическа форма на обекта на бижуто в друга държава.

Цифровите предложения за бижуто от автори демонстрират нарастващите възможности и потенциала на технологиите, като разширяват полето на съвременните бижу-терийни обекти. В много случаи цифровите бижуто са директни опити да се използват интерактивните способности на цифровите технологии за реализиране на по-голяма социална и емоционална ангажираност. Не е изненадващо, че дигиталната бижу-терска практика на съвременните бижу-тери демонстрира по-широк обхват на функционалност, естетическа форма и контекст на използване.

Разглеждайки темата от социална гледна точка, можем да станем свидетели на два принципа, които оказват влияние върху нашето общество. Дотук разглеждахме възраждането на цифровите технологии в бижуто, които променят нашето възприятие, общуване и представата ни за функционалните възможности на бижу-тата. Вторият е при създаването на бижу-та посредством цифрови технологии. Тук можем да наблюдаваме огромното изключване на човешкия фактор и цялостна промяна на процесите на създаване. Но създавайки възможност за изграждане на много сложни форми немислими за реализиране без цифровите технологии и за осъществяване на идеята за персонализация в много по-широк обхват.

Свързването с клиенти или с други автори става чрез все

по-директен диалог, независимо от географското им разположение в света. С дигитални информационни технологии и комуникации може да се предават истории, идеи и опит, изградени около всяка продуктова линия, директно до всяка точка на света. Позволяват директна комуникация с клиента и изработване с индивидуални изисквания. Има възможност за участие на крайните клиенти в процеса на изработване, така че да играят активна роля в творческите и производствените процеси, за да изваят собствените си чувства и да дадат форма на тяхното индивидуално изразяване. По този начин е възможно да се получи съхраняване на лични, морфологични и ергономични данни, както и информация за индивидуалните предпочитания. С използването на необходимите системи и инструменти, ние можем да обработим тази информация и веднага да започнем производство при поискване. Този процес се променя с помощта на 3Д принтери, 3Д скенери и по-общо чрез навлизането на цифрови технологии.

Пример за широкообхватност, скорост и персонализиране намираме в проект на ирландското студио „Любов и роботи“ (Love & Robots). То е проектирало бижу, позволяващо движението на въздуха във всеки даден град в определен ден да бъде запазено в 3Д отпечатано колие от благороден метал. Бижутата „Ветровитите“ (Windswept) наподобяват гънките на плат развявани от бриз, които биват замразени във времето. Клиентите могат да създават дизайн по поръчка чрез онлайн магазина на компанията, като избират всяко местоположение в света, а след това да посочат дата през последните 50 години. Въз основа на историческите данни за времето в този избран момент, онлайн инструментът за моделиране започва да изкривява триизмерното изображение на парче плат, сякаш е лист, който вятърът духа. Потребителите натискат пауза, за да застине платът на място. След това компютърно генериран модел е създаден в съответствие с техните уникални спецификации и е реализиран чрез 3Д принтер. Използва се виртуалната реалност за предаване на реалните фактори на околната среда, за да се създадат уникални 3Д отпечатани форми.

Друг автор, който използва цифровите технологии за изпълнение на своите проекти е Лионел Дийн (Lionel Dean). Той създава бижута, които са 3Д отпечатани в 18-каратово злато, за да демонстрира възможностите на технологиите. Това включ-

ва деликатен решетъчен пръстен, който поставя под въпрос създаването на сложни форми, с вградени скъпоценни камъни, които клиентът може сам да позиционира, както и гривна, която съдържа миниатюрни репродукции на семейни реликви. Клиентът носи старинни елементи вградени в бижута, които не са модерни за носене, но имат сантиментална стойност за тях. Дийн цели да превърне това в съвременно произведение, като улови елементи от тези бижута в модерен дизайн.

Персонализирането е процес, в който клиентът се превръща в съавтор споделяйки идеите и вижданията на автора и участвайки в процеса на проектиране и създаване. Технологиите водят до създаването на нови връзки в обществото, срещата между автора и потребителя е все по-близка чрез интернет и социалните медии, както и при създаването на работни екипи от различни дисциплини.

Факт е, че още в древността мислителят Сократ е бил обезпокоен от бурното развитие на писмеността, съмнявайки се, че това ще ни лиши от памет и истинско познание. На всеки десет години възниква дискусия по различна актуална тема, въртяща се все около този феномен, лоши ли са модерните технологии и дали ни превръщат в роботи.

В крайна сметка технологиите не са плод на външна намеса, а резултат от вроденото ни безкрайно любопитство, на способността ни да трупаме и обработваме знания, да мислим абстрактно. Чрез тях ние задоволяваме потребността си да се информираме, да водим комуникация с другите хора, да бъдем част от дадена група.

Литература:

1. Norman, D. A., Emotional design: Why we love (or hate) everyday things New York: Basic Books, 2004.
2. Schneiderman, B., Leonardo's laptop Cambridge, MA, MIT Press, 2002.
3. Wallace, J. and Press, M., All this useless beauty: Finding beauty through craft in digital technology Proceedings of PixelRaiders2 Conference, Sheffield Hallam University, 2004.
4. Wallace, J., Emotionally charged: A practice-centred enquiry of digital jewellery and personal emotional significance, 2007.
5. Emotionally charged: A practice-centred enquiry of digital jewellery and personal emotional significance Jayne Wallace.
6. www.dezeen.com

Димитринка Ташева

ПРОЕКТИРАНЕ НА ОСВЕТИТЕЛНИ СИСТЕМИ В СФЕРАТА НА АВТОМОБИЛНИЯ ДИЗАЙН

Светлинната намеса в експлоатационната среда с цел обозначаване и сигнализация е необходима и се прилага в различни области. Маркировката чрез светлина е основен способ в пътно-транспортната сфера. Използва се в обществените интериорни помещения за известяване, маркиране, сигнализация, обозначаване на изходи и други. Едновременно с това светлинната сигнализация е основен способ при различни органи за управление и като елемент в много изделия за масово потребление, различни битови уреди, аудио и телевизионни уредби, мобилни устройства и т.н.

Сигнализация може да бъде степенувана по важност спрямо интензивността на светлината, която трябва да бъде излъчена. Обикновено тя е в съответния сигнален цвят и се съпоставя спрямо осветеността на средата или помещенията, в които се намира обектът. Едновременно с това се отчита необходимата степен на забележимост. Пример за това са автомобилните габаритни и стоп светлини. И двата източника излъчват в червения спектър, който е общоприет за опасност или стоп. Разликата между тях се състои в интензивността на светлината, която излъчват. При габаритните светлини интензитетът е съобразен така, че да бъдат видими от определена дистанция, с цел маркиране на превозното средство. Едновременно с това излъчената светлина е предвидена да не заслепява останалите участници в движението. Докато при стоп светлините се допуска интензитет, който може да намали видимостта на водача, следствие на отблясъци, ако той се намира достатъчно близо до източника на светлина. Това е допустимо, поради важността на сигнализацията при спиране и избягване на евентуален инцидент, както и предпоставката, че стоп светлините не светят продължително време. Чрез тази разлика сигналът „спиране“ е ясно различим, спрямо задните габаритни светлини. Принципът е аналогичен и при другите типове сигнализация. Индикиращият светодиод на повечето електрически захранени уреди като монитори, аудио

уредби или друга битова техника е предвиден да сигнализира за наличие на напрежение но не и да заслепява или да е твърде видим вечерно време при ниска осветленост. Това се прави с цел избягване на възможността да предизвика дискомфорт, ако попадне в обсега на зрението на човек в късните часове. В този случай изборът на червена сигнална светлина се базира върху физиологичните особености на зрението, а не на психологията на възприятията. Това е следствие на разликата в спектралната чувствителност на човешкото око при фотопичното и скотопично зрение. Червеният спектър на излъчване има по-висока видимост при осветленост, задействаща фотопичното зрение и по-малка видимост при ниска осветленост, следствие на понижената спектрална чувствителност на скотопичното зрение към съответните дължини на вълната.

Едновременно с това, при светлинната индикация, която при определен режим не е необходима, се подбира интензивност на светлината, която е твърде ниска, за да бъде забелязани при нива на осветленост, присъщи на съответния режим. Такъв тип сигнализации могат да бъдат светлинни маркировки на стълбища в киносалони или табели обозначаващи посока на евакуация. При висока обща осветленост тези маркировки и обозначения не се забелязват, но при изключване на основното осветление са ясно осезаеми. Това е валидно в случаи когато обозначаващото осветление не притежава аварийен режим, т.е. е включено по всяко време, а не се задейства при изключване на храненето или на основното осветление. (Ганчев, З., 2017, с. 157)

Най-ранната технология за външни автомобилни осветителни системи представлява газов фенер с рефлексно огледало. (Фиг. 1) Рефлекторът фокусира източника на светлина, но до този момент няма ефективни фарове за осветление, лъчът остава недостатъчно фокусиран и има значително разсейване на светлината. Съчетан с ниските нива на осветеност, крайният резултат е ограничен обхват. При силен вятър или пръски вода е възможно пламъкът да изгасне. Горивото обикновено е масло или по-устойчив на атмосферни условия ацетилен.

Ацетиленовите лампи са известни също и като карбидни лампи, и са разработени за добив чрез капки вода върху калциев карбид, се произвежда ацетиленов газ, който след това изгаря в осветителя. Пламъкът е с ниска цветна температура и остатъчният продукт е калциев дихидроксид (гасена вар).

Компанията Corning glass, Ню Йорк, дебютира своята революционна система за осветяване на пътя Soparphore през първото десетилетие на XX век. Вдъхновен от крайморските фарове, Soparphore е първият съвременен фар, който използва оптична леща, за да насочва светлината от електрическия светлоизточник в предната част на превозното средство, което позволява по-висока осветеност на пътя. Това се оказва основна иновация в областта на безопасността, като за първи път се намаляват негативно влияещите светлинни бликове, категоризирани като директни отблясъци в светлинното замърсяване. [1]

Следващото нововъведение в автомобилния осветителен дизайн, също като Soparphore, представлява начин да се насочи по-добре светлината към пътя и да се ограничат отблясъците в очите на другите шофьори. Решението представлява „потопяща се“ светлина – осветително тяло, което физически променя позицията си в пространството, за да промени ъгъла на осветяване. Това намалява обхвата, но също така снижава лъча достатъчно, за да не заслепи насрещния трафик. Тази система представлява настройка на посоката на светлинния поток. Друга иновация, която познаваме до днес, е двустепенната мощност на светлоизточника. Първообразът представлява две спирали в един общо корпус. В този случай осветителят остава физически в същата позиция, а се превключват различните мощности на светлоизточника.

Халогенните лампи са вид светлоизточници с нажежаем проводник, в чийто корпус има малко количество халогени [1], като йод или бром. Комбинацията от халогенен газ и нажежен волфрамов проводник произвежда химична реакция на халогенен цикъл, при който изпарения волфрам повторно се отлага обратно върху проводящата спирала. По такъв начин се увеличава експлоатационния живот на светлоизточника и се поддържа висока чистота на корпуса му. Поради това, халогенна лампа може да работи при по-висока температура от тази на стандартна нажежаема лампа със същата мощност и експлоатационен живот. Светлодобива на халогенните лампи е с по-висока ефикасност и цветна температура. Те имат светлинен добив между 10 и 35 lm/W при живот на светлоизточника от 1700 – 2500 часа. [1, с. 50]

Следващите осветителни системи, които навлизат в производство в сферата на автономните превозни средства са

поли елипсоидните рефлектори. Източникът на светлина се поставя в отражателен оптичен елемент с формата на чаша за вино. Светлината се фокусира върху изпъкнала леща, която след това я излъчва в точно определено направление.

Революция в дизайна на осветителни елементи в автомобилостроенето настъпва с въвеждането на газоразрядни лампи с висок интензитет или т.нар. „ксенон“. Представяват вид газоразрядните светлоизточници от тип електродъгови източници, които генерират светлина чрез преминаване на електрическия разряд от електродите през йонизиран газ - плазма. Обикновено такива лампи използват благороден газ (аргон, неон, криптон и ксенон) или смес от тези газове. [1, с. 47]

Светлодиодите са следващата голяма стъпка в автомобилното осветление. Те предлагат няколко предимства. Едно от най-важните е, че имат висока ефективност на светлинния поток, спрямо консумираната енергия. Въпреки това обикновено обратната част на корпуса на светлоизточника изисква сложни и скъпи системи за топлоотвеждане. Въпреки инженерните предизвикателства, LED осветлението осигурява разумна производителност, с по-ниско потребление на енергия.

Следващият скок са лазерните осветителни външни системи. И8 на компанията BMW е първата кола, която е оборудвана с тази съвременна технологична форма. Тя работи чрез изстрелване на три лазерни лъча в призма, където се комбинират в светлинен сноп, който преминава през луминофор, който преобразува монохроматичната синя светлина в полихроматично композитно бяло, след което попада върху рефлектор, който излъчва светлината. Използват 30% по-малко енергия от светлодиодите! Също така, тази технология позволява осветяване на около 2000 м разстояние.

Процесът на проектиране на осветителни се съсредоточава върху съчетаването на формата на осветителния елемент с цялостната визия на автомобила, функционалните изисквания към добри нива на осветеност и оптимизирано светлоразпределение.

В процеса на дизайн проектирането на осветителните елементи, формоизграждането се определя от следните фактори: хармонично изграждане на формата на превозното средство; технологични и функционални изисквания; типологични особености на автономното превозно средство.

Проектираните форми на осветителни тела и елементи в автомобилостроенето трябва да отговарят на инженерни и експлоатационни изисквания, съдържащи се в приложимите европейски стандарти за безопасност. Отвъд аспектите, свързани с технологията и производителността, се разглеждат различни способности на проектиране и монтаж върху автономно превозно средство.

От гледна точка на формалните характеристики, години наред е използвана овалната типова форма, съобразена спрямо тогавашните технологични и производствени възможности.

Правоъгълното формоизграждане се използва за първи път през 1961 година, от Hella за германския Ford Taunus. Те са забранени в Съединените щати, където до 1975 година са необходими кръгли осветителни тела. Друга, по-ранна концепция, за оформяне на фаровете включва конвенционални кръгли светлини, направени в каросерията на автомобила с обтекаеми стъклени повърхнини. Примерно, устройство включващо струпване на два фара от двете страни с ниско осветяване и два с високо.

Друг аспект в дизайн проектирането на осветителните елементи в сферата на автомобилостроенето се явява интериорното осветление. Използването на фоново осветяване създава уединена, спокойна атмосфера и може да служи за ориентация в превозното средство. Този тип вътрешно осветление позволява да се пътува удобно и безопасно. Значението на интериорното осветление се увеличава непрекъснато в бъдещите концепции за превозни средства. Още повече с навлизането на изкуствения интелект и възможността за автоматично управление.

Производителите на автомобили използват интериорното осветление и с цел хармонизиране на елементите на интериора с останалите части на автомобила. За да се постигне желаната атмосфера, в конзолата на автомобила, панелите на вратите, арматурното табло и рамката на седалките се интегрират светловоди, светлинни пръстени, светодиодни светлини и дифузерни лещи. Някои системи позволяват на потребителя да избере до седем различни цвята в интериора на своя автомобил. Тези системи се предлагат в цялата гама от превозни средства, от най-достъпните до най-люксовите.

Една от характеристиките, използвани за постигане на усещане за комфорт и уединение, е фоновото меко осветление, стратегически разположено около кабината (в табла, покриви, конзоли, държачи за чаши, врати и др.). Различни дизайн концепции включват осветление на различни елементи от интериора, които лесно да се контролират спрямо настроението на пътниците. Възможността за затъмняване или осветяване на вътрешните светлини се превръща във важна характеристика за безопасност: яркостта трябва да се намали при нощно шофиране и да се увеличи през деня.

Литература:

1. Ганчев, З., Проблеми на дизайнерското проектиране на елементи и системи за осветление, 2017.
2. Boeriu, Horatiu, Innovation Days Connected Drive 2011 – Dynamic Light Spot. // BMW Blog, 6 октомври 2011, <<http://www.bmwblog.com/2011/10/06/innovation-days-connected-drive-2011-dynamic-light-spot/>> (09.03.2018)
3. Bolling, Christian, Osram presents future technologies for car headlights. // Osram Group website, 27 септември 2013, <<http://www.osram-group.com/media/press-releases/pr-2013/27-09-2013>> (09.03.2018)
4. Deppe, Philipp, New generation CLS with the future's high- resolution precision LED technology: Leading the way with better light. // Mercedes-Benz Passion, 18 юни 2014, <<https://eblog.mercedes-benz-passion.com/2014/06/new-generation-cls-with-the-futures-high-resolution-precision-led-technology-leading-the-way-with-better-light/>> (10.03.2018)
5. Fugener, L., prof., Let there be light, // Osram Group website, 7 декември 2016 <<http://www.osram-group.com/en/innovation/laserlight>> (09.03.2018)
6. Full headlights on road lighting, // Optis-world, 21 март 2017, <<https://www.optis-world.com/More-OPTIS/OPTIS-Blog/Innovation/Full-headlights-on-road-lighting>> (10.03.2018)
7. Hamer, T., Hamer, M., History of the headlight. // Thought Co, 18 юли 2017г. <<https://www.thoughtco.com/history-of-the-headlight-726016>> (09.03.2018)
8. HELLA Inc. HELLA Develops Unique Matrix LED Headlamp System With Audi. // PR Newswire, 15 април 2014 <<https://www.prnewswire.com/news-releases/hella-develops-unique-matrix-led-headlamp-system-with-audi-255328521.html>> (10.03.2018)

9. Kierstein, A. Illuminating! A brief history of the headlight. // Ride Lust, 13 лю 2009 <<http://www.ridelust.com/illuminating-a-brief-history-of-the-headlight/>> (09.03.2018)
10. Plucinsky, T., BMW develops laser light for the car, // BMW Group, 11 сен 2011 <https://www.press.bmwgroup.com/usa/article/detail/T0120062EN_US/bmw-develops-laser-light-for-the-car?language=en_US> (10.03.2018)
11. Reichl, M., Osram has developed the brightest LED for car headlights. // Osram Group website, 14 окт 2014, <<http://www.osram-group.de/en/media/press-releases/pr-2014/14-10-2014a>> (09.03.2018)
12. Tamburo, R., Nurvitadhi, E., Chugh, A., Chen, M., Rowe, A., Kanade, T., Narasimhan, S., Programmable Automotive Headlights. ECCV: European Conference on Computer Vision, Springer International Publishing Switzerland 2014.
13. Tudor-Lane, A., The history of headlights, // Carwitter, 20 дек 2016, <<https://carwitter.com/2016/12/20/the-history-of-headlights/>> (09.03.2018)
14. Wiese, M., BMW innovations in vehicle lights. „Dynamic Light Spot“ for actively illuminating persons, the „Glare-free high beam assistant“ and full-LED headlights provide even more safety at night. // BMW Group, 30 ма 2011, <<https://www.press.bmwgroup.com/global/article/detail/T0109734EN/bmw-innovations-in-vehicle-lights-dynamic-light-spot-for-actively-illuminating-persons-the-glare-free-high-beam-assistant-and-full-led-headlights-provide-even-more-safety-at-night?language=en>> (10.03.2018)

Петър Книжар

РАЗВИТИЕ НА КЕРАМИКАТА В ХЪРВАТСКА

В историческото развитието на хърватската керамика можем да установим и проследим голямото разнообразие от форми още от първите функционални произведения на праисторическия човек и стигнем до съвременните творби на нашите художници. Самата керамична технология, както и различните форми на нашето локално производство, са адаптирани към определени исторически периоди. Във времето, когато в Хърватска като продукт се използва само народна керамика, в по-заможните домове вече се вижда прилагането на новите постижения на европейското производство като фаянс, каменина и порцелан. От времето, когато човекът започва да води уседнал живот до формирането на обществените социални организации виждаме широк диапазон на керамични творения. Чрез тези успехи в керамиката се проявяват ясните художествени изрази на определени времеви периоди и формирането на различни обществени структури. За да проследим и разберем цялостното развитие на хърватската керамика, би било удачно да разгледаме най-важните сегменти от нейната история.

В най-ранния период - праисторическия - са положени основите на керамичните форми, които са преживели всички фази на развитие и са оцелели до наши дни. Тяхната поява и тяхното развитие е свързано с функцията и уверения усет на тогавашния майстор за материя и форма. Един от примерите в това отношение е неолитната култура от Вучедол (3000 - 2400 г. пр. Хр). Формите на нейните най-ранни съдове се проявяват и днес в нашата народна керамика, която винаги се е базирала на различни нови източници и основи за керамично творчество. Археологическият обект от неолита, разположен по течението на р. Дунав, е открит от Йосип Бруншмид, който е направил и първата археологическа сонда. Вучедол е многопластов тип местност, и принадлежи към ранния период на неолита в Европа. Когато говорим за керамиката във Вучедол, не можем да подминем факта, че тя е най-старата (открита до сега) европейска керамика. Тази керамика е предимно черна и червена, със

сферични форми и носи характеристиките на фина керамика, често декорирана с различни по вид и характер мотиви. Сред широката гама от керамични съдове, със сигурност можем да определим и окачествим някои от тях като най-характерни и най-типични. Такъв един съд е терината. Типично за нея е, че тя има само една гръжка, независимо от размера си. Обичайно този размер е между 12 и 16 см. В ранния класически период от културата на Вучедол, всички терини са украсени чрез издълбаване, а след изпичане са инкрустирани с бял прах, получен от смляни охлюви или речни черупки, свързани с естествени смоли. Терините, намерени в по-дълбоки археологически слоеве, защитени от повърхностното замръзване на почвата, са запазили следи от червена охра. Тези съдове, които първоначално са били черни, носят запазени следи от бели или червени декорации. В един по-късен етап, при прехода от къснокласическа към късна вучедолска култура, се наблюдава промяна във формата и декорацията на терините. Хоризонталната линия, изчертана върху най-широката част на съда, е един елемент, определящ бъдещите тенденции в стилистиката на декорирането. Непрекъснатата хоризонтална линия символизира хоризонта на видимия край на земята, а това от своя страна е израз на разбиранията за света на тогавашното население. Краят на Земята е изобразен точно чрез тази линия, която отделя земята от „океана“. Самият океан е скрит и невидим в долната стеснена част на терината и тази част древните майстори никога не са украсявали. Плитките или по-дълбоките купички от тази керамика винаги имат в най-широката си част украса от зигзагообразни линии, които несъмнено пораждаат асоциации за обширно водно пространство или за океан на безкрайността. Знакът, който се появява върху хоризонта, е изображение на слънцето. Позицията му е силно символична и обяснява изгрева от дълбочината на морето, т.е. зората, като най-важната част от деня и живота.

През 1978 година във Винковци е намерен интересен керамичен съд с декорация от четири хоризонтални ивици. При по-късното му изследване се установява, че те представляват символично изображение на годишните сезони, като всяка от ивиците е разделена на шахматна система от 12 квадрата. Четири годишни сезона от три месеца съответстват на една календарна година. Тези декоративни изображения и самият керамичен съд се смятат за един от най-старите календари в

Европа. Сред многобройната керамика, намерена във Вучедол, се забелязват редица по-интересни от художествена гледна точка експонати. Един от тях е кадилница с интересна форма и декорация на съзвездията Орион и Плеяди. Най-известният керамичен съд от тези археологически разкопки е във формата на гълъб и е приет като символ на Вуковар. Едно от важните условия за развитието на културата (както и на керамиката) във Вучедол е нейното функциониране в една конкретна и обособена общност. В този смисъл е напълно обяснимо пренасянето на едни чисто научни интереси като астрономията, например, върху самата керамика и нейната декорация. Един интересен факт, който неминуемо трябва да изтъкнем е, че това е първата култура, която използва персонални чинии, предназначени за ползване само от един човек. До тогава в семействата се е ползвала обща посуда. Тези факти ни доказват, че Вучедол е между най-развитите цивилизации на нашите земи по това време.

Един от аспектите, на който трябва да обърнем внимание при изследване развитието на хърватската керамика, са природните дадености и техническите възможности за осъществяване на едно подобно развитие. В тази конкретика земята, като всеприсъстваща суровина, ни дава определени възможности и начини за нейното използване. Овлабяването на основни технически похвати, на използваемостта, както и на практичността, довежда до широкото разпространение на изделия с прости и оптимални форми. Грънчарството, като такъв технически похват, заема значително място в етнологията и същевременно е дейност, която се основава на използването на природни суровини. При грънчарските съдове от най-ранните периоди, както и в тези от наши дни, се наблюдават почти идентични форми и характеристики. Можем да ги определим като примитивни форми, но в същото време те са сред най-дълго използваемите, най-прости и добри решения. Според техниката си на изпълнение грънчарските изделия се разделят на керамика, направена без помощта на колело (градена керамика) и на такава създадена на ръчно или крачно колело (точена керамика). Градената керамика се е изработвала в най-древни времена дори и без инструменти. От най-примитивното ръчно формуване, изсушаване на слънцето, до самото изпичане наблюдаваме един процес на изпълнение на вече типизирани форми.

Тук е мястото да видим и ролята на жените в този процес. Без съмнение, техният принос в гърнчарството, а и в самото производство на съдове, може да бъде определен като значим. Те имат поглед за потребностите и нуждите в дома, което се превръща в един творчески мотив при създаването на керамична посуда. Такива примери можем да видим на полуостров Истра, където са правени съдове с дебел череп, наречени „пекве“, ползвани за печене на хляб. В Конавли, например, откриваме смесване на глината с калцит. Поради посочените факти, тази керамика е известна и с термина „женска керамика“.

Относно ръчното колело, с което са създадени определен тип керамични съдове, трябва да обърнем внимание на някои техни особености и характеристики. Обикновено съдовете са с груб характер, като преди изпичането им някои от тях се пекат със сажди или брашно. Такава керамика е с тъмни тонове и без украса и се е ползвала предимно за готвене на храна. Малка част от тази керамика има декорация във формата на линии или точки, гравирани с остър гървен шип. При по-големите по размер съдове украсата е във вид на обръч. На гъното им обикновено са поставяни печатите на майсторите. Тези съдове са изпичани на открито или в специално направени за целта ями. Полученият след изпичането им цвят е бил жълтеникав или червеникав, в зависимост от количеството на железен оксид в глината. При декорирането им се е използвала геометрична орнаментика, изпълнена с бяла глина. При създаването на керамични съдове посредством крачно колело са се използвали мазни глини без добавки. Подобни продукти се изпичат един или два пъти и се оцветяват с метални окиси. Орнаментът върху тях се прави с помощта на гъши пера или чрез изливане на боите върху повърхността. Основните характеристики на такава керамика са, че тя е с тънка стена и е по-малко устойчива на термично въздействие. Използвана е предимно за съхранение на различни течности.

В зараждането си, гърнчарството от панонската низина носи белезите на архаичните форми на дебелостенната керамика, изпичана в редуccionна среда. Това са похвати, смятани за прогресивни, до откриване на остъкляването чрез глазури.

Исторически значима локация за гърнчарското производство в Хърватска е Загорје, обхващащо Йеровец, Бегенец, Дубравец покрай Иванца, Глобочец покрай Мария Бистрица и

Растоке. В тези места традиционно почти всички жители се занимават с производство на съдове. Подходящата местна глина е един от решаващите фактори за развитието на подобна дейност. В наши дни производството е съсредоточено върху предмети за украса или полуготови продукти за художниците-керамици, които са оцветявали или декорирали тази продукция. Традицията се пренася от баща на син. За панонските територии е характерна употребата на крачно колело. Черепът е тънък и правилен, съдовете се пекаат веднага след изсъхването в специални затворени пещи. За да стане съдът непронеслив е нужно да бъде нанесена глазура. Първоначално се е използвала оловна глазура, която по-късно е заменена с фрита. Друга характеристика на декорацията на панонската керамика е ангобирането. Тази техника представлява преливки на бяла глина, разрежена с вода. По повърхността се грабва контрастна боя. Използването на крачното колело може да се определи и като връзка между културните традиции на северна Хърватска и средна Европа. Тази връзка се вижда както във формата на самите съдове, така и в начина на тяхното украсяване. Загорската керамика е изпълнена с шарки, създадени с помощта на остри инструменти, като в декорацията им преобладават сърцевидни форми, изписани с бяла боя цветни барокови мотиви, както и богато орнаментирани повърхности с жълта, зелена и кафява оцветеност. Съществуващите традиционни керамични форми разделяме и спрямо тяхната функция. Така имаме съдове за течности (които са с особена важност и са различни от всички останали), други съдове за приготвяне и варене на храна, а трети за преработка на мляко и млечни продукти. Също така, керамичните изделия разделяме на остъклени и неостъклени. Характерното за неостъклените съдове е липсата на украса, а когато има такава, тя е съставена от паралелни широки вълнообразни линии. Цветността е натурално землиста. Остъклените продукти са с по-интензивна и богата оцветеност, като преобладават жълтото, кафявото и зеленото.

С развитието на индустриалното производство през XIX век в Хърватска се откриват и редица фабрики за каменина, която по това време, наред с порцелана, е основен материал за производство на керамика на европейския пазар. Поради липсата на суровина и недостатъчен капитал в страната, производството на порцелан не се реализира в достатъчна степен.

В Крапина и в Загорје се произвеждат предимно съдове с прост и хармоничен дизайн, в който откриваме прилика с редица изделия от средна Европа. При някои характерни декорации на предметите, се наблюдават мотиви силно повлияни от местния фолклор.

В началото на XIX век, когато се оформя гражданско съсловие, се променя и дизайнът на предметите предназначени за ползване в дома. Тази промяна се вижда и в керамичните произведения, въпреки че по това време в Хърватска няма развита подобна индустрия. Основна характеристика на дизайна в керамиката от това време е простотата на формите.

Първите екземпляри от порцелан в Хърватска се появяват в първата половина на XIX век. Свидетелства за това откриваме в редица описи на управляващата тогава в северозападните области власт, както и в оцелялата до наши дни посуда на по-скромни домакинства. Такъв пример е колекцията от многобройни чаши на властелинство Ялковец от 1838 година и Бела от 1845 година записани като „*Phiala inaurata ex Porcellana*“ и „*Phialae minores inauratae*“. В град Вараждин, който има статус на главен град в Хърватска през XVIII век, намираме описи на сервиси за хранене и за кафе от 1834 година, като някои от тях са предназначени за 24 човека. Подобни колекции се явяват и свидетелство за висок социален статус.

В първата половина на XIX век основно място заема виенският порцелан. Този порцелан достига своя връх по отношение както на художественото си оформяне, така и на качествата си в края на XVIII и началото на XIX век. Въпреки вноса на чешки порцелан, Виена задържа първенството си на хърватския пазар до средата на XIX век.

Обръщайки внимание на дизайна на керамичните съдове трябва да отбележим, че докато класицизмът предпочита спокойните и съдържани форми в порцелана, то през четиридесетте години на XIX век навлиза стилът рококо със своята специфична стилистика. Рисуваната украса винаги е била знак за качеството на виенските порцеланови продукти. В тях често се появява многоцветно натуралистично цвете, любим мотив от периода на бидермайер, както и типична орнаментика от класицистичния репертоар, ведуте, фигурални сцени и миниатюрни портрети. На предметите за хранене нерядко са се използвали бордюри с различни мотиви, а на някои от тях са запазени подписите на техните манифактурни майстори.

В Хърватска, през първата половина на XIX век, започва производството на предмети от каменина, което производство е свързано и съобразено предимно с нуждите на интериора. След успешното развитие на технологията за производство на изделия от каменина в Англия през XVIII век това производство се разпространява из цяла Европа. Бяла или оцветена, с по-проста и по-евтина техника на изпълнение от тази на порцелана, тя намира своето място в домакинствата от различните социални слоеве. В документацията на едно вараждинско домакинство от 1828 година, се споменава за каменина от Грац, записана като „Gratzarski Porzellan“, а през 1838 година, в двореца Ялковец, се намират многобройни съдове от „бяла земя“ т.е каменина. В крайбрежната част на Хърватска е била широко разпространена каменина украсена с помощта на отпечатък от гравирани медна плоча наречена Wedgwood (от английски език). Такава каменина идва както от Англия, така и от други европейски манифактури, работили по подобен начин.

Първите хърватски манифактурни производства на каменина се появяват в Риека още в края на XVIII век. Малко по-късно са създадени манифактурни фабрики и във Крапина и Загреб, които по време на периода „бидермайер“ достигат своето най-пълно развитие. Основател на крапинската фабрика, през 1800 година, е граф Франьо Войкфу, а след това собственици стават графовете Сермаж. Фабриката в Загреб започва работа през 1828 година. Неин основател е Йосип Кризер. През 1832 година двете фабрики (крапинската и загребската) стават притежание на Йосип Лелис. Дизайнът на съдовете от двете фабрики е прост и компактен, въздържан от класицистични форми. Произвеждали са се различни съдове за храна и кафе, както и различни предмети за ежедневна употреба. Повърхностите на предметите са неоцветени или краищата им са декорирани с тъмносини ивици, т. нар. виенски ръбове. По този начин са изпълнени и многобройните загребски чинии, изрисувани с познаваеми архитектурни мотиви и пейзажи.

През 1884 година Йосип Бауер, академичен художник от Виена, поема поста на професор в новооткрития керамичен отдел на Загребското училище за занаяти. Той е назначен и за временен преподавател по керамични техники и по декоративна живопис върху керамика, в която главно се работи с емайл. Тази техника става най-практикуваната върху керамика. Част от произведенията са се изработвали чрез моделиране (градене), а

други на колело. Първоначално в училището, за нуждите в обучението, се използват готови форми от фабриката Schütz в гр. Целие (Словения). Първите ученици, изучавали керамична живопис, са били предимно момичета. Тези момичета след завършването на четиригодишното обучение намират своята реализация в керамичната професия.

През 1885 година керамичният отдел има 24 ученика и на тяхно разположение са – грънчарска пещ, 3 грънчарски колела, глазури, глини и сушилни. За учениците с отлични резултати в обучението е била предоставяна финансова подкрепа, както и възможност за по-нататъшно обучение в съответно професионално училище във Виена. Главна заслуга за основаването на училището, неговия музей и развитието на хърватската култура въобще имат Изидор Кршняви и Херман Боле.

С постепенното развитие и съзряване на условията, както и в съответствие с рамките на общите усилия в европейските художествени среди от първото десетилетие на XX век виждаме нова посока в изкуството, където керамика преживява нова посока на развитие. Художниците от тези години се връщат отново към художествените занаяти и приложните изкуства. У нас това завръщане е известно като „Wiener Werksätze“ и то има за своя цел да развие и обнови домашното занаятчийско изкуство. Голямо предизвикателство за нашите художници от това време се явява проведената през 1925 година изложба в Париж. Значима личност за развитието на хърватската керамика от тези години е Хинко Юн, който е художникът положил основите на един нов клон в изкуството ни. На първо място той е керамик в пълния смисъл на тази дума. След Първата световна война Хинко Юн събира в Загребската художествена академия редица заинтересовани артисти живописци, скулптори и керамисти, на които показва широките възможности, които предоставя керамиката като поле на творческа изява. Тази съвкупност от керамика, живопис и скулптура позволи на днешното керамично творчество да добие нови форми и измерения. С въвеждането на този нов художествен клон, с ползването на живописни и пластични ценности, основани върху народни форми, се реализираха и редица нови посоки в модерното изкуство.

Като педагог Хинко Юн има решаваща роля във формирането на първото поколение хърватски керамисти, които са завършили своето академично образование под негово непосред-

ствено ръководство. Един от тези керамисти е и Лује Безереги, който в следващите години със своите експресивни керамични фигури дава личен акцент и принос за развитието на хърватската керамика в предвоенния период. През 1932 година, след четиридесет години пауза, в Занаятчийската школа отново се установява керамичен отдел с новите, модерни принципи, организирани от току-що завършилата Варшавската академия за изящни изкуства Бланка Дужанец. Нейната педагогическа работа продължава пълни три десетилетия. През първите следвоенни години към нея се присъединява и Стела Скопал, която вече е напълно оформена и реализирана художничка в областта на керамиката. Тяхната работа остава трайни следи в дейността на керамичния отдел на училището. Тези следи са видими и днес и наред с цялото историческо развитие на керамиката в Хърватска предопределят редица настоящи и бъдещи тенденции в керамичното ни изкуство.

Литература:

1. Baričević, M., Povijest moderne keramike u Hrvatskoj. Školska knjiga, Zagreb, 1996.
2. Baričević, M., Stella Skopal. Zagreb, 2009.
3. Durman, A., Vučedolski Orion i najstariji europski kalendar. Arheološki muzej Zagreb, 2000.
4. Maleković, V., Bidermajer u Hrvatskoj. Muzej za umjetnost i obrt Zagreb, 1997.
5. Maleković, V., Historicizam u Hrvatskoj I. Muzej za umjetnost i obrt Zagreb, 2000.
6. Mrgić, K., Lončarstvo. Sisak, 1999.
7. Vujčić, D., Juhn, Akademija likovnih umjetnosti, Zagreb, 2009.

Захари Ганчев

ДИЗАЙН ПРОЕКТИРАНЕ НА ЕЛЕМЕНТИ И СИСТЕМИ ЗА ОСВЕТЛЕНИЕ В СФЕРАТА НА СЪВРЕМЕННОТО ОРАНЖЕРИЙНО КУЛТИВИРАНЕ

Научното изследване разглежда сферата на дизайн проектирането на оранжерийни осветителни системи в среда на благоприятни или микрогравитационни условия. Направена е кратка емпирична обосновка на изискванията към светлинния поток при дизайн проектиране на осветителни системи от съответния тип. Осветителните елементи в оранжерии се разглеждат в две направления. Лъчение съобразено с биохимичните процеси на съответните култури и осветление предоставящо възможност за инспектиране на процеса на развитие.

Демонстрира се взаимовръзката между осветителните системи и влиянието, което те оказват върху симулацията на сезонност и стимулиране на определени етапи в развитието на посевите. Изследването разглежда основни различия в изискванията, поставени от растителните култури към светлинния поток и неговия спектрален състав. Демонстрирани са примери на съществуващи дизайн решения и бъдещи концепции за разрешаване на предстоящата поставена проблематика, пряко засягаща близкото бъдеще.

Оранжерийно осветление представлява един или система от източници на светлина, предназначени да стимулират и регулират растежа при растенията, чрез излъчване на електромагнитен спектър, подходящ за осъществяване на процеса фотосинтеза. Прилага се където не е предвидена или се изисква допълнителна светлина, като през зимните месеци. Този тип осветителни тела имат за цел да осигурят светлинен спектър, подобен на този на слънцето, или да предоставят спектър, който е съобразен с изискванията на съответния тип отглеждани растения. Осветлението за оранжерии най-често се използва в градинарството, вътрешното озеленяване, размножаването на растенията, производството на храни, включително и използване на хидропоника¹ и водни растения.

1. *Хидропониката е наука за отглеждане на растения без почва. За растежа им се използва хранителен разтвор от естествени елементи, необходими за растежа*

Въпреки че този тип осветителни тела се използват основно на промишлено ниво, те могат да имат приложение и в домакинството.

Параметрите на този тип осветление се определят спрямо изискванията към светлината от вида на отглежданите растения. Разделят се на три основни групи на изисквания към съответните светлинни източници: количествена и спектрална характеристика на излъчената светлина; времетраене на излъчването; ефикасност на светлинния поток.

Използваните единици за измерване на нивото на осветленост са фотометрични и измерват интензивността на светлината, възприемана от човешкото око. Спектралните нива на светлина, които могат да се използват от растенията за фотосинтеза са подобни, но не могат да се измерват в лумени.

Поради това, когато става въпрос за измерване на светлината необходима на растенията за фотосинтеза, биолозите често измерват количеството на ефективно лъчение при фотосинтезата (PAR^2), получена от едно растение. [6] PAR обозначава спектрален диапазон на слънчевата радиация от 400 nm до 700 nm, което обикновено съответства на обхвата, който фотосинтезиращите организми могат да използват в процеса на фотосинтеза. Ефективното лъчение при процеса може да бъде изразено в мощност на квадратен метър (W/m^2). Но тъй като фотосинтезата е квантов процес, следователно химичните реакции настъпващи в нея са по-зависими от броя фотони и не толкова от количеството енергия, съдържаща се в тях. [6] Поради тази причина, често количествено PAR се изразява с броя фотони в съответния спектрален обхват между 400-700 nm, получен от дадена повърхност за определен период от време. Може да бъде срещнато като плътност на фотонния поток при фотосинтезата ($PPFD^3$). Обикновено мерната единица се изразява като $mol\ m^{-2}s^{-1}$. [6]

Относително минималните светлинни нива, от които се нуждаят растенията варират между 100 и 800 $\mu mol\ m^{-2}s^{-1}$, кореспондиращи на спектъра на дневната светлина 5800K. [13]

на растенията в почвата.

2. PAR (аббревиатура от английски език *Photosynthetically Available Padiation*) - ефективно лъчение при фотосинтезата

3. $PPFD$ (аббревиатура от английски език *Photosynthetic Photon Flux Density*) - Плътност на фотонния поток при фотосинтезата.

Еквивалентът на тези нива в lm/m^2 е между 5800 до 46 000 lm/m^2 .

Спектралните характеристики на светлинния поток са от особена важност, както за ефективността на приложената светлина, така и за влиянието върху развитието на растенията. Моделите на растеж могат да отговорят на спектралните характеристики на светлината. Този процес е напълно отделен от фотосинтезата и е известен като фотоморфогенезис⁴. [12]

Специфичните нужди на растението определят кое осветление е най-подходящо за оптималния му растеж. Прието е, че изкуствената светлина трябва да имитира естествената, към която растението е най-добре адаптирано. Въпреки това, някои проучвания показват, че различни видове могат да растат изложени на тесен спектър на излъчване. Такъв тип са LED светлоизточниците, които дават възможност да се излъчват само с определени дължини на вълните.

Известно е, че формогенезиса се влияе от различните спектрални излъчвания на червена, зелена и синя светлина. Те влияят върху образуването на корени, растежа и цъфтежа на растенията. В няколко експеримента при използване на светлодиоди се доказва, че голяма част от растителните видове се нуждаят от червена и синя светлина за здравословен растеж. [5]

От експериментите е последователно установено, че повечето растения, отглеждани само под червена светлина (660 nm) растат слабо, с листни деформации. Добавяне на малки количества синя светлина позволява повечето видове да се развиват нормално. [10] Предполаганото минималното количество светлина от синия спектър при определени растения е от порядъка на 15-30 $\mu\text{mol m}^{-2}\text{s}^{-1}$. [8] Други проучвания показват, че дори и с добавена синя светлина в червения спектър, не се достига същия растеж, при определени видове, както от полихроматична бяла светлина. Добавяне на 24% зелена светлина (500-600 нанометра) в червено-сините светлодиодни излъчвания засилва растежа при някои видове. Чрез такъв тип

4. Фотоморфогенезис - развитие иницирано от светлина, при което моделите на растежа на растенията реагират на светлинния спектър. Това е напълно отделен процес от фотосинтезата. Разграничават се най-малко три етапа на фотоморфогенезис при растенията: поникване на семената, развитие на разсада, премиването от вегетативен етап към цъфтеж (фотопериодизъм).

третиране с RGB светлина се повишава теглото и се увеличава растителната листна площ. [9]

Изследователска група от НАСА⁵ в областта на биологичните науки заключава, че източниците на светлина, състоящи се от повече от 50% светлина в зеления спектър, предизвикват намаляване на растежа при растенията, докато комбинациите на синя, червена и до 24% зелена светлина, засилва растежа на някои видове. [9]

Друг основен параметър на оранжерийното осветление е времетраене на излъчването. Много растения зависят от тъмните и светли периоди. Този ефект е известен като фотопериодизъм⁶. Поради тази причина светлинните източници трябва да могат да се включват или изключват за определено време.

Оптималното времетраене на излъчването на светлина се променя в зависимост от вида и сорта на растенията. Някои предпочитат симулация на дълги дни и кратки нощи, докато други предпочитат противоположни или междинни излъчвания. Трябва да се има предвид, че чрез промяна на времетраенето може да се предизвикат редица реакции в растенията, като цъфтеж, сезонен листопад и др.

Третият параметър на осветлението за вътрешно отглеждане на растения е ефикасност на светлинния поток. Ако светлината попада частично върху растението, следствие на по-голямо разстояние между обекта и светлоизточника или несъответстващ ъгъл на светлоразпределение, ефикасността може да спадне драстично. Поради причината, че част от излъчената светлина не се абсорбира от растението, а попада върху околното пространство. Това е сериозно препятствие за оранжерийното производство и за неговото решаване има различни техники за възможно най-ефективно използване на светлината.

Основният принцип е оптимизация на светлоразпределителната крива, с цел равномерно и точно осветяване. Цели се площите да имат максимално висок коефициент на равномерно осветление. Също така, растенията могат да се групират

5. НАСА – Национално управление по въздухоплаване и изследване на космическото пространство. (англ. National Aeronautics and Space Administration, NASA).

6. Фотопериодизъм – реакция на растенията спрямо продължителността на деня (редуването на светли и тъмни периоди с различна продължителност).

възможно най-близо едно до друго, с цел ефикасност.

При оранжерийно осветление е необходимо да бъдат определени спектралните характеристики на светлоизточниците, съобразени със специфичните нужди на отглежданите култури. Същевременно се отчита реакцията при растенията спрямо времетраенето на излъчването. За постигане на функционално и устойчиво дизайнерско решение се взема предвид ефикасността на светлинния поток, както и оптимизацията на светлоразпределителните криви.

Отглеждане на растения в микрогравитационни условия (без симулация на гравитация). Първите изследвания са проведени на борда на Международната космическа станция под формата на Орбитална Агрикултура.

За да се изпробват методите за отглеждане на растения при условия на микрогравитация в атмосферата на Международната космическа станция, е разработена оранжерията „Лада“, като сътрудничество между държавния университет „Спартанс Dynamics Laboratory“ в Юта и Руския институт за биомедицински проблеми. Модулът е кръстен на древната Руска богиня на пролетта. „Лада“ е монтирана върху стените на модула „Звезда“ на космическата станция и е в употреба в от 2002 година насам. Оранжерията е доставена на борда чрез руския космически кораб „Прогрес“.

Оранжерията се състои от контролен модул и два независими модула за отглеждане на растителни култури, което дава възможност за емпирични сравнения между приложените програми за развитие на флоралните представители. Компактния размер и способността за монтиране върху стената на единиците ги правят идеални за тесните помещения в космическата станция.

Благодарение на завръщането на космическата совалка „Дискавъри“, учените от космическия център Кенеди на НАСА във Флорида, разглеждат отблизо модулите на кореновата система на растенията, използвани в „Лада“. Това е част от проучване, което цели да определи дали отглежданите култури са безопасни за ядене. Д-р Джей Гарланд е главният учен, отговарящ за проекта. Научното изследване представлява едногодишно проучване, чрез което да се установи най-доброто производство, както и методи за безопасност при използване на съществуващата парникова система „Лада“.

Светлината и влагата са строго контролирани в съответните модули. Въпреки това растенията израстват във въздуха, температурата, влажността и микрогравитация на Международната станция, което тества тяхната способност да се развиват в околната среда на космически кораб. Чрез изучаване на модулите, използвани в космоса, Гарланд и неговата група изследват как замърсители в околната среда на космическия кораб могат да повлияят на растителните култури, и да ги превърнат във вредни за консумация от хората. В допълнение към това, учените също опитват да определят как да увеличат броя на растителните цикли, произведени от всеки модул. [11]

Като заключение от експеримента може да се спомене, че растежа протича нормално, както на Земята но с единствената разлика, че растението израства много по-изправено, поради липсата на гравитация която да предизвиква листата да падат. [4]

Този факт води до съмнителна форма на дървета, отглеждани в космически условия. При земни условия, дървета могат да израстнат само до височина спрямо тяхната способност да пренасят хранителни вещества и вода до върха, процес работещ срещу гравитацията. След достигане на ограничението, дървото спира да расте. На Космическата станция, без ограничения за вода, хранителни вещества и пространството, теоретично, едно дърво може да израстне безкрайно високо, тъй като съпротивата му срещу гравитацията е минимална. [11]

Конструктивни съображения в процеса на дизайн проектирането на осветителни системи за микрогравитационна среда.

Основно съображение в дизайн проектирането на осветители за микрогравитационни условия се явява лъчистият поток или по-точно излъчванията в инфрачервения спектър. Топлината при атмосферни условия или наличие на по-плътна среда може да бъде отделена в пространството чрез процес на топлообмен. При липса на околна среда или атмосфера, се наблюдават две възможни следствия. В единия случай е възможно използването на конвенционални средства за отделяне на лъченията в инфрачервения спектър (топлинни радиатори). В този случай топлината се отделя в атмосферата или средата на космическия апарат чрез топлообмен. След което, топлината се отделя чрез системите за регулиране на температурата

на околната среда, стига техният капацитет да го позволява. Във втория случай топлината трябва да бъде отведена в среда при която липсва атмосфера. Проектирането се съобразява спрямо процеса на инфрачервено излъчване, който е много по-неефективен и изисква голяма по площ повърхнина. Поради липса на атмосферни газове не е възможно да бъде отдадена топлина чрез процеса на топлообмен, следствие на което тя бива излъчвана под формата на лъчист инфрачервен поток. В този случай, освен съобразяване на площта на охладителите, е необходимо тяхното предпазване от нежелано облъчване от други източници на енергия като слънчева светлина или други.

В противен случай съответните охладителни модули биха абсорбирали попадащата върху тях енергия. Респективно, вместо охлаждане ще предизвикат допълнително вкарване на енергия в системата и нежелателно загряване.

От първостепенно значение в процеса на дизайн проектирането е ефективността на светлинния поток. Важно е съобразяване на оптималната светлоразпределителна крива без излишни разсейвания или загуби. Също така, енергийната ефективност на светлинните източници е водеща. Това е съществено от гледна точка на разхода на енергия, който е ограничен ресурс при космическите мисии. Също така, ниската консумация на енергия води до разтоварване на поддържащите системи, отнасящи нежеланата топлина извън системата. Едновременно с това, водещи в енергийната ефективност на осветителните системи се явяват изискванията към спектралните характеристики на светлинния поток, поставени от съответните отглеждани култури. Съвременни решения на поставените проблеми могат да бъдат разрешени чрез ролята на биониката в дизайна. Биоразнообразието представлява необятен източник на модели, които се отличават със своята устойчивост. [3]

Висока IP⁷ защита, както към влага, прах и твърди частици, така и към механични износвания и натоварвания. Обслужване на осветителните тела.

Възможно е предвиждане на нива на взривобезопасност при поректиране на осветителните тела. Тя се предвижда, както в работен режим, така и в аварийни ситуации. Като възможни

7. IP от Европейския комитет за електротехническа стандартизация и е дефиниран в международния стандарт IEC 60529 (ANSI, 2004).

аварии, пробиви от микрометеоритни сблъсъци и груги)

Индексът на защита обикновено съдържа 2, или понякога 3 цифри. Първата цифра обозначава степенята на защита от проникване на твърди предмети или материали. Втората цифра показва степенята на защита от вода или други течности. Третата цифра служи за означаване на степенята на защита от механични въздействия (обикновено тази цифра се пропуска, защото не е част от по-горе споменатия международен стандарт). Например в „IP 65“, цифрата 6 показва нивото на защита от твърди предмети, докато числото 5 показва степенята на защитата от течности. Възможно е, вместо цифрови стойности на някои от местата да се срещне означение „Х“, това показва, че осветителното тяло има само един клас на защита. [2]

При специализираните осветителни тела се прави класификация с оглед степенята на взривоопасност. Общо те се разделят на осветители с повишена сигурност и взривонепроницаеми осветителни тела. [1]

При осветителите с повишена сигурност вероятността за възникване на взрив се намалява чрез употреба на специални искрогасителни камери или блокировка, която изключва лампата при отваряне на осветителя. Температурата на повърхността на осветителното тяло е ограничена съобразно запалната температура на взривната смес.

При взривонепроницаемите осветителни тела, отново се ограничава температурата, но се цели и максимално уплътнение. При този тип корпуси се поставя условието, че ако във вътрешността, където е разположен светлоизточникът, възникне взрив, той да не се предава в околното пространство. [2]

Заклучение. Изучаването на тези малки космически парници, може да помогне на учените да определят как бъдещите космически изследователи могат ефективно и безопасно да отглеждат растения, с цел по-дълги и по-здравословни мисии. Същевременно екипажът, работещ в космоса може да се възползва от положителното психологическо влияние, което могат да окажат тези космически зелени оранжерии. [11]

Разрастването и изследването на проблема първа предстои, имайки предвид, че растителни представители е възможно да достигнат повърхността на марс до 2021 година. Изследователи от НАСА предлагат стартиране на експеримент

за отглеждане на растения през следващата мисия за втора роувър на Марс. Изтрелването му е планирано за средата на 2020 година и той ще се приземи на Червената планета в началото 2021 година. Дизайнерите на изследването, известно още като Mars Plant Experiment (MPX) – Експеримент марсианско растение, казват, че то може да помогне за полагане на основите за колонизация на Марс:

„За да се изгради дългосрочна и устойчива база на Марс, би-хте искали да установите дали растенията поне са в състояние да растат на Марс.“ [14]

Литература:

1. Андрейчин, Р., Богатева, К., Василев, Н., Деянов, Д., Диканаров, Г., Добрев, Д., Минева, Д., Николов, Д., Тодоров, Т., „Наръчник по осветителна техника ТОМ 1“, под общата редакция на Богатева, К., Държавно издателство „Техника“, София, 1977.
2. Ганчев, З., Проблеми на дизайнерското проектиране на елементи и системи за осветление, 2017.
3. Чупев, Р., Бионика в индустриалния дизайн за интериор и екстериор, 2013.
4. Arif, A., Here Is How Plants Grow In Microgravity At The International Space Station, 2017, [онлайн] <http://wonderfulengineering.com/plants-grow-microgravity/>.
5. Goins, D., Yorllo, C., Sanwo, M., Brown, S., „Photomorphogenesis, photosynthesis, and seed yield of wheat plants grown under red light-emitting diodes (LEDs) with and without supplemental blue lighting“. Journal of Experimental Botany, 1997, PMID 11541074, (ISSN 0022-0957).
6. Hall, D., Rao, K., „Photosynthesis“, Cambridge University, 1999.
7. (ISBN 9780521644976).
8. Hoenecke, M. E., Bula, R. J., Tibbitts, T. W., „Importance of ‚blue‘ photon levels for lettuce seedlings grown under red-light-emitting diodes“. HortScience: A Publication of the American Society for Horticultural Science, 1992, PMID 11537611, (ISSN 0018-5345).
9. Kim, H.H., Wheeler, R.M., Sager, J.C., Gains, G.D., Naikane, J.H., „Evaluation of lettuce growth using supplemental green light with red and blue light-emitting diodes in a controlled environment - a review of research at Kennedy Space Center“, 2006, Acta Hortic. 711, 111-120, DOI: 10.17660/ActaHortic.2006.711.11.

-
10. Massa, D., Kim Hyeon-Hye, Wheeler, M., Mitchell, A., „Plant Productivity in Response to LED Lighting“. HortScience, 2008, 43 (7): 1951-1956. (ISSN 0018-5345).
 11. NASA - Orbiting Agriculture 10.20.2005 / NASA's John F. Kennedy Space Center [онлайн] https://www.nasa.gov/missions/science/f_lada.html.
 12. Parks, M., „The Red Side of Photomorphogenesis“. Plant Physiology, 2003 133 (4): 1437-1444. doi:10.1104/pp.103.029702. (ISSN 1532-2548).
 13. Philips, "Growing your profits, Horticultural lightin", 2010 Koninklijke Philips Electronics N.V., 3222 635 68175.
 14. Smit, X., NASA's Ames Research Center April 24, 2017 at the Humans 2 Mars conference in Washington, D.C. [The Boldest Mars Missions in History].
 15. Wall, M., NASA May Put Greenhouse on Mars in 2021, 2014 [онлайн] <https://www.space.com/25767-nasa-mars-greenhouse-rover-plant-experiment.html>.

Емануела Симеонова Ковач

УТВЪРДЕНИ ГРАФИЧНИ ТЕХНИКИ И ПЕЧАТНИ СПОСОБИ В БУК-ВЕНА ЗНАКОВА СИСТЕМА ЗА НАДПИСВАНЕ НА ОРИГИНАЛНО ПРОИЗВЕДЕНИЕ В СЪВРЕМЕННАТА ГРАФИКА

1. Надписване на графичен отпечатък

Изящната графика е пластично изкуство, без приложен характер, създадено върху постоянни печатни форми, годни за тиражиране. Четири основни компонента участват в реализацията на един графичен отпечатък – печатна форма, печатна преса, мастило и хартия. Идейният проект, печатните форми, както и всичко свързано с крайната визия на графичния отпечатък – цветовете на мастилата, вида на хартията, композирането и поместването на изобразителното поле в листа – се осъществяват изключително и само от автора.

За да се удостовери автентичността на графичното произведение, художникът вписва върху отпечатъка точно регламентирани данни. Тази практика се появява епизодично още от края на XVIII век, до този период, рядко се срещат номерирани графични копия. Саморъчното надписване се налага като практика от средата на XX век. Необходимостта от единна система за сигнализиране аргументирано е представена от FISAE (Международна асоциация на пластичните изкуства), като възприетите правила периодично се актуализират и обновяват съобразно технологичните промени, свързани със създаването и реализирането на съвременно графично произведение. .

Отделният графичен отпечатък представлява оригинално авторско произведение.

Тиражирането се извършва посредством ръчни печатни методи или дигитално копиране от автора или умдрукер.

Всеки оригинален екземпляр се надписва саморъчно от автора на произведението с графичен молив в полето под изображението.

В случаите, при които графичната печатна форма е отпечатана „на живо“ – без свободно хартиено поле, данните се вписват върху самото произведение, отново в долната му част. В редки случаи се допуска да се надписва на гърба на гра-

фичния лист.

Надписването започва от ляво на дясно в следната последователност:

1. Заглавие на произведението.
2. Пореден номер на отпечатъка и обема на тиража, разделени с наклонена черта.
3. Видовете техники, използвани при създаване на печатната форма, както и броят на плочите участващи в изграждане на графичното изображение.
4. Печат на печатаря – автора или печатното ателие.
5. Име на автора, инициали или подпис.
6. Година на създаване на творбата (годината на създаване на печатната форма, а не годината на отпечатване), само с арабски цифри, без „г.“ или „година“ с букви.

Пример:

1. Заглавие : цикъл „ ... а те искат да цъфтят IV ”
2. Пореден номер/ тираж: 7/ 25
3. Техники / брой удари: C3 C5 X / 3; C3 + C5 + X / 3
4. Печат на печатаря или печатното ателие
5. Автор: Емануела Ковач
6. Година на създаване : 2014

Авторите не винаги се съобразяват с единната система за сигнализиране от незнание или от стремеж към оригиналност. Често не се вписва цялата регламентирана информацията. Тук искам да подчертая, че авторът има пълната свобода и право да интерпретира по свой начин подписването на творбата си. Вписването на общоприетите данни представляват своеобразна форма на идентифициране на автора и творбата – гаранция за автентичност на графичния лист.

2. Заглавие на графично произведение и на графичен цикъл

Заглавието на графичното произведение е изцяло авторско решение. То допълва или пояснява замисъла на творбата. За-

писва се в кавички, непосредствено под изобразителното поле, отдолу в ляво. Заглавието представлява словесно отражение на произведението, като го описва – конкретно или абстрактно. Авторско решение е и да не се озаглави творбата. Такива произведения се надписват с „без заглавие“, „без название“ или „XXX“.

Графичните произведения често са обединени в графичен цикъл. Цикълът представлява конкретна тема в развитие и включва повече от едно графично произведение. Цикъл се озаглавява с едно общо заглавие, което се отнася до всички произведения влизащи в състава му. За да се разграничат, отделните творби се номерират с римски цифри, вписана преди или след общото заглавие. Цифрата не следва хронологията на създаване, а отразява тематичната последователност.

Всяка отделна творба съставлява графичния цикъл може да има и собствено заглавие. То също се вписва в кавички, след името на цикъла, като се отделя с тире.

3. Тиражно номериране

Тиражът се състои от група екземпляри, реализирани върху определен вид хартия, отпечатани идентично. Обемът на тиража се определя от художника или от поръчителя. Тиражът се подписва и номерира единствено от автора.

Номерирането на тиражния отпечатък е стандартна практика от XIX век. По настояване на художници и колекционери се въвежда номерирането на отпечатъците, като се отбелязва и обема на тиража. Графичният отпечатък се номерира с две числа – първото показва поредността на отпечатъка, а второто – количеството тиражни екземпляри. Номерата на отпечатъка и на тиража се записват с арабски цифри разделени с наклонена черта. Поредността на номерирането може да следва последователността на отпечатване или да се номерират на случаен принцип.

Когато посоченият тиражен обем е достигнат, но се налага, поради различни обстоятелства, повторно отпечатване на същата печатна форма, се допуска повторно тиражиране. Последващият тираж се номериран с римски цифри.

Често по време на печат, броят на тиражните екземпляри не отговаря на предварително планираните бройки, завишава

се или не се достига. В тези случаи се номерират реализираните годни копия. Незгодните не се номерират и се унищожават.

4. Записване на графичните техники

Технологичните процеси в графиката се класифицират в две групи – техники за създаване на печатна форма и техники за отпечатване.

Техниките за създаване и отпечатване на графичното произведение използвани от художника, се отбелязват чрез международно възприета символна система. Единната сигнатура е въведена за улеснение – за преодоляване на езиковите различия, за по-голяма яснота, прегледност и коректност. Друга причина, породила необходимостта от съкратено изписване, е липсата на място при произведенията с по-малък формат.

Символната система обхваща всички утвърдени графични техники за създаване на печатна форма и репродукционни технологии.

Първата такава система е приета от FISAE на среща, състояла се в Барселона през 1958 година. Списъкът на техническите символи, отразяващ тенденциите в съвременната графика е актуализирана през 2012 година на конгрес на същата организация.

<i>Висок печат / Релефен печат</i>	<i>Relief Printing</i>
<i>X - висок печат (релефен печат)</i>	<i>X - Relief printing/ Xylographie</i>
<i>X1 - гравюра на дърво (надлъжна структура на дърво)</i>	<i>X1 - Woodcut</i>
<i>X2 - гравюра на дърво/ксилография (щорцова структура)</i>	<i>X2 - Wood engraving</i>
<i>X3 - линогравюра</i>	<i>X3 - Linocut</i>
<i>X4 - висок печат от гравюра (преге)</i>	<i>X4 - Relief printing engraved</i>
<i>X5 - висок печат от метална плоча</i>	<i>X5 - Relief printing on metal plates</i>
<i>X6 - висок печат от синтетични материали</i>	<i>X6 - Relief printing on other materials</i>
<i>X7 - китайски печат / каменен печат</i>	<i>X7 - Chinese stone stamp</i>

*Дълбок печат**Intaglio Printing*

<i>C - италио (дълбок печат)</i>	<i>C - Intaglio printing</i>
<i>C1 - гравюра върху стомана</i>	<i>C1 - Steel engraving</i>
<i>C2 - гравюра върху мед (бюрен)</i>	<i>C2 - Burin/ copper engraving</i>
<i>C3 - офорт</i>	<i>C3 - Etching</i>
<i>C4 - суха игла</i>	<i>C4 - Dry point</i>
<i>C5- акватинта</i>	<i>C5 - Aquatint</i>
<i>C6 - мек лак / верни му</i>	<i>C6 - Soft ground etching/ vernis mou</i>
<i>C7 - мецотинто</i>	<i>C7 - Mezzotint</i>
<i>C8 - гравюра върху пластични материали</i>	<i>8 - Engraving on linoleum, plastic.</i>

*Литографски печат**Lithography printing*

<i>L - литография</i>	<i>L - Lithography</i>
<i>L1 - автолитография</i>	<i>L1 - Autolithography</i>
<i>L2 - трансферна литография</i>	<i>L2 - Autography/transfer lithography</i>
<i>L3 - цинкография</i>	<i>L3 - Zincograph</i>
<i>L4 - алграфия</i>	<i>L4 - Algraphy /Aluminum</i>

*Ситопечат**Silkscreen*

<i>S - шаблон</i>	<i>S - Stencil / Poshoir</i>
<i>S1 - сериграфия (ситопечат)</i>	<i>S1 - Serigraphy / Silkscreen</i>
<i>S2 - отворен шаблон</i>	<i>S2 - Mimeography/dye stencil</i>
<i>S3 - намастилен хартиен шаблон</i>	<i>S3 - Katazome /oiled paper stencil</i>
<i>S4 - азиатска шаблонна техника</i>	<i>S4 - Kappa/made with persimmon juice</i>

<i>Допълнителни техники</i>	<i>Additionally methods</i>
<i>T - типография</i>	<i>T - Typography</i>
<i>T1 - линотипия</i>	<i>T1 - Linotype</i>
<i>T2 - фотоксилографи</i>	<i>T2 - Photoxylography</i>
<i>T3 - гумен печат</i>	<i>T3 - Commercial rubber stamp</i>
<i>Y - фото (ксерокс) копие</i>	<i>Y - Photocopy</i>
<i>CAD - компютърно проектиране и репродуциране</i>	<i>CAD - Computer Aided Design</i>
<i>CRD - компютърно репродуциране</i>	<i>CRD - Computer reproduced design</i>
<i>CGD - компютърно генериран дизайн</i>	<i>CGD - Computer generated design</i>
<i>MT - смесена техника</i>	<i>MT- Mixed Technique</i>
<i>U - свободна техника,</i>	<i>U - Technique not listed above</i>
<i>/col. - ръчно колориране</i>	<i>/col. - Hand colored</i>
<i>/mon. - монотипия</i>	<i>/mon. - Monotype</i>
<i>№/- брой на плочите</i>	<i>№/- number of passes through the press</i>

<i>Репродукционни техники</i>	<i>Photo mechanical reproduction</i>
<i>P - фоторепродукция</i>	<i>P - Photographyc reproduction</i>
<i>P1 - клише</i>	<i>P1 - Cliché / line block</i>
<i>P2- фотоцинкография</i>	<i>P2 - Photozincography</i>
<i>P3 - хелиогравюра</i>	<i>P3 - Heliotype</i>
<i>P4 - фотогравюра</i>	<i>P4 - Commercial photogravure</i>
<i>P5 - колотипия (желатиново клише)</i>	<i>P5 - Collotype</i>
<i>P6 - фотолитография</i>	<i>P6 - Photolithography</i>
<i>P7 - офсет</i>	<i>P7 - Offset</i>
<i>P8 - оригинална фотография</i>	<i>P8 - Original Photography</i>
<i>P9 - фотосериграфия</i>	<i>P9 - Photosilkscreen</i>
<i>P10 - гравирен стоманен печат</i>	<i>P10 - Etching steel printing</i>

Техниките използвани от автора при създаване на графично произведение се вписват със символният знак или се изписват с пълното наименование на техниката, съответно на езика, на който е подписана графичната творба.

5. Подписване

Първите графични отпечатъци достигнали до нас, не са подписвани от техните автори. В миналото е било обичайна практика художникът, гравьорът и печатарят да са различни лица. На по-късен етап, гравьорите започват да въграждат инициалите си в самото композиционно поле. Едни от най-ранните подписани от автора гравюри, са с монограм A.D. - Албрехт Дюрер. Подписването в изобразителното поле, познато ни от плочите на Дюрер, се използва и днес. През 20-те години на XX век за първи път се появява надписването върху графичния лист. Вписва се собствено и фамилно име, псевдоним, подпис или инициали на художника. Изборът е индивидуален. Срещат се всякакви варианти. В практика у нас е възприето да се вписва собствено и фамилно име в долната дясна част на графичния лист.

6. Знак на печатаря. Печатен знак на автора.

В полето под отпечатаната плоча намира място и друг отличителен знак – печатен знак на автора. Той представлява монограм с инициалните букви на художника или друго негово решение, което го идентифицира. Обикновено този знак представлява преге с малък размер, не рядко се среща и печат с мастило – черно или цветно. Знакът се поставя в случаите при които художникът сам тиражира творбата си.

Печатният процес може да се извършва не само от автора, но и от майстор печатар. Това се отбелязва върху графичния лист със знак на умдрукера или на печатарското ателие. Не е задължително знакът да фигурира върху графичния лист, но наличието му доставя допълнителна информация, поясняваща печатаря и мястото на реализиране на печатния процес. Знакът се поставя на гърба на отпечатъка с мастилена печат или на лицевата с преге, само със съгласие на автора.

Художникът ползва професионалните умения на умдрукер, графично печатно ателие или сам тиражира своето произве-

гение, без това да променя финансовата и художествена стойност на произведението.

7. Датиране.

Освен саморъчно поставения подпис, върху всеки графичен лист фигурира годината на създаване на творбата. Вписва се след името на автора, в дясно с арабски цифри.

Графичното произведение може да бъде отпечатано години след създаването му, но на отпечатъка се записва единствено годината на създаване на произведението.

Случва се, една творба да се работи продължително и да надхвърли рамките на конкретна година. В тези случаи се вписва периода – годината на започване и годината на завършване на творбата, разделени с тире или наклонена черта.

8. Надписване на печатни екземпляри извън лимитирания тираж.

Преди да се стигне до същинското тиражиране, се правят предварителни пробни отпечатъци – работни проби, показващи състоянието на печатната форма и такива за уточняване на печатния процес.

Създаден е регламент за подписване не само на тиражните, но и на пробните отпечатъци. Прилага се обикновено в професионалните печатни бази, като се създава паспорт на тиражираното графично произведение. Той включва името на автора, датата на създаване и отпечатване, описание на редовния тираж, както и описание на всички съпътстващи го допълнителни отпечатъци. Паспортът служи и за сертификат, удостоверяващ авторството, обявения тираж, както и печатното ателие, в което са реализирани отпечатъците. По време на работа се правят контролни отпечатъци, според които автора преценява как и къде да преработи или промени състоянието на печатната форма. Отпечатват се проби, с които се уточняват всички технически подробности, свързани с реализацията на тиражните екземпляри. Крайната цел на тези пробни отпечатъци е постигането на екземпляр с отлично качество, служещ за еталон на всички останали от тиража. Този отпечатък се надписва от авторът с BAT, Bon à tirer, В.А.Т. - одобрено за печат. Този екземпляр остава в печатното ателие и след при-

ключване на тиража. Художникът подписва екземпляра и той остава собственост на печатаря или печатната база.

Работни отпечатъци – Отпечатъците направени преди *Bon à tirer*, в различни етапи на изграждане на графичното изображение, се наричат работни отпечатъци. Те са без финансова стойност и подлежат на унищожаване. Запазват се до завършване на графичното произведение и окончателното тиражиране.

Преходните отпечатъци – Преходните отпечатъци представляват пробни отпечатъци със значителни разлики един от друг. Те се надписват от автора със SP и поредния брой на пробата. Обработвайки печатната форма, авторът прави контролни отпечатъци, с които регистрира нанесените от него промени в изображението.

Това са работни отпечатъци и служат на автора по време на създаване на печатната графична форма. Запазват се до отпечатване на BAT, след което се унищожават.

Прогресивни проби – Пробни отпечатъци направени от всяка цветна плоча, участваща в изграждането на графично изображение, направени на отделна хартия. Надписват се с А, В, С... Поредността на буквата показва последователността на отпечатване на отделните печатни форми, участващи в изграждането на цветното изображение.

Цветови пробни отпечатъци – Цветните проби се правят когато се нанасят промени в цвета. Много често, до постигане на желаният колорит, се отпечатват множество цветови варианти. Тези проби не се надписват и се унищожават.

Пробни отпечатъци – Пробни отпечатъци се правят за контролиране на процеса на създаване на печатната форма. Пробите се запазват до приключване на тиража, след което се унищожават.

Авторски отпечатъци извън тиража – В някои ситуации, предварително планираните тиражни екземпляри не се реализират, поради недостатъчна стабилност или безвъзвратно повредена печатна форма. Ако отпечатаните екземпляри са по-малко от десет, то те не се номерират с обичайната тиражна гроб, а се записват като А.Р. (английска система) или Е.А. (френска система).

Отпечатъци подписани с Е/А или А/Р, са авторска собственост. Тяхната художествена стойност, както и качеството на отпечатване не се различават от тези на основния тираж, но не са част от него.

Когато се изпълни планираният тираж, авторът има право да направи допълнителни копия, чийто брой не надвишава 10 % от общия брой на тиражните копия.

Подарък от автора – Р.Р. – Подписаните с Р.Р. отпечатъци са авторски, с качеството на тиражните. Предназначени са за приятел, колега или колекционер. Те са притежание на автора и са без комерсиална стойност. Тези отпечатъци не бива да надвишават 2 % от общата тиражна бройка, като не са включени в нея.

Некомерсиални екземпляри – Н/С – Обозначени по този начин отпечатъци се появяват за първи път през 60-те години на XX век и представляват авторски отпечатъци извън тиража. Те не са предназначени за продажба, наименованието им подсказва, че са без търговска стойност. Обикновено представляват малък процент от реалния тираж и често са обект на колекционерски интерес. Графични отпечатъци извън редовният тираж, отбелязани от автора с Н/С, остават негова собственост. Буквално преведено от френски, означава „преди продажба“. Авторът разполага с тези екземпляри, може да ги предоставя на издатели, музейни колекции, да ги съхранява или подарява. Тези отпечатъци не се номерират.

Проба на печатаря – UP – С UP се надписват техническите пробни отпечатъци необходими за изясняване на печатната технология от умдрукера, в случай че се ползва такъв. Те са различни от авторските проби, където авторът работи върху промени свързани с печатната форма, цветовете и други творчески проблеми. Тези отпечатъци са макулатурни, не се подписват от автора и нямат търговска стойност. Те са необходима част от печатния процес. Служат за уточняване силата на тона, цвета и количеството мастило, степенята на натиск на печатната преса и други. След приключване на тиража тези проби се унищожават.

Посмъртен тираж – Posthumous prints – Допуска се тиражиране на произведения на починал автор. Неговите наследници или притежатели на оригиналните печатни форми, дават съгласието си за последващо предварително лимитирано ти-

ражиране. Новите копия се отпечатват от оригиналната печатна форма без промени, придържайки се към оригиналната визия на творбата.

Екземплярите се подписват от печатаря с *posthumous* и името на автора, отделени със запетая.

Последващ тираж – При интерес към дадено произведение, се допуска поредно тиражиране на графичното произведение от оригиналните печатни форми. В такива случаи авторът е длъжен да направи изменения на изображението – да промени частично печатната форма, да смени цветовете на мастилата, да използва друг вид хартия. Тиражът се обявява като последващ. Пред тиражната серия се записва римска цифра I, II, III, IV или буква A, B, C, D, с която се обозначава поредността на серията. Поредният номер на отпечатъка и количеството на тиража, остават отново с арабски цифри – A 10/25 или I 10/25.

Всеки следващ тираж намалява комерсиалната себестойност на произведението. При промяна на мастилата, хартията, последователността на отпечатване на плочите, говорим за различен тираж от едни и същи печатни форми, а не за различно графично произведение. Ако по желание на автора се промени вида на хартията, цвета на мастилата или се извърши друга интервенция, променяща вида на творбата, въпреки че се отпечатва същата печатна форма, тези екземпляри се подвеждат под нова номерация.

Анулиращ отпечатък – Обемът на тиража се планира предварително, за да се подготвят необходимите материали – мастила, хартия и да не се променят до крайното изпълнение на тиража. Когато лимитираният тираж е достигнат, и посоченият брой копия са отпечатани, авторът е длъжен да унищожи печатната форма. След отпечатването на обявения брой екземпляри се прави един единствен – анулиращ отпечатък, с цел да се докаже достоверността на обявеният тираж. Това се прави от художника, като нанася маркиращ знак върху печатната форма, обикновено буквите X или Z. Печатната форма се маркира с графична игла при дълбокопечатните техники, с резец при високочечатните техники и с четка с киселина при литографските техники. Анулиращият отпечатък представлява обект на колекционерски интерес поради факта, че е единствен.

Необходимост от подобно изследване на проблема има не само за студентите, но и за професионалните артисти и ценители на графичното изкуство. Наблюденията ми показват, че има противоречия в надписването, както и незнание на възприетата международно утвърдена система. Спрях се на често срещаните проблеми в надписването на тиражните копия и съпътстващите ги графични отпечатъци.

Грамотното надписване на графичният лист е част от презентирането на графичното произведение.

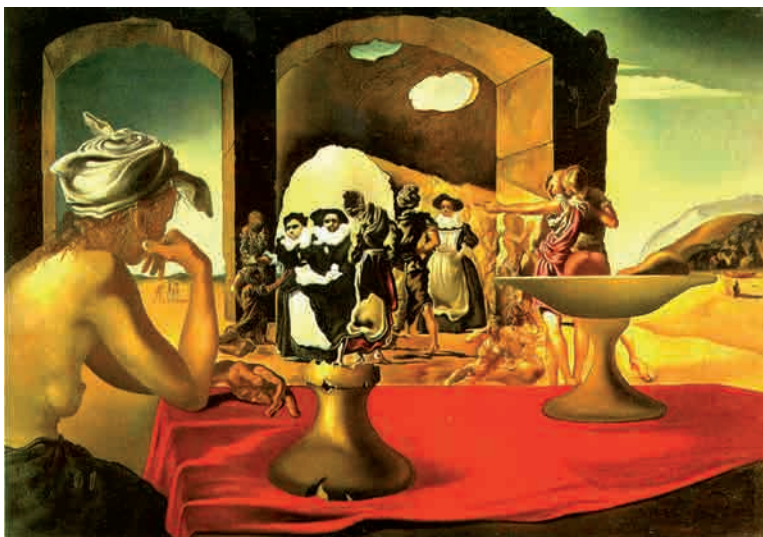
Литература:

1. Бисерова, Сн., Силиграфия, изг. ARS Millenniums MMM, 2007.
2. Смоев, Б., Основи на графиката, 2006.
3. Garo Z. Antreasian, Klinton Adams, The Tamarind Book of Lithography: Art & Techniques, Harry N. Abrams, N.Y., 1970.
4. Potolithography, Tamarind Institute, University of New Mexico, 2002.
5. Le grand livre de la Gravure, Pramio 2009
6. www.lesseadra.com/japan_project/texsove/now TEXT/bg-end.rtf; 2017.

ИЛЮСТРАЦИИ

Маня Вапцарова

Еклектични изобразителни средства и визуални цитати



(фиг.1) Салвадор Дали „Slave Market with the Disappearing Bust of Voltaire“



(фиг.2) Иржи Андерле „Вариация на портрет на млада дама от Петрус Кристус и Иржи Колар“



(фиг.3) Pichi&Avo



(фиг.4) Пабло Пикасо интерпретация на „Менини“ на Диего Веласкес

Величка Минкова

Екологичният дизайн и детската среда



(фиг.5) Детска градина *Forfatterhuset Kindergarten*, Копенхаген



(фиг.6) Детска градина *Forfatterhuset Kindergarten*, Копенхаген



(фиг.7) Детска градина *Forfatterhuset Kindergarten*, Копенхаген

Аделина Попнеделева

.....
Текстилно изкуство на 57-то биенале във Венеция



(фиг.8) Инсталацията на Ли Мингуей „Проект кърпене“ 2009 - 2017

Татяна Стоичкова

Политически комуникации или как се брандира българското европредседателство през 2018 година



(фиг.9)



(фиг.10)



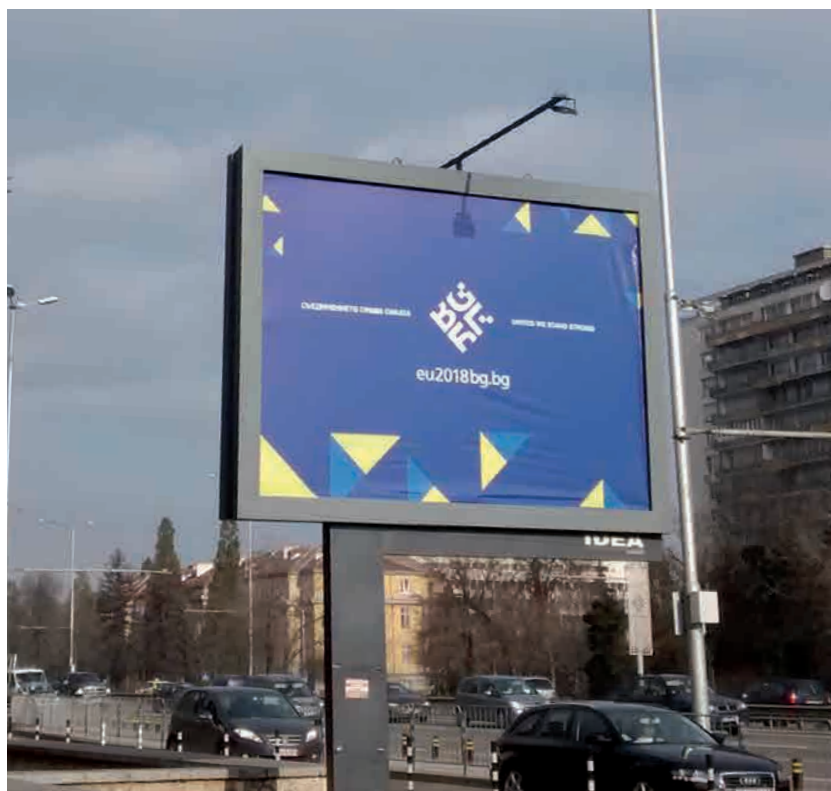
(фиг.11)



(фиг.12)



(фиг.13)



(фиг.14)



(фиг.15)



(фиг.16)



(фиг.17)

Розина Макавеева

*За безграничността в съвременното изкуство,
липсата на параметри, за навлизането в различни
пространства – лични, имагинерни, условни
и подсъзнателни*



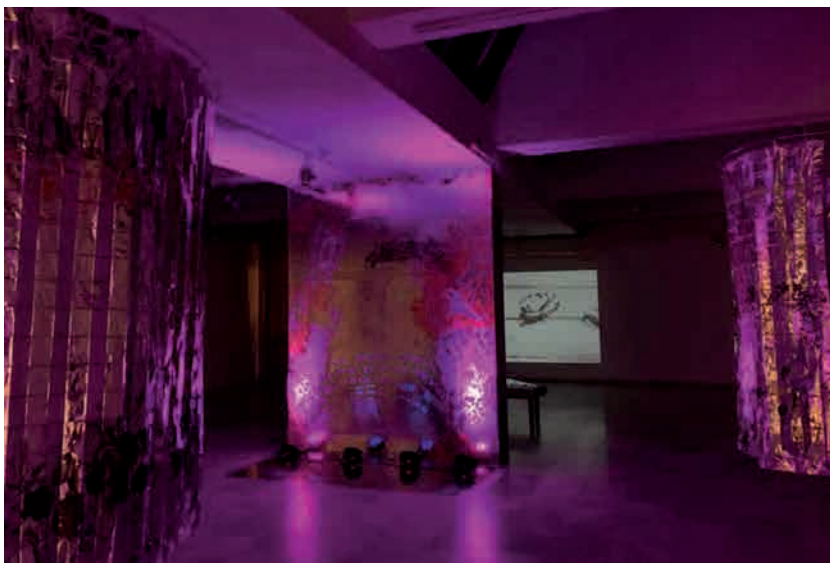
(фиг.18) Organ²/ASLSP (As Slow as Possible)" 2001-... - Джон Кейдж



(фиг.19) "During sleep" 2002-2008 - Shiharu Shiota



(физ.20) "Carne y arena" - 2017 - Алехандро Иньяриту



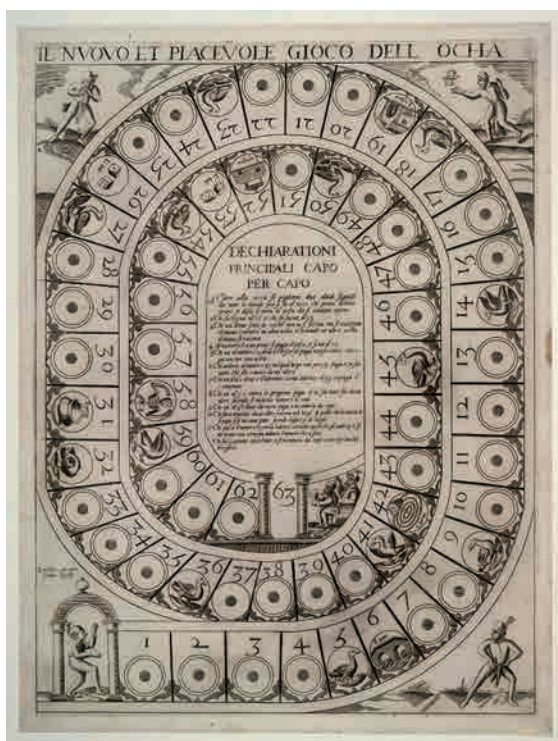
(физ.21) "Diagonales" - 2014 - Теодор Ушеф

Елица Белишка

Зараждане на настолните игри. Предците на съвременните игри през XVIII-XIX Век.



(фиг.22)
Настолна игра
Сенет, слонова кост,
дърво; 1635-1458 пр. Хр.,
Музей на изкуството
"Метрополитън"

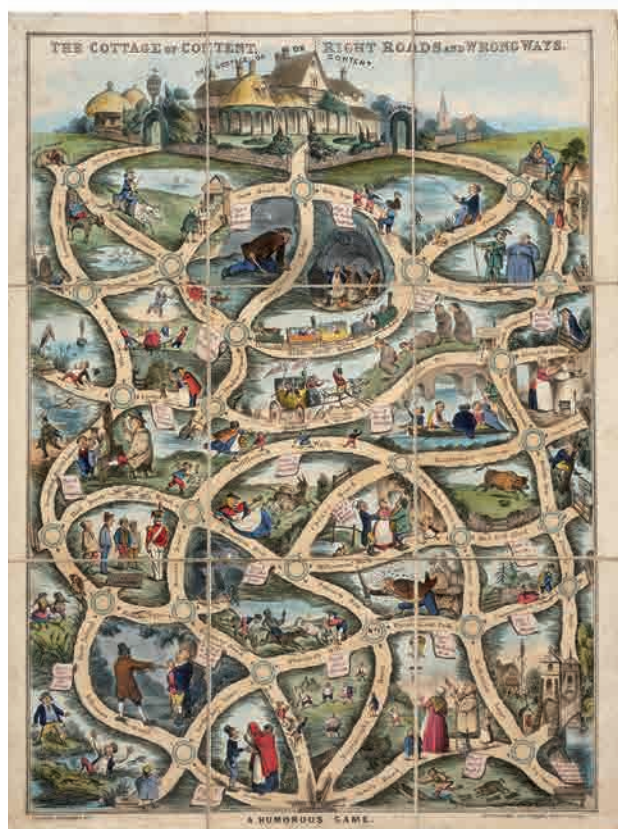


(фиг.23)
Настолна игра
Il nuovo et piacevole gioco dell' ocha, 1598, Lucchino Gargano, литография,
Британски Музей

(фиг.24)
Настолна игра
Il gioco dell'oca,
Francesco
Celebrano, края
на 18 век, Museo
Correale di
Terranova

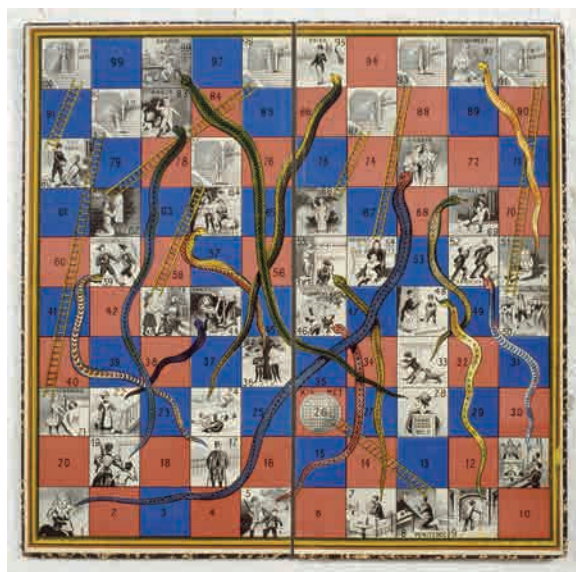


(фиг.25)
Настолна игра
*The Cottage of
Content*, William
Srooper, 1837-
1846, ръчно
оцветена
хартия върху
ленено платно,
Музей Виктория
и Албърт





(фиг.26)
Настолна игра
*The Noble Game of the
Elephant and Castle*,
William Darton, 1822,
ръчно
оцветена литогра-
фия, Музей Виктория
и Албърт



(фиг.27)
Настолна игра
Kismet, 1895, хромо-
литография върху хар-
тия и картон, Музей
Виктория и Албърт

(фиг.28)
Настолна игра
Mansion of Happiness,
W. & S. B. Ives, 1843,
частна колекция

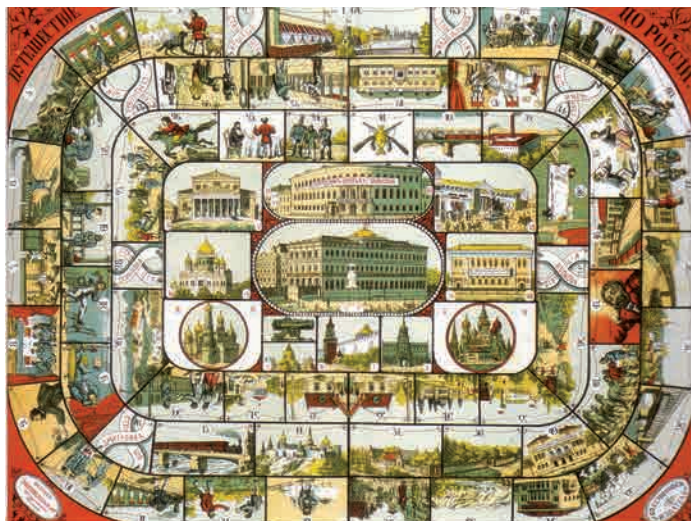


(фиг.29)
Настолна игра
*Bull and Bears: The Great
Wall St. Game*, McLoughlin
Bros, 1883, New
York Historical Society
Museum & Library



(фиг.30)
Настолна игра
*The Checkered Game of
Life*, Milton Bradley, 1866,
хромолитография
върху хартия и кар-
тон, New York Historical
Society Museum & Library





(фиг.31) Настольна игра Путешествии по России, 1885, источник:
<http://arbuzov.livejournal.com/54657.html>



(фиг.32) Настольна игра Новѣйшая занимательная игра Въ гусекъ, 1882,
 источник: <http://arbuzov.livejournal.com/54657.html>



(фиг.35)

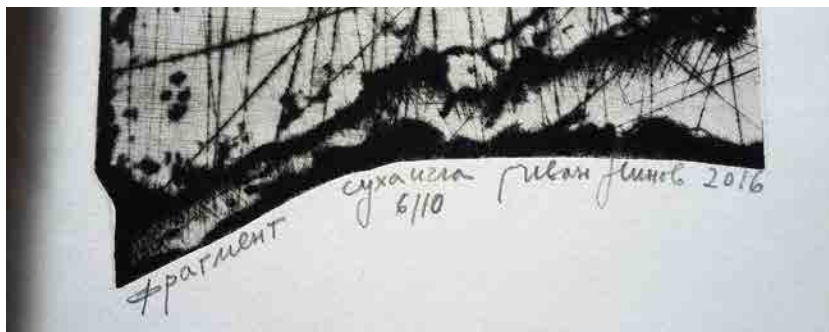


(фиг.36)



Емануела Ковач

.....
*Утвърдени графични техники и печатни способности в буквена
 знакова система за надписване на оригинално произведение
 в съвременната графика*



(фиг.38)



(фиг.39)



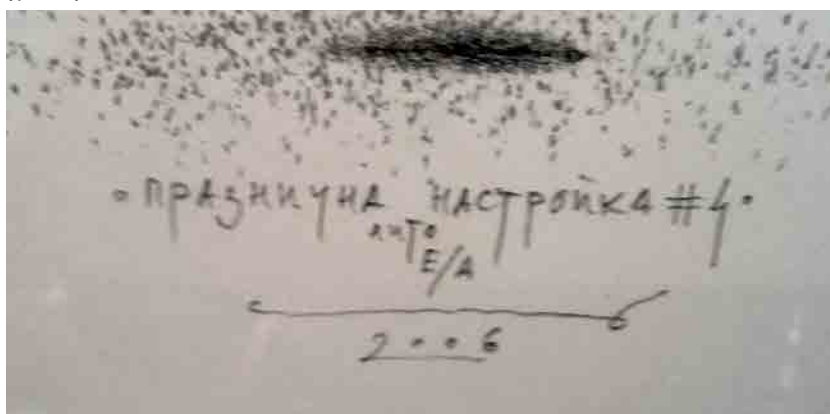
(фиг.40)



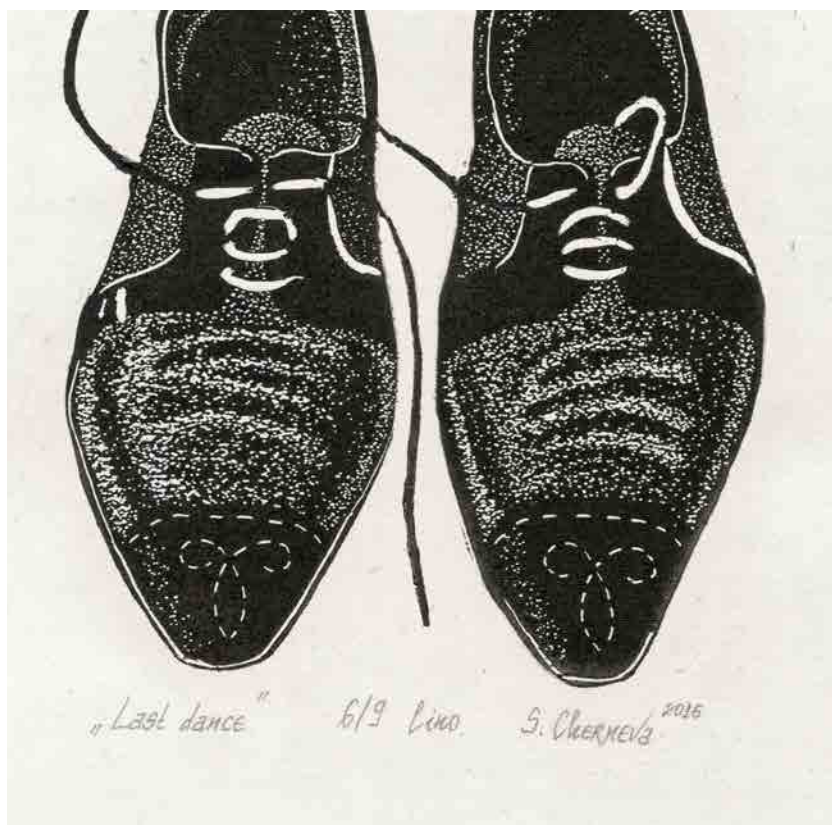
(фиг.41)



(фиг.42)



(фиг.43)



(физ.44)

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ 2018: ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА

*Сборник материали от научна конференция
Национална художествена академия, София 2018*

Българска, първо издание

Дизайн на корицата **Катка Кънева**
Дизайн и предпечат **проекти.me**
Формат **16/60/90**
Печат **Хеликс Прес**