1 8 9 6
НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ

ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2023

сборник с доклади от научна конференция



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

ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2023

сборник с доклади от научна конференция

© Татяна Стоичкова, Величка Минкова, Маня Вапцарова – съставители
© Милена Николова, Татяна Стоичкова - рецензенти
© Петя Благоева – графичен дизайн

2023 София
Национална художествена академия

ISSN 2815-4932

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

ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2023

сборник с доклади от научна конференция

СЪДЪРЖАНИЕ

CANVAS – КОНЦЕПТУАЛЕН ИНСТРУМЕНТ ЗА ЕФЕКТИВЕН БИЗНЕС МОДЕЛ НА ВСЯКА АРТОРГАНИЗАЦИЯ
Емилия Борисова Константинова, АМТИИ „Проф. Асен Диамандиев“, Пловдив 8

50 ГОДИНИ БЪЛГАРСКИ ИНДУСТРИАЛЕН ДИЗАЙН – МЕЖДУ СИСТЕМНИЯ ПОДХОД И ДИЗАЙНЕРСКОТО МИСЛЕНЕ
Димитър Иванов Добревски, Национална художествена академия, София 17

В ТЪРСЕНЕ НА ПОНЯТИЕТО „СЪВРЕМЕНЕН ДИЗАЙН“
Теодор Кръстев Лулчев, Национална художествена академия, София 26

ИНСТРУМЕНТ ЗА ПРОУЧВАНЕ И ФОРМИРАНЕ НА ДИЗАЙН ЗАДАНИЕ ROBOMAP
Деница Симеонова Иванова, Национална художествена академия, София 41

ОСОБЕНОСТИ В ТЕХНОЛОГИЯТА НА ФОТОБЕТОН, ПОЛУЧЕН ЧРЕЗ ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЗАБАВИТЕЛ, В ИНТЕРИОРНИЯ ДИЗАЙН
Васил Георгиев Харизанов, Национална художествена академия, София 54

ПРОЕКЦИИ НА СИЛИКАТНИ ФОРМИ В ИЗОБРАЗИТЕЛНОТО ИЗКУСТВО. АНАЛИЗ НА ПРОИЗВЕДЕНИЯ ОТ XX ВЕК
Ралица Тодорова Гелева-Цветкова Научноинформационен център „Българска енциклопедия“ – БАН 62

ТЕНДЕНЦИИ В БЪЛГАРСКАТА СЦЕНОГРАФИЯ В НАЧАЛОТО НА 30-ТЕ ГОДИНИ НА XX ВЕК, ОТРАЗЕНИ В СНИМКИ ОТ ФОТОАРХИВА НА НАРОДНИЯ ТЕАТЪР „ИВАН ВАЗОВ“ НА СПЕКТАКЛИ ОТ СЕЗОН 1929/1930, 1930/1931, 1931/1932 ГОДИНА
Велина Светославова Кокалова, Национална художествена академия, София 71

УНИВЕРСАЛНИЯТ ЕЗИК НА ЛИЧНОТО И ХАРМОНИЗИРАНЕТО НА ОПОЗИЦИИТЕ ЧРЕЗ РИСУНКАТА В СКУЛПТУРНИТЕ АНСАМБЛИ НА МАРИСОЛ ЕСКОБАР
Невена Христова Ангелова, Национална художествена академия, София 90

СВИДЕТЕЛСТВА ЗА ПРЕЖИВЯВАНЕ НА ТЕАТРАЛНИЯ ХУДОЖЕСТВЕН ОБРАЗ ПРЕЗ ПРЕДМЕТА, ПРЕ ВЪРНАТ В ЗНАК – РАЗШИРЕНИЕ НА АКТЬОРА: „ОРФЕЙ“ НА ЙЕРНЕЙ ЛОРЕНЦИ В ПРЕСЕЧНИ ТОЧКИ С ТАДЕУШ КАНТОР
Анна Нарцис Шопова, Национална художествена академия, София 105

КВАЗИМЕХАНИЗМЪТ В ДЕЙСТВЕНАТА СЦЕНОГРАФИЯ: ОТ ЖЕСТА КЪМ ХАРАКТЕРА НА СЦЕНИЧНОТО ДЕЙСТВИЕ
Борис Стефанов Далчев, Национална художествена академия, София 116

ПЕРСОНАЖЪТ В МАСОВИТЕ МУЛТИПЛЕЙЪР ОНЛАЙН ИГРИ ЗА ДЕЦА
Георги Даниелов Цанов, Национална художествена академия, София 125

АРТИГРАЧКИ – МОДЕРНОТО ЗАНАЯТЧИЙСТВО В ОБЛАСТТА НА ДЕТСКИТЕ ИГРАЧКИ
Даниела Кирилова Цветкова, Национална художествена академия, София 135

ДЕКОРАТИВНО-МОНУМЕНТАЛНАТА КОМПОЗИЦИЯ „АТЛЕТИ“ ОТ ГАЛИН МАЛАКЧИЕВ
Емил Вълов Бачийски, Национална художествена академия, София 146

РОЛЯТА НА ХУДОЖНИКА ПРИ СЪЗДАВАНЕТО НА КОМПЮТЪРНА ИГРА И ЕТАПИТЕ НА РАЗВИТИЕ В НЕЯ
Емил Димитров Груев, Национална художествена академия, София 155

ГЕНЕРАТИВНИЯТ ДИЗАЙН В СЪВРЕМЕННАТА СЦЕНОГРАФИЯ
Михаела Веселинова Добрева, Национална художествена академия, София 167

ИНДУСТРИАЛНИТЕ МАТЕРИАЛИ В БИЖУТАТА И В ОБЕКТИТЕ СЛЕД 2000-НАТА ГОДИНА В БЪЛГАРИЯ
Мирена Христова Златева, Национална художествена академия, София 180

КЛАСИЧЕСКИ ДИЗАЙН И ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ. РОЛЯТА НА МАШИННОТО ОБУЧЕНИЕ В ПРИЛОЖНИТЕ ИЗКУСТВА. НАСТОЯЩЕ И БЪДЕЩЕ
Боян Тодоров Димитров, Национална художествена академия, София 192

ТЕАТРАЛНИЯТ КОСТЮМ И ЕКСПЕРИМЕНТИТЕ, РОДЕНИ ОТ СЪТРУДНИЧЕСТВОТО НА ЕВРОПЕЙСКИ АВАНГАРДНИ ХУДОЖНИЦИ И „РУСКИТЕ БАЛЕТИ“ НА СЕРГЕЙ ДЯГИЛЕВ
Петя Николаева Боюкова, Национална художествена академия, София 198

КОМПЮТЪРНАТА ИГРА – ИСТОРИКО-СОЦИОЛОГИЧЕСКИ ПРЕГЛЕД
Рая Бончева Гайтанджиева, Национална художествена академия, София 204

ИЗЯЩНОТО ИЗКУСТВО КАТО ПРОСТРАНСТВООБРАЗУВАЩ ФАКТОР В СЦЕНОГРАФСКАТА ПРАКТИКА НА ЙЕЖИ ГЖЕГОЖЕВСКИ
Теодор Пламенов Киряков, Нов български университет, София 211

ПЛАСТИЧНА ТРАНСФОРМАЦИЯ И РАЗВИТИЕ НА ЖИВОТИНСКИТЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ В БЪЛГАРСКИЯ ЦЪРКОВЕН ИКОНОСТАС
Антон Георгиев, Национална художествена академия, София 221

КРАТКА РАЗХОДКА СРЕД ЕЛЕГАНТНОСТТА НА КУКЛИТЕ В ХОДА НА ИСТОРИЯТА НА ИГРАЧКАТА
Магдалена Серафимова Серафимова-Лазарова, Национална художествена академия, София 232

ФРАГМЕНТИ ОТ ЕДНА ИЗЛОЖБА В КОНТЕКСТА НА АКТУАЛНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ ПОДХОДИ В СПЕЦИАЛНОСТТА „СЦЕНОГРАФИЯ“ НА НАЦИОНАЛНАТА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ
Маня Иванова Вапцарова, Национална художествена академия, София 241

ВИЗУАЛНА ГРАМОТНОСТ И СЪЗДАВАНЕ НА ВИЗУАЛНИ МАТЕРИАЛИ ЗА ДЕЦА
Петя Валентинова Благоева, Национална художествена академия, София 259

ВИТРАЖИ ПО ПРОЕКТ НА СВЕТЛИН РУСЕВ В ЦЪРКВАТА „СВ. КИРИК И ЮЛИТА“ В БАНКЯ, РЕАЛИЗИРАНИ ОТ АНГЕЛИНА ПАВЛОВА
Тодор Методиев Горанов, Национална художествена академия, София 273

ЦВЕТЪТ КАТО НОСИТЕЛ НА ИНФОРМАЦИЯ И СЪЩЕСТВЕН АСПЕКТ НА КОМУНИКАЦИОННАТА ВРЪЗКА АВТОР – ПРОИЗВЕДЕНИЕ – ПУБЛИКА
Величка Георгиева Минкова, Национална художествена академия, София 284

РЕЦЕНЗИЯ от проф. д-р Милена Николова
РЕЦЕНЗИЯ от проф. д-р Татяна Стоичкова

CANVAS – КОНЦЕПТУАЛЕН ИНСТРУМЕНТ ЗА ЕФЕКТИВЕН БИЗНЕС МОДЕЛ НА АРТОРГАНИЗАЦИЯ

Емилия Борисова Константинова, АМТИИ „Проф. Асен Диамандиев“, Пловдив

Бизнес моделът има огромна практическа стойност, тъй като дава възможност на артмениджърите да изпробват жизнената способност на възможни начини за успешно функциониране на всяко начинание. Това е наложително при динамично развиваща се среда, в която артмениджърите трябва да са адаптивни към бърза промяна или да са готови да направят замяна със съвършено нов модел. При това от изключителна важност е добрата информираност и познаването на вътрешната среда на арторганизацията, така че артмениджмънтът да може да конструира най-подходящия за нея бизнес модел в подходящия момент.

Бизнес моделът на една арторганизация е практичен, конструиран, логичен на процеса за управление, за да се създаде ценност на основата на силните характеристики на артистичния/художествения продукт, да се достави на обществото, потребителите и/или клиентите и да се върне в арторганизацията с увеличена стойност, която освен финансово е и обществено измерима сила на социално влияние, публичност, значимост. Заедно с това трябва да отразява взаимовръзките и процесите между основните елементи в стойностната верига, като за всеки бизнес модел разликата в подредбата на използваните елементи е спрямо мисията, целите и стратегията на арторганизацията в дадения момент от нейното развитие.

Въпреки че няма единно мнение за броя на елементите на бизнес модела, защото всеки има различни приложения в разнообразни сфери, все пак повече изследователи и практици свеждат целите му до създаване на ценност или стойностно предложение, което да се представи или достави до потребителите (публиката, аудиторията, клиентите) и като резултат да се върне с увеличена стойност на организацията. Правилното изграждане на бизнес модела изисква от артмениджмънта да се фокусира върху три области: съдържание, структура и управление. Вземайки предвид специфичните характеристики на арторганизациите, елементите на бизнес модела се определят спрямо мисията и целите ѝ, чийто мениджмънт се стреми да постигне. Синтези-

рано елементите на бизнес модела, могат да се сведат до стойностно предложение; потребители; ресурси и процеси; стойностна верига. Целта на правилното им обвързване в целия управленски процес е изграждане на жизнеспособен и устойчив модел за приходи.

Някои автори, изследващи бизнес моделите, смятат, че в основата им стои изборът, който мениджърите трябва да направят при определяне на процесите, необходими за реализирането на продукта, като ги разделят на:

1. избор на политики (като например използването на партньорства или не; локализиране на нов продукт в неразвити райони; насърчаване на служителите да се обучават);

2. избор на активи (нововъведения за създаване на продукти, начини за нови комуникации);

3. избор на управление (какво решение да се вземе, какво трябва да се направи).

Безспорно всички изброени дейности са част от общия управленски процес и те трябва да бъдат взети под внимание при изграждането на всеки бизнес модел.

Александер Остервалдер и Ив Пиньор имат различни гледни точки за това, как един бизнес модел би могъл да помогне в развитието на организацията. Определението, което дават, е свързано с това, че бизнес моделът е концептуален инструмент, който съдържа набор от елементи и техните взаимосвързаности, определени от бизнес логиката на конкретната фирма. Те описват „стойността, която компанията предлага за един или за няколко клиентски сегмента, и архитектурата на фирмата и нейната мрежа от партньори за създаването ѝ, маркетинг и доставка на този капитал в стойностна верига за генериране на печалба и устойчиви приходи“ (Osterwalder, Pigneur, Clark 2010). Дефиницията им се основава на бизнес логиката, стойностното предложение и бизнес моделирането. Бизнес моделът е не само средство за създаване и предлагане на стойност, но е необходимо да бъде тясно обвързван с изпълнението на организационните планове. Той в никакъв случай не може да замени бизнес плана на арторганизацията. Според теорията на авторите бизнес моделът ясно може да обоснове как една арторганизация създава, доставя и „улавя“ стойност.

Тази теория се фокусира и върху начините, по които мениджърите могат да променят текущия си бизнес модел, използвайки определен подход, например Canvas (платното, б.а.) за концентрация на мислене към други

гледни точки. Целта е да видят своя бизнес от друг ъгъл, което да провокира у тях идея за нов модел.

Поставянето на въпроса „кога е настъпил моментът за промяна“ в дневния ред на организацията, е от съществена важност за всеки мениджмънт.

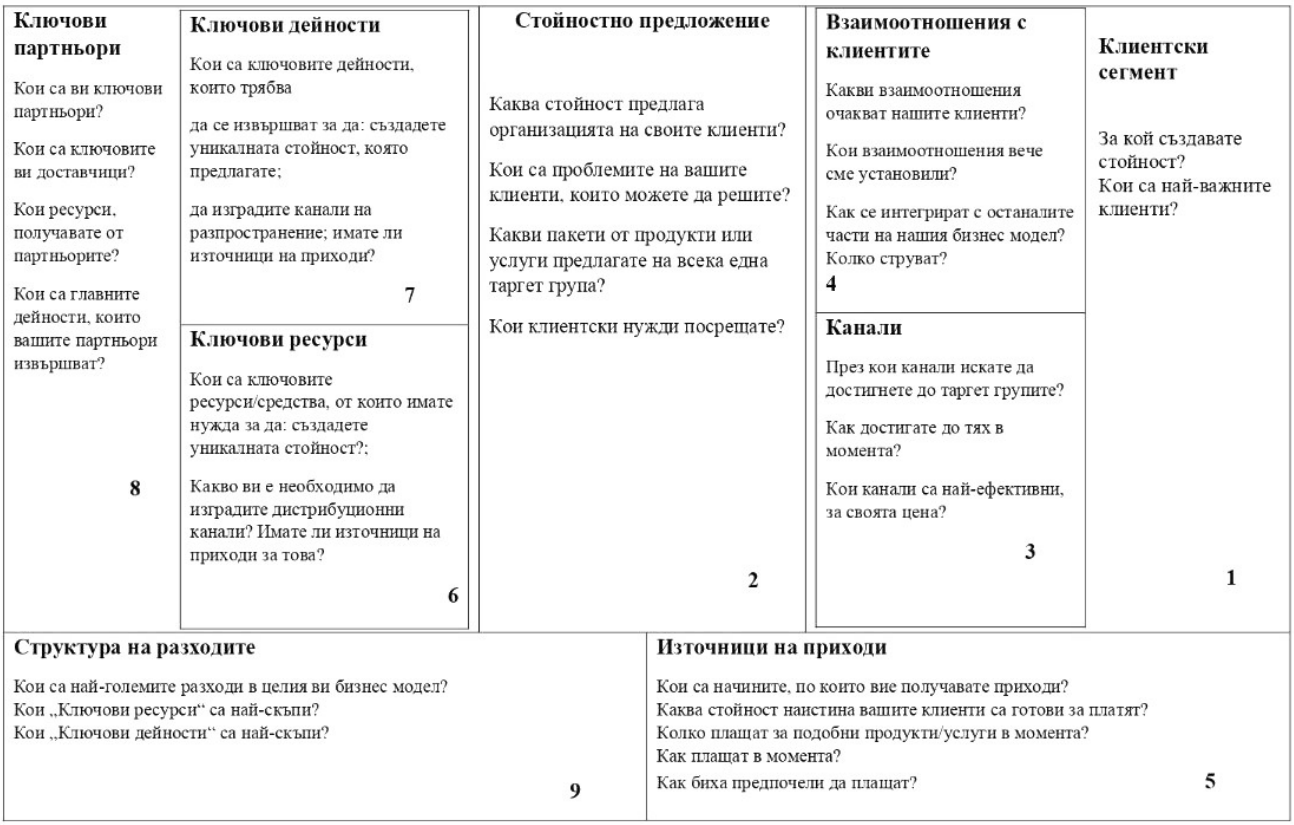
Често привидно успешни арторганизации, с добре структуриран мениджмънт и изградена публика, не могат изрично да изяснят какъв модел имат, за да им осигурят нова възможност, когато това е необходимо. „Проблемът става очевиден, но причините за него често са неясни.“ (Константинова 2018) Артмениджмънтът трябва да взема под внимание всяка незначителна проява във вътрешната среда на арторганизацията и своевременно да търси адекватни начини за стимулиране на креативни иновации и тяхното осъществяване. Това би могло да бъде трудна стъпка за някои артменинджъри, които трябва да излязат от зоната си на комфорт. Резултатите могат да бъдат фатални за арторганизацията особено когато потребителите бързо се преориентират към други алтернативи, за нови или за подобни артпродукти на конкурентни арторганизации.

Шаблонът Canvas е концептуален инструмент, предложен от Александър Остервалдер на базата на докторски труд за онтологията на бизнес модела и в последствие широко изследван и синтезиран с помощта на мрежа от над 450 учени и практици. Този шаблон очертава редица предписания, които формират градивните елементи на дейностите на организацията, и илюстрира стратегии за конкурентен успех. Той дава възможност както на новите, така и на съществуващите организации да се съсредоточат върху оперативните и стратегическите си планове за управление, включително и върху маркетинга (Osterwalder, Pigneur, Tucci 2005). Александър Остервалдер разработва може би най-изчерпателния модел, върху който да се изградят тези проблемни области.

Остервалдер посочва, че основната цел на шаблона му е да помогне на организациите да преминат отвъд продуктово ориентираното мислене към мисленето за бизнес моделите (Osterwalder 2013).

По своята същност деветблоковата платформа на шаблона Canvas е графично представен помощен инструмент, върху който по организиран начин да се очертае една идея с всички необходими елементи на стойностното ѝ предложение във вид на артпродукт или услуги. Това включва не само ключовите ресурси и дейности на арторганизацията, но и взаимоотношенията с клиен-

mите, изграждането на каналите, клиентските сегменти, структурата на разходите и приходите. И всичко това, за да се види ясно дали идеята ще проработи успешно, или нещо в стойностната верига ще липсва и трябва да се преработи. Заедно с това може ясно да покаже на артмениджърите дали са пропуснали нещо важно, за да сравнят своя модел с този на конкурентите.



Шаблонът Canvas се основава на следните 9 блокови компонента, отговарящи на определени въпроси. (Виж. схемата

1. Първият блок идентифицира потребителите, които обслужва артворганизацията. Той отговоря на въпросите: Кои са истинските потребители? За кого се създава стойност? Кои са най-важните ни клиенти? В някои случаи има и индиректни потребители, т.е. такива, които не са пряко свързани с продуктите на артворганизацията. Затова ясно трябва да се отбележат всички потребителски кръгове.

2. Вторият блок определя предложението за стойност, което възнамерява организацията да достави на целевите си потребители. Какво им предлага тя? Какво прави за тях? Защо го прави? Затова мениджърите трябва да отговорят на следните въпроси:

• Каква стойност предлагаме на своите потребители?

• Кои са проблемите на нашите потребители, които решаваме?

• Какви пакети от продукти или услуги предлагаме на всеки потребителски сегмент?

• Кои потребителски нужди посрещаме?

3. Третият блок отговаря на въпроса какви канали ще използва арторганизацията, за да стигне до потребителите. С днешните интернет технологични връзки често се използват „електронни магазини“, социални мрежи и разнообразни платформи. Физическите граници отпадат и това улесняват достъпа, скъсяват времето и създават бърза обратна връзка. Въпросите, на които трябва да се отговори са следните.

• Как арторганизацията стига до своите потребители в момента?

• Кои канали могат да се използват?

• Кои канали са най-ефективни и най-ефикасни?

4. Четвъртият блок се отнася до взаимоотношенията с потребителите – как ще се свърже арторганизацията с тях, ще запази ли, или ще увеличи своите потребители? Как ще задълбочи отношенията си с тях? Чрез лоялност, страст или нещо друго? Какви взаимоотношения очакват потребителите? Какви взаимоотношения вече са установени? Как потребителите ще се интегрират с останалите части на бизнес модела? Каква парична стойност имат съответните взаимоотношения?

5. След това може да се определи какво са готови да платят потребителите за предложения продукт. Това отново може да бъде новаторски подход в света на интернет рекламата, като например чрез използването на „облак“. В някои случаи крайният потребител не плаща – но как би го направил по-друг начин? Затова мениджърите ще трябва да дадат отговор и на въпросите:

• Кои са начините, по които арторганизацията ще получи приходи?

• Каква реална парична стойност потребителите са готови да платят?

• Колко плащат за подобни продукти/услуги в момента?

• Как плащат в момента?

• Как биха предпочели да плащат?

6. За целите на шестия блок трябва да се установят онези ресурси, които стоят в основата на бизнес

модела на арторганизацията – какви са ресурсите, които използва за представяне на стойностно предложение? Какво е критично за успеха, какво е уникално и диференциращо?

Кои са ключовите ресурси/средства, от които има нужда, за да създаде уникалната стойност, която предлага; с какво се изграждат дистрибуторските канали: разполага ли арторганизацията с необходимите източници на приходи?

7. В седмия блок се определят дейностите от решаващо значение за успеха. Те трябва да се свържат с ресурсите на арторганизацията. Отговорите на въпросите ще помогнат за изясняването на: кои са ключовите дейности, които трябва да се извършат, за да се създаде уникалната стойност, която се предлага; кои са най-важните дейности, които помагат в изграждането на каналите за разпространение и източниците на приходи.

8. Осмият блок идентифицира основните партньори и доставчици. На кого ще разчита арторганизацията и как това ще й донесе предимство? Какви партньорства могат да ускорят нейния успех? Нуждае ли се от развитие на допълнителни характеристики, които да й доставят още конкурентно предимство (екологични, енергийно-ефективни и др. технологии)?

- Кои са ключовите партньори?
- Кои са ключовите доставчици?
- Кои ресурси получава от партньорите?
- Кои са основните дейности, които партньорите й извършват?

9. Последният, девети блок, идентифицира структурата на разходите и ключовите елементи от бизнес модела, които си струва да се използват.

- Кои са най-големите разходи в целия бизнес модел?
- Кои ключови ресурси са най-скъпи?
- Кои ключови дейности са най-скъпи?

В контекста на арторганизациите процесът на моделиране на Canvas придобива следния вид.

Предложението за стойност е необходимо да отговаря на нуждите на една или на различни групи публика (потребители, аудитория). Стойностното (ценното) предложение стига до публиката чрез дистрибутори, комуникационни или други канали за продажба. Стойността, която успешно е била предложена на публиката (потребителите, аудитория) и пълноценно е реализирана, се връща обратно към арторганизацията под формата

на потоци от приходи. За осъществяването на целия бизнес процес арторганизацията използва определени ключови ресурси (активи), необходими за предоставяне и доставка на стойностното предложение чрез извършването на ключови за успеха на бизнес модела дейности. Някои дейности и/или ресурси често изискват партньорски взаимодействия и се възлагат на ключовите за арторганизацията партньори, а за други може да се използват външни изпълнители. Всички бизнес елементи, включени в процеса на изграждане на цялата стойностна верига, водят до структурата на разходите.

След като деветте блока се попълнят, всеки артмениджър ще бъде в много по-добра позиция. Той може да прегледа така написаната концепция за бизнес модел, включително да я обсъди с екип или с борда на директорите, и лесно да я прецизира. Формата на модела има цялостна и ясна визуализация, което я прави чудесно средство за разработване на артпродукти, планове и идеи. Окончателно изграденият бизнес модел може да се представи на заинтересованите страни и така оформената концепция да се тества за обратна връзка с потребителите.

За успешното постигане на целите в изграждането на бизнес модела чрез Canvas трябва да се вземат под внимание няколко важни условия.

1. Бизнес моделът трябва да съответства на целите на арторганизацията и всеки негов елемент да бъде ясно и точно структуриран във веригата на стойностите.

2. Ясно да бъдат избрани ключовите градивни елементи спрямо стратегическия план. В случай че бизнес моделът Canvas се използва като операционен план, той трябва да бъде попълнен по-подробно.

3. Всеки отделен блок е взаимосвързан с останалите и всички заедно трябва да бъдат като система в цялостната стойностна верига. Например ключовите партньори винаги трябва да имат ясна връзка с ключовите ресурси и ключовите дейности, тъй като те ще предоставят на арторганизацията ресурси и/или дейности за увеличаване стойността на предложението. От своя страна, стойностното предложение на арторганизацията трябва да съответства на вкусовете, желанията или нуждите на една група потребители, защото от тях идва приходния поток за арторганизацията.

4. Всеки блок в Canvas трябва да бъде изпълнен с точно и ясно съдържание, отговарящо на неговата конкретика. Например в „Източници на приходи“ не може да се напише „концерт“, по-ясно е „продажба на

билети“ или „стойност на продажбите на билети“.

5. Използването на символи и цветове е препоръчително, тъй като те по-бързо се анализират и запаметяват, отколкото цели изречения. Доказано е, че визуалният образ се възприема по-бързо от мозъка, което улеснява работата по бизнес модела. За някои изяснителни бележки могат да се ползват и цветни самозалепващи се табелки, но предварително трябва да се изгради цветна система, за да придаде смисъл на съдържанието.

6. Цветна система може да се използва и при разграничаване на стария от новия бизнес модел.

7. За целите на бизнес модел при попълване на блокчетата в Canvas е изключително важно да имате точна информация и добре да познавате всеки елемент от неговата структура. Например факти за вкусовете на аудиторията и за кои концерти е платила билети. Така може лесно да бъдат попълнени блоковете, които имат връзка с този факт. Ако не е известна някаква информация, е необходимо да се събере и да се анализира. В противен случай бизнес моделът ще трябва да се тества няколко пъти, което би загубило доста време.

Подходът на Остервалдер за изграждане на бизнес модел се основава на два ключови аспекта. Първият е свързан с прилагането на бизнес стратегията в един концептуален дизайн, а вторият дава основата за внедряването на бизнес процесите. Т.е. бизнес моделът е свързващият елемент между стратегическите планове и процесите на арторганизацията за реализацията на едно стойностно предложение, което да ѝ донесе устойчиви приходи.

Важно е да отбележим, че Canvas не може да не се допълни и от финансови таблици, бизнес план, SWOT анализ и други инструменти за разработване и планиране на стратегии, но процесът по съставяне на гореизложения шаблон на бизнес модела е сравнително лесен подход и може да даде точна представа на арторганизацията и на нейните мениджъри за всяко стойностно предложение и за потенциала му за успех.

На практика успешните арторганизации винаги са изграждали своите стратегии на маркетинговия принцип на конкурентоспособността, но при съвременната динамична и несигурна бизнес среда търсеното устойчиво предимство от страна на артмениджмънта ще е насочено към създаването и управлението на бизнес модел. Поставени пред проблеми, свързани с привличане на публика и средства, арторганизациите ще трябва да търсят целенасочено незаети сфери на дейност заедно

с изграждането на сложни и взаимосвързани партньорски взаимоотношения.

Проучванията в тази насока показват, че висшите мениджъри в организации от различни отрасли разглеждат разработването на иновативни бизнес модели като основен приоритет (George, Bock 2012). Последните години, особено в разгара на ситуацията с COVID-19 в периода 2020–2021 г., ясно се очерта тенденция и за промяна в редица бизнес модели на организации, работещи с артпродукти и услуги, и се доказа, че бързата адаптивност към променящите се условия са знак за бързи и навременни управленски решения към минимализиране на рисковете и благоприятно извеждане от кризисната ситуация.

Библиография

GEORGE, Gerard and BOCK, Adam J., 2012. *Models of Opportunity: How Entrepreneurs Design Firms to Achieve the Unexpected*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 978-0-521-17084-0.

OSTERWALDER, Alexander, 2013. *A Better Way to Think About Your Business Model. Harvard Business Review.* Online. 6 May 2013. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://hbr.org/2013/05/a-better-way-to-think-about-yo

OSTERWALDER, Alexander, PIGNEUR, Yves and CLARK, Tim, 2010. *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers.* Hoboken, NJ: Wiley. ISBN 978-0-470-87641-1.

OSTERWALDER, Alexander, PIGNEUR, Yves and TUCCI, Christopher L., 2005. *Clarifying Business Models: Origins, Present, and Future of the Concept. Communications of the Association for Information Systems.* Online. 5 July 2005. Vol. 16, no. 1. DOI 10.17705/1CAIS.01601.

КОНСТАНТИНОВА, Емилия, 2018. *Бизнес модели на арторганизации.* Пловдив: Академия за музикално, танцово и изобразително изкуство. ISBN 978-954-2963-29-5.

50 ГОДИНИ БЪЛГАРСКИ ИНДУСТРИАЛЕН ДИЗАЙН – МЕЖДУ СИСТЕМНИЯ ПОДХОД И ДИЗАЙНЕРСКОТО МИСЛЕНЕ

Димитър Иванов Добревски, Национална художествена академия, София

Живеем във все по-трансформиращо се и по-глобализиращо се общество, което се движи „по ръба на бръснача“. Глобализацията наред с ескалиращата световна икономическа криза и рецесия, породени от постковид последствията и войната в Украйна, доведоха само за три години до свиването на редица индустриални производства. Същият процес протича в повечето европейски страни, но в България в комбинация с проточилия се посткомунистически преход е особено болезнен.

Днес е крайно време теорията на дизайна да бъде преосмислена съобразно новите икономически, политически, технологични и социални дадености. Процесът на смяна и преосмисляне не е нещо ново за дизайна. Подобна промяна на класическия модел, формулиран в началото на XX век в зората на дизайна, се е състояла през 60-те години в Европа след Втората световна война, момент, оказал тогава невероятно продуктивен тласък в развитието на дизайна в световен мащаб. Преустановява се безразборното проектиране на отделни обекти, довело до лавинообразно натрупване на продукти и форми на пазара и в бита на потребителите. Формулира се нова категория –„жизнена среда“, която се възприема като сложна система – съвкупност от редица фактори, определящи физиологичната възможност за нормално и дори комфортно съществуване на човека. В България този процес протича, по разбираеми причини, със закъснение от 10–15 години в началото на 70-те. Тогава процесът на проектиране се преосмисля и започват да дават плод десетгодишни усилия в утвърждаването на рационален методичен подход в дизайна, базиран основно на техническо-инженерно мислене и рамки, заложени от ергономията. Формално това е видимо от реорганизацията на Центъра по промишлена естетика, който се трансформира в Централен институт по промишлена естетика (ЦИПЕ) с ръководство, доминирано от специалисти инженери, създаването на секция „Дизайн“ в СБХ, учредяването на награда за добър дизайн „Златни ръце“, връчвана на Пловдивския панаир, и поява на първото популярно списание за дизайн – „Промишлена естетика и

декоративно изкуство“. Периодът е видим и от няколко емблематични изложби в областта на дизайна – (ОХИ „Дизайн в машиностроенето“ – 1974 г.; ОХИ „ Дизайн в леката промишленост“ – 1976 г.; ОХИ „ Дизайн в облеклото“ – 1977 г.; ОХИ „ Естетизация на градската среда“ – 1978 г.). В ЦИПЕ под съдействието на ВНИИТЕ е разработена Комплексна методика на проектиране и формулиране на техническо задание.

Системният метод на проектиране е качествено нов етап в дизайн методологията. Той се основава на възприемането на обектите на проектиране като сложни съставни системи. Централното понятие „система“ се разбира като комплекс от необходими достатъчни елементи, намиращи се в устойчива взаимовръзка и изграждащи единно цяло. Всяка система е включена в по-голяма „хиперсистема“, която може да бъде анализирана на две различни нива: окръжаваща социална и природна среда. Това до голяма степен съдържа известни елементи на антропоцентризъм, но добре се синхронизира с редица политически парадигми. Основният практически резултат е проектирането на няколко фамилии продуктов и машиностроителен дизайн: фамилия мотокари и електрокари, серия кухненски мебели, съобразени със стандартите на панелното строителство, серия офис мебели, фамилия осветителни тела.

Промени има и в областта на образованието. В Казанлък през 1974 г. е създадена с активното участие на доц. Васил Стоянов Националната гимназия по пластични изкуства и дизайн „Дечко Узунов“. В Техническия университет – МЕИ в София, е стартиран следдипломен курс по „Инженерен дизайн“. Часове по дизайн са вмъкнати в програмата по изобразително изкуство в началното образование. Създадени са кръжоци в Централната станция на младите техници към Двореца на пионерите. Публикувани са и специализирани учебници за учениците в различните училища. (Генчева В., Трендафилов А., Николова А. Промишлена естетика, Райчев Р. Комбинаторика и др.). Публикувани са първите книги и учебници за дизайн на доц. Незабравка Иванова, Владимир Несторов, Делян Топузлиев. България става член на ICSID – Международен съвет на организациите по промишлен дизайн към ЮНЕСКО.

Така на практика се затваря системата на образованието по дизайн на всички нива.

В началото на 80-те години промените започват да дават резултати и следват още няколко емблематични изложби: „Български дизайн“ в Ополе, Полша – 1980 г.,;

ОХИ „Дизайн за детския свят“ – 1981 г.; ОХИ „Декоративно-приложно изкуство и дизайн“ – 1984 и 1986 г.; ОХИ „Дизайн в електрониката“ – 1986 г. През 1984–1986 г. е създаден дизайнът на гамата персонални компютри „Правец“. Последното е свързано с голямата гордост на българската индустрия – производството на компютри и електронноизчислителна техника, полупроводници и цифрови носители на информация. През 1984 г. е създадено дизайн бюрото на СО „Балканкар“, където са разработени и внедрени редица проекти за транспортна техника.

Всичко завършва доста рязко с крах на цялата социалистическа система в края на 1989 година и разпадането на Варшавския договор и на СИВ. Следват години на разпад на икономиката и отрезвяване. След 1989 г. картината на дизайна у нас рязко се променя. Изменя се преди всичко профилът на външната и вътрешната търговия. Много клиенти се отдръпват от нашия пазар, редица предприятия остават без работа, започват масови уволнения, като между първите потърпевши са и дизайнерите. Индустриалният дизайн като дейност, директно свързана с промишленото производство, престава да е актуална. Голяма част от дизайнерската колегия остава без работа и е принудена да търси препитание в други области, където може да приложи професионалните си знания и умения. Някои от съществуващите предприятия продължават дейността си в новите условия. Създават се и нови фирми. Пазарът налага изменения и в производствената номенклатура. При дори кратък анализ се откроява катастрофална картина на българското машиностроене. България престава да произвежда водещи в миналото артикули: електрокари и мотокари, компютри, сметачни машини и CD/DVD дискове, селскостопански машини, автобуси „Чавдар“, камиони и ремаркета „Мадара“, електротелфери, жп вагони и трамваи, мотоциклети и мотоеди „Балкан“. Същото е положението и при потребителските стоки: електрически домакински уреди (перални, печки, хладилници) и… вероятно списъкът може да бъде продължен. В тези условия, но в много по-малък мащаб, качественият дизайн на наши творци започва отново постепенно да се налага. Български производители, които са имали тясно сътрудничество с утвърдени дизайнери с добри резултати в съвместната работа през годините, продължават да им възлагат дизайн проекти. Дизайн бюрото на фирмата „Спарки“, която произвежда ръчни електрически инструменти, ръководено от Бойко Загоров, разработва нови

продукти, неотстъпващи по нищо на водещи фирми с такъв профил. Ивайло Панайотов проектира транспортни средства. В дизайна на градско обзавеждане Павлин Павлов е сред водещите в бранша. В областта на електрониката дизайнери работят за фирмите „Датекс“, „Оргтехника“, „Дейзи“ и „Елтрейд“. Крахът на социалистическата система през 1989 г. води до нови изменения. Икономиката изпада в колапс и е необходимо да минат повече от 20 години, за да започне плахо да се възстановява. Това става с появата на нови съвременни иновативни технологии, които коренно изменят икономическите характеристики.

Коренно се променя и мисленето – обстоятелствата налагат **инженерното мислене да се замени с комерсиално** или с **пазарно**, което на Запад се е появява много отдавна във връзка с Голямата депресия от 30-те години, но в условията на социалистически дизайн не е имало до този момент смисъл у нас, както точно е изразил тази особеност на дизайна Томас Малдонадо:

> *„Различните философии на дизайна се явяват всъщност изражение на различно отношение към света. Мястото, което отреждаме на дизайна в света, зависи от това, как разбираме този свят…“* (Ughanwa 1991).

Прекаленото развитие на маркетинга в световен мащаб доведе през последното десетилетие на XX век до налагането на прекалено консумативен начин на живот, поява на ексклузивен дизайн и в крайна сметка е една от основните причини за възникване на световната икономическа криза през 2007 г., което силно се отразява и у нас. След почти десет години затишие, вследствие на политическите промени след 1989 г., в периода 1996–2006 г., на всеки две години отново започват да се организират поредица от изложби, мотото на които говори за това, че дизайнерите не само са хора с чувство за хумор, но са и съпричастни към най-актуалните за обществото проблеми: „Преброяване на дивите зайци“ – 1996 г., „Мисъл + чувство“ – 2001 г., „Опит за летене“ – 2004 г., „Един по-красив свят“ – 2006 г. Естествено следва организираното Първо биенале на българския дизайн – 2008 г., което съвпада с желанията и амбициите на цялата дизайнерска колегия. Ембле-

матично е неговото мото – „*Изкуството да създаваш качество на живот*“. След първото с малко закъснение през 2011 г. се организира и Второто биенале. Третото е заменено от юбилейна изложба, посветена на 50-годишнината на дизайна у нас.

Каква е ситуацията с дизайнерските организации, с гилдията и сдруженията? След политическите промени в България престанаха да съществуват редица дизайнерски държавни структури. Няма ЦИПЕ, (който най-удачно бе да се трансформира в дизайнерски информационен център, подобен на много други в различните европейски държави). Няма я Държавната комисия за дизайн и въобще държавата, след като беше основен субект и движеща сила в българския дизайн, четвърт век след промените тотално се отказа от всякаква регулаторна роля. Единственото, което остана и дори не само оцелява, а се развива успешно, са дизайнерските сдружения и образованието по дизайн. В СБХ съществуват три секции, органично свързани с дизайна – „Дизайн“, „Пространствено оформление“ и „Графичен дизайн“. В началото на 90-те години беше създадена НАДР (Националната асоциация за дизайн и реклама). Тогава заради спора Камара на дизайнерите или Асоциация бе пропуснат удобният момент Камарата да се основе по-рано. Съществуват и редица неформални организации („Полето“, „Дибла“, „Черга“, Асоциация на интериорните дизайнери, и др.), организирани основно от по-младите колеги с използването на интернет като средство за комуникация. Важен обединяващ фактор е налагането на единни тарифи за заплащане на дизайнерския труд. Тарифите са факт още от 1995 година. За тяхното създаване са обединени усилията на редица колеги и творчески организации: „ИЗА-АРТ“, СБХ – експертен съвет, НАДР, сдруженията на аниматорите, фотографите и пр. За съжаление, тези тарифи имат само пожелателен и консултативен характер и все още не може да намерят полагащото им се място в служебните отношения на дизайнерите с фирми и лица възложители или клиенти.

Днес образованието по дизайн в България е организирано съобразно европейските и световните стандарти и дори в някои отношения е по-добро. В курса на началното образование са вмъкнати няколко урока

по дизайн (индустриален, моден, рекламен и графичен) в програмата по изобразително изкуство. В курса на средното образование има 3–4 специализирани художествени училища, ориентирани към различните жанрове на дизайна, и немалък брой училища с разширено изучаване на изобразително изкуство и дизайн (НГПИД – Казанлък, „Акад. Дечко Узунов“ с промишлен дизайн, пространствен дизайн и рекламна графика; НГПИ „Св. Лука“ – София, с дизайн на играчки, 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. В областта на висшето образование дизайн у нас се преподава на практика в три основни по своя характер висши учебни заведения: с художествен профил (НХА), с технически профил (ТУ) и с хуманитарен профил (НБУ). Всички висши училища са около 20.

Каква е актуалната ситуация?

Много източници относно историята на дизайн методите и изследването може да бъдат открити в различни публикации. Някои исторически прегледи са написани от Джефри Броудбент, Кристофър Алегзандър, Найджъл Крос, Владимир Хубка и Ърнст Едър, Нигън Беазит, Маагалин и Бъчанън и др. за различни конференции. Засиления интерес към дизайн методите след 1962 г. е насочен към развиване на серии от актуални, ясни, хуманистични процедури и техники за проблем – решения с цел да се намалят и да се избегнат грешките и пропуските, които може да навредят на дизайн решенията. Основната полза е намирането на метод, който да приляга на специфичната дизайн ситуация.

Навлизаме в нов етап на индустриална революция, основана на приложението на нови източници на енергия – водород и възобновяеми източници, което ще доведе и до съществени промени в областта на дизайна. Така се класифицират дотук три етапа, но вероятно ще следват още.

Първа индустриална революция, основана на използването на пара и на каменни въглища.

Втора индустриална революция – петрол, природен газ и двигатели с вътрешно горене.

Трета индустриална революция – ядрена енергия и електроника.

Четвърта индустриална революция – горивна клетка с водород и нанотехнологии.

В областта на дизайнерската методология най-съвременни са няколко нови метода, обвързани със съвременно отношение към реалностите.

Водещо е **дизайн мисленето** (*design thinking*), което се отнася към познавателния, стратегическия и практическия процес, чрез който дизайн концепциите (предложения за нови продукти, услуги, предмети, сгради, машини и т.н.) се разработват от дизайнера и/или от дизайнерските екипи. Дизайн мисленето се свързва и с процеса на създаване и разработване на иновациите – иновативни продукти, услуги и преживявания в бизнеса и в социалния контекст. Към момента то е водеща методология за креативно решаване на проблеми и създаване на иновации в световен мащаб. Методиката е разработена в университета в Станфорд и е в основата на бизнеса както на установени компании като Apple, Google, IBM, SAP и Nike, така и на едни от най-успешните стартиращи компании през последните години. Освен че развива емпатия, наблюдателност, любознателност, проактивност, увереност, положително мислене и умения за работа в екип, дизайн мисленето стимулира изключително ценно качество в днешния свят – постоянно да променяш средата около себе си, като я подобряваш, воден от своето любопитство и творческа увереност.

Джон Арнолд е от първите автори, които използват термина „дизайн мислене“. В „Креативното инженерство“ (1959 г.) той разграничава четири области на дизайн мисленето, което може да доведе до следното.

- Новаторска функционалност, т.е. решения, които да удовлетворят нови и да задоволят стари потребности по напълно нов начин.
- По-висока резултатност на дадено решение.
- По-ниски производствени разходи.
- Повече възможности за продажби.
- Щадящо отношение към природата.

Началото на XXI век носи значително повишаване на интереса към дизайн мисленето, след като терминът започва да се популяризира в бизнес литературата. Дизайн мисленето се концентрира върху човека, не върху ограниченията на конкретни обстоятелства или технологии, а върху истинските нужди на потребителя.

Затова използва поредица от похвати от антропологията, за да наблюдава, изследва и намира проблеми, които още никой не е успял да артикулира или обоснове. Днес това мислене поражда няколко съвременни течения в дизайна, които могат в определени ситуации да се комбинират помежду си.

Емоционален дизайн – възможност дизайнът да се обвърже по-тясно с емоциите.

Устойчив дизайн – като част от съвременните културни, социални, екологични, икономически и др. тенденции набира все повече популярност и пазар.

Бионичен дизайн – опит за възвръщане в социалното съзнание на красотата и перфектността на природата, позволявайки на индивида да я допусне в своето всекидневно съществуване, създавайки и неповторима симбиотична връзка между твореца и природата.

Параметричен дизайн – част от новите тенденции в индустриалния дизайн и архитектурата. Базиран е на геометрични форми и пространствени структури и има силно влияние върху проектирането на материалната ни среда. Параметричният дизайн и параметричното програмиране на изделията се основава на алгоритмичен мисловен модел. Чрез него дизайнерът има възможност да състави сложен алгоритъм, който дава възможност за промяна на параметрите в процеса на проектиране.

Къде сме ние в световните класации по дизайн? Някъде на опашката – въпреки високите професионални качества на редица колеги. Досега премираните с престижни международни награди практикуващи български дизайнери са единици (Илиан Милинов, Атанас Янев…). Малко по-добре стоят нещата при младите дизайнери, които не само получават престижни младежки призове, но и доста по-активно участват в конкурси и изложби. И както винаги, интересното тепърва предстои.

Библиография

UGHANWA, D. O., 1991. *The Neglect of Industrial Design.* R&D Management. 1991. Vol. 21, no. 3, p. 187–206. DOI 10.1111/j.1467-9310.1991.tb00757.x.

В ТЪРСЕНЕ НА ПОНЯТИЕТО „СЪВРЕМЕНЕН ДИЗАЙН“

Теодор Кръстев Лулчев, Национална художествена академия, София

За появата на понятието „съвременен дизайн“ има редица исторически предпоставки.

„Дизайнът в много отношения си остава легендарен и корените му се крият в историята, метаисторията и митологията“ по думите на доц. Васил Стоянов – пионера на българския дизайн. Споменаването на този феномен се наложи и има единствен смисъл в скритото в отделните теории различно определение и разбиране за самия дизайн. В много случаи при внимателен анализ може да установим, че като че ли става дума за коренно различни „дизайни“.

Всеки опит да се определи неговото начало е оспорим поради различни формулировки и поглед към основните му цели, съдържание и предмет. При отделни автори се срещат не по-малко от дузина сходни теории, но за нуждите на настоящата тема ще се съсредоточим само върху четири основни тези, които по своята същност са свързани с четири водещи представи за дизайна.

1. Първата най-разширена теза е свързана основно с визията на Херберт Линдигер, който твърди и отстоява, че дизайнът има дълга история, определена от еволюцията на човешката цивилизация, и корените му се крият няколко хилядолетия назад в праисторията и прединдустриалния период.

> *„Съвременният дизайн е само нов количествен скок. Той се изразява в рязкото увеличение на вещите, в създаването на които участва художник, и самоопределянето на дизайна като самостоятелна дейност, различна от другите изкуства и инженерните дисциплини“* (Глазычев 2011, с. 17).

Многобройните веществени примери дават основание на редица авторитетни изследователи да приемат дизайна като прастаро явление. Логичното продължение на тази теза е, че съвременният дизайн представлява само нов качествен скок и като явление се повтаря

циклично на определени периоди. Като катализатор най-често се проявяват новите материали и технологии, но значение имат и социалните форми на организация и реализация на производствените процеси. Косвени доказателства за това се крият в редица публикации на историци и археолози за Древна Гърция, Рим и Китай, където създаването на образци и серийното им тиражирано производство има напълно индустриален характер. Друг основен аргумент е функционалността и функционалният подход във формообразуването. Това е в основата на т.нар. вечни форми на продукти и предмети, останали почти непроменени вече няколко хилядолетия. Примери могат да се намерят в редица оръдия на труда; оръжия, мерки и теглилки, прибори и съдове за хранене.

2. Втората теза маркира начало на дизайна със значимата индустриална революция в зората на XIX век в Британската и във Френската империя. Най-пълно професията се институционализира след 1907 година с появата на първия фирмен дизайнер Петер Беренс, работил като артистичен директор за AEG (Allgemeine Elektrizitat Gesellschaft). Привърженик на тази теза е П. Френкстел в труда си „Изкуство и техника“. Кулминация на тези процеси и възлово събитие, когато се започва дебатът за грозотата на промишлените изделия на Първото световно изложение в Лондон, е когато на бял свят пред публика излиза статията на Готфрид Земпер „Наука, промишленост, изкуство“. Според Земпер е належаща професионалната подготовка на проектанти на промишлени форми, които да бъдат специално обучени за целта. Едновременно с това той посочва, че е необходимо да се възпитава и издига естетическият вкус на хората, които купуват и употребяват промишлени изделия.

Големият английски философ, журналист и изследовател на изобразителното изкуство Джон Ръскин (1819–1900) разглежда промишлената революция от няколко страни и поставя много въпроси: „Какво спечели човек с това, че се отрече от ръчния труд в името на механизираното производство?“ Негови са актуалните и днес заключения за значението на изкуството при изграждането на човешките добродетели: „Изкуството на всяка страна, на всеки народ е израз на обществените и на

политическите им добродетели.“ Той казва: „Добре би било, ако всеки от нас е добър в някой от занаятите и презрението към ръчния труд бъде премахнато.“ Активният последовател на Джон Ръскин – Уйлям Морис (1833–1896), се сочи от изследователите като родоначалник на движението „Изкуство и занаяти“ и е вдъхновител на художествените занаяти не само в Англия, но и в Европа. Това движение навлиза в целия съвременен свят с термина „приложно изкуство“, чиито образци са във всекидневието на хората, в техния бит, в предметите за употреба. Земпер по право се смята за един от пионерите на дизайна. Той е от първите, формулирали в средата на XIX век положението за връзката между естетика и техника. Неговите теоретически трудове са изпреварили своето време и са послужили за основа при формирането на проектна идеология и концепция на рационализма, изиграли голяма роля в развитието на промишлената култура в Германия, в Англия и в редица други европейски страни, оказали са влияние на създаването на педагогически концепции в дизайна от тази епоха (Добревски 2019, с. 27).

3. Третата теза фиксира началото на дизайна в годините на Голямата депресия през 1929 г., когато Раймонд Лоуи, Валтер Дорвиг Тииг, Хенри Драйфус и цяла плеяда от художници започва да работи активно за американския бизнес, изпитващ трудности с пласирането на продукцията си, и за оздравяване на американската промишленост. Раймонд Лоуи публикува своята известна книга „Грозното се продава зле“.

4. Четвъртата теория определя началото на дизайна с появата на първите училища по дизайн – Баухаус и ВХУТЕМАС. Независимо че те са съществували сравнително кратък период, на практика са успели да подготвят фундаменталната основа на съвременния дизайн. За появата на съвременния дизайн и осмислянето на възприятията в динамичния ни свят, изпълнен с множество разнолики по своя характер възгледи и разбирания, е задължително да бъде откроен „историческият феномен Баухаус“.

В периода на индустриализацията от началото на XIX век се поражда нуждата от естетика в индустриалното производство. Индустриалната революция,

наричана още промишлена, е периодът на преход от предимно аграрна икономика към индустриално производство, в резултат на което аграрното общество става индустриално. Тя обхваща втората половина на XVIII и първата половина на XIX век (1750–1850). Характерни черти на прехода е стремителният ръст на производителните сили на базата на крупна машинна индустрия.

Промишлената революция е свързана не само с началото на масовото използване на машини, но и с промяна на цялата структура на обществото. Тя е съпроводена от рязко повишаване на производителността на труда, бърза урбанизация, начало на висок икономически ръст, исторически бързо увеличение на жизнения стандарт на населението. Промишлената революция позволява само за няколко поколения да се промени обществото от аграрно в съвременно градско.

Духовната атмосфера от първата половина на XIX в. се отличава със значими културни промени. Краят на революционната епоха и настъпващата ера на индустриализация със съответните социални и политически сътресения предизвикват естествени и значими промени във възприятията и потребностите на обществото. Налагат се нови естетически критерии, различни дотогава отношения между хората, творци в областта на изкуството и културата, от една страна, и промишлеността и индустрията, от друга.

Революционно е отражението, което дава на света с концептуалните си търсения и постижения идеята „Баухаус“, възникнала точно преди един век. Тази школа променя изцяло концепциите за методиката, практиката, целите и задачите на преподаване в училищата по изкуствата и най-важното – поставя основите на модерното разбиране за индустриалния дизайн и архитектурата.

Това, което днес се осмисля и възприема като основополагащо за хармоничната връзка между занаяти, технологии и изкуство, синтезирано в името „Баухаус“, има своите исторически причини за възникването си. Съвкупността от исторически предпоставки и технологични фактори създават естествена среда, в която идеята на Баухаус се проявява. В наситения с идеи и концепции XX век се сблъскват различните разбирания

на няколко философски течения за упадъка на цивилизацията и кризата в изкуството – от една страна, и повсеместната възхита към машините и технологията – от друга.

Предпоставките за възникване на Баухаус могат да бъдат потърсени в идеите на Уилям Морис, който бе представен по-горе. Този английски дизайнер, художник, писател социалист, творил в средата на XIX век е търсил връзката между изкуство и занаяти. Чрез въвеждането на занаятчийски методи в ателието на художници с цел създаване на висококачествени продукти за бита Морис се опитва да се противопостави на упадъка в културата, предизвикан от индустриализацията. Той пропагандира и работи активно за изграждането на корелативни връзки между занаяти, изкуство и архитектура. Уилям Морис е убеден, че технологиите и материалите трябва да се използват по начин, който дава по-големи възможности на творците. Работи активно с други съмишленици, обединени в Асоциацията за изкуства и занаяти, и подкрепя откриването на средни училища за изкуства и занаяти.

Идеите и методите на Уилям Морис се пренасят и в Германия, която в този исторически момент вече е започнала своята индустриализация. Цяло поколение художници е заето със задачата за естетизация в индустрията. През 1857 г. белгийският художник, архитект и интериорен дизайнер Анри ван де Велде (1863–1957) открива Училище за изкуства и занаяти във Ваймар. В края на XIX в. в Германия цари негативно отношение към изкуството на художествената академия. През този период Петер Беренс (1860–1940), един от основоположниците на съвременната промишлена архитектура и дизайн, създава „Обединени работилници за изкуства и занаяти“. През 1899 г. заедно с други творци участва в създаването на художествена колония, насочена към развитието на занаятите и индустрията. През 1906 г. във Ваймар, един от центровете на модерното движение в немския дизайн, врати отваря Институтът за търговско и художествено обучение. През 1907 г. е открит Werkbund (Веркбунд) – немски производствен съюз. В него участват Петер Беренс, Анри ван де Велде и други личности с идентични възгледи и идеи.

Съюзът е създаден с цел укрепване на занаятчийските работилници, като за пример се използват художествените и занаятчийските асоциации в Англия. Werkbund се намесва в процеса на модерното индустриално производство.

През 1910 г. във Werkbund се включва младият Валтер Гропиус (1883–1969), който е следвал архитектура във Виена и е учил в ателието на Петер Беренс от 1908 до 1910 г. заедно с Льо Корбюзие и Лудвиг Мийс ван дер Рое. Силно повлиян от идеите на учителя си Петер Беренс, Гропиус става една от водещите фигури във Werkbund. 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, все пак приема идеите за стандартизация в дизайна и става директор на Академията за изящни изкуства във Ваймар (Grand Ducal School of Fine Arts of Saxony). През 1916 г. Гропиус изпраща проект за обединяването на Академията за изящни изкуства с Училището за изкуства и занаяти във Ваймар, закрито през 1915 г. През 1919 г. Валтер Гропиус публикува написания със следвоенен патос манифест на училището, където излага своите идеи за реформа в образованието. Гропиус се стреми към обединяване на скулптура, приложни изкуства и занаяти в нова архитектура. Според него сградата е крайната цел на всички творчески търсения.

Тези виждания Гропиус застъпва още докато работи в ателието на Петер Беренс, където се ражда 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*“. Той въвежда нови методи и задачи, с които си поставя цел за обединение. Ето какво е казвал в тази връзка.

„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 – т.е. в работилницата. Занаятите показват как се използват материалите. Без тях изкуството губи своята социална роля.“

„Трябва да се премахнат всякакви различия между изящни и приложни изкуства, защото няма професионално изкуство и разлика между занаятчия и художник."

На базата на тази своя концепция и методология Гропиус определя художника като екзалтиран занаятчия и е категоричен, че училището трябва да се превърне в работилница. Според него Баухаус ще бъде „*нова гилдия занаятчии*". Гропиус извежда своите нови концепции под наслов: „*Изкуство и технология – едно ново цяло*", като в тях става въпрос за индустрията като безспорната сила на времето. През 1924 г., след проведени във Ваймар избори, субсидиите за Баухаус са спрени. Организиран е „Кръг от приятели на Баухаус" за морална и практическа подкрепа, в който участват имена като Марк Шагал и Алберт Айнщайн. През 1925 г. Баухаус във Ваймар официално е закрит. В други градове Баухаус продължава съществуването си под различни форми.

Именно в градчето Десау Баухаус (1925–1932) изживява звездните си години. Там Валтер Гропиус проектира и строи само за една година прочутата сграда на училището. Тя е свободна композиция от компактни правилни обеми, обединяващи учебни зали, ателиета, общежития и столова, с плоски покриви, окачени стъклени фасади и осветени просторни стълбища.

Освен идеите на Петер Беренс, Веркбунд и Уилям Морис прозират и идеите на Готфрид Земпер (1803–1879) – известен немски архитект от XIX в. и теоретик на изкуството – за комплексно проектиране на сградата и разбиранията му за архитектурата като връх на всички изкуства. Създаден с идеята да обедини практически и артистични познания, Баухаус успешно се реализира в програмата, която включва работа в ателиета, създадени с идеята да се самофинансират. През този период това е било основната цел и поставената задача. Историята недвусмислено доказва, че Баухаус е постигнал определената цел.

При системата Баухаус се набляга на обучението в ателиета. През първите години то се извършва в работилници за обработка на метал, за тъкане, грънчарство, офис обзавеждане, калиграфия, рисуване, каменна скулптура, отпечатване, дърворезба, театър, книгоформяне. В повечето ателиета преподавателите са двама

– един „майстор на формат“” (артистичен майстор) и „майстор занаятчия“ (наблягащ на обработката). През първите експресионистични години преподаватели в Баухаус са Лайънъл Файнингър, Герхард Маркс, Йоханес Итън. Към тях се присъединяват Георг Мухе, Пол Клее, Оскар Шлемър, Лотер Шрайър и Василий Кандински. В първите години на Баухаус най-голямо влияние за школата оказва Йоханес Итън. Той и Георг Мухе се занимават с подготвителния курс през лятото. Този именно подготвителен курс е нестандартна форма на обучение, при която желаещите да учат в Баухаус трябва за около половин година да придобият практически и занаятчийски умения, едва след което могат да продължат своето образование. Поради идеологически разногласия между Итън и Гропиус относно бъдещето на школата първият напуска, с което приключва експресионистичният период в Баухаус. На негово място идват Йозеф Алберс и конструктивистът Ласло Мохоли-Над. Те поемат заедно подготвителния курс, като го разделят на две части – практическа и теоретична. Мохоли-Над поема теоретичната част от подготвителното ниво на обучение и някои от ателиетата в Баухаус. Мохоли-Над и Албърс продължават линията, начертана от Итън, но не приемат неговите схващания за индивидуално творческо развитие. Те дават на курса насоченост към индустриалното производство и организират посещения във фабрики и манифактурни работилници. Ласло Мохоли-Над поставя три акцента в теоретичната част на началния курс. Той се занимава с тактилните усещания и прави тактилна диаграма като визуализация на своя собствен опит. „Мохоли-Над работи с термини като „структура“, „текстура“ и онова, което конструктивистите наричат „фактура“… Мохоли-Над предлага ученици, които работят с хартия, да създадат атрактивни модели при производство на бонбонени и шоколадови обвивки… Мохоли-Над…(подобно на Родченко във ВХУТЕМАС), редактира и списва книгите на школата Bauhausbucher, а от 1926 г., заедно с Гропиус е редактор на списанието на Баухаус (Стефанова 2015, с. 94–95). Друг акцент в обучението е разграничението между композиция и конструкция. Мохоли-Над 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 основава на изцяло предварително изчислени технически и духовни отношения.

В Десау, по проект на Гропиус, е построена нова училищна постройка и къщи за преподавателите. Сградите изцяло са обзаведени от произведеното в 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 заявява, че „сградата е крайната цел на всички творчески дейности“. Самото училище се нарича строителна къща, но едва през 1927 г. е открит департамент по архитектура.

През 1931 г. в Десау се провеждат избори и бюджетът на училището е намален, а през следващата 1932 г. Баухаус официално е затворен. Мийс ван дер Рое прави продължение на Баухаус в Берлин като частно училище, но през 1933 г. Гестапо го закрива.

Това е и краят на физическото съществуване на Баухаус, но онова, което е посято и израства от неговите идеи, определя и представя цялостно и многообразно следващите разбирания за естетика и функционалност. Без значение дали наследството на Баухаус се приема, или не, то неминуемо е отправна точка в творческия процес на артисти, дизайнери и архитекти. Независимо от различната конотация, с която е натоварена идеята на Баухаус, тя остава непреодолим фактор за развитието на дизайна, архитектурата и пластичната и визуалната представа на нашата цивилизация.

Като цяло методологичните критерии на Баухаус за развитието на дизайна и архитектурата са следните.

1. Извеждане на водещата роля на функционалността по отношение на формата.
2. Отказ от орнаменталистика и декоративност.
3. Синтез между отделните изкуства.

Тези критерии са основен белег на съвременния дизайн.

В синтезиран вид като концепция за съвременния дизайн би могла да се счита книгата на Хърбърт Рийд „Изкуство и индустрия“ (Art and Industry), която е основополагащо методологично изследване в областта на теорията и историята на дизайна. Този труд се стреми да разгледа социалните аспекти в обществото,

отнасящи се до връзките между художник, естетика, наука, промишленост, и да постави основите на методологията на дизайна. И неслучайно продължава от десетилетия да бъде водещ във всички библиографии на научни статии, лекции и доклади, засягащи дизайна. До известна степен все още упражнява значително влияние в оформянето на идеологията на дизайна. Първото издание на „Изкуство и индустрия“ е от 1934 г. Книгата претърпява шест издания до 80-те години на миналия век. Един от рецензентите изразява своето вълнение с твърдението: „... много дълго време сме я чакали, може да се каже, че сме я чакали сто години“.

Хърбърт Рийд организира в своя труд методологията с цел да изведе ясни задачи как дизайнери, архитекти и инженери да работят на научна база. Работата му има необходимата цялост и пълнота, но той си е поставил всъщност двойна задача: да се изгради концепция за методологична естетика на „промишленото изкуство“ и в същото време да се създаде концептуална графика на структурата на дейността на художника, проектиращ формата на промишлени продукти. Първата задача е била да създаде методика за проектиране на промишлени продукти с желание да се постигнат естетически критерии. Методологията в дизайнерския процес е техника и подход на мислене и трябва да се разглежда, като „шаблон“ в обучението на студентите от Националната художествена академия и в сродните учебни институции, подготвящи професионални дизайнери. Въз основа на своите основни разбирания Рийд декларира като цел да се постигне признаване на художника, работещ в индустрията. Индустрия, това са всички икономически и организационни форми на промишленото производство, които трябва да признаят художника дизайнер за необходим специалист, без никакви допълнителни образователни и професионални квалификации. Хърбърт Рийд е казал (цитирам по спомен): „Дизайнерът трябва да предаде не само няколко скици на хартия, които след това са оставени на милостта на мениджърите от промишлеността и на търговците, художникът трябва да бъде проектиран на конкретни материални изделия в контекста на производствения процес.“ (Herbert 1984)

Манифестът на Джио Понти като методологична концепция за съвременния дизайн.

В наши дни дизайнът се разглежда като самостоятелна дисциплина, която не е нито наука, нито изкуство, а интердисциплина със силни връзки както с изкуството, така и с науката. Ето защо този методологичен подход изисква идентифициране на всички поддисциплини за проектиране. „Пространството" като една от тези поддисциплини има ключова роля в оформянето на формата както в дизайна, така и в архитектурата. Докато конкретното разбиране за пространство е от жизненоважно значение в областта на дизайна, архитектурата и интериорния дизайн. Методологията е научна система за анализи на връзката между формата и пространството. Това разбиране зависи от наличието на ефикасни методи на научната критика. Методологичният дизайнерски подход изяснява, че пространството се оформя от връзката между формите.

Тези разбирания, отнасящи се до същността на дизайна, получават тласък и от съществуващите исторически предпоставки. Неслучайно именно в Италия, страна с развити занаятчийски традиции и естетически натрупвания с дълбоки корени, прибавени към динамичния кръг на дизайнери от Милано, обединени чрез специализираното списание Domus, се появява Манифестът на Джио Понти от 1965 година. Това е методологичен, системен подход за преосмисляне на концепцията за дизайна.

Важно е да се отбележи, че по времето на първите творци, работили в областта на дизайна – П. Беренс и Х. Мутезиус, все още думата „дизайн" не е била общоприет термин и за обозначаване на тяхната дейност са се ползвали понятия като „промишлено изкуство", „практическа естетика", „художествено проектиране", (Form Gebung / Form Gestaltung) – „оформяне", „формообразуване", понякога „конструиране". Самият Беренс, известен като първия фирмен дизайнер, всъщност се е титулувал „художествен директор". Английският термин бил приет много по-късно. Съществуват много формулировки, но представената в книгата на Незабравка Иванова „История на дизайна" по следния начин покрива в най-пълна степен понятието за дизайн: „Дизайнът е такава твор-

ческа дейност, целта на която е формирането на хармонична предметна среда, най-цялостно удовлетворяваща материалните и духовните потребности на човека. Тази цел се постига чрез определянето на формалните качества на предметите, създавани в индустриалното производство. Към тези формални качества на предметите се отнасят не само свойствата на техния външен вид, но преди всичко структурните връзки, които придават на системата необходимото функционално и композиционно единство, което съществува, за повишаване ефективността на производството."

Въпреки точността в академичното понятие на Незабравка Иванова, най-докосващото е казаното от Любен Зидаров: „Понятието „дизайн" от години заема скромно място в задния двор на изящната духовност, въпреки че никой жанр не дава по верен автопортрет на общата култура на една нация; дори нещо повече – той е фундамент на останалите творчески дейности, защото формира ежедневния бит и душевност, и не на последно място – основния естетически свят на човека."

И още: „Дизайнът не е изложбен експонат. Неговият живот е присъствието му във всекидневието на човека, в неговата постоянна естетическа среда и духовен свят."

Естествено, възниква въпросът да се определи началото на съвременния дизайн в България. На пръв поглед е лесно да отговорим на този въпрос, като го свържем с неговото институционализиране, а именно излизането на емблематичното постановление на МС през 1963 г. Тогава обстоятелствата успяват на практика да съберат всички елементи от класическия модел на дизайна, формулиран от Гофрид Земпер: ниво на индустриално производство, дизайнерска практика, дизайнерско образование, естетическа оценъчна дейност и пр. Всъщност причините за излизането на това постановление са преди всичко политически и икономически и поради този факт те няма да бъдат разглеждани тук.

През 1969 година на V конгрес на ICSID – ИКСИД (Международен съвет на организациите по дизайн), е прието следното определение: „Дизайнът е сфера на творческа дейност за формиране на хармонична предметна

среда, най-пълно задоволяваща материалните и духовните потребности на човека."

Изследването на тази тема може да бъде много по-обширно и просторно, но регламентът и формата на научната конференция ще ограничи това изследване в тези рамки.

Кратко историческо допълнение.

Световният конгрес по дизайн VISUALOGUE (наименованието е комбинация от двете думи „визия" и „диалог"), организиран от Icograda, се провежда от 8 до 11 октомври 2003 г. в Нагоя, Япония, предшестван от симпозиум на образователната мрежа на Icograda. В тези събития участват повече от 80 лектори и около 3700 делегати от 48 държави. На 20-ата Генерална асамблея на Icograda, която последва конгреса, проведен в Азия, присъстват 57 представители – редовни членове, както и наблюдатели от 16 сродни организации, като официалното членство нараства до 80 асоциации от 57 държави. Дневният ред на ОС включва ратифициране на Съвместна резолюция на Icograda и на ICSID за създаване на Международен алианс за дизайн (IDA), избор на управителен съвет на Icograda за периода 2003–2005 г. Първият в историята, който представлява организацията с представители от шест континента, е Мервин Курлански. Той става президент, но за поста генерален секретар не е бил номиниран нито един кандидат. (През 2022 г. Мервин Курлански е удостоен с почетното звание „Доктор хонорис кауза на НХА").

През август 2004 г. трите организации – Icograda, ICSID и IFI (Международната федерация на архитектите и дизайнерите на интериор), се събират за среща на съвместния съвет, за да оценят шест оферти за съвместен секретариат (офис) в Есен, Германия. Предложението на Монреал, Канада, е избрано като най-амбициозно и изгодно, след което през септември представители на Icograda, ICSID и IFI посещават мястото, за да започнат окончателните преговори относно преместването на секретариатите на трите организации в Монреал.

Библиография

HERBERT, Read, 1984. *Art and Industry: The Principles of Industrial Design.* Horizon Pr. ISBN 978-0-8180-0137-6.

ГЛАЗЫЧЕВ, Вячеслав, 2011. *Дизайн как он есть.* Москва: Европа.

ГОРЛЕНКО, Андрей, 1986. *О красоте вещей, Легкая промышленость.* Москва.

ДОБРЕВСКИ, Димитър, 2019. *Дизайнът отблизо.* София: Група Цвят – България. ISBN 978-619-7226-14-0.

ЗЕМПЕР, Готфрид, 1970. *Практическая эстетика.* Москва: Искусство.

ИВАНОВА, Незабравка, 1975. *Христоматия по промишлена естетика (Подбрани материали към курс лекции).* София: АОНСУ.

ИВАНОВА, Незабравка, 1976. *Промишлена естетика (курс от лекции).* София.

ИВАНОВА, Незабравка, 1984. *История на дизайна.* София: Наука и изкуство.

ИВАНОВА, Незабравка, 1985. *От занаятите към дизайна.* София: БАН.

ИВАНОВА, Незабравка, 1986. *Дизайнът и качеството на промишлената продукция.* . София: Наука и изкуство.

ИВАНОВА, Незабравка, 1988. *Дизайн за градската среда.* София: БАН.

КАНДИНСКИ, Василий, 1995. *Точка и линия в равнината.* София: Лик. ISBN 954-607-043-2.

КАНДИНСКИ, Василий, 1998. *За духовното в изкуството.* София: Лик. ISBN 954-607-142-0.

КОКСТЕР, Харолд, 1979. *Вечната геометрия.* София: Наука и изкуство.

МИШЕВ, Петко, 2004. *Промишлен дизайн. Из практиката и теорията.* Русе. ISBN 954-9906-70-1.

ПАНЧОВСКИ, Илия and КАШЪМОВ, Александър (trans.), 1994. *Питагор и питагорейците.* София: Лик. ISBN 954-607-009-4.

ПЛАТОН, 1982. *Избрани диалози.* София: Народна култура.

РАЙЧЕВ, Румен, 1972. *Основни понятия по структурна комбинаторика. Дизайн – бюлетин на ЦХППЕ (ЦИПЕ)* Промишлена естетика.

РАЙЧЕВ, Румен, 1979. *Структурната комбинаторика в детски ръце. Ръководство за кръжочни и извън кръжочни самостоятелни занимания по направление "Направи си сам" с ученици от 6. и 7. клас.* София: Централна станция на младите техници.

РАЙЧЕВ, Румен, 2009. *Структурна комбинаторика.* София: Анубис. ISBN 978-954-426-469-7.

СТЕФАНОВА, Ралица, 2015. *Унгарски следи в развитието на модерния дизайн.* София: Аскони. ISBN 978-954-383-096-1.

ИНСТРУМЕНТ ЗА ПРОУЧВАНЕ И ФОРМИРАНЕ НА ДИЗАЙН ЗАДАНИЕ ROBOMAP

Деница Иванова

Въведение

Основавайки се на изследването „Съвременни тенденции в дизайна. Дизайн на социални роботи“, става ясна причината за възникналата нужда от създаването на модел, чрез който да бъдат преодолени основни проблеми при проектиране на подобен робот. Като такива могат да бъдат посочени термините, определенията и тяхното значение; класификациите на видовете социални роботи, взаимодействието човек – робот, факторите, подпомагащи това взаимодействие и начините, чрез които то може да бъде проявено. Проектирането на социален робот е комплексно.

Като въведение тук ще бъдат разгледани три основни категории в дизайна на социални роботи: проучване и дизайн задание, социален робот и взаимодействие човек – робот.

Проучване и дизайн задание

Проучването и дизайн заданието в сферата на индустриалния дизайн е основополагащо за изграждането на дизайн проекта. Без придобитите в проучването специфични познания за темата не може да бъде формирано цялостно и полезно задание, което да води проектанта към целта му. Събирането и анализирането на информация е сложно и отнемащо време занимание. Новата или непозната терминология също затруднява търсенето. При проектирането на сложен обект с многостранно приложение/поведение като социален робот дизайнерът е поставен пред множество теми и проблеми за изследване. Това може да доведе до объркване и забавяне на дизайн процеса.

Социален робот и социална роботика

Социалната роботика е прохождащ клон на роботиката, занимаващ се с имплементирането на роботите в социалната среда. Съчетанието между технически и хуманитарни науки в практически динамични обекти не е ново само по себе си, но програмирането на соци-

ално поведение на продукта може да се възприеме като новост. Това поставя пред социалната роботика редица предизвикателства. От хардуерна гледна точка в него е необходимо да бъдат включени множество системи, които трябва да бъдат координирани в реално време. От гледна точка на ИИ – боравенето с естествения език и вземането на решения в реално време, а от гледна точка на хуманитарните науки – преформулирането на техните знания в практико-приложни принципи и правила, които да бъдат включени в поведението на робота, от гледна точка на дизайнера – преосмисляне на функцията от действие в цялостно поведение и съобразяване на формообразуването с психологичните, етнокултурните, технологическите и поведенческите аспекти на взаимодействието човек – робот (Duffy, 2003), (Breazeal, 2002), (Fong и съавт., 2003), (Hegel и съавт., 2008), (Bartneck и съавт., 2020).

> *„Социалният робот е автономен или полуавтономен робот, който взаимодейства и общува с хора, като следва поведенческите норми, очаквани от хората, с които роботът е предназначен да взаимодейства."* (Bartneck & Forlizzi, 2004, стр. 552)

Взаимодействие човек – робот (ВЧР)

HRI или Human-robot interaction е термин, на който се базира социалната роботика. В директен превод означава взаимодействие чове – робот и се използва като продължение на термина „взаимодействие човек – компютър" – HCI (human-computer interaction). Основавайки се на научните разработки в сферата на ергономията – системата човек – машина (СМЧ) и взаимодействие човек – компютър (ВЧК) се сформира взаимодействие човек – робот (ВЧР). За разлика от ВЧК, която работи единствено с преживяванията в дигиталният свят, ВЧР съчетава дигиталното и физическото взаимодействие. Според Бартнеск и съавт. (Bartneck и съавт., 2020) роботиката и ВЧР се различават. Роботиката създава физически обект и методите, чрез които той манипулира с физическия свят. ВЧР се занимава с методите, чрез които роботите манипулират социалния свят и взаимодействат с човек. Други сфери на познанието, които се вплитат във ВЧР, са изкуственият интелект,

философията на технологиите и дизайна (Duffy, 2003), (Bartneck и съавт., 2020).

Манипулирайки социалните взаимодействия, роботът трябва да се съобрази със социалните правила.

> *„Такива социални правила могат да бъдат очевидни за хората, като например признаването на другите участници, знанието кой е „той“ и казването „няма за какво“, когато някой каже „благодаря“.“* (Bartneck и съавт., 2020, стр. 7)

Социалните норми са неизвестни за робота и трябва да бъдат предварително проектирани, за да се осъществи доброто му социално въплъщение. Този тип задачи правят ВЧР специфична сфера на познанието.

ВЧР е специфична и поради другите типове задачи, които поставя. Физическото присъствие на робота и ролята, която е възприел към дадения момент, го отличават от останалите компютърни технологии. Задачите са свързани с натоварването на робота със социална роля и нейното влияние (Bartneck и съавт., 2020).

Въплъщението отличава ВЧР от останалите софтуерни и хардуерни технологии. Под въплъщение във ВЧР се разбира физическият израз (хардуера) на софтуерни решения, взаимодействащи с хора в социална среда. Роботът трябва да притежава набор от хардуерни елементи и софтуерни решения, чрез които да възприема и да реагира на заобикалящата го среда. От друга страна, физическото присъствие на робота в социалната среда предизвиква очаквания, нагласи, емоции и реакции в хората, които я споделят с него. С видовете взаимодействие и техните аспекти, които е възможно да се осъществят, се занимават изследванията на ВЧР (Ibid.).

За да бъде облекчено навлизането на дизайнера в социалната роботика и подобрена ориентацията му, в терминологията се формира нуждата от създаване на модел за проектиране на социални роботи.

Авторски модел за дизайн на социален робот

Авторският модел за проектиране на социални роботи може да бъде подробно разгледан в „Съвременни тенденции в дизайна. Дизайн на социални роботи“.

Моделът разглежда дейностите в „по-долното системно ниво“ (Чипев, 2013) от приетите в НХА методики за проектиране в дизайна. Благодарение на дисер-

тационния труд на Р. Чипев и по-специално на неговия модел „Авторски модел за проектиране в дизайна, базиран на процесите в природата“ (Ibid.) изкристализира идеята за по-фрагментирано разглеждане на процеса на първия етап от дизайн проектирането. „Авторският модел на проектиране на осветителни тела и системи. Етапи в дизайнерския процес.“ (Ганчев, 2017) *е преработен за целите на настоящия труд, като са спазени основните постулати в него*. Двата модела са имплементирани в темата на социалната роботика, като позволяват извеждането на нов модел, симбиотично обвързан със споменатите по-горе.

Основният проблем, към който авторският модел е насочен, е първата част от дизайн проекта – проучване и формиране на дизайн задание.

Robotap – авторски инструмент за проучване и формиране на дизайн задание

Настоящият модел се отличава, от една страна, с предмета на проектиране, а от друга – с изготвянето на инструмент, чрез който процесът на проучване и на дизайн задание се облекчава и канализира.

Подходът за формулиране на дизайн заданието се основава върху разбиране и синтезиране на информацията и прилагането ѝ при изготвянето му. Чрез леснодостъпната информационна система и подготвения въпросник се стимулира формиране на подробно и цялостно дизайн задание.

Класическото представяне на научната информация в една многопластова и развиваща се сфера не се възприема добре от студентите по дизайн поради тяхната практическа насоченост. От друга страна, младите дизайнери са времево ограничени поради голямото количество научна литература, представена по класическия метод – чрез статии и книги. Това представяне ги затруднява и забавя поради липсата на опитност в търсенето и пресяването на научна информация. Също така ориентацията в една нова сфера на познанието винаги е стресова и отнема време. От друга страна, непознаването на терминологията също създава проблем в намирането и извличането на информацията. Информацията към момента е силно фрагментирана и понятията и термините не са напълно формулирани.

При проектиране на социални роботи от дизайнера се очаква да се съобрази с класическите въпроси на формата, функцията, средата и потребителя, но в светлината на крайно усложнена функция, поливалентност на средата, стриктно формулиране на потребителя и внимателно балансиране на формата. Работейки с много променливи, е възможно дизайнерът да допусне грешка или да пропусне важен елемент. Многобройните променливи затрудняват доброто и подробно дизайн задание, което е предпоставка за сформиране на помощното средство, ориентирано към първите два етапа от дизайн проектирането.

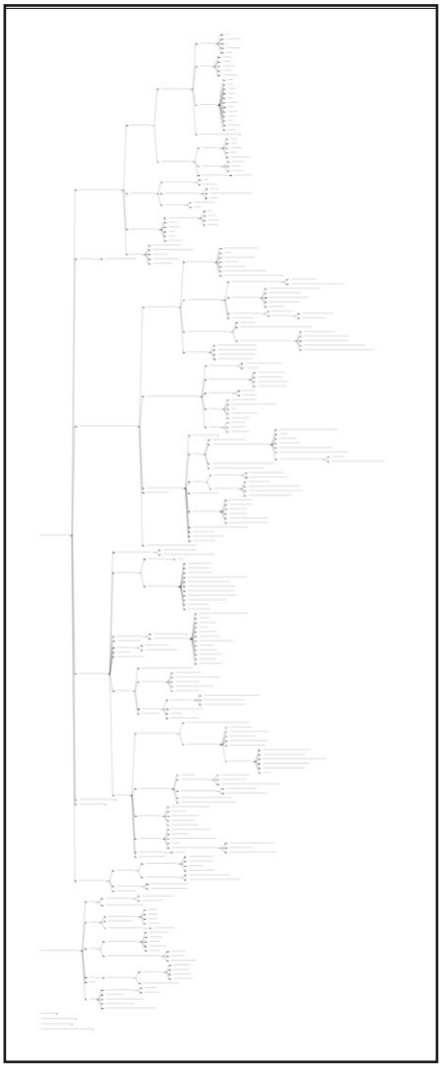
Нужно е изграждането на достъпен на български език, лесно използваем и предвиден за използване от дизайнери инструмент. Той трябва да се основава на научната литература по темата и в него да бъдат посочени източниците, чрез което да се подпомогне процесът на бъдещи проучвания. Графичното подреждане на информацията също е важно, защото дава възможност за по-добро възприемане на информацията. Добре структурираният текстов и изобразителен материал би дал възможност за по-добро усвояване на информацията и по-добро ориентиране в тематиката, което да доведе и до по-добро формулиране на дизайн заданието.

В отговор на горните нужди е изградена информационна база с графично представяне на български език, съдържаща подбрани и съобразени с темата цитати и илюстрации. Базата от данни е визуално подредена, така че да подпомогне запомнянето и свързването на информацията при работа (фиг. 1).

Избран е вариантът за интернет страница със свободен достъп, а бъдещите насоки са пускането ѝ в свободна форма в интернет средата на различни езици.

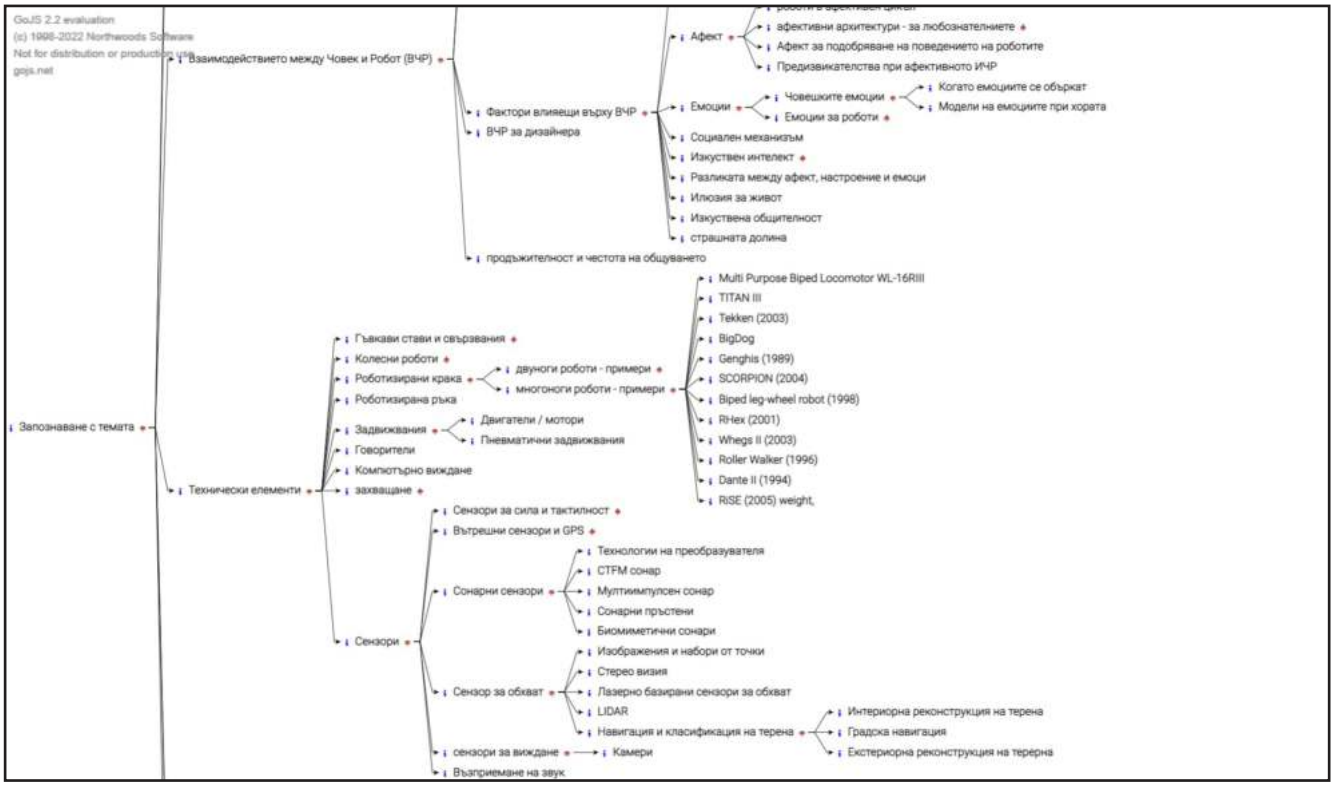
Информацията в нея се основава на библиографското проучване, изготвено за целите на дисертационния труд „Съвременни тенденции в дизайна. Дизайн на социални роботи“, като е допълнена с технически данни. Към всяко информационно поле е добавен източникът на информация, чрез който може да се извърши по-задълбочено търсене по специфична тема.

Структурата е изградена на базата на дизайн процеса, като потребителят има възможност да просле-



фиг. 1 Общ изглед на инструмента Robomap/Робомап в напълно разгънато състояние

дява информацията чрез постепенно навлизане в темата. За целта информацията е представена в дървовидни структури (фиг. 2). При посочване на заглавието потребителят получава свързаната с него информация в нов прозорец и има възможност да избере дали тя е нужно да бъде свързана с определен въпрос от въпросника, разгледан по-късно в текста. По този начин процесът на проучване се улеснява и ускорява.

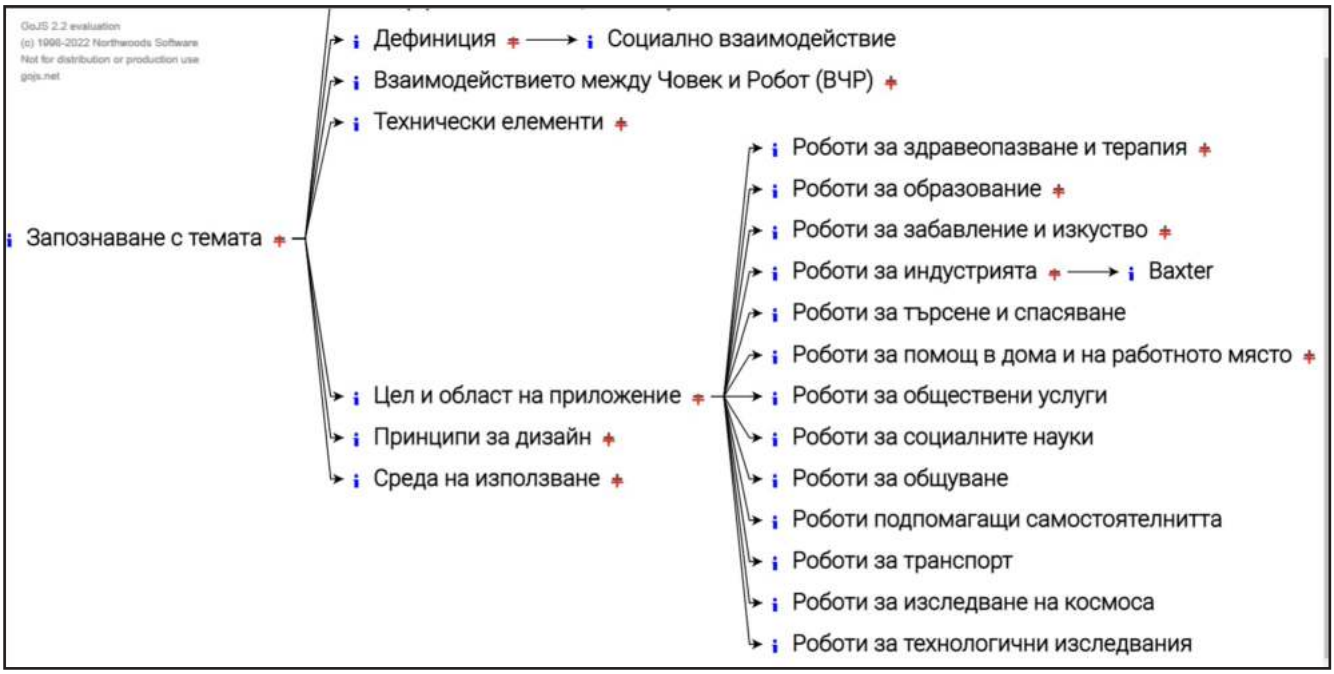


фиг. 2 Дървовидни структури

Робоман/Robomap съдържа шест основни категории, като всяка от тях предоставя кратък текст, обвързан с нейното предназначение. Първата категория е със заглавие „Запознаване с темата“ и в нея е основният обем информация, който ще бъде разгледан подробно в текста по-нататък. Втората категория е „формиране на дизайн задание“, в която са представени уточняващи въпроси, подпомагащи формирането му. Третата категория е „идеен етап“. Тази категория съдържа кратко описание на идейния етап от методологията, представена в дисертационния труд. Четвъртата категория е

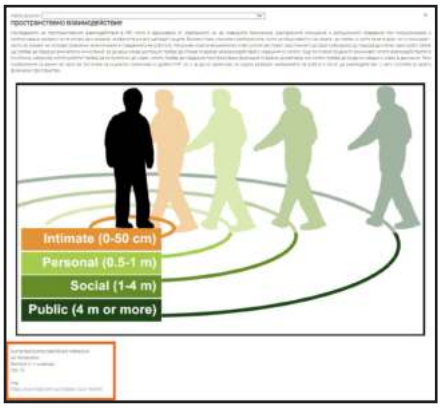
представяне на идеята и тя е необвързана с методологията. Нейната цел е подпомагане на студентите при представяне на проекта си пред комисията на катедра „Индустриален дизайн“ към НХА. Петата категория е внедряване на проекта и съдържа четвъртия етап от авторския модел, представена в дисертационния труд. Всяка от тези категории има възможност да се обогати с практическо и теоретично познание в бъдещ етап на разработка.

Първата категория „запознаване с темата“ съдържа основната част от събраната и анализирана информация. Тази категория има седем главни подкатегории, както следва: дефиниция, цел и област на приложение, среда на приложение, взаимодействие между човек и робот, технически елементи, морфология на социалния робот, принципи за дизайн. Всяка категория съдържа различен брой подкатегории, чрез които дизайнерът постепенно навлиза в темата (фиг. 3).

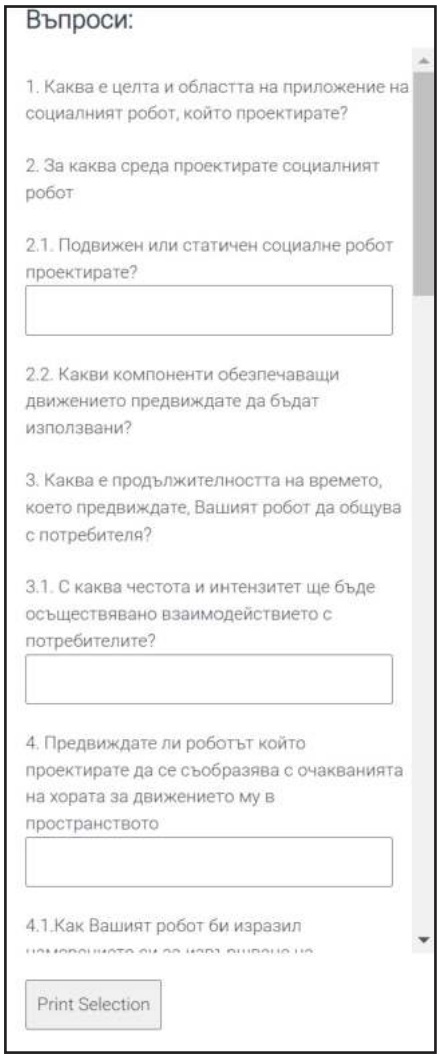


фиг. 3 Примерно разглеждане на категории и подкатегории в инструмента Robomap/ Робомап

Тази методика предлага графично подреждане на научна информация по темата, създавайки възможност за формиране на връзки между специфичните звена и проблеми. Подпомагайки процеса на проучване с визу-



фиг. 4 Източници на представената информация



фиг. 5 Въпросник, подпомагащ дизайн заданието

ално подреждане на информацията, дизайнерът успява да се ориентира в проблематиката на темата и да добие по-добро познание за терминологията и проблематиката в сферата. Това му позволява, от една страна, бързо да стигне до добро общо ниво на познаване на социалната роботика, а от друга – да потърси решаване на специфичните си проблеми при формулиране на задачата. Също така му дава добра база за допълнително проучване в части от социалната роботика, незасегнати в този труд или към момента непубликувани в научните издания.

За да облекчи търсенето на допълнителна информация при необходимост, са посочени източниците, от които е преведено на български език. При евентуална нужда или интерес дизайнерът лесно ще се насочи към по-задълбочено проучване (фиг. 4).

Въпросник, подпомагащ формулирането на дизайн заданието

В дигиталната среда на Robomap е добавено поле с въпроси, свързани с проектирането на социален робот (фиг. 5). Като основа на въпросника са приети основните пет въпроса – кой, кога, къде, как, какво. Те са модифицирани, за да добият конкретност към темата, като към тях са добавени уточняващи процеса въпроси. Те са с отворен или затворен вариант на отговор според нуждите на дизайнера и по-добрата му ориентация в темата. Във всеки информационен екран има изборно поле, чрез което даденият текст може да бъде прикачен към съответен според дизайнера отговор без въпросите с отворен отговор (фиг. 6 и фиг. 7). Чрез тази отворена система се насърчават и асоциациите. При попълване на всички полета дизайнерът има възможност да отпечата в дигитален или хартиен формат отговорите си и по този начин да получи подробен документ, който характеризира дизайн търсенията му и заключенията, направени по време на работа със системата (фиг. 8). Така показаната информация му дава възможност да конкретизира търсенията си и да формулира пълно и полезно дизайн задание. За целта са формулирани въпроси от отворен и затворен тип. Отговаряйки последователно на тези въпроси, се очаква дизайнерите

да бъдат насочени към проучване, изследвайки дървовидните структури на robotar.

Апробация на авторския модел

За да се провери методът практически, се проведе първичен експеримент с участието на студенти от трети и четвърти курс, ОКС „Бакалавър“, катедра „Индустриален дизайн“ към НХА. Беше дадена задача проектиране на социален робот, като студентите от трети курс не са запознати с роботиката, а тези от четвърти курс са проектирали индустриален робот като семестриална задача в трети курс. Общото отделено време за провеждане на експеримента беше 5 дни – 2 за проучване и формиране на дизайн задание, 2 за формообразуване и 1 за представяне на идеята.

В рамките на експеримента не са проведени опознавателни лекции, изясняващи терминологията и спецификата на социалните роботи. Проведена е лекция за запознаване с работата на системата. Студентите разполагат с два дни, в които с помощта на robotar да изградят дизайн задание. В следващите два дни от експеримента студентите се занимават с формообразуване на базата на изграденото от тях дизайн задание. Крайният резултат, който се изисква от тях, е графично представяне на идеята, в което да бъдат обяснени специфичните функционални характеристики и социални възможности на робота, който проектират. Краткият срок е използван като инструмент за проверка на качеството на представяне на информацията. Ако студентите успеят да изградят дизайн задания чрез него и осъществят формообразуване, тогава инструментът robotar е смислен.

След приключване на идейния етап и по време на представянето се преценява доколко проектът отговаря на зададеното задание, по което е работил студентът. Представянето се осъществява под наблюдението на действащ в катедрата преподавател. Поради късия срок, предвиден в експеримента, от студентите ще се изискват не повече от три скици/презентационни табла, в които да обяснят функцията, формата и взаимоотношението, заложено в дизайн заданието.



фиг. 6 Падащо меню, позволяващо прикачването на избраната информация към въпрос, към който я е отнесъл дизайнерът



фиг.7 При избиране на въпрос от падащото меню той автоматично се прикачва към съответния въпрос във въпросника



Фиг. 8 Принтиране на проучването и на дизайн заданието

Критерии за оценяване

За да бъде оценена полезността на Robomap при формулиране на дизайн задание, се поставят следните критерии.

- Доколко проучването съответства на дизайн заданието.
- Доколко дизайн заданието съответства на идейния вариант.
- Доколко подробно е формулирано дизайн заданието.
- Доколко съвпада формообразуването с предварително зададените от студентите принципи на взаимодействие.
- Анкета към студентите.

За да бъдат оценени проектите в тяхната качествена характеристика, се прилагат следните критерии.

- Оригиналност на идеята.
- Визуално представяне.

За улеснение на оценяващите е подготвен въпросник, който те да попълват при представянето на идеята. Във въпросника се съдържа формулираното дизайн задание от студента и критериите за оценка под формата на въпросник, чиито отговори са представени със скала от „напълно не съответства“ до „напълно съответства“.

Анкета към студентите

За да се получи първична обратна връзка за системата, студентите бяха помолени да попълнят анкетна карта. Въпросите в анкетата са със смесен характер, на чиято база се измерва тяхното отношение към системата roboomap.

Анализ на резултатите

Общият брой студенти, участвали в изследването, е тринадесет. От тях броят на попълнилите въпросника от 95 до 100% е четирима, от 90% до 95% въпросната форма е попълнена от двама. В диапазона 80% до 90% – от трима. От 70 до 80% въпросната форма е попълнена от двама, а от 50 до 70% – от двама. Броят на формиралите дизайн задание е дванадесет. Броят на студентите, стигнали до формообразуване, е тринадесет. Броят на идеен вариант на социално взаимодействащи роботи е десет. Броят на уникалните идеи е една.

От тези данни може да бъде заключено, че като цяло студентите са се справили с поставената задача.

Над половината са попълнили въпросника и формулирали дизайн задание в рамките на двата отделени за това дни. Според възникналите въпроси по време на провеждането на експеримента са направени няколко заключения, които ще бъдат разгледани по-долу в текста.

Според оценката на критериите, извършена от Ганчев и Иванова, съставена по време на представянето, са изведени следните резултати.

- Доколко проучването съответства на дизайн заданието – 91% съответствие.
- Доколко дизайн заданието съответства на идейния вариант – 93% съответствие.
- Доколко подробно е формулирано дизайн заданието – 84% съответствие.
- Доколко съвпада формообразуването с предварително зададените от студентите принципи на взаимодействие – 90% съответствие.
- Оригиналност на идеята – 67% оригиналност.
- Визуално представяне – 85% напълно обясняват идеята.

От анкетната форма бяха изведени следните резултати.

- Оценете от нула до пет колко полезна за вас в процеса на проучване беше robomap. – 97% отговарят, че е била полезна.
- Оценете от нула до пет колко полезна за вас в процеса на формиране на дизайн задание беше robomap – 95% отговарят, че е била полезна.
- Оценете от нула до пет колко полезна за вас в процеса на проектиране беше robomap – 92% отговарят, че е била полезна.
- Оценете от нула до пет качеството на поднесената информация – 95% считат поднесената информация за качествена.
- Оценете от нула до пет количеството на поднесената информация – 94% смятат, че количеството информация е достатъчно.
- Оценете от нула до пет удобството на използване на системата robomap – 91% смятат, че е удобна за използване.
- Бихте ли използвали системата отново в бъдещи проекти, свързани със социалната роботика – 100% биха

я използвали отново.

В полето за препоръки основно бяха посочени предложения за подобряване на визуалното представяне, които ще бъдат взети предвид.

Проблеми

Като основен проблем трябва да бъде посочено затруднението на студентите в самата тема, което идва от сложността на обекта и неговата поливалентност. Друг проблем се явява формата на въпросника. Вместо да има насочваща роля, той генерира бързане и притеснение за въвеждане на правилния отговор, което намалява качествено вникването в материята.

Насоки за следващо провеждане на изследването

Така представената информация създаде объркване поради липсата на встъпителна лекция. Тъй като тази система е предвидена и за самостоятелно ползване, информацията трябва да бъде подредена по друг начин. Следващият метод, който ще бъде използван, е пасиране на проучването на въпросната форма, като 1 клон се поставят основни въпроси, а в следващите категории се намират отговори на тези въпроси. По този начин би следвало студентите да са по-добре ориентирани в информацията.

Бъдещо развитие на системата Робоман/Robomap

Системата Робоман/Robomap се нуждае от визуална преработка. Необходимо е разработване на обучителни елементи, подпомагащи ориентация в системата.

Като втора задача на по-късен етап ще се развие администраторски панел, чрез който специалисти в областта на социалната роботика ще могат да добавят нова информация.

Като трета задача се поставя преработването на тази система за други сфери от дизайна. Като начален експеримент бих предложила да бъдат преработени методологиите разработени в докторските тези на катедра „Индустриален дизайн“ към НХА

Благодарности

Към Александър Василев – програмиста, осъществил техническата задача; Станко Войков, Димитър Добревски; Захари Ганчев и Рангел Чипев – преподаватели и ментори.

Библиография

1. BARTNECK, C. and FORLIZZI, J., 2004. *A Design-Centred Framework for Social Human-Robot Interaction.* In: *RO-MAN 2004. 13th IEEE International Workshop on Robot and Human Interactive Communication (IEEE Catalog No.04TH8759)*. September 2004. p. 591–594. DOI 10.1109/ROMAN.2004.1374827.

2. BARTNECK, Christoph, BELPAEME, Tony, EYSSEL, Friederike, KANDA, Takayuki, KEIJSERS, Merel and SABANOVIC, Selma, 2020. *Human-Robot Interaction: An Introduction.* Online. Cambridge: Cambridge University Press. [Accessed 27 January 2023]. ISBN 978-1-108-73540-7.

3. BREAZEAL, Cynthia L., 2002. *Designing Sociable Robots.* Cambridge, Mass.: MIT Press. Intelligent robots and autonomous agents. ISBN 978-0-262-52431-5.

4. DUFFY, Brian R., 2003. Anthropomorphism and the Social Robot. *Robotics and Autonomous Systems.* 31 March 2003. Vol. 42, no. 3, p. 177–190. DOI 10.1016/S0921-8890(02)00374-3.

5. FONG, Terrence, NOURBAKHSH, Illah and DAUTENHAHN, Kerstin, 2003. A Survey of Socially Interactive Robots. *Robotics and Autonomous Systems*. 31 March 2003. Vol. 42, no. 3, p. 143–166. DOI 10.1016/S0921-8890(02)00372-X.

6. HEGEL, Frank, KRACH, Soren, KIRCHER, Tilo, WREDE, Britta and SAGERER, Gerhard, 2008. *Understanding Social Robots: A User Study on Anthropomorphism.* In: *RO-MAN 2008 - The 17th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication*. August 2008. p. 574–579. DOI 10.1109/ROMAN.2008.4600728.

7. ГАНЧЕВ, Захари, 2017. *Проблеми на дизайнерското проектиране на елементи и системи за осветление.* Online. София: НХА. Available from: https://www.nha.bg/uploads/ckeditor/avtoreferat_ZAHARI_GANCHEV.pdf

8. ЧИПЕВ, Рангел, 2013. *Бионика в индустриалния дизайн за интериор и екстериор.* Online. София: НХА. Available from: https://www.nha.bg/uploads/ckeditor/-Chipev.pdf

ОСОБЕНОСТИ В ТЕХНОЛОГИЯТА НА ФОТОБЕТОН, ПОЛУЧЕН ЧРЕЗ ИЗПОЛЗВАНЕ НА ЗАБАВИТЕЛ, В ИНТЕРИОРНИЯ ДИЗАЙН

Васил Георгиев Харизанов, Национална художествена академия, София

Бетонът в интериорния дизайн

Интериорният дизайн непрекъснато се развива. Този процес е динамичен и е съпътстван от нови оригинални идеи. Водещите в индустрията иновации засилват тази тенденция. Сред новопоявилите се дизайнерски решения е едно, което бе необичайно извън сферата на преустройство на индустриални пространства, а именно нарастващата употреба на бетон в интериорния дизайн.

Бетонът е материал, който се използва от векове, но новите му употреби го характеризират като модерен и многофункционален.

Проучването и контролът на качеството на бетонови компоненти доведе до по-добро разбиране на уникалните потенциални възможности на този материал. Подобрения в пропорционирането, в техники за смесване, поставяне, довършване и втвърдяване са позволили дизайнът на база на бетон да бъде значително развит през последните няколко десетилетия. Освен това повърхностната естетика на бетоновите елементи изисква решения, съобразени не само с формата, но и с цвета, с текстурата и с физико-механичните параметри на готовите образци. С други думи, задълбоченото познаване на материала и на неговия потенциал дава възможност за превръщането на визията на дизайнера в завършена структура, а архитектите да бъдат иновативни и да създават проекти, които не могат да бъдат постигнати с други материали (Prestressed Concrete Institute 2007, Cement Concrete & Aggregates Australia 2006).

Гъвкавата му употреба позволява да се смесва лесно с почти всеки стил на дизайн, създавайки неутрален фон, който помага за балансиране на пространството и който се слива без усилие с различни материали – дърво, метал и др. Поради своята визуална тежест, властно присъствие и интересна текстура бетонът незабавно

привлича окото и обосновава пространството, което го прави отличен избор за създаване на фокусна точка.

С приемането на всякаква форма той е идеален за изграждане на текстурирани дизайни по стени и произведения на изкуството. В същото време опростеният дизайн носи поразителен контраст с тежкия тон, зададен от бетонното изделие. Комбинацията от тези две ярки концепции води до неочакван обрат в многообразния свят на все по-широкия обхват на бетона. Този процес е съпътстван от постоянно развиващата се технология, позволяваща разработването на нови смеси, които се използват при различните концептуални решения.

Като цяло бетонът е провокативен избор за интериорна декорация. Това обаче допринася за нейната новост и уникалност. Неговата фина употреба, съчетана с естетиката на дизайна, добавя елемент, който капсулира индустриалната атмосфера и придава градско усещане на пространството *(The Growing Trend of Concrete in Interior Designing [no date])*. фиг. 1

В този доклад ще обърна внимание на плоскости от фотобетон, т.е. възпроизвеждане на изображение върху бетоновата повърхност. Декоративен подход, който набира популярност, добавяйки специфичен детайл към дизайна на дома или на офиса, без да рискува да стане прекалено натрапчив. Резултатът е умела комбинация от текстура и визуална привлекателност (Peck, Bosold, Bose 2016), като основният акцент пада върху особеностите при избора на бетоновата смес и на химичните вещества, отговорни за експониране на текстурата.



Фигура 1. Интериорен дизайн, реализиран с помощта на бетон (Saunders 2019).



Фигура 2. Стената на Vantaa Louhi – Финландия (Vantaa Louhi Wall [no date]).

Метод за създаване на фотобетон чрез използването на забавители на втвърдяването. фиг. 2

Този метод (Beton.org [no date]), *(Architectural Concrete Facades with Photo Concrete [no date])* е свързан с използването на забавител на повърхностното втвърдяване. Самият забавител представлява (Myrdal 2007) органично (фосфонати, захари, лигносулфонати, хидроксикарбоксилни киселини и техните соли) или неорганично химическо съединение (соли на Pb, Zn, Cu, As, Sb, фосфати и борати). Повърхностният забавител, наричан още повърхностен „дезактиватор“, се прилага върху повърхности от пресен бетон с цел последващо отстра-





Фигура 3. Различни по размер и цвят експонирани агрегати (Balogh 2020).

няване на най-горния му слой (от няколко милиметра), за да станат видими инертните материали, формиращи бетона.

Принципът му на действие се основава на химическа реакция, позволяваща да се предотврати хидратиращата реакция на цимента, като при това се забавя скоростта на втвърдяване само за един повърхностен слой от няколко милиметра, без да се променят по никакъв начин експлоатационните характеристики на бетона.

В зависимост от типа на забавителя и на неговата концентрация се контролира точно желаната дълбочина, като впоследствие този невтвърден слой се измива със силна струя вода. По този начин може да се акцентира върху избрана предварително и заложена в бетона декоративна добавка или фракция. Освен това дълбочината на експозиция ще зависи и от повърхностната порьозност на бетона, като по-дълбоките експозиции се извършват върху по-отворен или пореста бетон. Дълбочината също може да бъде повлияна от това, колко дълго забавителят е оставен на повърхността, от водното налягане и изтъркването, използвани по време на отстраняването.

Контрастът и цветовете във фотобетона се създават чрез редуване на фино измити с гладки участъци. Методът се възползва от различните времена на втвърдяване, които бетонът изисква. От особена важност е да се изберат подходящата зърнистост и цвят на бетона, за да се реализира изразителен и контрастен образ (фиг. 3).

Забавителите са два типа според начина на работа с тях. Първият е за изработката на „мит бетон“ по позитивен способ, когато забавителят се пръска върху прясната бетонова повърхност, а вторият е за работа по тъй наречения негативен способ, когато забавителят се намазва или пръска като кофражно масло при производството на бетонови елементи. По-често използваният метод при фотобетона е негативният. При него върху носещо фолио или специална хартия се визуализират снимки, изображения, индивидуални дизайни или графики. Технологията за дезактивиране (премахване на невтвърдения бетон и остатъците от забавителя) позволява секторно отмиване на повърхността

на бетона. Получените светло-тъмни ефекти осигуряват двуизмерна визуализация в бетона. Чрез измиването повърхностният модел се променя: мотивът става осезаем и ясно видим. Дизайнът е забележим независимо от ъгъла на падане на светлината и следователно може да се използва както на закрито, така и на открито.

Процесът включва следните етапи.

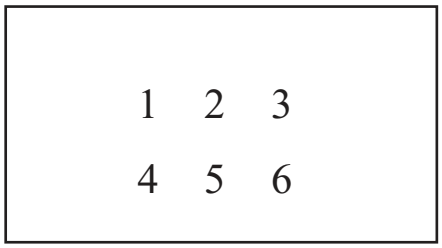
1. Печатен дизайн. Отпечатва се дизайнът. След това изображението се прехвърля върху фолио или специално разработена хартия. Процесът на пренос на изображението се осъществява чрез принтер, но съществуват разработки и чрез ситопечат. Концентрацията на забавителя е особено висока, когато фотобетонът трябва да има тъмни петна след измиване и по-ниска при по-светли петна. Промяната в концентрацията е свързана с процеса автотипия *(Физико-математическа и техническа енциклопедия. Том 1: А-Й 1990).* Или за възпроизвеждане на полутонова гама се използва растер, през който изображението се разлага на система от точки, които са по равен брой на всеки линеен сантиметър, но с различни диаметри. Най-големите по размери точки отговарят на най-тъмните области от изображението, а точките с най-малък диаметър – на най-светлите области.

Могат да се получат и различни по дълбочина експонирани сектори чрез използването на различни забавители (ナーマンカ 2002).

2. Отливане на бетона. Фолиото се полага на дъното в кофражната форма. След неговото полагане бетонът се излива във формата. Времето за отстраняване на кофража е между 18 и 24 часа.

3. Отстраняване на слабо свързаните сектори. Веднага, след като бетонът се втвърди, готовата част се отстранява и фолиото се демонтира. След декофрирането невтвърдените горни слоеве на бетона се измиват с вода. Там, където концентрацията на забавителя е била по-голяма, се получава по-силна вдлъбнатина, визуално по-тъмна точка на изображението, а където е приложен малко или никакъв забавител, се появяват по-светлите области на изображението.

Производственият процес е онагледен на фиг. 4 (RECKLI *artico® neo* [no date]).



Фигура 4. 1 – отпечатаният дизайн върху фолио; 2 – фолиото се поставя вътре в кофража; 3 – бетонът се излива; 4 – след като бетонът се втвърди, бетонният елемент може да се отстрани; 5 – фолиото се отстранява от открития бетонен елемент и бетонът се измива с уред за почистване под високо налягане; 6 – взаимодействието на измити и гладки повърхности прави дизайна видим.



Фигура 5. Футболисти. Поява на растеризиране с приближаване на наблюдателя към изображението. Изображението е от стена на стадиона на „Байерн".

Какво трябва да се има предвид при създаването на фотобетонния елемент.

1. Особености при избора на бетонова смес.

Изборът на бетонова смес е от изключително важно значение за постигането на добра визия на фотобетона. Предвид трябва да се вземат множество фактори, но двата основни са следните.

Първият е, че при интериорния дизайн мащабите са различни в най общ план, значително умалени спрямо екстериорния. При екстериорния фотобетон не само големината на едрия пълнител е в порядъка на 10–12мм, но и растерът е по-голям.

Както коментира един от водещите творци в областта на графичния бетон – Лена Векстрьом (*Graphic Concrete [no date]*), „За ширината на линията не трябва да падате под 5 мм. Тънка линия ще се вижда, когато гледате отблизо, но ще добави размазано усещане към дизайна от разстояние. Колкото по-широки са линиите или по-големи пикселите, толкова повече контраст (което означава „дълбочина") ще има вашият дизайн. Обикновено работя с линии и пиксели, които са приблизително 10 мм. Може да се почувстват доста големи отблизо, но когато се отдалечите, ще забележите, че работи."

Ако се спазва същото правило, то в интериорна среда (зрителят е значително по-близко), растеризирането е доста голямо. Това е онагледено на фиг. 5, ясно се вижда изменението на визията с приближаване на наблюдателя.

Поради тази причина в интериора растерът на изображението трябва да е по-малък, но в същото време да се вижда ясно и експонираният агрегат, което, пренесено към пълнителя в бетона, означава, че и той трябва да е значително по-фин. Следователно, за да се получи добро възпроизвеждане на даденото изображение, инертните пълнители в бетоновата смес трябва да са с максимален размер приблизително 2–4 мм. По-едрите размери не позволяват на фините детайли да са отчетливо видими. Също така формата на зърната оказва влияние върху външния вид на бетона при бетони с открити добавъчни материали. Заоблените зърна обикновено остават чисти, докато тези с грапава повърхност

задържат прах, включително в пространството между тях, т.е. по повърхността на циментовата матрица (*БДС 14068:2015 [no date]*).

Вторият фактор е необходимостта да се постигне конструктивна якост на изделието при минимална дебелина. Това е от изключителна важност при монтажа. Поради тази причина количеството на свързващото вещество – цимента, трябва да е достатъчно, зърнометрията на състава да е оптимизирана, а водно-циментовото отношение да е по възможност минимално.

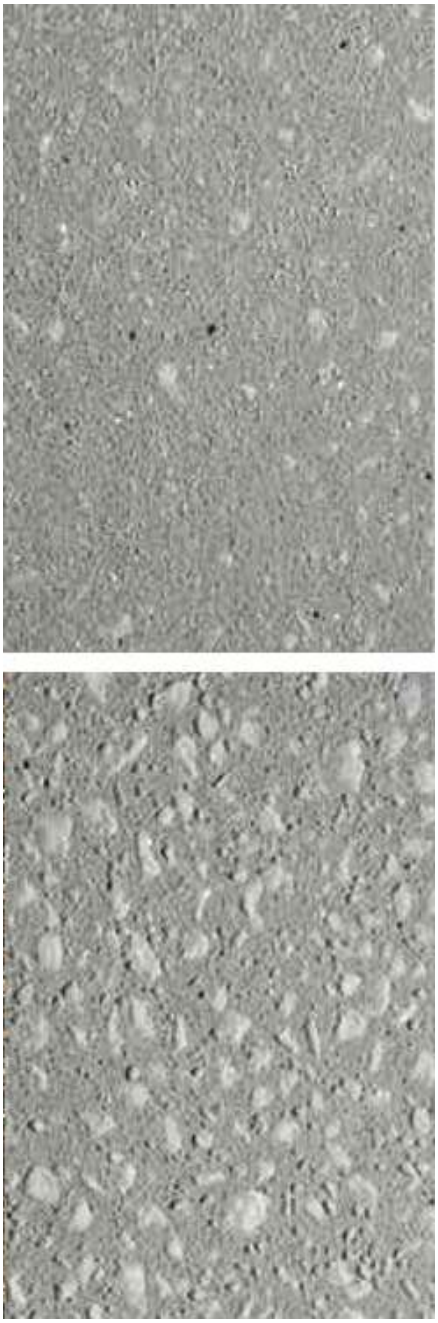
2. Избор на забавител и време на въздействие.

Решението за това, каква сила на забавителя да се използва, зависи от размера на инертния материал и от дизайна на сместа. Като правило, за да може цементът да свърже здраво инертния материал, дълбочината на експозиция не трябва да бъде повече от 40% от диаметъра му.

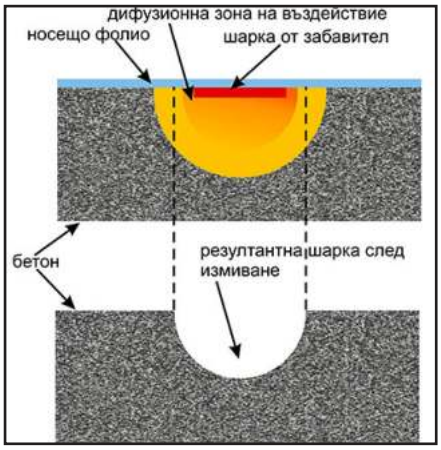
При бетони агрегати 2–4 мм забавителят е подбран така, че след измиване дълбочината на отстранения цимент да е в границите от 0,1 (0,25) до 1,5 мм. На фиг. 6 е представено изменението на визията в зависимост от дълбочината на измиване и максималната едрина на пълнителя.

Относно времето на въздействие на забавителя трябва да се вземат предвид два основни фактора (Zhang, Chen, Zhang 2021). Първият е, че добавянето на забавител, разтворен във водата за смесване, напръскан върху повърхността на бетона или положен в кофража, временно прекъсва реакциите на хидратация. След предвидим период ефектът му изчезва и хидратацията продължава, тоест цементът набира проектната си якост. Вторият фактор е, че забавителят се разпространява дифузионно в бетонната повърхност, при което неговото действие не е непосредствено ограничено в контактната зона, а съществува фронт на разпространено влияние (дифузионна зона). Това е онагледено на фиг. 7. Нейната големина зависи както от силата на забавителя, така и от плътността и порьозността на бетоновата матрица.

Теоретично оптималното време за въздействие е между 18 и 24 часа. При по-дълъг престой преди измиване резултантната шарка ще е по-малка както на



Фигура 6. 1 – големина на едрия пълнител 2–4мм, дълбочина на измиване 1,0 мм;
2 – големина на едрия пълнител над 6 мм, дълбочина на измиване над 2,5 мм.



Фигура 7. Дифузионното разпространение на забавителя и получената резултантна шарка след измиване.

ширина, така и в дълбочина. Така че изборът на време на въздействие на забавителя зависи от желаната визия.

Заключение

Отчитайки всички тези фактори, един удачен избор за получаването на фотобетон за интериорен дизайн се явява използването на бетонови смеси с максимална едрина на пълнителя 2–4 мм. Едрият пълнител е желателно да бъде със заоблени зърна. А използваният забавител да е от тип N (негативен) с дълбочина на измиване от 0,1 (0,25) до 1,5 мм.

Библиография

1. Architectural Concrete Facades with Photo Concrete, [no date]. *HERING International*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.heringinternational.com/en/products-services/architectural-concrete/surface-design/photo-concrete/

2. BALOGH, Anne, 2020. Exposed Aggregate Concrete - Decorative Pebble Finish - Concrete Network. *ConcreteNetwork.com.* Online. 2020. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.concretenetwork.com/concrete/exposedaggregate/

3. Beton.org, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.beton.org/404/

4. CEMENT CONCRETE & AGGREGATES AUSTRALIA (ed.), 2006. *Guide to Off-Form Concrete Finishes.* . St. Leonards, N.S.W: Cement Concrete & Aggregates Australia. ISBN 978-1-877023-16-3.
666.893

5. Graphic Concrete, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.graphicconcrete.com/product/process-production/10-stories/299-pattern-scale-ad-viewing-distance-of-graphic-concrete

6. MYRDAL, Roar, 2007. Retarding Admixtures for Concrete. Online. 19 December 2007. [Accessed 27 January 2023]. Available from: http://www.sintef.no/upload/Byggforsk/COIN/STAR%202%20in%201.2%20F%20Retarding%20admixtures%20for%20concrete.pdf

7. PECK, Martin, BOSOLD, Diethelm and BOSE, Thomas, 2016. *Technik Des Sichtbetons: Planung Und Ausfuhrung Von Sichtbetonflachen.* . 2. uberarbeitete Auflage. Erkrath: Verlag Bau + Technik GmbH. Schriftenreihe der Zement- und Betonindustrie. ISBN 978-3-7640-0545-0.

8. PRESTRESSED CONCRETE INSTITUTE (ed.), 2007. *Architectural Precast Concrete.* 3rd Edition.

9. RECKLI artico® neo, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.reckli.com/en/products/concrete-formliners/visuals/reckli-artico-neo

10. SAUNDERS, Levi, 2019. The Best Trends in Concrete Interior Design For 2019. *Decorative Concrete WA.* Online. 13 September 2019. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.decorativeconcretewa.com.au/concrete-interior-design-trends-2019/

11. The Growing Trend of Concrete in Interior Designing, [no date]. *Specify Concrete.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.specifyconcrete.org/blog/the-growing-trend-of-concrete-in-interior-designing

12. Vantaa Louhi Wall, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.graphicconcrete.com/vantaa-louhi-wall

13. ZHANG, Zhipeng, CHEN, Hanping and ZHANG, Yunhua, 2021. Surface Treatment of Concrete by Retarder: Investigation of Pattern Change and Preliminary Application. Journal of Building Engineering. 1 April 2021. Vol. 36, p. 102123. DOI 10.1016/j.jobe.2020.102123.

14. БДС 14068:2015, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://bds-bg.org/bg/project/show/bds:proj:97045
Видим бетон. Класификация и технически изисквания

15. *Физико-математическа и техническа енциклопедия. Том 1: А-Й*, 1990. София: Българската академия на науките.

16. ナーマンカ, 2002. How to Make a Patterned Concrete Surface. Online. JP2002537141A. 5 November 2002. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://patents.google.com/patent/JP2002537141A/en
JP2000599573A

ПРОЕКЦИИ НА СИЛИКАТНИ ФОРМИ В ИЗОБРАЗИТЕЛНОТО ИЗКУСТВО

АНАЛИЗ НА ПРОИЗВЕДЕНИЯ ОТ XX ВЕК

Ралица Тодорова Гелева-Цветкова Научноинформационен център „Българска енциклопедия“ – БАН

Традиционните занаяти от миналото предлагат множество образци за практични и естетични форми, които полагат основите на съвременния дизайн. Специално място сред тях имат произведенията на традиционната керамика. Сред примерите за потенциала на старинен масово произвеждан предмет с утилитарно приложение, но и с художествени качества, се нарежда *гърнето за джинджифил.* Това е характерен предмет от Далечния изток, изработван от силикатен материал, със стандартни форми и размери. Използвал се е за пренасяне и съхранение в дома на различни подправки. Без да навлизаме в исторически подробности, следва да се отбележи, че първите материални свидетелства за масовото разпространение на този предмет са от периода на династията Минг в Китай. Вероятно формата е еволюирала от по-ранни образци и е тайно обвързана с характера на приготвянето на храна и особеностите на масовите хранителни продукти в Китай от началото на XIV в. Развитието на формата и декорацията на този предмет отразява общите за периода нововъведения в техниката на керамичното производство, рационализацията на формите и възприемането на нови образци, съобразно нарасналото търсене, обогатяване на декорацията, усъвършенстване на обработката на суровините за подглазурна кобалтова декорация и др.

Традиционното източно *гърне за джинджифил* е разпространено в две типологични форми – **шестоъгълна** и **сферична**. **Шестоъгълната форма** е с масивно дъно, тялото се разширява плавно до пропорционални плоски рамене, има широк отвор с ниска шия и ясно изразен ръб, към който плътно приляга отделен капак от същия материал. Обемът на предмета е кубичен, като диаметърът в най-широката част е почти равен

на височината. Предметът е оформян с калъпи, които са определяли не само формата, но и семплата щампована украса, която съответства на отделните конструктивни части. Декорацията подчертава визуално височината чрез вертикални трапецовидни изобразителни полета на шестте страни. Черепът е изработен от обикновена глина без много примеси, добре изпечен. Обичайно предметите са покривани със зелена или синя стъклена глазура, типична за серийните източни предмети (илюстрация 1 а). **Сферичната форма** е с малко по-голям обем от шестоъгълната. Тялото е изтумбено в средата и леко се стеснява нагоре. Има пропорционален на дъното отвор на гърлото с широк ръб, към който плътно приляга отделен капак от същия материал. Диаметърът в най-широката част е почти равен на височината. Предметът обичайно се е източвал на грънчарско колело като сериен продукт или се е правил с калъп. Черепът е изработван от обикновена глина без много примеси или сериен порцелан, добре изпечен. Декориран е с отделни подглазурни елементи в сграфито техника, които са подчертавани с черна боя и съответстват на конструктивните елементи на формата. Обичайно предметите са покривани със синя стъклена глазура, типична за серийните източни предмети (илюстрация 1 б). И при двете типологични форми на *гърнето за джинджифил* стандартните капаци от комплекта често са заместени с дървени запушалки. Предметите и с двете форми са се произвеждали за масова употреба. За запазване от нараняване на страните и за по-удобното пренасяне някои предмети били усилвани с допълнителна рехава оплетка от лико, ратан, бамбукови или върбови вейки. В различни музейни колекции се съхраняват и уникални, най-вече с художествените си качества, изделия, които били предназначени за употреба в бита на благородническото съсловие.

Европейците за първи път се докосват до *гърнетата за джинджифил* през Средновековието, когато заедно с други изделия от Изтока се внасят подправки в този специфичен „амбалаж“. Но широкото им разпространение в бита на западноевропейците е от началото на XVIII век, когато започва да се развива активната търговия по море с Китай и Япония. Европейските потре-





Илюстрация 1. Типични съдове за подправки (гърнета за джинджифил) от Далечния изток (Китай) XVIII–XX век.



Илюстрация 2. Художествено декориран сериен съд (гърне за джинджифил) от Япония, 60-те години на XX век.



Илюстрация 3

бители не само използват масово източните подправки, но високо оценяват практичните форми на внасяните с тях предмети за съхранение. Така в кухните постепенно се налага и модата за китайски съдове за подправки, наричани обобщено „*гърнета за джинджифил*“, която се отразява и на редица елементи от интериора на обикновения западноевропейски дом. По-късно афинитетът към тези предмети се запазва и преминава в определена стилистика към интериорния декор.

Производството на тези предмети е актуално и до днес, като освен серийната продукция продължават да се създават и уникални произведения. Често формата се изработва, както и в миналото, с помощта на калъп, а декорирането е ръчно. По-търсени като дизайнерски произведения са изделията, изработени от порцелан. Съвременните сферични *гърнета за джинджифил* се използват по-често за украса на интериора, отколкото за съхраняване на подправки – основи за настолни лампи или вази (илюстрация 2).

Поради масовата си употреба в бита и сравнителната достъпност източните *гърнета за джинджифил* широко били разпространени в Европа от XVIII в. Благодарение на това тези предмети са се превърнали в чест обект при създаването на натюрморти от различни художници. Примерите са многобройни, но за целите на настоящото изследване ще се спрем само на няколко от тях, които демонстрират проучването и пресъздаването на дизайнерските им характеристики (форма и цвят) за целите на изграждането на художественото произведение.

Интерпретацията на керамични и порцеланови съдове в живописта предоставя интересен материал за анализ. Преди всичко тя подкрепя други свидетелства за хронологична достоверност на съществуването и използването на определен вид или тип предмети в конкретна битова среда. Заедно с това пренася редица символични аспекти, приписвани на тези предмети в смисловото изграждане на художественото произведение. Различен аспект за анализ предлагат силикатните предмети в живописта във връзка с построяването на композицията. И не на последно място – силикатните предмети отразяват възгледите и творческите възможности на всеки автор.

В този контекст *гърнетата за джинджифил* са ярък пример за живописна интерпретация. Могат да бъдат забелязани в десетки произведения на автори от XVIII до XXI век. Формата на тези предмети е много продуктивна за овладяване на редица творчески предизвикателства и за това неслучайно често е била използвана и при подреждането на постановки за учебни етюди. Логично е предметите и в двете си разновидности – шестоъгълни или кръгли, със или без оплетка, да са и част от редица натюрморти от края на XIX и началото на XX век.



Илюстрация 4. Винсент ван Гог. Натюрморт с гърне за джинджифил и лук, 1885 г.

След краткото си обучение на акварел и основни живописни техники при Антон Моув в Хага Винсент ван Гог заминава за Нуенен (1884–1885), където създава първите си живописни творби. Те се отличават с използването на тъмна палитра и с експерименти с отблясъците на светлината върху предметите. През този период Ван Гог създава няколко натюрморта с *гърне за джинджифил*. Привлечен е от шестоъгълната форма на керамичния предмет с тюркоазена глазура и щампован подглазурен декор. Предметът е типичен за провинциалните нидерландски домове и вероятно е бил част от кухненското обзавеждане и на дома на художника. Изборът на този предмет е обясним с възможността чрез него да бъдат изследвани различните варианти на осветеността на формата, както и мрачното настроение от тежкия живот на обикновените хора.

„Натюрморт с гърне за джинджифил и лук“ (илюстрация 4) представя художествен анализ на различни по същността си обекти. Главите лук с неправилните си форми и неконтролируемата си люспеста обвивка контрастират с оразмерения обем на *гърнето за джинджифил*. Фонът практически е само поле за допълнително нагнетяване на контрастите и изследването на ефектите на светлината върху различни повърхности. Обемите в композицията са в хармоничен диалог. *Гърнето за джинджифил* е представено без детайлно изобразяване, но елементите на формата и декоративната му украса умело са използвани при моделирането на колоритната композиция на творбата. Индиректно се прави внушение върху оскъдицата – очуканото от многогодишна употреба гърне, простата храна – лука – напълно в духа



Илюстрация 5. Винсент ван Гог. Натюрморт с гърне за джинджифил и ябълки.



Илюстрация 6. Пол Сезан. Натюрморт с гърне за джинджифил и круши. 1893 г.



Илюстрация 7. Пол Сезан. Натюрморт с гърне за джинджифил и круши. 1894 г.

на стремежа към реалистично пресъздаване на действителността и продиктуваните от протестантизма настроения на Ван Гог през този период.

Винсент в редица писма до брат си Тео защитава мрачната си цветова гама с необходимостта от реалистичен поглед към действителността, но явно се замисля над препоръките за необходимост от повече цвят в произведенията. Резултат от творческите търсения в посока импресионистичните тенденции в изкуството през последната четвърт на XIX век е друга негова творба от същата 1885 г. – „Натюрморт с гърне за джинджифил и ябълки“ (илюстрация 5). В тази картина отново се наблюдава изследването на различните обеми, но *гърнето за джинджифил* е по-детайлно представено. Чрез умело боравене с цветните нюанси и светлосянъчната моделировка е представен щампованият подглазурен декор по страните на предмета. Диалогът между плътните обеми е допълнен с композиционен контрапункт чрез чепката бяло грозде в левия преден ъгъл на творбата – глазурните отражения на светлината по повърхността на *гърнето за джинджифил* си кореспондират с отблясъците по прозрачните гроздови зърна, но и по плътната гладка повърхност на зрелите ябълки. Композицията е „оживена“ със стрък дребни хризантеми. В тази творба ясно си проличава пиететът на Ван Гог към класическия нидерландски натюрморт от XVII–XVIII век, но и прозира опитът за привнасяне на иновативност в собствения подход към живописното пресъздаване на реалността, обогатяване и изсветляване на колорита. Тази тенденция ще продължи в по-късните натюрморти на художника.

Друг автор, който изследва традиционното *гърне за джинджифил*, особеностите на формата и нейните художествени проекции в живописната композиция, е Пол Сезан. Битовият предмет е често срещан в много от неговите натюрморти от 1893–1896 г. (илюстрация 6, 7, 8, 9). За художника е интересно взаимодействието на сферичното *гърне за джинджифил* с ратанова оплетка с други обекти – плоскости и ръбове на маса, стол; книга; детайл от вила за сено; различни по цвят, фактура, текстура и по предназначение парчета плат; други предмети – гърне за мляко със зелена глазура; стъклено шише за

вино със сходна практична, декоративна оплетка; порцеланова захарница; порцеланова чиния; плодове – круши, ябълки, патладжани, тиква, диня, пъпеш. Всеки един от тези обекти в композициите има определено от автора място и е свързан обемно и/или цветово с *гърнето за джинджифил*. Гънките на драпериите си кореспондират с графиката на оплетката. *Гърнето за джинджифил* е изследвано и в съчетание с други съдове. Обемът и цветът се осмислят чрез близко съчетание с формата и цвета на гърнето за мляко и бутилката за вино, като при бутилката в този сложен цветообемен диалог се добавя и ритмиката на оплетката. Интересни наблюдения могат да се направят за геометрията на отделните части на обема на *гърнето за джинджифил* и в съчетание с поставената под ъгъл плоска чиния, която присъства и в четирите разглеждани композиции. Кореспонденция с още по-изтънчени елементи откриваме при изобразяването на порцелановата захарница със сложен обем и допълнителна цветна декорация, която разкрива търсения видим ефект на неформалните контрасти в живописното произведение. Материалът също е важен съпоставителен елемент, смислово подчертаващ градацията при оценката на обектите: глина – порцелан – стъкло. Във всички тези произведения се чувства стремежът на Сезан да осмисля многообразието на обемите и да им вдъхва живот чрез моделиране на ритъм и движение с умелото боравене със средствата на цветовите контрасти и светлосянъчното оформяне на отделните линии в перспективното построяване.

Следвайки насоките на натюрморта от XVII и XVIII век, Пол Сезан успява да наложи нов прочит на класическата схема. *Гърнето за джинджифил* се оказва много подходящ инструмент в контекста на представяне на особеностите на обема в различни съчетания. Плодовете в тази серия от натюрморти допълват вече изтъкнатите търсения на Сезан за модерен прочит на класически композиционни внушения, като ги допълват с цветови контрасти и противопоставяне на механично формуваните предмети с природните несиметрични и разнообразни обеми.

Очевидно е, че по пътя на усвояване на художествените си умения всеки автор изминава труден път



Илюстрация 8. Пол Сезан. Натюрморт с гърне за джинджифил и ябълки. 1894 г.



Илюстрация 9. Пол Сезан. Натюрморт с буркан за джинджифил и пъпеш. 1895 г.



Илюстрация 10. Пит Мондриан. Ябълки, гърне за джинджифил и чиния върху маса. 1901 г.



Илюстрация 11. Пит Мондриан. Ябълки, гърне за джинджифил, чиния върху маса. 1902–1907 г.



Илюстрация 12. Пит Мондриан. Натюрморт с гърне за джинджифил, 1911 г.

на осмисляне на обемите и живописното им пресъздаване. Вече стана дума за учебните постановки и влиянието им върху изграждането на подход към натурата и по-късното развитие на собствен художествен стил. Ярък пример за това твърдение е серия от натюрморти с *гърне за джинджифил* на Пит Мондриан, създадени в периода 1901–1912 г. В тях ясно може да се проследи преходът на автора от учебната постановка до уникално произведение в собствен стил. (Илюстрация 10, 11, 12, 13).

В първата композиция (илюстрация 10) присъства вече познатото ни шестоъгълно *гърне за джинджифил* в съчетание с обърната изправена бяла порцеланова чиния и ябълки върху синя драперия. Определено това е учебна постановка, което отговаря и на времето на създаването ѝ. Във втората композиция основните предмети са запазени, но ябълките са много „по-раздвижени" като местоположение в пространството на платното, както и като подбор на цветовите нюанси. Използвано е сферично едноцветно *гърне за джинджифил*. Тази композиция е по-светла, в нея е направен опит да се пресъздаде внушение за движение. (Илюстрация 11).

Десет години по-късно Пит Мондриан се връща към позната форма на *гърнето за джинджифил*. То е представено в по-разширена композиция – в интериора на ателието на художника (илюстрация 12). Развитието на модерния стил на автора и изследването на линеарните структури ярко контрастират с опита да бъде запазена сферичната форма на *гърнето за джинджифил*, заело центъра на платното. Въпреки това е направен опит да се намери възможност да се даде синхронен прочит на цялостната линеарна композиция на творбата, като се потърси диалог чрез подчертаването на един от конструктивните детайли – прехода от тялото към сравнително плоското рамо на предмета.

Последната творба от тази поредица е в новосъздадения модернистичен линеарен стил на Пит Мондриан. Внушението за интериорния фон се постига чрез стилизация на архитектурни детайли и умелото им съчетание. *Гърнето за джинджифил* ярко се откроява в центъра на композицията със запазената си сферична форма, но и се свързва чрез моделирането на обемните контури

в хармония с линеарното пространство. Запазва се и цветът на предмета, който акцентира върху центъра на композицията. Въпреки съхранението на овалните линии се различава стремежът формата да се опрости и превърне като всичко останало в линеарна структура, като тук са изведени основните й характеристики, допълнени със светлосянъчна моделировка.

След представянето на серия от показателни примери като резултат от проучването на ролята и мястото на *гърнето за джинджифил* в живописните творби може да се направи извод, че произвежданите серийно силикатни предмети от Далечния изток със своя осмислен дизайн са не само търсени за широка всекидневна употреба, но и се превръщат в обект на художествено изследване и реинтерпретация за редица художници, които откриват в тях както предизвикателство за уменията си, така и естетичен израз на нови визуални алегории и виждания.

Библиография

HULSKER, Jan and GOGH, Vincent van (eds.), 1980. *The Complete Van Gogh: Paintings, Drawings, Sketches.* Oxford: Phaidon Press. ISBN 978-0-7148-2028-6.

LASHBROOK, Abigail. Mondrian's Still Life with Ginger Jar, Three Ways. *boldbrush.com*. Online. [Accessed 8 May 2022]. Available from: http://boldbrush.com/blog/169855/mondrians-still-life-with-ginger-jar-three-ways

LION-GOLDSCHMIDT, Daisy, 1978. *Ming Porcelain*. New York: Rizzoli.

PIERSON, Stacey, 1996. *Earth, Fire and Water: Chinese Ceramic Technology; a Handbook for Non-Specialists.* . London: University of London, Percival David Foundation of Chinese Art, School of Oriental and African Studies. ISBN 978-0-7286-0265-6.

SCIAM, Michael, [no date]. Piet Mondrian's Oeuvre 1899 - 1907 Naturalism. Online. [Accessed 8 May 2022]. Available from: https://www.pietmondrian.eu/english/mondrians-oeuvre/1-naturalism.html

SOTHEBY'S, 2019. Two Magnificent Mondrian Works Reveal the Artist's Experimentation with Naturalism. *Sothebys.com*. Online. 17 June 2019. [Accessed 7 May 2022]. Available from: https://www.sothebys.com/en/articles/two-magnificent-mondrian-works-reveal-the-artists-experimentation-with-naturalism

TRALBAUT, Marc Edo, 1969. *Vincent Van Gogh / Van Gogh, Le Mal Aime.* . 1st Edition. New York: Viking.

ТЕНДЕНЦИИ В БЪЛГАРСКАТА СЦЕНОГРАФИЯ В НАЧАЛОТО НА 30-ТЕ ГОДИНИ НА XX ВЕК, ОТРАЗЕНИ В СНИМКИ ОТ ФОТОАРХИВА НА НАРОДНИЯ ТЕАТЪР „ИВАН ВАЗОВ“ НА СПЕКТАКЛИ ОТ СЕЗОН 1929/1930, 1930/1931, 1931/1932 ГОДИНА

Велина Светославова Кокалова, Национална художествена академия, София

Фотоархивът на Народния театър „Иван Вазов“ съдържа безценни кадри под формата на стъклени плаки, фотофилми и копирани оригинали. Те отразяват историята на театъра за целия период от неговото основаване до наши дни. Вниманието в настоящия доклад е насочено към един показателен за цялостното развитие на българската сценография епизод – трите сезона на театъра 1929, 1930 и 1931 година, когато е завършен ремонтът му, направен за отстраняването на щетите от големия пожар през 1923 г. Текстът разглежда момент от развитието на доайена на първото поколение наши театрални художници – Александър Миленков, наред с редица постановки на вече зрелите сценографи Иван Пенков, Макс Мецгер, и Андромаха Аргирова.

Въпреки че този обзор формално е в рамките на трите сезона, редно е към тях да се прибави премиерната постановка от края на предния сезон – 1928/1929, „*Албена*“ с режисьор Н. О. Масалитинов, с която на 17 март 1929 г. официално е открита реконструираната след пожара сграда. Включването на това заглавие от предния сезон (към него може да прибавим и „*Медея*“, представена два месеца по-късно, с режисьор отново Масалитинов) е логично, тъй като в новооткритата сграда е инсталирана съвременна сценична механизация – три реда сценични коли, въртящ се кръг и ново осветление, и се създават условия за работа на постановчиците режисьори и сценографи, равни на тези в най-престижните европейски театри. Това е още една предпоставка българската сценография да влезе в нов етап от своето развитие и в следващите петнадесетина години да създаде на тази сцена постижения, неоспорими в художествено и техническо отношение.

От летописа на Народния театър „Иван Вазов“ (1904–2004 година) разбираме, че през трите сезона, обекти на настоящия текст, заедно с премиерите от пролетта на 1929 г. и есента на 1932 г. са реализирани общо 63 спектакъла. От тях 23 са поставени от Н. О. Масалитинов, 21 от Хрисан Цанков, 3 от Николай Фол, два от Исак Даниел, по един от Петко Атанасов и Георги А. Стаматов. С по един или два спектакъла, в това число и предназначени за деца, в летописа са отбелязани и режисьорите Борис Борозанов, Петър Стойчев, Владимир Тенев и др. За много от техните представления обаче няма запазени фотоси, или ако има, те не носят съществена информация.

Общият брой постановки, чиято визия е документирана (в много от случаите частично), е 31. В 17 от тях, благодарение на чисто фотографските качества на снимките, откриваме достатъчно изобразителен материал за потвърждение на формулирани вече тези на други изследователи, тяхното обогатяване и лансиране на нови, отнасящи се до творческите подходи на отделните сценографи. Те са съобразени с конкретния времеви период и в контекста на европейската сценография от втората четвърт на XX век.

През този период като най-устойчив се откроява тандемът Масалитинов – Миленков. Така е и в предните няколко години след установяването на Масалитинов в България. От 1925 до 1928 г. той работи с Миленков заедно в 10 проекта. Двойно повече, отколкото с Пенков, въпреки че високооцененият му дебют с „*Дванайсета нощ*“ през януари 1926 г. е реализиран именно с Пенков.

Постъпвайки в театъра през 1925 г., Масалитинов заварва трима активно работещи сценографи – Александър Миленков, Иван Милев и Иван Пенков. Формално погледнато, Миленков и Пенков имат сходно образование. Първо, живопис в Художествената академия в София, а след това специализация в Мюнхен. Но това се случва в две различни епохи. Престоят на Миленков в Мюнхен е през 1902–1905, а на Пенков през 1922–1924 година, две десетилетия по-късно. В този 20-годишен период България преживява три войни и социалните турбуленции, породени от тях, а Първата световна война в Европа

слага границата между академизма и ранния модернизъм, от една страна, и всички форми на радикален авангард, от друга, който в началото на 20-те години е в апогея си. През 1905 г. Миленков се завръща в България със знания и умения за работа в каноните на реалистично илюзорната декорация от края на XIX век, усвоени в Мюнхенската академия при проф. Ханс Фрам и в ръководеното от него театрално ателие в Мюнхенската опера (Попов 1955, с. 11). Той е единственият по това време българин с професионално сценографско образование и още съвсем млад е натоварен с отговорната задача да проектира декорите за откриването на новата сграда на театъра, изпълнени от виенската сценографска фирма „*Братя Кауцки и Роттонора*“, и да ги съчетае с елементи от универсални комплекти, доставени с голяма поръчка от същата фирма през 1906 г. (Динова-Русева 1975, с. 109). Запазена е една-единствена снимка от това оформление. Оскъдна е документацията и за следващите му задачи – единични фотографии на оформлението на „***Към пропаст***“ от 1907 и „***Борислав***“ от 1909 г. В тези представления Миленков прави оригинални рисувани декори в сецесионова интерпретация на византийска архитектура. В летописа на театъра, за периода 1906–1923, когато изгаря, Миленков е споменат над 120 пъти като проектант, като съпроектант, като изпълнител на чужди скици и като компилатор на елементи от готовите комплекти. За жалост, в пожара изгаря целият визуален архив – оригинални проекти и фотографии, с изключение на няколко макета на универсална декорация, спасени лично от художника. Практиката на ползване на тези комплекти постепенно е намалявала, но е продължила до началото на 20-те години. С нея се сблъсква Гео Милев при работата си с Миленков през 1920 г., когато поставя „*Мъртвешки танц*“ на Стриндберг (Динова-Русева 1975, с. 134). С изгарянето на вносните декори настъпва краят на първия етап от развитието на българската сценография. Знак за този драматичен обрат са дебютните постановки на Пенков през 1924 г. (заедно с Иван Милев) „*Този, който получава плесници*“, в която вземат равностойно участие, и „*Турандот*“. В нея водещ проектант е Милев. Осъществени са на сцената на „*Свободен театър*“, където Народ-

ният театър се приютява, докато тече ремонтът. Двете постановки заявяват алтернатива на академичния илюзионен подход, олицетворяван до този момент от Миленков. Двамата живописци навлизат в театъра с идеята, че сцената трябва да се възприема именно като условна живописна картина, в духа на идеите на „*Мир искусства*“, и са критикувани от друг привърженик на условния театър, Гео Милев, за декоративната двуизмерност на „***Турандот***“, която е в противоречие с иманентната триизмерност на театралната сцена. „***Този, който получава плесници***“ (илюстрация 1) е решена в подобен живописен стил, но артистично аранжираният в различни планове, в дълбочина и височина, реквизит, мебели, осветителни тела, гирлянди и панаирджийски аксесоари и плакати премахват този проблем.



Илюстрация 1. „Този, който получава плесници“

Междувременно през 20-те години Миленков

„...не остава настрана от новите художествени веяния, които възприема и реализира, пречупени през дълбоко вкоренения в творческото му съзнание реалистичен метод“. (Динова-Русева 1975, с. 142)

От друга страна, след първите две години в България

„Масалитинов се връща към старите оформителски принципи, подчинявайки ги на своята реалистична режисура. За провеждането на тази линия несъмнено по-подходящ е Александър Миленков, който отстоява близките му като концепция мхатовски изисквания“ (Динова-Русева 1975, с. 161).

И постепенно при избора на художници Масалитинов все повече се ориентира към него.

Запазени са няколко снимки от ***„Албена“***, с която се открива новата сцена през 1929 година. Пътят към триизмерното оформление не е изминат докрай. В лявата страна на сцената виждаме обемен декор на мелницата, построен в реални размери с имитация на дърво и мазилка, стъпалата към входа и неравният терен на втори план са покрити с дебел подов килим. Проспектът в дъното е разрисуван със селски къщи в илюзорния стил, от който нито Миленков, нито Масалитинов са се отказали изцяло. Две седмици по-късно излиза премиерата на ***„Медея“*** (илюстрация 2) – първа реализация на антична трагедия на сцената на Народния театър. Тук Миленков демонстрира своето развитие от бъбривия натурализъм, характерен за повечето от предишните му творби, към обобщен, лишен от излишни детайли, маниер, създавайки класицистична, монументална архитектурна композиция от разположени двустранно вляво и вдясно почти абстрактни огромни колонади. Отсъства и намек за кубистична или друг тип експресивна деформация, характерна за много от европейските сцени по това време. От изображението ясно личи високото качество на изпълнение на колоните, високи около 6 метра, и условните архитрави, направени от рамки и плат. Стълбището също е покрито с втвърден плат и успешно създава асоциация с мрамор. Цялостното решение е в светли тонове. На този фон силно контрастират тъмните костюми на основните



Илюстрация 2. „Медея“

персонажи, а по-светлите, с които е облечен хорът, почти го сливат със средата. Задният план и в този случай е решен имитативно, като на фона на белия рундхоризонт виждаме перспективно умалени кулисни силуети на идиличен античен пейзаж.

Между 1929 и 1932 година Масалитинов и Миленков работят заедно още в 18 постановки. Обект на внимание са три от тях – „*Панаирът в Стародол*“, „*Квадратурата на кръга*“ и „*Мариус*“, тъй като останалите в повечето случаи не са заснети или снимките не са с качество, достатъчно за анализ.

Сценографията на комедията „*Квадратурата на кръга*“ (1931 г.) от Валентин Катаев представлява павилион, който първоначално има аскетичен вид и в следващите две действия се обогатява с добавяне на мебели, картини по стените и други битови детайли. Общото впечатление за бедна стая е постигнато с обработка на кулисите, които имитират занемарени олющени стени. Заснетите мизансцени, общата визуална атмосфера, чийто акцент е висящата от тавана гола крушка, горното и странично осветление, имитиращо, че светлинният източник е това единствено осветително тяло, са в съответствие с реалистичните тенденции в масовата европейска театрална продукция от този период.

Друга постановка, обект на нашето изследване, е също комедия – *„Мариус“* от Марсел Паньол (1930). Снимките са запечатали две обстановки – интериор и екстериор. Изображението на екстериора дава оскъдна информация. Интериорът привлича вниманието с по-усложнената си фронтална композиция в сравнение с *„Квадратурата на кръга“*. Развита е в дълбочина, без да е екстравагантна в планировката. Симетрията е нарушена чрез централно разположен сводест портал към крайбрежна градинска тераса. Костюмите и декорът са издържани в стилово единство с вкус към детайла и към житейската достоверност, без да са натуралистични. Изключение прави компромисното решение с разрисуваните морски вълни на заден план. И тук, както в *„Квадратурата“*, в една от картините е симулирано общо дневно осветление, идващо от дъното, през прозореца и портала, а в друга, нощна картина, се използва локално осветление от източници вътре на сцената. По всяка вероятност

при заснемането на груповите портретни снимки фотографът е поставил допълнително осветление. Резултатът е впечатляващ. Буди асоциации с най-добрите образци на френското и германското кино от този период. Постигнатото художествено ниво говори за майсторството на автора на снимките, който, за съжаление, както и в повечето други случаи, в този архив остава анонимен.

Сред трите постановки акцентът пада върху *„Панаирът в Стародол“* – българска драма с автор Димитър Ив. Шишманов. Сценографията не блести с достойнства във визуално отношение, но пространствената структура на решението е пример за творческо използване на новата механизация. Във фотографиите могат да бъдат разчетени няколко павилиона, които се сменят чрез сценичните коли. На пръв поглед това е стандартен начин на използването им, който набляга на улесняването на бързите преходи от обстановка в обстановка. Но тук този постановъчен принцип надхвърля елементарното редуване на картини. В решенията на сменящите се интериори има общ подход, при всеки един от тях целият преден план на сцената се отваря в дълбочина към нови пространства, повдигнати на подиуми, като сцена в сцена, някои от тях видими, други разкриващи се чрез портални плъзгащи се врати. Възможно е зад тези портали също да бъдат правени смени. В основното пространство имаме и редуване на фронтална и диагонална композиция. Това е успешен опит за общо кинетично решение, което в хода на действието рисува образ на лабиринт от административни кабинети на министри, депутати, кметове.

Александър Миленков създава десетки павилионни сценографии през 50-годишната си кариера както между двете войни, така и след политическите промени през 1944 г., когато сътрудничеството му с Н.О. Масалитинов продължава.

Фотоархивът пази кадри от общата работа на Миленков и Хрисан Цанков през сезон 1929–1930 в спектакъла *„Топаз“* от Марсел Паньол. От 1924 г., когато Цанков е назначен като драматург, а впоследствие и като режисьор заедно с Масалитинов, с което е решен „*режисьорският въпрос и трайното установяване на режи-*



Илюстрация 3. „Топаз“

сьорската институция в Народния театър“ (Николова 2004, с. 140) до 1929 г., той работи с Миленков няколко пъти. Сред постановките е *„Змейова сватба“* от 1924 г., дебют на Цанков, където Миленков създава декорите по скици на спечелилите конкурс Н. Кожухаров и Б. Денев. Критиката от онова време не одобрява работата на Миленков в постановката на Цанков *„Андрокъл и лъвът“* от Бърнард Шоу. Посоката на режисьора, зададена към актьорите, за гротескна интерпретация на образите влиза в противоречие с резултата, постигнат от него.

„Оформлението на Александър Миленков, както се вижда от запазените фотоси, е тежко и бутафорно, напълно индиферентно и несъобразено с концепцията на режисьора за текста и стила на постановката.“ (Николова 2004, с. 123)

В ***„Топаз“*** (илюстрация 3) Миленков заедно с Цанков демонстрира рутинен подход към интериорите, зададени от драматургията. „*Модерната европейска драма присъства на сцената на Народния театър в един балансиран, насочен към масовата публика, вариант.“* (Николова 2004, с. 9) Класна стая, кабинет, приемна, заемащи цялата сцена, се редуват отново чрез ползване на колите. Монтаж и демонтаж на обемните павилиони с тавани по време антракти са необосновани при наличието на модерна подова механизация. Сценографията, костюмите, реквизитът и осветлението са в духа на 20-те и 30-те години и не биха се отличили от общата редова продукция на театъра, ако изключим визуалните акценти на хумористично-дидактичните надписи по стените, за чието цветово решение нямаме пълна представа от черно-бялата фотография.

Трябва все пак да се признае осезаемото развитие на Миленков през годините, способността му да усеща и да приема новите неореалистични тенденции. Това е особено видно в работата му в *„Квадратурата на кръга“*, в *„Топаз“* и в *„Панаирът в Стародол“*. С малка уговорка може да се прибави и *„Перлит“* е от Бруно Франк с режисьор Николай Фол (7.10.1930). Отново стандартни, елементарно планирани павилиони, но в единия от тях фотографията ни показва ефектно поставено и заснето комбинирано контражурно и странично осветление. По всяка вероятност за това чисто визуално, иновативно

за нашата сцена тогава, решение голямата заслуга е на Николай Фол – учил режисура и драматургия в Лесинговия университет и в студията на Райнхард в Берлин. Писател, драматург, преводач, той е един от най-ерудираните интелектуалци между двете войни.

Заедно с Цанков, Фол е носител на актуалните новини от германския театър в края на 20-те години. В *„Перлите“* явно се съобразява с политиката на ръководството, прокламирана от Владимир Василев през 1925 г. *„за стабилизиране на умерено консервативните тенденции в репертоарните стратегии на Народния театър по отношение на модерната европейска драма“* (Николова 2004, с.185), въпреки че година по рано, през 1929-а, прави първата постановка на Брехт в България – *„Опера за пет пари“* в театър *„П. К Стойчев“*. За съжаление, Фол не успява да се задържи дълго в *Народния театър*. Прави още две представления, за едното от които ще стане дума по-нататък в текста.

Завършваме поредицата от комедии, върху които работи Миленков през тези три години, с *„Камила през иглени уши“* от Франтишек Лангер, поставена през 1931 г. от Петко Атанасов. Тук отново подходът е същият, няколко стандартни реалистични павилиона, убедително разработени като материалност, мебели, предмети, и други детайли, достоверно представящи средноевропейския (чешки) бит на различни слоеве на обществото, който Миленков познава от първа ръка. Осветителните похвати са подобни на тези в разглежданите представления.

Съвместната работа на двамата съграждани и състуденти Иван Пенков и Иван Милев приключва със смъртта на последния през 1927 г. Иван Пенков е назначен за помощник на Миленков като ръководител на художественото ателие още през 1924 г., веднага след завръщането му от Мюнхен. Те работят съвместно в редица проекти между 1926 и 1929 г. В някои случаи си разпределят декорите и костюмите, в други проектират и рисуват отделни картини от сценографията. До 1929 г. Пенков има 18 постановки, като 6 от тях са съвместно с Миленков. В същото време като щатен художник се е налагало да работи с всички режисьори – Йосиф Осипов, Н. О. Масалитинов, Хрисан Цанков, актьорите постановчици Сава Огнянов, Георги А. Стаматов

и др. Многостранният талант и ерудиция на Иван Пенков му позволяват с лекота да се превъплъщава в пълноценни партньорства както с Масалитинов, така и с Цанков, неслучайно наречени „българският Станиславски“ и „българският Райнхард“ и назначени за режисьори именно с целта да балансират репертоара в тези две посоки. По-близък до свободолюбивия му артистичен характер обаче е Райнхард.

През септември 1925 г. излиза *„Омуртаг хан“*. Режисьор е Хрисан Цанков, а художническата работа си разпределят Миленков и Пенков – декор, и Пенков – костюми. Водещ в оформлението на декора е Миленков. Резултатът е още по-ординерна традиционна среда от създадената за *„Андрокъл и лъвът“*, излязла предната година. Този *„майнингенско-мхатовски археологичен подход“* (Динова-Русева 1975, с. 161) не е присъщ на Цанков и в него няма и следа от новаторските тенденции, които той се опитва да налага. Вера Динова уточнява, че *„Масалитинов се намесва активно в постановката“*. Това обръщане към историческата достоверност и националните ценности може би има връзка с политиката на „омиротворяване“ в обществото след атентата от април същата година, в това число и в театъра, наложена от правителството на Ал. Цанков, чийто брат е Хрисан Цанков.

В началото на 30-те години Иван Пенков спечелва конкурс за стъклописите в Ректората на Софийския университет. *„В продължение на две години той се труди върху витражите, изпълнени от мюнхенската фирма за мозайка и стъкло „Франц Майер“* (Хаджимишев, Илиев 2022, с. 44). През 1933 година успява с голямо закъснение да се дипломира при своя състудент Дечко Узунов. Веднага след това е избран за професор по декоративно изкуство в Художествената академия и полага основите на образованието по сценография в България. По всяка вероятност тази негова разнородна дейност е причина броят на ангажиментите му в театъра през трите изследвани години рязко да намалеят.

За *„Симеон“* от Ст. Л. Костов (12 май 1929 г.), режисирана от Масалитинов, която оформят заедно с Миленков, няма запазени фотографии. *„Периферия“* от Ф. Лангер (12 септември 1929 г.), където две от картините

са реализирани по скици на арх. Храбър Попов също не оставя достатъчно фотодокументация, но се ползва с вниманието на тогавашната критика. Камелия Николова проучва запазените писмени материали и резюмира отзивите до въпроса *„до каква степен е приемливо задълбочаването на Народния театър и конкретно на Хрисан Цанков в посоката на зрелищно експресивния театър“* (Николова, К.) Тази посока можем да установим още в първата им съвместна работа веднага след компромисния *„Омуртаг“.* Това е *„Опиянение“* на Стриндберг (1925 г.), където Пенков в някои от сцените все още не се е отърсил от влечението си по живописно декоративния подход, но успешно го съчетава с експресивно-минималистичен реализъм в други.

Във *„Волпоне“* на Бен Джонсън с режисьор Масалитинов (22.09. 1930 г.) Пенков демонстрира своето свободно отношение към създаването на театрализирана архитектурна среда. Силуетите на готическите арки са обобщени, планировката на пространствата в отделните картини не робува на достоверна и бъбрива описателност и излишни детайли. Умело използва характерното в световната сценография за периода съчетаване на условни твърди кулисни елементи и меко нестандартно „облекло“ – драпирани крака и кулиси.

„Писмото“ от Съмърсет Моъм (илюстрация 4) (2.12.1930 г.) е режисирана от Георги А. Стаматов. Действието се разполага в четири картини някъде в Далечния изток. Смяната им и тук по всяка вероятност се е осъществявала със сценичните коли. По фотосите можем да идентифицираме три от тези картини. Две са със сходен характер. Условни интериорни пространства, странично ограничени от правоъгълни рамки с опънат върху тях плат и отвори изходи. Задният план е отворен към дъното на сцената. В единия от интериорите подът е решен на три нива. Ниски около 60 см подиуми и стълби между тях. Квадратният отвор към дъното на сцената е с хиперболизирани за интериор размери около 6 на 6 метра и през него виждаме прожектирани няколко сменящи се мъгливи изображения. Можем да предположим, че е използван прожекционен апарат тип Linnebach lantern, широко разпространен от изобретяването му през 1917 г. до средата на века. В другото пространство



Илюстрация 4. „Писмото“

подиумите са отново на две нива във втория план на сцената, но развити стъпаловидно в посока дясно-ляво. Първото ниво е с височина около 2 метра, второто – около 3 метра. Разположени на втория план, те създават ефект на „сцена в сцена“ и възможност за симултанно действие, но фотографът не е регистрирал такова. Второто ниво е частично рамкирано от чело и странични рамки, декорирани в имитация на тъмна дървена облицовка. Преходът от подиумите към авансцената се осъществява чрез стълба, поставена в профил в десния край на сцената. В една от фотографиите разчитаме трета картина, нестандартна, различна като структура от предходните. Сцената е разделена на две – лява и дясна част, в съотношение 2 към 1. В лявата чрез завеси е обособено интериорно пространство, развито в дълбочина, завършващо с овално дъно, върху което се проектира светлина от прозорец. Дясната страна на сцената е затворена от същия тип декорирани тъмни пана, каквито има в предната картина. Прави впечатление нестандартният подход към решаването на пространството в отделните обстановки, игнорирането на правилата на павилионния тип сценография и смелото съчетаване на леки платнени кулиси, мек декор и естествен дървен материал.

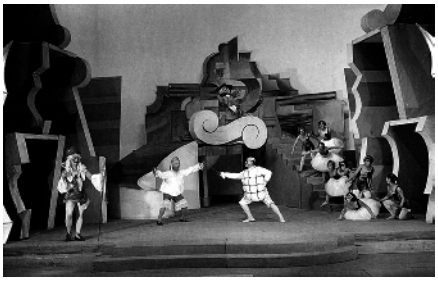
В архива са запазени няколко снимки от представлението *„Шутът Тантрис“* („Тристан и Изолда“), драма в пет действия от Ернст Харт. Постановка Хрисан Цанков, декор и костюми Иван Пенков. Този *„необичаен драматургичен текст“* (Николова 2004, с. 181) е сред малката група заглавия на общия фон от редови драми и комедии, *„предназначени да внесат разнообразие и да обогатят афиша с изключителното, непознатото и неочакваното по нетревожещ и достъпен начин“*. (Ibid.)

Пенков създава няколко сложни интериорни и екстериорни пространства, изградени от разположени в неправилен ред и в дълбочина, засичащи се, влизащи една в друга арки, полуарки и огромни прозоречни отвори. Екстериорната сцена създава усещане за средновековен градски пейзаж, без да губи условния, почти абстрактен характер на силуетите и обемите. Конкретните детайли са сведени до минимум – готическа статуя, колона, църковна розета. Различните нива на подиумите

и дъговидната стълба осигуряват разнообразен мизансцен на камерните и масовите сцени (броят на персонажите, чиито костюми проектира също Пенков, надхвърля 40 души). Сценографията е чиста откъм излишни подробности и декорация, без имитация на материали като дърво и камък. Общата строга, монументална и мистична атмосфера е напълно в духа на режисьорските търсения на умерения новатор Цанков и напълно в посоката, която поема европейският театър след бурното начало на 20-те години.

Фотоархивът на театъра от разглеждания период пази снимки на някои от най-обсъжданите новаторски постановки на Народния театър не само от този отрязък от време, но и въобще в историята на българската режисура и сценография. Става дума за *„Благородникът“* (по *„Буржоата благородник“* на Молиер) с режисьор Хр. Цанков (1929 г.), *„Кориолан“* на Шекспир, режисьор и автор на „плановете на сценичната постройка“ Исак Даниел (3.03.1931 г.), *„Мнимият болен“* на Молиер, постановка на Исак Даниел (23.04.1931 г.), *„Вилхелм Тел“* на Шилер, режисьор Николай Фол (24.12.1931 г.).

Тези заглавия са свързани със сценографа Макс Мецгер. Германецът Мецгер пристига в България заедно със съпругата си Райна Костенцева през 1920 г. още незавършил образованието си в Мюнхенската художествена академия. Сътрудничи като оформител на лявоориентирани периодични издания, илюстрира книги. Участва за първи път в Народния театър през 1924 г. Познаващият го от работата му в сп. *„Пламък“* Гео Милев го кани като сценограф на неговата авангардна *„Електра“*, която така и не стига до премиера. През същата година е забелязан от Хрисан Цанков и прави костюмите на *„Андрокъл и лъвът“*. Мецгер и четиримата изброени режисьори, всичките получили образование в Германия (Гео Милев, Хрисан Цанков, Николай Фол) и в Австрия – Исак Даниел, намират общ език в буквален и в преносен смисъл. Обединяват ги визуалните им пристрастия към следвоенния експресионизъм, кубофутуризма и конструктивизма, които се противопоставят на академичния декоративен илюзионизъм и на натурализма. Това не е толкова лесно особено след събитията през 1923–1925 г., когато радикалните тенденции в лицето на Гео Милев



Илюстрация 5. „Благородникът“

са изтласкани от Народния театър и намират убежище в независимите формации.

След ярката гротеска в *„Андрокъл и лъвът“* и Хрисан Цанков усмирява желанието си за крайни експерименти и остава в границите на следавангардната стилистика на Райнхард, но си позволява спорадични скандални експерименти, какъвто е ***„Благородникът“***, където Мецгер създава сценографията и костюмите (илюстрация 5). Още навремето критиката е разделена в оценката за представлението и за неговата визия. Александър Божинов пише цяла статия с редица бележки към нея, но тази негова формулировка е точна: *„Едно тържество на кубистичния и дадаистичен футуризъм в Народния театър.“* (Динова-Русева 1975, с. 210) Статията на Ламар, писател и публицист, близък до Гео Милев, е по скоро положителна. *„Мецгер е вложил едно разбиране, наистина удивително. Макар да преобладава още декоративният елемент, все пак ясно доминира един стил в тон и конструктивност...“* (Ibid.). От дистанцията на времето Камелия Николова обобщава:

> *„Пространството е решено от сценографа Макс Мецгер като емблема на едно физическо социално пространство, изпълнено с различни като социално положение, човешка енергия и конкретни домогвания личности и едновременно с това – като емблема на едно метафорично социално пространство от естетически движения, моди и стилове през вековете в Европа.“*

Това, което може да се добави, са конкретни съпоставки със сценични решения в тази стилистика в Европа и в Русия от малко по-ранен период като например оформлението на Пикасо за *„Парад“* на Сати – Кокто – Месин от 1917 или *„Принцеса Брамбила“* по Е. Т. А. Хофман на Таиров и Георгий Якулов. Решението на Мецгер ги превъзхожда по умелото съчетаване на динамична експресия и функционалност. Странните обемни елементи на декора са на пръв поглед хаотично разхвърляни по сцената, но всъщност внимателно са организирани в свободна симетрия и осигуряват множество подходи и мизансцен на няколко нива във височина и дълбочина. Прави впечатление елегантността на комбиниране на овални, зигзагообразни и прави линии и не на последно място – прецизната изработка на обемите

при използване на прости материали – облечени с плат дървени конструкции.

Постановката на ***„Кориолан“*** (илюстрация 6) на Исак Даниел също е обект на много критични текстове и исторически изследвания още от времето на създаване до наши дни. Участието на Мецгер в нея по документи се ограничава до създаването на костюмите, но това не изключва ролята му в реализацията на сценографията, чиито планове според тогавашните афиши са дело на Исак Даниел. Режисьорът е почитател на Райнхард, чиито спектакли е гледал по време на обучението си във Виена и двугодишната си практика на помощник-режисьор в тамошния *„Фолкстеатър“*. След кратък престой във Варненския театър се установява в София и основава „Театър студия“, манифестиран като място за борба с рутината и провинциализма в стремеж към осъвременяване и европеизиране. Поканен в Народния театър, той вижда възможност да разгърне свободно идеите си, като се възползва докрай от възможностите на новата сцена.



Илюстрация 6. „Кориолан“

„В неговата шумна постановка на „Кориолан“ новите тенденции към конструктивност на декора са прокарани със стилна последователност и ясна естетическа концепция... Типичната архитектура на Рим изобщо не е търсена. Тук-там някоя полукръгла арка загатва за нещо, характерно за нея. Голият дървен терен е разчупен необичайно богато за българска сцена и е разигран чрез множество практикабли, шикми и стълби... В постановката на „Кориолан“ се докосваме до истинска конструктивност – оголена и сурова, рационална и трезва.“ (Динова-Русева 1975, с. 210)

Поставяме под съмнение израза *истинска конструктивност* поради факта, че конструктивният строеж, скелетът на обемите, остава скрит под и зад дървените пана и не участва във визуалната композиция и внушения. По-подходящо би било да кажем „брутален кубизъм“, имайки предвид суровото въздействие на натуралното дърво. Всъщност и Вера Динова на друго място отбелязва, че българският конструктивизъм между двете войни не стига до образците, създадени от Мейерхолд – Попова или Пискатор-Мюлер. С много малки изключения (*„Писмото“*) в прегледания фотоархив от периода показването на естествените материали в техния недекори-

ран вид е табу. Използването му по този начин е от силните страни на решението. *„Костюмите, проектирани от Макс Мецгер, носят исторически характер. Едновременно с това те са съобразени с конструктивния и лаконичен характер на декора и се намират в пълно стилово единство с него.“* (Ibid.) Трябва още да се отбележи, че Даниел се възползва пълноценно от новата сценична механизация. Големите и тежки обеми на сценографията са построени върху трите реда сценични коли и промените стават бързо.

В заключение можем да цитираме социалните внушения от пространствения образ на спектакъла:

> *„Това начупено пространство от сблъскващи се пространствени линии и насочени човешки енергии (представени от специално композираните сблъсъци на масите) е положено директно и през цялото време на спектакъла пред очите на зрителя като емблема на социалното пространство, сведено до напрежение и сблъсък между политическия елит и управляваните, както и между отделни морални личности и множеството.“* (Николова 2019)

Исак Даниел и Макс Мецгер започват работа по *„Мнимият болен“*, но скоро Даниел влиза в конфликт с театъра и напуска. Масалитинов довършва работата му. Не е ясно на какъв етап от подготовката на представлението се случва това и до каква степен появата на реалиста Масалитинов повлиява на окончателния вид на сценографията, но снимките показват една по-умерена степен на условност в декора. Липсват експресивността и динамиката на *„Кориолан“*. Виждаме четири площадки за игра на две нива с елементи на интериор и екстериор и симултанно действие по тях. Авансцената е обединена и дава възможност за разполагане на миманс – 15 доктори, войници/полицаи и др. в хореографирано присъствие. Декорацията е лека, с рисувани елементи. Внушава игрива веселост и е без връзка с конкретна историческа епоха. Мебелите и предметите можем да срещнем във всеки дом през XX век. Костюмите и гримът са гротескни и подсказват, че действието е пренесено в началото на XIX век. Обединяването на различните сцени и обстановки в общо пространствено решение с малки промени в хода на действието е сравнително нов подход в сценографията на сцената

на този театър. Промените в осветлението акцентират върху определени площадки или осветяват цялата сцена, както и подсказват ден и нощ.

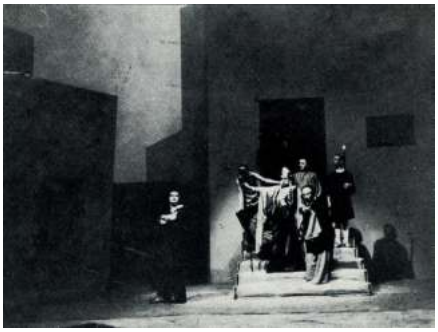
Във ***„Вилхелм Тел“*** Макс Мецгер намира пълно разбиране на своите пристрастия към следвоенния експресионизъм от страна на режисьора Николай Фол. Въпреки това запазените няколко фотоса показват непоследователност и липса на единство в отделните сцени. Сценографът се лута между реалистична наподобителност, от една страна, и умело пресъздаване на натурата чрез обемни неправилни геометрични форми, съчетани по хармоничен начин с рисувани плоски кулиси, със същия абстрактен характер (илюстрация 7). Можем да направим асоциация с декорите на емблематичния *„Кабинетът на доктор Калигари“*. И тук, както и в *„Благородникът“*, прави впечатление реализацията на тази нелека задача от художествените ателиета на Народния театър под ръководството на Александър Миленков.

Трябва да се каже, че сред неголямата група спектакли от периода с условно абстрактно оформление се откроява изключителната със своя минимализъм и прецизна визуална композиция сценография на ***„Електра“*** от Хуго фон Хофманстал (20.03. 1930 г.), постановка на Н. О. Масалитинов (илюстрация 8). Белег за широкоскроения характер на големия режисьор, реалиста Масалитинов, е приемането на този декор, предложен от възпитаничката на Художествената академия в София и Академия Брера – Милано, Андромаха Аргирова. Достатъчно е да сравним *„Електра“* на Аргирова с *„Медея“* на Миленков, разгледана по-горе, за да оценим високото качество и смелостта, с която младата художничка се справя със задачата. Чистота на линията, прецизен баланс, артистичен усет, с които разпределя визуалните и функционалните акценти, при отказ от всякакви конкретни детайли, това са средствата, с които Аргирова създава трагичната атмосфера, зададена от драматургията. Един шедьовър и един автор, недостатъчно оценен от изследователите.

В същия период многоликият, способен на големи обрати в търсенията си, Хрисан Цанков поставя ***„Ветрилото на лейди Уиндърмиър“*** на Оскар Уайлд (2.01.1930 г.) със сценограф бележитият български архитект Храбър



Илюстрация 7. „Вилхелм Тел“



Илюстрация 8. „Електра“



Илюстрация 9. „Ветрилото на лейди Уйндърмиър“

Попов (илюстрация 9). Това е първият от серията салонни спектакли на Цанков, които той създава между 30-а и 40-а година, и с архитектите Мими Берова-Хенинг и Хайне Хенинг. Арх. Попов и семейство архитекти Хенинг (всички те са германски възпитаници) налагат една елегантна, реалистична театрална интерпретация на архитектурния модернизъм и ар деко, които са актуални между двете войни. Запазените фотографии от тези спектакли свидетелстват за високо, прецизно ниво на изпълнение на декора. Както показва „Летописът“, проектите са изпълнени от Ал. Миленков. Снимките са доказателство, демонстриращо натрупания професионализъм и извървения за 30 години път от често неадекватната компилация на готови декори в началото на века до образци на съвременната за тогава сценография, който изминават както самият главен художник на театъра, така целият технически екип.

През разгледаните сезони Народният театър окончателно прекратява използването на универсалните декорационни комплекти, утвърдена е практиката на проектиране и реализиране на уникални решения за всяка постановка и е завършен процесът на налагане на статута на професионалния сценограф. Анализираният изобразителен материал отразява съжителството на реалистичната тенденция, застъпвана от режисьора Н. О. Масалитинов, и проявите на модернизма и авангарда в постановките на Хрисан Цанков, Исак Даниел и Николай Фол. Ценна е възможността, която някои от фотографиите дават, да бъде коментирано използването на току-що монтираната най-модерна за времето сценична механизация и осветление.

Запазените изображения са безценно свидетелство за развитието на българската сценография и в частност на най-изявените художници, работили на тази сцена в изследвания отрязък от време. Фотографиите на реализираните сценографски идеи дават поле за изследване на използваните художествени средства, влиянието на европейските стилове, развитието на технологиите, осветлението и нивото на театралната материална култура на първия ни театър в онези години.

Библиография

1. ДИНОВА-РУСЕВА, Вера, 1975. *Българска сценография.* София: Български художник.

2. НИКОЛОВА, Камелия, 2004. *Модерната европейска драма в Народния театър между двете световни войни.* 1 издание. София: Фигура. ISBN 978-954-9985-16-0.

3. НИКОЛОВА, Камелия, 2019. Историческият театрален авангард в България и сценичното пространство. Online. 2019. No. 22. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://homoludens.bg/articles/istoricheskiyat-teatralen-avangard-v-balgariya-i-scenichnoto-prostranstvo/

4. ПОПОВ, Асен, 1955. *Александър Миленков.* София: Български художник.

5. ХАДЖИМИШЕВ, Иво and ИЛИЕВ, Красимир, 2022. *Архив Гипсън V. Пенкови - светлописците*. Архив Гипсън и Нисим 1891.

Използвана литература

ВАНДОВ, Никола, ГЪЛЪБОВА, Снежанка, ГЪРЧЕВ, Иван и КАРАКОСТОВА, Антония, 2004. *Народен театър „Иван Вазов". Летопис: януари 1904 - юли 2004.* София: Валентин Траянов. ISBN 978-954-9928-11-2.

НАРОДЕН ТЕАТЪР „ИВАН ВАЗОВ", 2014. *Художниците на Народния театър. Т. 1, 1904-1954 = The visual artists of the National Theatre of Bulgaria.* София: СГХГ. ISBN 978-619-7195-01-9.

Илюстрации

ДИНОВА-РУСЕВА, Вера, 1975. Българска сценография, Български художник

НИКОЛОВА, Камелия, 2019. Историческият театрален авангард в България и сценичното пространство, Homo Ludens, Бр. 22

https://homoludens.bg/articles/istoricheskiyat-teatralen-avangard-v-balgariya-i-scenichnoto-prostranstvo/

ПЕТРОВ, Пламен, съставител, 2014. Художниците на Народния театър 1904-1954, каталог СГХГ, 2014: ISBN 978-619-7195-01-9

УНИВЕРСАЛНИЯТ ЕЗИК НА ЛИЧНОТО И ХАРМОНИЗИРАНЕТО НА ОПОЗИЦИИТЕ ЧРЕЗ РИСУНКАТА В СКУЛПТУРНИТЕ АНСАМБЛИ НА МАРИСОЛ ЕСКОБАР

Невена Христова Ангелова, Национална художествена академия, София

„Марисол и Уорхол превземат Ню Йорк“ гласи заглавието на организираната от Музея на Анди Уорхол в Питсбърг изложба. Тя отразява творчеството на емблематичните артисти, създадено между 1960 и 1968 година. Това е периодът на тяхното артистично формиране, на вдъхновяващото им сътрудничество и сърдечно приятелство. Експозицията прокарва паралели между „най-широко известния популизпълнител на всички времена“ (Nast 2022) и скулпторката космополит от венецуелски произход Марисол Ескобар, които се възприемат един друг „като сродни души“ и „тихи аутсайдери“ (пак там).

„Тя е безстрашна, тя е силна, тя е бляскава.“ (*Marisol and Warhol Take New York Virtual Tour 2022*) – възкликва за Марисол куратор̀ът на изложбата Джесика Бек. Блясъкът ѝ на „безспорна кралица на поп̀арта“ от Манхатънската артсцена през 60-те години обаче изчезва, когато художничката, вероятно „като акт на самосъхранение“, (Nast 2022) се отдръпва от конкурентната надпревара и се премества в Европа. Амбицията на кураторите е да реабилитират забравената Марисол, като приканват да се преосмисли мястото ѝ от незаслужено „недооценен скулптор“ до водеща фигура в поп̀културата.

Изложбата се открива със селектирана прожекция на четири късометражни филма с Марисол, заснети от Уорхол през 1963–1964 година. Макар и екстравагантни, те не са далеч от духа на визуалните провокативни опити в зараждащия се видеоарт от средата на 60-те години в Ню Йорк. Лентите са с експериментален характер и притежават хипнотично въздействие. Черно-белите екранни портрети без сценарий, без звук, почти без движение „наблюдават“ директно гледащата в камерата Марисол, като улавят „една интимна страна на иначе сдържаната ѝ личност“ (*Marisol and Warhol Take New York* [no date]) (повече като психологически профил,

отколкото като документ).

Възможна причина за споделената близост между Марисол и Уорхол може да се намери във факта, че в детството си и двамата претърпяват загуба на родител. Мария Сол Ескобар се ражда в Париж през 1930 г. в богато семейство от венецуелски произход, което често пътува между Европа, САЩ и Венецуела. Като дете Марисол преживява самоубийството на майка си. Дълбоката травма ще я формира като мълчалива и труднодостъпна за общуване. Въпреки личната трагедия с подкрепата на баща си получава разнообразно и до голяма степен еклектично художествено обучение, което ще породи по-нататък разнородна смесица от несъвместими аспекти на изкуството ѝ – в материален, в концептуален и естетически план – и ще се превърне в основен катализатор за формиране на уникален стил. Следите на венецуелската, френската и американската култура ще обособят разпознаваем мултиетнически творец, а индивидуалното влияние на менторите ще вгради в образа ѝ още специфични проявления.

Първоначално през 1949 г. Марисол учи в *Beaux-Arts* в Париж, но бързо се отказва, неудовлетворена от неоимпресионистичната посока в преподаването. Година след това се установява в Ню Йорк, където изучава за кратко рисуване при Ясуо Кунийоши, художник със своеобразен наивистично-декоративен стил. От него наследява силния интерес към комиксите и анимационните филми, което ще начертае карикатурно-илюстративния аспект в творчеството ѝ.

Периодът 1951–1954 г. за Марисол (от този момент започва да се идентифицира чрез артистичния си псевдоним) е белязан от влиянието на абстрактния експресионизъм. Тя установява връзки с някои от водещите му лица – Вилем де Кунинг, Франц Клайн и Джаксън Полък. Но най-решаваща за младата художничка се оказва ролята на Ханс Хофман, вдъхновяващ иновативен преподавател и художник, сътрудник на Пикасо и Брак по времето на парижкия авангард. Възприеман като артистичен гуру, Хофман обучава поколения артисти в основаното от него училище в Манхатън. „Няма разлика дали едно произведение е натуралистично или абстрактно.“ „Всяко визуално изразяване следва едни и същи основни

закони.“ (*The Importance of Color in the Art of Hans Hofmann | Ideelart* [no date]) – казва той. Като наследство от Хофман в скулптурата си по-късно Марисол ще разгърне концепцията за нестабилната сплав от противоречиви среди, медиуми и най-вече комбинирането на двуизмерни и триизмерни елементи. Интересът към широк спектър дихотомии придобива главно значение в творчеството на художничката.

1954 година бележи повратна точка в кариерата на Марисол, когато тя изоставя рисуването, за да се занимава със скулптурна дейност при Уилям Кинг. Сатирата, влиянието на американското народно изкуство и предколумбовото изкуство в творческия му стил, ползването на необработени порутени части от дървета, често дорисувани с боя, ще преобърнат завинаги Марисол като артист. От това време са придобити техническите ѝ умения за леене на гипс, восък, работа с глина, изпичане на керамика.

В края на 50-те години млади американски художници, наследили поколението на абстрактния експресионизъм, като Робърт Раушенберг и Джаспър Джонс, използват метода на комбиниране на предмети за масова употреба и продукти от индустрията, за да ги интегрират с живопис, рисунка и скулптура без никакви жанрови съображения. Чрез реализацията си в новия контекст прагматичният аспект на намерените обекти бива заличен и те започват да изпълняват различна художествена роля. С приписването им на нови качества и уникалност се заличава разликата между елитна и масова култура. Разцъфтява техниката на асамблажа, която се превръща в основен изразител на концепцията за поп изкуството, иронизиращо с остроумие консуматорското общество.

През 60-те години основата на творческия акт се преобръща, той става рожба на откривателска игра, чийто смисъл е показване на света от различен ъгъл: чрез отприщване на нови свободни форми и подходи с експериментален характер. След появата на Марсел Дюшан в света на визуалните изкуства се утвърждава приоритетната роля на концептуалността пред наподобителното възпроизвеждане на света.

Когато се среща с Анди Уорхол през 1962 г., Мари-

сол вече е формирала собствено оригинално артистично лице, което представлява консолидация на несъвместими на пръв поглед жанрове, стилове, медии, естетически аспекти. Скулптура, рисунка, живопис са обединени в единен пластичен език. Чистотата на абстракцията се миксира с комикса и карикатурата, дълбочината на експресията – с декоративното. През 1961 г. работи на Марисол са включени в изложбата „Изкуството на асамблажа“ в Музея за модерно изкуство в Ню Йорк, а две години по-късно пак там ѝ се предоставя собствена зала в експозицията „Американци, 1963“ (илюстрация 1).



Илюстрация 1. Марисол, „Семейството“ (1962), *боя и графит върху дърво, маратонки, тонирана мазилка, копче и табелка, три секции*

Възходът на Марисол се случва, след като под влияние на асамблажите на Робърт Раушенберг започва да изработва скулптурни инсталации в дух на експеримент и предизвикателство. Тя изцяло загърбва плоскостта на картината, като в създаването на триизмерните композиции се насочва също към техниката на сглобяване с ползване на готови, случайно намерени или нарочно търсени предмети, които комбинира с непривични материали. Инсталациите обикновено включват големи групи фигури, изградени в повечето случаи от груби дървени блокове, дорисувани с боя и графит. Марисол обогатява скулптурите си с разнородни по материалност елементи: текстил, метал, шперплат, неон, намерени предмети – обувки, части от стари мебели, дори врати; често включва гипсови и восъчни отливки на собственото си лице и ръце. Рисунката става ключов фактор в синтезираната зона на взаимодействие между скулптура, живопис, декорация, дори театър (често не можем да избягаме от внушението, че творбите представляват сценографско решение). В резултат се получава своеобразно „смесване на езиците“ (Кърджилов 2015, с. 331–343), носещо белега на модерността в изкуството (илюстрация 2).

Според Красимир Вълканов през 60-те години в пластичните изкуства настъпва „процес на театрализиране“, придружен от известна степен на режисираност. „Определена част от художническата дейност се превръща в парателатрална.“ (Вълканов [no date])

Марисол смело изобразява своите фигури едновременно откъм различни гледни точки – фронтална, профил, гръб. Чрез синоптичен поглед по безпрецедентен начин предлага последователно разгръщане на изгледа към обекта във времето. То има въздействието на магически оптичен ефект, подобно движението на кинематографски образ. „Процесът на театрализиране“ на пластичните изкуства освен режисиране на скулптурната група чрез включване на „реквизит“ и задаване на визуален разказ и ситуация добавя като елемент четвъртото измерение – времето. Чрез времевия поток именно се разгръща почти театралният наратив в скулптурната инсталация, а често зрителят е активно въвличан в аурата на обектите, аранжирани като на сцена.



Илюстрация 2.. Марисол, „Среща за вечеря“ (1963), Колекция Музей на изкуството „Бъфало“, *рисувано дърво, гипс, текстил, масло върху платно, метална вилица, кожени ботуши, бои и графит* © Smithsonian Institution



Илюстрация 3. Марисол, „Автопортрет, гледащ Тайната вечеря“ (1982–1984), *дърво, шперплат, камък, гипс, алуминий, багрило, въглен*, снимката е предоставена от The Metropolitan Museum of Art

Този процес ще се случва трайно и последователно в творчеството на Марисол, за да кулминира след две десетилетия в най-амбициозната ѝ скулптурна композиция „Автопортрет, гледащ Тайната вечеря“ (1982–1984 г.) (илюстрация 3). В необичайната интерпретация на Леонардовата фреска художничката създава 9-метрова сцена (точно колкото е и ренесансовата творба) с персонажи, изградени от многопланово сегментирани плоскости в комбинация с въведени цитати от оригиналното произведение. С поглед към разгърнатата, подобно на театър, визуална постановка авторката поставя своята фигура автопортрет. Затворената схема на целия ансамбъл, имитираща взаимовръзки между наблюдаващ зрител и развиващо се пред него сценично действие, разширява още повече границите си с намесата и движението на реалния зрител в пространството. Оформя се невидим динамичен триъгълник от наблюдаващи – наблюдавани, субекти – обекти. Заобиколено, празното пространство между елементите в тази гъвкава система се уплътнява и насища, превръща се в присъствен компонент.

„Еклектиката и неформалното отношение към емблематичните художествени произведения, проявяващи се в изкуството на цитата, са явления, ярко характе-

ризиращи постмодерното изкуство и постмодерната мисъл.“ (Ванцарова 2018, с. 29).

Според Маня Ванцарова с прилагането на визуалните цитати се измества фокусът от смисловите качества към формалните характеристики на творбата с цел зрителят да „оцени както находчивостта и посланието на автора, така и собствената си информираност в областта на изкуството“ (пак там).

Еклектичният подход при сглобяване на модерната творба от разнородни елементи в пластичен и стилистичен план според Розина Макавеева предоставя по-широки възможности за интерпретация: „Понятията и кодовете, създавани чрез съзнателното избягване на класически и чисти форми, дава възможност на възприемащия изкуството да избира във всеки един момент индивидуално, сетивно – рационално или последователно, своите „отрязъци“ от произведението.“ (Макавеева 2021, с. 273).

Но да се върна назад към 60-те години, когато диалогът, осъществен между Уорхол и Марисол, очертава територия с идентични теми въпреки разликата в естетическите линии. През 1962 г. и двамата артисти започват да използват като обект в своето изкуство масовия артикул *кока-кола*, превърнал се в култов символ на американското общество. „Зелени бутилки кока-кола“ е първата подобна картина на Уорхол с мултиплициран образ, изпълнена с техниката на ситопечата, а Марисол изработва от гипс и с една от знаковите бутилки емблематичната си скулптура Love (илюстрация 4). Контрастите в творбата са изявени категорично – хоризонтално разположен фрагмент от долната част на лице, безизразно и бяло, с липсващи очи, е засечен отвесно от стъклената бутилка. Кръстосването им поражда силно усещане за конфликт. Студената материалност на стъклото и съдържанието с тъмна течност, която едновременно съблазнява и плаши, задават контрапункт на белотата на гипса. Дихотомия е заложена и в отдалечената античност на лицето и актуалността на продукта, символ на съвремието. С фиксиране на вниманието единствено в акта на неутолима жажда той се превръща в съществена метафора на консуматорското общество. Неоднозначни тълкувания и внушения подна-



Илюстрация 4. Марисол, „Любов“ (1962), *гипс и бутилка кока-кола, 15,8 x 10,5 x 20,6 см*, снимка: Claire and Tom Wesselmann

сят също непривичното отношение между заглавието на скулптурата и екстремния, почти брутален визуален образ. Същността на понятието „любов“, като красиво и дълбоко изживяване, е представена чрез изкривената му версия като пристрастяване.

Неочакваните нови смислови връзки между познати образи и символи представят дадаистичната страна в творчеството на Марисол Ескобар. Въпреки че е определяна основно като попартист, множеството влияния в работата ѝ – народно изкуство, предколумбово изкуство, кубизъм, дадаизъм, неодада, Realisme Nouveau, сюрреализъм – я правят трудна за категорична класификация. Нито едно от тези направления самостоятелно не би могло да вмести изцяло мултикултурната и многопластова идеология на авторката.

Като ярък свързващ фактор в многоплоскостното, дори еклектично „смесване на езиците“, се изявява рисунката чрез особената ѝ експлоатация. Тя се превръща във впечатляваща и атрактивна именно в ролята си на тектоничен организатор. Да се каже, че рисунката служи като допълнение или украса на резбованите дървени фигури, би било дълбоко неразбиране. Полифункционалното ѝ значение се показва в следните параграфи.

– Рисунката „диалогизира“ чрез конкретизация абстрактността на едрите дървени кубове. С превеса на илюстративния си характер противостои или пък балансира монументалното присъствие на скулптурните форми. Внимателната ѝ контролирана употреба „опитомява“ почти неманипулираната повърхност на многостените.

– Чрез редуването на рисунка и лаконични пластични обеми се оформят динамичен композиционен ритъм и вътрешни структурни връзки.

– Най-често изградена с графит, черносребърната следа на рисунката подсилва чрез контраст полихромията и локалния естествен тон на дървения материал.

– Макар и повлиян от комиксния стил, рисунъкът е пластично-реалистичен. Той запазва характеристиките на класическата рисунка с моделиране на формата чрез обособяване на светлосянка и придържане към нейните елементи – колонна сянка, тон, полутон, рефлекс, блик, хвърлена сянка и т.н. Принципите на академичния подход



Илюстрация 5. Марисол, „Боб Хоуп" (1967), *полихромия върху дърво*, Национална портретна галерия, Институт „Смитсониън"

често се прилагат със засилена деформация на формата и със съдействието на стилизацията като похват, загубвайки натурализма за сметка на по-голяма експресивност.

– Рисунката се плъзга по релефа на стереометричните обеми, подчинява им се. Динамичният ритъм в присъствието ѝ, постигнат чрез повтаряща се вълна на отдръпване и нахлуване в триизмерните компоненти, изгражда помежду им сложни отношения. Чрез илюзията за навлизане в различните параметри на пространството рисунката се трансформира в пространствена.

В скулптурния портрет на британско-американския комик Боб Хоуп (1967 г.) (илюстрация 5) Марисол демонстрира подход, типичен при създаването на главите на персонажите ѝ, като изхожда от просто геометризирана триизмерна форма – многостен от полихромно дърво, чиито страни оставя грубо изсечени и необработени. Тъй като основната форма е слепена от редуващи се дъски с напречно сечение и такива, срязани по дължината на жилката, в резултат в страните на главата се получават плоскости с декоративен характер, тип *pattern*. Акцент в релефа на главата е долепеният към монументалния блок стърчащ нос. Намесата във фронталната част на многостена става с допълнителното моделиране на деликатен барелеф за чело и брадичка. Единствено в централния фронт за дооформяне на лицето е ползвана рисунка с графитен молив. Тя е старателна, пластично-реалистична с прилежно внимание към индивидуалността на портретувания, но не следва стриктно ръбоватите контури на лицето, фиксирани чрез издялания обем. Концентричните кръгове от дървесината при обработката на релефа се присъединяват активно като елемент на рисунката – в ролята на щрих, плъзгащ се по формата. Също толкова основателно могат да бъдат интерпретирани като растеризиращ образа елемент, подобно визуализация на звукови вълни, например. Богатите нюанси в цвета на дървената основа създават подобие на имприматурна живописна подложка, върху която контрастиращата графична рисунка добива плътност. Чеповете и неравностите в строежа на дървото участват съзнателно в творбата.

Като внезапен сегмент в относително реалистичното лице се обособява хиперболистично третираният

нос. Разиграване в стила на карикатурата се демонстрира и в пресилената театрализирана усмивка, и в цялостния лустросан вид на шоумена. Сарказмът, доведен до абсурдност, внушава представата, че пред нас стои ръбоват куб с дълъг нос, странно същество, което претендира за авторитет и забава. Боравенето с пародията, разобличаваща икони от политическия свят, комерсиализма, модата, леконравието на жените, медийната реклама, установените социални норми, подмененните ценности, е заложено като основен похват в творчеството на художничката.

Дързостта, с която абсурдността бива афиширана, кулминира чрез прилагането на някои „съмнителни" медии до такава степен, че естетическото ни чувство предизвикателно е подложено на изпитание. С ползването на светещи неони, помпозни орнаменти с имитирана позлата, флуоресциращи цветове, пластмасови предмети, лъскави платове, панделки и пищни аксесоари авторката сякаш преднамерено ни пробутва кич. Постепенно усещаме, че масовата концепция за красота е безпощадно иронизирана чрез екстремната експлоатация на самата себе си. И тук се разгръща висотата на художествената сила на Марисол: заиграването с евтини, преупотребени символи на всекидневието е балансирано от контрастиращото съжителство с изразно средство от съвсем друго естество – ***експресията***. Именно засилената емоционална изразителност би могла да се разпознае като най-чистата субстанция изкуство в работата на Марисол – мощна, некултивирана, изначална първоестествена сила, родееща се по въздействие с предколумбовото изкуство. Екстатичното се отразява чрез преекспонираните мимики и гримаси, в застиналите безизразни лица (парадоксът на едновременно случващите се контрасти), в нарочното несъвършенство на недодяланите скулптурни форми.

Повишената автобиографичност съпътства творчеството на Марисол като саморефлексивен процес, поддържащ под една или друга форма изключителната експресивност. Концентрацията върху интимността и екзистенциалната ангажираност през 70-те години художничката ще вложи в обикновено големи по размер (близо 100 х 70 см) литографски работи. Върху подготвител-

ния камък Марисол директно „запечатва“ своето тяло, за да получи графични изображения, заредени с дръзка чувственост и сексуалност, оконтурени от ярък светлинен ореол, подобно на фотография, получена по кирлиановия метод, които критикът Емили Уилямс определя като обезпокоителни.

Посмъртната носителка на „Пулицър“ Силвия Плат, пропадаща непрестанно „в мрака на депресията“, се захваща с писане на изповедна поезия, за да се освободи от болката и миналото. Известен аналог между конфесионалните поетични гласове на Америка от 60-те (между които Ан Секстън, Робърт Лоуъл) и Марисол може да бъде открит в тематичната им ангажираност, основана изключително върху личния психологически опит, най-често върху интимни теми табу – лични травми, психични заболявания, сексуалност, смърт, суицидни мисли и действия.

Британският психоаналитик Хана Сегал съсредоточава психологическите си изследвания върху творческия акт, при който се наблюдава преработка на депресивна тревожност в автентично творчество. Тя определя депресията, впримчена в работата на художника, като сърцевината на творческия процес, а превъплъщението на дълбоките му преживявания като белег на автентичното изкуство.

Заради засилената експлоатация на автобиографичното подобен терапевтичен модел вероятно стои в основата на креативността и при Марисол с показана висока способност за преработка на негативния житейски материал в творчески (известен факт е дългогодишното ѝ почти пълно мълчание след смъртта на майка ѝ и голямата продуктивност през целия този период).

Обичайно в скулптурите си от 60-те години Марисол вгражда многобройни гипсови, керамични, восъчни хиперреалистични отливки на лицето и тялото си. Личните „отпечатани образи“, сред които негативни и позитивни релефи, познати ни като първообраз на изобразителната дейност още от праисторическите пещери, представляват непоколебим знак за идентичност. Като акт на самоизмерване, като среща на субективното и обективното представяне на света, което в по-късното творчество на Марисол ще придобие по-всеобхватен,

синтезиран език. Надскачането на автобиографичността чрез трансформирането ѝ до универсални внушения определя висотата на големия творец.

Венецуелският произход на Марисол, страстта ѝ към доколумбовото изкуство на маите и наследеният маниер на учителя ѝ Уилям Кинг рефлектират дълбоко в начина ѝ на скулптиране. Влиянието на примитивните стилове в изкуството поражда търсения за идентичност и задава ново специфично формообразуване и отношение към материалността, предначертавайки употребата на грубо и монументално издялани обеми в разнообразни скулптурни подходи – дърворезба, барелеф, висок релеф, кръгъл обем; избора на многофигурни композиции; богатството на различни медии при изграждането им; яркостта и орнаментиката на дрехите и аксесоарите. А особеното преплитане на естественост и реализъм с неподвижна застиналост и ритуална тържественост на лицата преоткрива древна експресивна сила.

Скулптурната доколумбова традиция се характеризира с S-образна извивка в изобразяване на фигурите – краката и главата са разположени в профил, а торсът и раменете – в анфас. С представянето на персонажите си откъм няколко зрителни ъгъла едновременно (както в създадения през 1962–1963 г. портрет „Анди“) Марисол модифицира този древен метод. Дори го радикализира, като мултиплицира профилното и фронталното представяне чрез завъртане около единен център. Такива ротационно разположени лица в профил и в анфас авторката демонстрира в скулптурната композиция „Жени и куче“. Древният модел от чисто формален похват придобива нова екзистенциална натовареност чрез заложения фокус върху дълбоката, многостранна същност на човешката идентичност.

За изграждането на рисувано-скулптурния образ Марисол Ескобар си служи както с езика на художествената абстракция, така и с принципа на фигуративността, като ги обединява в единен хибриден модел. Непрестанна е динамичната трансформация, която се осъществява от абстракция към предметност, и обратно. Метаморфозата не е очевидна винаги – някои от елементите принадлежат и към двете категории образност едновременно. Абстрактното се носи от грубите

дървени блокове, минималистично обособени. Допълват ги декоративните растери, които по-често са двуизмерни, но понякога представляват 3D модули, подобни на пъзел и розетки.

Фигуративност, дори натурализъм внасят привложените от всекидневието предмети, напомнящи театрален реквизит (чадърче, обувки, гердан, тромпет, дървено буре, вилица, рамка от велосипед и др.); графичната рисунка, която въпреки пластично-реалистичния си характер е стилистично близка до комикса; вградените портретни фотографии. Детайлните гипсови и восъчни отливки на ръце и застинали лица притежават висока степен на натурализация, преобразяваща ги в мумифицирани образи, чието въздействие донякъде е стряскащо.

Ако абстрактно и конкретно са безпогрешно разпознаваеми, то присъствието на елементи, чиято амбивалентна роля ги превръща ту в едното, ту в другото, е в някаква степен парадоксално. Подобни елементи с двояка функция са редовно използваните от Марисол столове, врати, шкафове, родеещи се с масивните триизмерни обеми и като материалност, и като конструкция, но представляващи достъпни вещи от бита с конкретни ясни качества и функции. Жилките на дървения материал са „втъкани“ преднамерено като част от рисунката и се превръщат в бръчки по лицата или служат като щрих, чието направление подчертава пластиката на обемите. В същото време обаче би могло да бъдат интерпретирани и като декориращ „десен“.

Отливките на ръце и лица понякога биват умишлено фрагментирани или раздробени и наново прегрупирани. В първия случай селектираният сегмент (фронтална вертикална ивица от лицето или кръгла „изрезка“ с уста и нос) загубва силния си натурализъм, защото преминава неусетно в стилизиран обем от друг материал. Така образът бива „довършен“ цялостно, но вече не е нито само фигуративен, нито само абстрактен. В новата комбинация натурализмът е унищожен и трансформиран в абстракция и универсален образ и често придобива стойност на знак.

Марисол превръща съзнателно границата между понятията антагонисти в крехка зона с неясни очертания. Въображението ѝ в това отношение демонстрира много-

числени и неочаквани възможности. В скулптурния ансамбъл The Party (1960) във вградената портретна фотография Марисол забива пирони по овала на брадичката, линията на носа и веждите. В резултат към черно-бялото реално изображение забитите до средата сребреещи пирони добавят впечатление за инкрустиран материал, подобно на бижу от идолна маска. Те отразяват променливо светлината, а върху плоскостта на снимката играят хвърлените им сенки, което създава двояко впечатление за двуизмерен и триизмерен образ в едно.

Пример за преобръщане на абстрактния образ в конкретика са и многостените, които сами по себе си остават абстрактни преди и дори след целенасочената намеса на художничката, до момента, в който комбинираният с тях предмет или рисунка не ги приобщи към света на предметното разпознаване. По този начин старателно дорисуваната яка на риза превръща пресечената четириъгълна пирамида в раменен пояс.

Анализирайки работата на Марисол, би било удачно да я опишем чрез следната дълга редица опозиционни двойки: разказвателност и илюстративност срещу монументалност и експресия на внушението; абстракция – предметност; висока естетика – евтино и масово; пластично – декоративно; дълбока чувственост –изобличителна сатира; деликатност – хапливост; метафизично – земно; сакрално – профанно; двуизмерно – триизмерно; древно – модерно; символ – натура; монохромно – цветно; пасивно – активно; твърдо – меко; студено – топло и т.н.

Творчеството на Марисол Ескобар представлява ярка и необичайна сплав от смисли, влияния, внушения, похвати, преплетени сложно на много нива. Основано на дихотомии, то сякаш не страда от противоречия, защото съдържа възможност за хармонизиране на двойките контрасти. Основано на принципа, че всяко нещо съдържа в себе си частица от своята противоположност, противоборството става единство. И за това съществена заслуга има рисунката, преобразяваща се понякога и в двете опозиционни страни или работеща като организатор и посредник между тях. Без да е основното изразно средство, рисунката сякаш трансформира и някои от останалите елементи на скулп-

турната композиция в рисунъчни, често предефинира и самото пространство.

Библиография

Marisol and Warhol Take New York, [no date]. The Andy Warhol Museum. Online. [Accessed 14 December 2022]. Available from: https://www.warhol.org/exhibition/marisol-and-warhol-take-new-york/

Marisol and Warhol Take New York Virtual Tour, 2022. Online. [Accessed 14 December 2022]. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=zf2i7OksuFY

NAST, Condè, 2022. Paired up with Her Friend Andy Warhol, Pop Art Star Marisol Gets Her Due in a New Exhibition. Vogue. Online. 14 April 2022. [Accessed 14 December 2022]. Available from: https://www.vogue.com/article/marisol-andy-warhol-exhibition-pamm

The Importance of Color in the Art of Hans Hofmann | Ideelart, [no date]. *IdeelArt.com*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.ideelart.com/magazine/hans-hofmann

ВАПЦАРОВА, Маня, 2018. Еклектични изобразителни средства и визуални цитати. В: *Дизайн & приложни изкуства, Сборник с доклади от научна конференция*. София: НХА. 2018. с. 29. ISBN 978-954-2988-47-2.

ВЪЛКАНОВ, Красимир, [no date]. *Театрализация на пластичните изкуства в западна Европа и Америка през 50-те и 70-те години на XX век, непубликуван хабилитационен труд.* Непубликуван хабилитационен труд.

КЪРДЖИЛОВ, Петър, 2015. Смесване на езиците – път към познанието. Френското списание "Cine-Journal" (1908–1912) – достоверен източник на професионална информация за кинематографичната дейност в България. В: *Изкуствоведски четения.* София: БАН. 2015. с. 331–343.

МАКАВЕЕВА, Розина, 2021. Светлинни и цветови средства, изграждащи имерсивни среди и спектакли. В: *Дизайн & приложни изкуства, Сборник с доклади от научна конференция.* Online. НХА. 2021. с. 273. [Прегледан на 27 Януари 2023]. ISBN 978-954-2988-68-7. Достъпен от: http://design-and-applied-arts.eu/index.html?fbclid=IwAR0069_i-AYSr7vnP-nSWQwjMbcf6HOEsIFxsBUrueIwNYXlxzfhjRqwxRg

СВИДЕТЕЛСТВА ЗА ПРЕЖИВЯВАНЕ НА ТЕАТРАЛНИЯ ХУДОЖЕСТВЕН ОБРАЗ ПРЕЗ ПРЕДМЕТА, ПРЕВЪРНАТ В ЗНАК – РАЗШИРЕНИЕ НА АКТЬОРА: „ОРФЕЙ“ НА ЙЕРНЕЙ ЛОРЕНЦИ В ПРЕСЕЧНИ ТОЧКИ С ТАДЕУШ КАНТОР

Анна Нарцис Шопова, Национална художествена академия, София

Настоящият текст разсъждава върху възможността в едно нетипично театрално пространство предметът на сцената да се превърне в знак и влизайки в конкуренция с живите актьори за ролята на главно действащо лице, да започне да създава художествения образ на представлението. В хода на процеса знакът бива преживяван от двете страни на тънка и чуплива линия, остатък от четвъртата стена, чието падане се е случило преди началото на представлението. Стремежът на текста е и да обърне внимание върху една отличителна черта на художествеността в образа – склонността да се проявява дори през най-малките елементи, носещи смисъл, в духа на цитираното от Павис (Павис 2002, с. 117) определение за знак. Да отрази наблюдения, свързани с разрушаването на „йерархията“ в компонентите на спектакъла и устройването ѝ по нови начини, отключващи възможности за създаване на пространство.

Конкретен повод става спектакълът „Орфей“ на Йерней Лоренци със сценограф Бранко Хойник (Народен театър „Иван Вазов“, 2022), а развитието на размишленията прави връзка с работата на полския художник и режисьор Тадеуш Кантор. Въпреки първичната визуална разлика (предпоставена и от вълненията на различните времена, в които живеят и работят), използвайки силата на знака, Кантор и екипът Лоренци – Хойник трансформират предмета на сцената в съобщение (в духа на известната фраза на Маршъл Маклуън, 1990) „Медията е съобщението“, превеждано и като „Средството е съобщението“. Този предмет – знак – съобщение става водещ елемент в художествения образ, има потенцията да надделява над текста и да предизвиква промяна, напомняща ритуал, в движенията на актьора.

Без на сцената да има истински оръжия или кръв, публиката става свидетел на смърт, която се усеща като действителна.

> *„Появата на концепцията за РЕДИ-МЕЙД РЕАЛНОСТ, извлечена от живота – и възможностите за нейното АНЕКСИРАНЕ, ИНТЕГРИРАНЕТО ѝ в произведение на изкуството чрез РЕШЕНИЕ, ЖЕСТ или РИТУАЛ – се превърна в очарование, много по-силно от (изкуствено) ТЪЛКУВАНАТА реалност, създаването на АБСТРАКЦИЯТА или на сюрреалистичния свят (...)“* (Kobialka 1986, p. 140).

Следващите цитати предлагат две възможности за определението знак в театъра: „Според театралната семиология, вдъхновен от идеите на Сосюр, театралният знак обединява означаващото и означаемото или в по-тесен смисъл той е „най-малката единица носител на смисъл, породен от комбинация между елементи на означаващото и елементи на означаемото“ според Йоханесон и Ларсен, цитирани от Елбо и др., през 1987 г. Точно тази комбинация ни дава значението на знака.“ (Павис 2002, p. 117); „Знакът, казва Пърс, е нещо, което замества друго нещо заради някого“ (Лиотар 2002).

Знакът, обект на настоящия текст, използва съществуваща в живота реалност и от нея създава нова. В процеса – намирам това попътно с идеите на Хусерл (1999) – поставя под въпрос знанието, което имаме за предмета от всекидневния живот – функцията му, собствения ни опит или спомени, свързани с него. „Работата с реалността в изкуството повлича след себе си нейното анексиране“ – пише Кантор (Kantor, Plesniarowicz 2000) – (...) в това действие реалността отива отвъд границите си в „невъзможното“. Може да се спекулира, че това надхвърляне се случва през промяна в ситуацията и поведението на елементите, съставящи действителността. Свързано с театралното представление, за живота на сцената и този в залата (или „двете страни на четвъртата стена“) подобен опит би предоставил навлизане в зоната на преживяването.

Предметите на сценографа Бранко Хойник в „Орфей“ са взети от всекидневието. Във формата си не се правят на нещо, което не са: хартиеното тиксо; пръскалката със сироп; месомелачката с месото, смелено на кайма в нея, също това, в което се забиват копията.

Ритуалът, задвижен от актьорите във взаимодействие с обектите, протича с лекотата на детска игра: полагане на човек върху масата, приковаване с лепенката, изваждане на голямото парче месо от хладилната чанта и поставянето му върху гърдите на легналия, забиване на копия в него... Всяко набождане е последвано от истински стон, реално предизвикан от тежестта на забиващия копието, който нарочно се облягa върху него. Тази предсмъртна въздишка преминава през микрофона, разположен до устата на актьора, върху чиито гърди лежи „месото“. Микрофонът усилва стона. След края на сцената парчето със забитите в него копия се усеща като, осеяно с трупове, бойно поле. Осъществява се написаното от Лиотар в „Зъбът, дланта“ (2002): „Елементите на един цялостен „език“ са разединени и свързани, за да стане възможно пораждането на леки трансгресии чрез присвояванията между близките единици, на ефекти на напрегнатост. Така знаците вече не са мислени в тяхното репрезентативно измерение, те не представят вече дори Нищото, те не представят, те позволяват „действия“, те функционират като трансформатори на природни и социални сили, за да произведат афекти с много висок интензитет.“

Всичко това се случва в едно нетеатрално пространство. Средата в „Орфей“ по-скоро предпоставя очакване за „ТВ шоу с театрални елементи“, отколкото представлява традиционен декор. Преди началото от зрителското си място в залата осъзнавам въздействието на празната сцена, както я описва и Кантор (Kobialka 1986, p. 159): „(...) огромна, вдъхваща страхопочитание и сякаш лежаща в очакване (...)“. Пълна с нетеатрални предмети. Подобно на „Мъртвият идва за любимата си“ (представлението, копродукция на театър „Кран“ и театър „Птуй“ – Словения, гостува в София по време на „Световен театър в София 2022“), тя е съблечена от облеклото си, с подредени столове и микрофони. На сцената в Народния театър са добавени екран, роял и няколко вентилатора. Цялото „оборудване“ (както става ясно в развитието на спектакъла, тук това определение е по-подходящо, отколкото „сценичен декор“) е разположено на авансцена. Между предния план и задното пространство съществува явен и нарочен контраст.

Празното дъно, с цялата си конструктивна и техническа екипировка, представлява отделно пространство, достатъчно внушително и интересно само по себе си, без да бъде главен герой на спектакъла. По-късно голямата маса, на която в по-модернистични интериори би могъл да се сервира чай на гостите, ще се превърне в касапски плот, когато върху нея с хартиено тиксо бъде прикована жертвата. След това последователно ще влезе в „ролята“ на сватбена трапеза и маса за мъртви.

По Кобиалка (1994) Кантор разгръща идеята за отношенията обект – актьор в есето „Анексираната реалност“ от 1963 година. „В постановката на „Завръщането на Одисей“ от 1944 г. обектът спира да бъде реквизит, използван от актьора за неговото или нейното представяне на сценичното действие. Обектът по-скоро „СЪЩЕСТВУВА/наравно с актьора“. Като следствие от това – колело от каруца, дъска, стол, дуло на оръжие, подпора на мост, метално въже, високоговорител, пакети, стени, под – всички те открити и внесени в пространството на представлението (бомбардирана стая) – биват третирани като обекти, изтръгнати от реалността на войната, които в спектакъла започват да функционират отново, разкривайки характерните си особености във връзка с обкръжаващата ги среда“ (Kobialka 1994).

Основната сила в проявата на знака, върху която размишлява настоящият текст, не е в разнообразието и стои извън конкретиката на визията. Отчитам съществуващото многообразие и възприемането на Канторовите предмети като „самостоятелно произведение, допринасящо за историята на визуалните изкуства“ (Sienkiewicz 2009). „Самият Кантор твърди, че те носят достатъчно вътрешно напрежение и смисъл, за да бъдат считани за автономни произведения на изкуството“ (Legierska 2015). В контекста на изложените тук мисли смятам за по-важен факта, че тези знаци представляват система, зададена, така че в нейните рамки всеки от тях, извършвайки собствената си задача в ролята на предмет или обект, допринася за формирането на едно цяло – художествения образ. В този смисъл може да се спекулира, че при смяна на средата или изваждане от контекста на отношенията в спек-

такъла, те не биха функционирали по същия начин. Симбиозата „актьор и знак“, чийто живот започва и израства по време на представлението, е основното взаимодействие на сцената в разглежданите практики, отговорно за развитието на сценичния образ. Знакът е медия, предизвикваща промяна във визията.

Маршъл Маклуън (1990) твърди, че „средството е съобщението“ заради способността на медията да задава нови форми на поведение, социални отношения и варианти на човешкото участие в тях. „Това означава чисто и просто, че личните и социални последици, от което и да било средство – т.е. от което и да било разширение на природната ни същност, – произтичат от новия мащаб, който се въвежда в човешките дела с всяко разширение на възможностите ни или чрез всяка нова технология. (...) Защото „посланието“ на всяко средство или технология е промяната в мащаба или темпото, или модела, която тя внася в човешките дела“ (Маклуън 1990). В контекста на настоящите разсъждения твърдението на Маклуън може да се преведе като „знакът е съобщението“, а предметът би могъл да се разглежда като разширение на актьора (отново в духа на неговите твърдения).

В „Орфей“ този знак се усеща „в стомаха“, преди да бъде визуално преценен. Той е нов, съвременен предмет или материал и може да навява асоциация за дизайн, чиято функционалност първо се демонстрира. След това резултатът бива заснеман и показан на публиката. Всичко е, каквото е създадено да бъде, но поставено в нови мащаби на предназначението си. Тиксото съвсем естествено се превръща в инструмент, способен да приковава или да затваря устата с най-голяма якост. Сиропът в пръскалката става кръв, а сигналът е: когато те напръскат, си мъртъв. В същото време и без да се губи нишката „вие сте на театър, където ние ви разказваме за това, което се случи/случва“ смъртта е натрапчиво реално осезаема. Актьорите в „Орфей“ боравят с предмета, без да го променят. С действията си използват силата му като знак, за да трансформират и въздействат. Крайният резултат е насищане на сцената с останките от това съприкосновение, имащо формата на работен процес. В ритъма на работа елементите

постигат написаното от Кантор (Kobialka 1986, p. 165): „На сцената драмата трябва да бъде „създадена“, не да „се случва“. Трябва да се развие пред публиката. Драмата се създава. Развитието на сюжета би трябвало да е спонтанно и непредсказуемо.“

Кантор работи с така наречените от него „бедни предмети“, достигнали прага на смъртта на първоначалното си предназначение, „намерени“ и поставени в нови обстоятелства, на които трябва да реагират: „Предметът на ръба на превръщането си в боклук, в отпадък, може чудесно да бъде използван като предмет в художествено произведение“ (Дермуц 1988). От тях Кантор създава нови обекти, които се явяват на сцената с променената си функция (и възможна, вече случила се, промяна във формата), която остава неизвестна, докато не започне да се демонстрира от актьорите.

> *„Канторовият „биообект“ е комбинация от човек актьор и изпълняващ обект, в повечето случаи прикрепени един към друг и създаващи на сцената присъствие, което е по-голямо от сбора на частите си“* (Juntrunen 2020).

В „Мъртвият клас“ (1975) всеки актьор носи манекен в човешки ръст – на гръб, на ръце, килнат върху колело, в прегръдка или като партньор за танц. През дървения прозорец, срамежливо спускан и издиган над задните редове на класа, се надничa и говори. Показът на камерата оръжие във „Виелополе, Виелополе“ (1980) се извършва ритмично по метода: „Фотографът проверява отново. Започва да се смее. Завърта някаква лебедка. Появява се голяма цев. Натиска нещо — и излиза друга цев, насочена право към взвода. Сега фотографът се залива от смях“ (Legierska 2015). Пак там дървената основа на леглото се върти чрез манивела, сменяйки манекена в човешки ръст със завързания отдолу актьор. В „Нека артистите умрат“ (1985) всякакви машини на колела биват демонстрирани от актьорите по време на движеща се в кръг процесия: сандък; маса; метален умивалник – „мобилна водопроводна тръба, проектирана от Кантор“ (Ibid.); кръстове върху правоъгълни постаменти (в представленията на Кантор кръстовете се появяват в различни размери, понякога надвишаващи човешки ръст); шкаф молитве-

ник, напомнящ тротинетка, задвижвана на колене; тон с тънка цев на количка; скелет на кон с грива, поставен в метална конструкция със стълба; бесилка, приличаща на душ с параван и стол (потенциално обесеният сяда и става от него, показвайки главата си над ограждащите дъски). От време на време шествието спира за детайлно „представяне“ на един или няколко обекта. Прекъсване за внасяне на коловете (отново на колела) с каиши и привързване на жертвите в различни пози.

В разговор с Виеслав Боровски Кантор обяснява своя подход към такива обикновени, всекидневни предмети:

> *„Необходима е известна манипулация, състояща се в избор на обект и излагането на избрания обект на определена ситуация. (...) Не избирам обекти като символи, нито си присвоявам обекти като форми, теми, анекдоти или физическа материя. Опитвам се само да реабилитирам реално съществуващи обекти и да прилагам правата им на принципа на неутралния процес“* (Czerska 2014).

> *„Телата падат едно върху друго и те заедно с куфарите, кошниците и спасителната дъска изграждат натюрморта на мъртвите (...) разпознаваш (...) стария фотоапарат, чийто опънат обектив се превръща в оръдие от времето на Първата световна война, коритото, в което лежи човекът плъх с огромен привързан фалус, кафеза за кокошки (...)“* (Kom 1988, с. 118–119).

Смятам, че се случва нещо, приличащо на мутация във формата на боравене с предмета – „процедура“, след която обектите излъчват студена жестокост, без оставена възможност за отстранено наблюдение, „изискваща“ преживяване. Сред тези от огромни до побиращи се в ръка обекти има и механична детска люлка от дървен сандък с метални топчета в него, които блъскайки се в стените, създават тропот, „напомнящ грубия, премерен ритъм на параден марш“ (Legierska 2015); гинекологичен стол с вертикални дървени дъски и висящи на тях каиши за краката; метална печка с чайник върху нея и комин, стърчащ в нищото; танк, приличащ на трон с метални вериги; правоъгълен постамент за паметник на колела с ограда от метални вериги, в който седящ на стол актьор развява голямото черно знаме (явяващо се и в други представления на Кантор); натюрморти от предмети и актьори в огромни дървени

рамки; „гигантски дървен капан за мишки“, чиято първа версия „има стъклен сифон и купа от метален лист. Преработената версия (...)“ е „(...) оборудвана с дървен стол без облегалка за жертвата“ (Ibid.); метални ангелски крила; стетоскоп с два разклоняващи се кабела и прекалено големи слушалки в краищата; цигулка музикална кутия; подлога; огромни бели носни кърпи; куфари, чанти... Актьорите носят тези предмети, влачат ги или ги бутат, когато са по-големи от човешкия ръст. В своя „ритуал“ на действие всеки е неотлъчно от обекта си. „Връзката на актьора с „това нещо“, представляващо някогашен „декор“ или „реквизит“, би следвало да е неразделна (...) – вечна“ (Kantor 1961).

Смятам, че това, което се случва в практиките, обект на настоящите разсъждения, има аналогия с работа на медия в медия. Предметът е разширение на актьора, който, работейки с него на сцената, го превръща в знак носител на съобщение. Насищането със знаци и действия създава художествения образ с неговите „странности“, встрани от традиционния; с художественост, постигането на която изглежда като да е оставено на случайността и получено по-скоро като вторичен ефект, отколкото като първа цел.

„За мен най-важно е действието (...) Като метафизик аз съм против илюзията и за реалността (...)“, е едно от твърденията на Кантор в разговор с Клаус Дермуц (Дермуц 1988). В „Орфей“ драмата и действието изплуват на повърхността като резултат от процес. Сценичното пространство се запълва от предметите, докато те изпълняват ролята си. Копието, забивано в парче месо, се усеща като истинско оръжие, на чието забождане в гърдите на друг човек ставаме свидетели. Чрез аналогии знакът успява да създаде чувството, че присъстваме на истинска битка.

Всеки човек има познание за болката и за ужаса. Преживяваме ги по различен начин и с индивидуален интензитет, но те са език, който всички разбираме и на който човешкото същество откликва. Смятам пресечните точки между работата на Лоренци и Кантор с предмета на сцената за възможни, защото и в двата случая, въпреки различията във визията, предметът/обект знак е основно изразно средство. Той е „взет от живота“

и поставен в нова ситуация на сцената. Напомня нещо познато, често превърнато в уред за мъчение. Предметите или обектите, задвижени от актьорите, създават своеобразна хореография, в чийто ритъм се редуват изпълване (понякога какафония) и успокояване на пространството. Обектите и „начинът им на употреба“ се манифестират от актьорите, а взаимодействието актьор – обект добива формата на ритуал с възможно достигане до състояние, доближаващо се до екстатично.

Публиката също става част от медията. Театралният зрител е потенциално заплашен от включване в представлението. Сигурността му, че ще остане в ролята на наблюдател, отстранено съпреживяващ „драмите на героите“, бива отнета по различни начини. Съвсем възможно развитие е да стане наблюдаван, превърнат в обект, подлежащ на обсъждане, изследване, снимане; някой, на когото (или за когото) се говори. В „Орфей“ публиката бива комуникирана и на самата себе си, чрез обръщането на камерата към залата и заснемането на „стоп кадри“ – натюрморти от сцената. Последното играе роля и на разделител (или предупреждение за тези, които не искат „да участват“) на моментите, когато картината въвлича в действието и когато предизвиква съзерцание. Процесът на наблюдение протича двустранно, като взаимно публика – актьори и изследване и преживяване. Взаимодействие, което би могло да се мисли в духа на Ницше и твърдението му, че бездната поглежда в теб, ако я гледаш твърде дълго. Активността на актьора на сцената, предизвиква свързване на публиката с него.

Съприкосновението актьор – зрител както в „Орфей“, така и при Кантор, се разширява със сблъсъка зрител – сценично пространство и образ, в който знакът играе основна роля. Резултатът от срещата с него е, че зрителят става съучастник в реалност, която не е илюзия (и това е търсено), но за която невинаги е ясно доколко е истинска. Художественият образ се изгражда и съществува дори когато не е основна цел. През него, оказва се, че дори и от театралната зала не можеш да наблюдаваш жестокостта, без тя да те „изцапа“. Среща, последиците от която не се влияят от изминалото време. Казано през Ян Кот (Kot 1988, с. 118):

„При Кантор сценическият знак картина често има многозначна и невинаги недвусмислена символична функция. И като при Фелини тези знаци продължават да ни въздействат, те хлопат на вратата на нашите сънища. Те се превръщат в икони.“

Възможен сценарий в представленията на Кантор е зрителят да стане свидетел на приближаващо се срещу него погребално шествие – сериозна процесия, пренасяща ковчег дъска. Поставен върху два стола, „ковчегът“ се превръща в маса, център на всеобща веселба. „Някой е решил да се отдели от общността, той би искал да е различен от другите. Как би могъл да го постигне? Като мъртъв. Творецът изобразява границата между общността на живите и умрелия. Първо, творецът трябва съвсем да прилича на членовете на общността и второ, той трябва изцяло и завинаги да се е отделил от човешката общност. Когато си мъртъв, това състояние е постигнато“ (Дермуц 1988).

По-честото твърдение е, че никой от нас не се е върнал, за да разкаже какво е да си мъртъв. Съществува тази възможност: забравянето на детайли около собственото умиране, ако се е случило под някаква форма, да се окаже съизмеримо по трудност със свидетелството на смъртта в представленията на Йерней Лоренци и Тадеуш Кантор.

Библиография

1. CZERSKA, Karolina, 2014. Chair - Tadeusz Kantor. *Culture.pl.* Online. December 2014. [Accessed 22 January 2023]. Available from: https://culture.pl/en/work/chair-tadeusz-kantor

2. JUNTRUNEN, Jacob, 2020. Human/Object/Thing: Kantor's Puppets and Bio-Objects. In: ROMANSKA, Magda and CIOFFI, Kathleen M. (eds.), *Theatermachine: Tadeusz Kantor in context.* Evanston, Illinois: Northwestern University Press. p. 29–40. ISBN 978-0-8101-4024-0.

3. KANTOR, Tadeusz, 1961. Texts by Tadeusz Kantor. My Idea of the Theatre. *Cricoteka.* Online. 1961. [Accessed 22 January 2023]. Available from: https://www.cricoteka.pl/pl/texts-by-tadeusz-kantor/

4. KANTOR, Tadeusz and PLESNIAROWICZ, Krzysztof, 2000.

Metamorfozy: Teksty O Latach 1938-1974. Online. Kraków: Ksieg. Akademicka. [Accessed 22 January 2023]. ISBN 978-83-7188-355-2. Available from: https://www.cricoteka.pl/pl/the-impossible-theatre/

5. KOBIALKA, Michal, 1986. The Writings of Tadeusz Kantor 1956-1985. *The Drama Review:* TDR. 1986. Vol. 30, no. 3, p. 114–176. DOI 10.2307/1145754.

6. KOBIALKA, Michal, 1994. Forget Kantor. P*erforming Arts Journal.* 1994. Vol. 16, no. 2, p. 1–17. DOI 10.2307/3245760.

7. LEGIERSKA, Anna, 2015. 10 Stage Props by Kantor. Culture. pl. Online. February 2015. [Accessed 22 January 2023]. Available from: https://culture.pl/en/article/10-stage-props-by-kantor

8. SIENKIEWICZ, Karol, 2009. Cambriolage - Tadeusz Kantor. *Culture.pl.* Online. 2009. [Accessed 22 January 2023]. Available from: https://culture.pl/en/work/cambriolage-tadeusz-kantor

9. ДЕРМУЦ, Клаус, 1988. Появявам се на сцената нелегално. Интервю с Тадеуш Кантор. *Театрален бюлетин.* 1988. Бр. 5–6, с. 120–123.

10. КОТ, Ян, 1988. Канторова молитва. *Театрален бюлетин.* 1988. Бр. 5–6, с. 116–120.

11. ЛИОТАР, Жан-Франсоа, 2002. Зъбът, дланта. *Homo Ludens.* 2002. Бр. 4–5, с. 157–163.

12. МАКЛУЪН, Маршъл, 1990. Средството е съобщението. *Съвременна журналистика.* 1990. Бр. 3, с. 161–177.

13. ПАВИС, Патрис, 2002. *Речник на театъра.* София: Колибри. ISBN 978-954-529-242-2.

КВАЗИМЕХАНИЗМЪТ В ДЕЙСТВЕНАТА СЦЕНОГРАФИЯ: ОТ ЖЕСТА КЪМ ХАРАКТЕРА НА СЦЕНИЧНОТО ДЕЙСТВИЕ

Борис Стефанов Далчев, Национална художествена академия, София

За действената сценография

Новите начини на използване на сценичната механизация, зададени от модернизма, са обвързани с театралните реформи и поставянето на сценографията на нова артистична и концептуална плоскост. Ключови са модернистките теми за машината театър и за развитието на сценографията като самостоятелно механизирана система. Примери за това са патентът на актьора Гордън Крейг за функционалните му кулиси или пък различните решения на действения тип сценография на художничката Любов Попова.

Идеята за действената сценография се заражда през 20-те години на миналия век в Русия и е повлияна от естетиката на конструктивизма. Театърът е разглеждан като „машина за игра“, а „машината“ е издигната в култ. Тя е опит за еманципиран във функциите си обект, който, колкото повече се усъвършенства във времето, толкова по-малко зависи от създателя си – човека. „От високото ниво на настоящата ни постиндустриална, постчовешка епоха Андреас Брокман убедително твърди, че „машината е техническо устройство, което приема форма на автономия спрямо неговия човешки създател.“ (Pizzi 2019, p. 20) Този функционален обект (машината) е комбинация от механизми, а в същността му се откроява движението като средство за извършване на различни операции. На сценичната площадка са пренесени нейната форма и функция. Освен визуално сценичното действие е повлияно от конструктивистката сценография през взаимодействието си с нея– и нейните локални механизми, възможности за обиграване на терени, преодоляване на височини и т.н. Фигурата на режисьора също претърпява реформи. Той става своеобразен „конструктор“ на сценичното действие, драматургията е прове-

дена чрез „монтиране“ и „конструиране“, сцените са изградени на монтажен принцип, а текстът е колажиран и разделен на части. Естетиката на „действена сценография“ провежда тези търсения, а зад нея седят много театрални процеси и личности, сред които се открояват имената на Любов Попова и на режисьора, актьор и теоретик, Всеволод Мейерхолд.

Различни са пътищата, по които са вървели реформаторите режисьори, за да стигнат до тези съществени промени в театралния живот. „Но конструктивизмът в театъра на Мейерхолд надхвърля сценографията и костюма. Той приема конструктивизма като концепция, имаща отношение към драматургията и режисурата и към актьорската игра, като окончателно скъсва с театъра на преживяването. Физическото е противопоставено на духовното, неговите спектакли „се строя“.“ (Кокалов 2013, с. 55) Затова Мейерхолд тръгва първо от действието на актьора, за да стигне до желаната форма. Това той постига с т.нар. биомеханика, система, която стилизира душевни състояния в движения, довеждащи до сценичните превъплъщения на актьора. В тази логика е и „действената сценография“, която сама по себе си може да се оприличи на кинетичен обект, с който актьорът взаимодейства. Този тип сценография е изградена от метал, дърво и сродни материали с конструктивни качества, чийто външен вид става част от образа на декора. Подход, който силно се противопоставя на наподобителната естетика и бутафория в сценографията.

Биомеханиката на практика се прилага в представления като „Великодушният Рогоносец“ (1922); „Бунтовна земя“ (1923) и други, където се разкрива идеята за т.нар. действена сценография. Любов Попова създава условна и конкретна среда, която е изпълнена от конструкции и съоръжения с възможност за мобилност. Сценографията може да се обобщи в качествата на функция, ритъм и движение. С възможностите, които му предоставя сценичното решение, Всеволод Маерхолд изгражда ритмична партитура от промени и преходи от едно действие към друго, като разполага актьорите

в различни планове на сцената, а те взаимодействат със сценографията.

Технологичен аспект

Механизмът като изобретение е хитрост или удобство, което олекотява даден процес, като свежда няколко действия до едно. Съответно усъвършенстването на един механизъм води до повече спомагателни действия. Тези спомагателни действия стават благодарение на механични връзки. „Връзките между звената са моделирани като осигуряващи идеално движение, например чисто въртене или плъзгане и се наричат съединения. Връзка, моделирана като мрежа от твърди връзки и идеални съединения, се нарича кинематична верига.“ (Koetsier 1986, pp. 489–498)

Мобилността и трансформацията на една сценография са обвързани с механизма, заложен за провеждане на дадено движение. Изобретяването на сценографско решение понякога, още в зародиша си, произтича от конкретен механизъм или механична връзка. По този начин функционалните възможности на сценографията се коренят във физическите аспекти на механизма. Затова такъв тип сценография в началния си етап може най-общо да се разглежда като прост тип механизъм. Функционалността или движенията, които сценографското решение провокира, са поставени в контекста на дадена свръхзадача и така се охарактеризират в действия. Те на свой ред са облечени в сценичен характер и като такъв има различни методи и школи, по които да се проведат.

Ключовите композиционни етапи от структурата на спектакъл, какъвто например е „преходът“, или т.нар. промяна, разчитат на функционалните възможности на сценографията. Сами по себе си това са театрални средства, които в някои случаи са сведени до илюзията на „трик“ или „ефект“, а в други са смислов и концептуален ход, част от партитурата на спектакъла. Когато промените се включват в действието, често се налага да бъдат бързи и съответно изискват нови типове технологични находки по отношение на механизацията. Това задвижване на спектаклите органи-

зира действието по специфичен начин, което води до различни композиционни решения, боравещи с време, пространство и движение. Ключова е ролята на мизансцена – още едно театрално средство, което се занимава със ситуирането на актьорите по сцената. Пряката взаимовръзка между актьорите и сценичното пространство до голяма степен охарактеризира пребиваването им в него, както и цялостната динамика на спектакъла. Непосредственото използване на сценичната среда от страна на актьора често пъти опира до възможностите на даден механизъм, заложен в декора.

Дизайнът е ключов компонент и връзката между функционалността на декора и удобството при оперирането му. Така както даден тип захват на дръжка на шкаф улеснява отварянето му, а също така мястото, където е поставена, предполага конкретен начин на действие. Дизайнът на дадена чаша с типа захват за отпиване определя нейната категория. Това е пряко обвързано с начина ѝ на използване, носещ съответния характер. И в сценографията, за да се завърти една кулиса, е необходимо да се хване на позиция, която ще проведе движението по начин, който да добие търсения характер и образност. Понякога цяла „промяна“ на действие и съответно на декор се концентрира в един подобен елемент от ергономично естество – той може да е отвор, да е тип дръжка или друг способ за провеждане на дадено действие по предварително уточнен и целеви начин.

Тези елементи са част от системата на механизмите и те могат да се разглеждат като тяхно продължение, а позицията им улеснява извършването на движението им. В някои конструктивни ситуации подобен тип захват на дадена форма сам по себе си се явява като квазимеханизъм с характеристики на лост, за да направи възможно дадено физическо действие като продължение на по-голяма механична верига. Тук може да се направи паралел с темата за „техники на тялото“ (Klima, Bellugi 2010) и как човешкото тяло, по-конкретно неговото поведение, рефлектира в жестовете му. До известна степен това са механично организирани действия, изградени с времето. Мотивацията за тях може да

се търси в социален аспект – начин на живот, целенасочени спортни тренировки, физическа култура и т.н. Пренесено на езика на театъра, „техниките на тялото“ търпят интерпретация според нуждите на действието. Те могат да се разглеждат в аспект на отношенията на актьорите един спрямо друг, но също така и на отношението на актьорите спрямо реквизита и декора. Тяхното повтаряне, или т.нар. репетиране, изгражда моторно-физически навик на актьора и усъвършенства ползването на декора, а човешкото тяло се явява външната сила, която го „задвижва“. Прости и малки движения, които задвижват дадена структура в сценографията, може да доведат до концептуални ходове, които са част от визуалната и смисловата композиция на спектакъла. „Двигателните движения са на най-ниското ниво от структурата на действието. Обикновено карането на велосипед, писането и работата с клавиатура включват главно двигателни движения. Изисква се прецизно синхронизиране на движенията, което включва количеството сила, посоката и продължителността на реакциите. Моторните умения имат перцептивен компонент.“ (Li 1999, p. 48) Всяко сценографско решение има собствена логика и принципи на пространствено съществуване. Сценография с кинетичен характер може да сведе движенческата си партитура до минимални трансформации с абстрактен или конкретен характер, но те сами по себе си да са код, натоварен със съответната логика и захранващ алюзии. За провеждането на такова действие от страна на актьора, взаимодействащ си с декора, са необходими конструктивни опорни точки, които биха улеснили и практически провели дадена манипулация.

Художествен аспект

Наслада от страна на зрителя от емпиричното прилагане на просто физическо движение и действие на сценографията, чийто характер надскача установените закони и правила на всекидневието, е художественият аспект на изследваната тема. Това е сценографски образ, който катализира възможностите си в ясно движение и функция или серия от тях, а не в поредица от разнородни типове движения или комбинация от тях. По

този начин принципът на работа на един прост механизъм и неговият резултат, изразен в конкретно движение, са въплътени като функционален и концептуален ход в сценография. Така едно привидно елементарно движение може да се превърне в тотално. Принципът му е смислово засилен на сцената и се превъплъщава в художествен ход, на който е подчинено сценичното действие.

> *„Според Макс Вертхаймер ние възприемаме обектите по начина, по който възприемаме привидното движение, а именно като единни цялости, а не като групи от отделни усещания. Така например един триъгълник се вижда като фигура, а не като три свързани линии, а определен брой черни точки върху бял фон се виждат като група, а не като отделни точки."* (Цанев 2008, с. 226)

Когато цялостното усещане от промените при сценографския образ се обединени от едно основно движение и то се превърне в лайтмотив за смисъла и концепцията както на сценографията, така и на спектакъла, то това движение насочва и възприятията на зрителя.

В исторически аспект „реформата" в движението като средство на спектакъла започва локално от актьора – на първо време неговото ситуиране в композицията на сценографията, след това неговите възможности за движение и начините, по които го прави, организират действията на актьора. В началото те са символични и изразяващи експресия, постепенно преминават към механизирани и съобразени с формата на костюма или сценографския атрибут, бил той реквизит или кинетична абстрактна пластика. В резултат на това силното механизирано движение на актьора намира естествено приложение като конвенция в машините на сцената, били те под формата на сценография или под формата на мощна механизирана среда. Разбира се, тези процеси не се случват последователно във фактологичен аспект, а по-скоро по отношение на тенденции и постепенно развиващи се театрални концепции. Първо е действената сценография, която е мобилна и реорганизира пространството с помощта на човешка тяга – тази на актьора. Този тип сценична среда е комбинаторна и предполага лесен и бърз начин за смяна на мястото на действие. Принципът на трансформация и

мобилност се прехвърля в третирането на механизацията, която динамично променя елементи от средата или представя различни ракурси от нея, като по този начин сценографията се разкрива по време на и през действието.

Заключение

Проследяването на „правилата“ и зависимостите между компонентите на сценографията е една от причините, водещи до наслада от страна на зрителя върху образа. Параметрите на декора са обективни материални и физически стойности и имат конкретни внушения и въздействия върху зрителя. Правя паралел между обективни стойности на материалната част на сценографията и тези на една природна форма, каквато например е цветето. При него е установено, че красотата му се състои от хармонията и баланса между компонентите му и е изградено от симетрия или други систематични закономерности. По същия начин, когато видим ритъма на едно пластично произведение, закономерностите на обемите и цветовете му, можем лесно да разберем как голямото е направено от малките единици (Singh 1985, pp. 229–244), да се запознаем с йерархията (ако има такава), т.е. да го разберем и възприемем. Един прост механизъм какъвто е стълбата или шикмата, съчетан с художествена интерпретация, която да го постави в сюрреален аспект като например Walking On The Wall на Триша Браун, е впечатляващ именно поради това, че зрителят възприема на рационално ниво техническия му принцип на осъществяване, т.е. механиката му. В същия момент го съотнася към контекста на цялостното действие, което в случая е пропито от преодоляването на физически закони и така на механизма зрителя приписва алтернативни възможности с фикционални характеристики. При примера с walking on the wall видимо за зрителя преодоляването на гравитацията се осъществява чрез системата от макари и въжета, благодарение на които танцьорите на Триша Браун се задържат перпендикулярно на стената и се придвижват по нея. Играта с гравитацията и „отправното тяло“, каквото се явява стената, изграждат художествен образ. В известен смисъл стената

може да се разгледа и като квазимеханизъм, който чрез своя деветдесет градусов ъгъл спрямо земята спомага за провеждане на действието на танцьорите.

Движението в действената сценография е средството, което съчетава в себе си технологичен и концептуален аспект. Само по себе си движението като физическо явление е изследвано през годините от различни театрални школи и практики, които чрез него търсят нов театрален език. Сценографията, от своя страна, откликва на тези тенденции, но нейната функционалност и прагматика опират до конкретни проблеми, отнасящи се до дизайна. Различни типове дизайн на захвати, тяхното разположение, материалът, от който са направени, и т.н. в контекста на сценичното действие, могат да окажат влияние върху поведението на актьора, както и върху осмислянето на декора от страна на зрителя през функционалните му качества. Затова едни на пръв поглед „спомагателни“ движения на актьорите, породени от ползването на дадена действена сценография, могат да доведат до съществени концептуални промени както в декора, така и в спектакъла. В някои конструктивни ситуации подобен захват на дадена форма се явява като квазимеханизъм с характеристики на лост, за да направи възможно дадено физическо действие продължение на по-голяма механична верига. Квазимеханизмът със своята позиция и дизайн в известна степен се явява като продължение или повратна точка за даден тип движение на декора, което съдържа част от облика на дадено действие. На база на репетиции (повтаряне и усъвършенстване) тези движения на актьора се подреждат в движенческа партитура. Това води до тип моторно-физическа памет, която захранва образността на действието и превъплъщенията на актьорите. „Както инструментът има своите истории, така ръката има своите жестове.“ (Ingold 2011, pp. 56–57)

Библиография

1. INGOLD, Tim, 2011. *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description.* London ; New York: Routledge. ISBN 978-0-415-57683-3.

2. KLIMA, Edward S. and BELLUGI, Ursula, 2010. *The Signs of Language.* Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press. ISBN 978-0-674-80796-9.

3. KOETSIER, Teunis, 1986. From Kinematically Generated Curves to Instantaneous Invariants: Episodes in the History of Instantaneous Planar Kinematics. *Mechanism and Machine Theory.* 1 January 1986. Vol. 21, no. 6, p. 489–498. DOI 10.1016/0094-114X(86)90132-1.

4. LI, Leshan, 1999. *Action Theory and Cognitive Psychology in Industrial Design : User Models and User Interfaces.* Online. Hochschule fur Bildende Kunste Braunschweig. [Accessed 27 January 2023]. Available from: http://opus.hbk-bs.de/frontdoor/index/index/docId/7

5. PIZZI, Katia, 2019. *Italian Futurism and the Machine.* Online. 1. Manchester University Press. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.jstor.org/stable/j.ctvnb7kzm

6. SINGH, Parmanand, 1985. The so-Called Fibonacci Numbers in Ancient and Medieval India. *Historia Mathematica.* 1 August 1985. Vol. 12, no. 3, p. 229–244. DOI 10.1016/0315-0860(85)90021-7.

7. КОКАЛОВ, Светослав, 2013. *Филмовата прожекция в театралния спектакъл 1909-1969.* София: Национална художествена академия.

8. ЦАНЕВ, Петер, 2008. *Психология на изкуството.* София: Национална художествена академия. ISBN 978-954-92147-3-4.

ПЕРСОНАЖЪТ В МАСОВИТЕ МУЛТИПЛЕЙЪР ОНЛАЙН ИГРИ ЗА ДЕЦА

Георги Даниелов Цанов, Национална художествена академия, София

Терминът „персонаж“, от френски *personage*, означава действащите лица в литературно произведение, пиеса, филм и подобни (Павис 2002). В различните видове изкуства те са основният двигател, около който се развива сюжетът, определя се визията и се структурира творбата. Фигурата на персонажа в компютърната индустрия също изминава своя път на трансформация. За разлика от останалите категории, персонажът в компютърните игри притежава едно основно качество, което го отличава от сферите на изкуство, а именно *интерактивността*. Тя дава възможност на играча да променя и да преживява действията от първо лице, като взема решения от името на главния герой, изправя се сам или се кооперира с други персонажи.

В средата на 70-те години на XX век се появяват първите персонажи в компютърните игри. Развитието на хардуера и софтуера позволява да се изобразяват пикселизирани изображения, които потребителят контролира в пространството и с които се идентифицира. През този период студенти от различни университети започват да експериментират с компютърните технологии и с техните възможности. Оформя се общност, която чрез серия опити започва да създава иновативни и оригинални игри. Появяват се различни текст базирани игри (text-based game), които разпространяват помежду си. Те не постигат комерсиален успех и не стигат до широката публика извън университетската среда, но имат съществен принос за развитието на технологията и на жанровете. Това, с което се отличават, е различният подход към създаването на компютърни игри. Като независими разработчици, те не притежават технологиите на големи компании като *Atari*, *Namco* и др., но въпреки това успяват да оформят виртуален свят чрез текст.

Популярен жанр сред студентите по това време са приключенските игри като *Colossal Cave Adventure*, *Zork*,

Acheton. Те вдъхновяват създаването на мултиплейър ролеви игри, базирани на настолната игра *Dungeon & Dragons*. Първата от този вид е MUD 1 от 1978 г., създадена от Рой Трубшоу и Ричард Бартъл от Университета в Есекс. От нея произлизат и масовите мултиплейър онлайн игри (MMO). Появата на MUD *Multi-user Dungeon* дава възможност за първи път играчът да се самоопредели със собствен персонаж и да се идентифицира чрез него във виртуалния свят на играта. През следващите години се създават MUD, които разчитат основно на концепцията на MUD 1, в които постепенно навлиза и компютърната графика. MUD игрите се пренасят и в комерсиалната гейм индустрия и започват да се правят опити за GUI *Graphical user interface*, който изобразява действията в играта. През 1985 г. година излиза играта *Island of Kesmai*, която е една от първите, разполагащи с ASCII графика. Персонажите и средата са изобразени с графични символи. Друг пример за ранна графична игра от жанра е *Habitat* от 1986 г., дело на студиото *LucasArts*, които правят опит за създаване на мащабен виртуален свят. Със своята 8bit графика на Commodore 64 играчът има възможност да бъде изобразен с аватар, който сам да създаде и впоследствие да трансформира. Играчите общуват свободно и взаимодействат в дигиталния свят, без да следват конкретни правила. Друга успешна игра е *Neverwinter Nights* от 1991 г., в която потребителите играят заедно в света на *Dungeon and Dragons*. *Neverwinter Nights* става най-успешната и масова игра дотогава и привлича около 115 хиляди потребители в периода от 1991 до 1997 година. Следващите важни заглавия, които изграждат съвременния MMO жанр, са игрите, публикувани през 1996 г. *Legend of Kesmai*, корейската игра *Nexus:Kingdom of the winds и Meridian 59*. Със своята модерна графика и геймплей те създават по-интересни и реалистични светове, привличат по-голям интерес към жанра откъм инвеститори, студиа и потребители.

Към края на 90-те години с увеличаването на потребителите, притежаващи персонални компютри, свободен достъп до интернет и на базата на натрупания опит се създават предпоставки за появата на три нови заглавия, които дефинират златната епоха на MMO

жанра. Първото е *Ultima online* от 1997 г., последвано от *Everquest* – 1999 г., и *Asheron's Call* – 1999 г.

С развитието на компютърната графика средата и персонажите стават все по-реалистични, появяват се повече сцени на насилие, което води до сериозни притеснения сред правителството на САЩ, сред родителски и неправителствени организации. Сенаторите предлагат на разработчиците да се саморегулират и вследствие на това гейм индустрията основава единна рейтингова система ESRB, която определя игрите по възрастови групи, информира родителите за съдържанието и дали е подходяща за техните деца. Обществото започва да преосмисля ролята на компютърните игри, предназначени за отделните възрастови групи. Заглавията със стилизирана графика са популярни сред деца и тийнейджъри. Тези игри не разчитат единствено на визуалната комуникация, а и на по-лесната достъпност на играчите до тях. Онлайн браузър базираните игри успешно се разпространяват сред децата, защото нямат нужда да бъдат инсталирани и може да се играят от всеки компютър с интернет, който няма високи системни изисквания. Такъв пример е играта от 1999 г. *Neopets*, която е насочена към момчетата, но успява да се хареса и на момичешката аудитория. Персонажите са стилизирани, имитират модела на играта *Pokemon*, а изборът на герои е богат. Възможността да събираш и да отглеждаш различни домашни животни, е от успешните механики.

Характерно за ММО жанра е, че моделите за монетизация бързо се внедряват в новите игри. Играта е критикувана за това, че е засипана с голям брой реклами. Монетизациите в компютърните игри съществуват още от създаването на гейм индустрията и по-конкретно в аркадните игри. Всеки играч заплаща с жетони или с железни монети, за да играе. За да повишат приходите си, разработчиците на аркадни игри умишлено правят геймплея по-труден. До появата на ММО игрите популярните начини за продажба са купуването на физическо копие на дадена игра или обвързването с абонаментен план. С навлизането на жанра в масовата култура се появява и нов тип монетизация и бизнес модели за финансиране. Още през 1997 г. Мат Михали създава първия бизнес модел за размяна на виртуални предмети

срещу пари в играта *Achaea*, *Dreams of Divine Lands*. По този начин играчите могат с реални пари да купят предмети или валута.

По това време моделът free-to-play се заражда с няколко успешни ММО игри *Neopets*, *RuneScape*, *Habbo*, насочени към т.нар. *casual gamers*. Друг ранен пример за безплатна ММО игра е *MapleStory* – 2D масова мултиплейър онлайн игра, разработена от южнокорейската компания *Nexon* и пусната за първи път през 2003 г. *MapleStory* позволява на играчите да споделят и да изследват виртуален свят, изпълнен с чудовища и с увлекателни куестове. *MapleStory* е безплатна, но може да се купуват предмети, оръжия и други виртуални стоки с цел да се подобри преживяването по време на игра. Сред играчите става популярен и оказва значително влияние върху индустрията на ММО игрите възходът на модела *free-to-play* като стратегия за монетизиране. Произхождащи от ММО игрите са и *Loot boxes*, които често използват произволни *loot drops* като начин да възнаградят своите потребители след успешно побеждаване на противник или при изпълнение на определени задачи. Обикновено те включват предмети в играта като оръжия, брони и други виртуални стоки, които използват/включват за подобряване на героя. Съвременният модел на „кутии за плячка“ представляват произволно избрани виртуални предмети, които се купуват с истински пари. Един от първите примери за такъв тип *loot boxes* е системата *Gachapon*, използвана в ММО играта *MapleStory*. Като успешна стратегия за монетизация *loot boxes* се разпространява и в други гейм жанрове и ММО игри.

През 2004 г. на пазара излиза една от най-значимите ММО игри до ден днешен *World of Warcraft* (WOW) на студиото *Blizzard Entertainment*. След успешна рекламна кампания се привлича огромна аудитория. Играта *World of Warcraft* става най-масовата мултиплейър онлайн ролева игра. Тя се превръща във феномен и всички следващи ММО игри дълги години се съревновават с нея, но никоя не е толкова успешна. По това време виртуалната идентичност придобива повече смисъл и значение за децата и интернет потребителите. Потапящата атмосфера във виртуалния свят ги подтиква да прекарват повече

време чрез своите аватари, а развиването му дори става повод за гордост на играча. В ММО играта се включват повече социални елементи като формиране на групи и цели общности. Персонажите играят роля в улесняването на социализацията и сътрудничеството с други играчи. Изборът на аватар определя социалната група, в която попада играчът. С популяризирането на тези игри участниците все повече се идентифицират с персонажите си независимо от тяхната раса, пол и социален статус. За децата това е друг начин да се социализират, но и да придобият увереност и самочувствие. Персонажите в масовите онлайн игри са от съществено значение за преживяването в играта. В много случаи героят служи като аватар на потребителя, позволявайки му да изследва и да взаимодейства със света на играта. Децата обичат да персонализират външния вид на своя герой, така че да отразява собствените им интереси и предпочитания. Това включва избор на различни дрехи, прически и различни козметични характеристики или аксесоари.

Друг ключов аспект на героя в масовите онлайн игри е неговото усъвършенстване. Освен външния вид се развиват и способности, които му помагат да напредва в играта и да преодолява предизвикателства. Докато децата развиват своя герой и отключват нови умения и предмети, това им осигурява усещане за постижение и насърчава продължаването на играта. В допълнение към елементите на геймплея героят играе роля и в социалния аспект на масовата онлайн игра. Децата създават приятелства и общности с други играчи чрез своите герои, а аватарът служи като негов представител в тези взаимодействия.

Дълги години персонажите в компютърните игри имат специфичен изглед, който потребителят променя благодарение на предмети или аксесоари, намерени по време на виртуалното преживяване. До 2006 г., когато *Bethesda Game Studios* пуска DLC за играта *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. В този случай DLC е скин, който персонализира коня на играча, наречен *Horse Armor*. Гейм индустрията осъзнава колко е важно за потребителите как изглеждат в дигиталните светове. Вследствие навлизат повече игри, които разчитат на *Free to play*

модела. Идеята на модела е да се привлекат възможно най-много потребители с атрактивно начално съдържание на играта. Когато играчът стигне до определено ниво или прекара достатъчно време в играта, той е принуден да си купи определени предмети или валута. Тези условия ограничават потребителите, които не купуват геймплей елементи. *Free to play* моделът се разпространява и в други жанрове, но най-голям успех придобива в мобилните игри. Популярността на игрите за смартфони нараства значително през последните десет години поради широкото разпространение на устройствата и бързото и лесно изтегляне на софтуера от онлайн магазините. Някои от най-популярните игри за смартфони са *Candy Crush*, *Clash of Clans*, *Pokemon Go*, *Fortnite* и *Among Us*. Простата механика, цветните графики и социалните функции позволяват на играчите да се състезават и да си сътрудничат с други хора. Освен това възходът на мобилните игри се дължи и на високоскоростния интернет и на възможността да се играят в движение.

Появява се и терминът *pay to win*, в който играчите харчат истински пари, за да придобиват предмети, които им дават значително предимство пред останалите, които не са направили тези покупки. Този вид монетизация съществува от много години, като първите примери се появяват в масовите мултиплейър онлайн (ММО) и в мобилните игри. Тази механика се разпространява през 2010 г., когато *free-to-play* се популяризират и компаниите търсят нови начини за увеличаване на своите приходи. Това обезсмисля нуждата на играча да инвестира време и умения, да подобрява собствените си игрови качества, с което става отблъскващо за аудиторията. Тази практика е нечестна и принуждава много компании да не я използват.

Постепенно интересът към ММО жанра намалява с появата на новите масови игри като МОВА и *Battle Royale*. Игрите умишлено влияят на психологическо ниво, подтиквайки ни натрапчиво да си купим конкретен продукт. Компаниите се насочват към най-уязвимата и лесно достъпна аудитория, а именно децата. Онлайн играта *Fortnite* от 2017 г. е пример за това как магазинът в играта е приоритет пред геймплея. Съществуват три режима на игра като най-популярният е *Battle royale*.

Целта на е играчът да оцелее последен на голям остров с още 99 играчи. Те се борят един срещу друг, като всеки от тях се приземява на различно място. Играта е динамична и е изпълнена с действие, което налага участниците да мислят експедитивно и да строят стратегически укрепления. Във *Fortnite* играят около 20 милиона души дневно. След като се регистрира, потребителят играе безплатно, но е силно ограничен в това, как изглежда и как се изразява в играта, и няма възможност да избере собствен аватар. Във всяка той е със случаен персонаж от стандартните аватари, а аксесоарите, анимацията или костюмът, с който облича своя герой, са достъпни единствено след като се купи валутата на играта. За да примамят децата да притежават конкретни предмети и валути, фирмите включват популярни персонажи от франчайзи, игри, анимации, филми, както и известни марки на облекло или техника. През т.нар *season pass* човекът се включва, за да получи награди и специални предмети. *Epic Games* поставя определени скинове и предмети за кратко време и за този период изкуствено ги оскъпява. Пример за това е скинът *Galaxy Skin*, който не може да се купи от магазина на играта, а единственият начин за притежание е чрез устройствата *Samsung Galaxy Note 9* или *Galaxy Tab S4*. Това го прави изключително рядък и сумата, за която може да се купи, е над 900 долара. В магазина се използват и манипулативни тактики, за да убедят играчите да си купят определени артикули. *Loot boxes* стават все по-критикувани сред обществеността и *Epic Games* променят механиката и дават възможност на потребителите да видят какво има в кутията, преди да си я купят.

През 2019 г. *Fortnite* създава първия концерт в своята платформа на изпълнителя *Marshmello*. Той има огромен успех по време на последвалата ковид пандемия. Заради рестрикциите и невъзможността да се виждат със свои връстници или изобщо да имат социални контакти извън виртуалното пространство игри като *Fortnite* и *Roblox* стават изключително важни за техните социални преживявания. Последните три години те увеличават потребителите си, но се привлича и интереса от други сфери, марки на дрехи и т.н.

Roblox е масивна мултиплейър платформа за онлайн игри и за създаване на такива. Създадена е през 2006 г. и предлага на деца и тийнейджъри да творят свой собствен виртуален свят, използвайки различни обекти, в които те или други членове могат да влизат, да общуват и да играят в него. Последните години е изключително популярна – месечно играят около 200 милиона потребители. Един от основните акценти на платформата, освен че е предвидена основно за деца, е, че те измислят съдържание, от което печелят и реални пари. Собственикът на *Roblox* печели около 75,5% от приходите на всяка игра, процент който никой издател на игри не си позволява. Официално най-големите платформи за продажба на игри *Steam* печели 30% от печалбата на заглавие, а *Microsoft* и *Epic store* – 12%). Платформата има над 20 милиона *experiences*, както се наричат игрите в света на *Roblox*. Играта също разчита на своя магазин и на възможността да персонализираш своя аватар. Тя използва собствена валута *Robux* за купуване на различни аксесоари, предмети или комплекти в магазина, както и пасове от игри. В този тип магазини има изключително скъпи предмети на различни реални марки. Поради тази причина децата стават обект на измами и манипулации. Макар и извън играта, потребителите имат възможност да залагат предмети и валута от играта в сайтове в интернет. След 2020 г. за различните компании става важна печеливша стратегия да влязат във виртуалния пазар.

Персонажите в съвременните онлайн игри са елемент, чрез който потребителите се въвличат и самоопределят. Изграждат се франчайзи и рекламни кампании около персонажите. Игрите дават възможност на играча сам да изгради своята идентичност, а дизайнерите му предоставят готови елементи.

Последните години игрите преосмислят дизайна и същността на персонажа с различните механики за монетизация. Характерно за популярните съвременни игри е създаването на виртуална идентичност, а потребителите са принудени да си заплатят. Преди време да притежават специален предмет или дреха за своя герой в играта, обикновено се извоюва или печели, показвайки качествени игрови умения. Днес по-важно от всичко са

неограничените финансови възможности за купуване на виртуални умения и външни характеристики. Сред аудиторията подвеждащ елемент е, че притежанието на все по-редки или скъпи предмети прави участниците по-успешни в играта и че при липса на конкретни елементи са неуспешен. Персонализирането на героите се превръща в по-важен принцип от самата игра, независимо от това колко добре се геймплейва в нея. Тази практика създава „токсична" атмосфера и кара децата да притежават предмети, за да се издигат и чувстват добре в изкуствената йерархия.

Друга нерегулирана част от съвременните игри са т.нар. loot box – хазартен елемент, замаскиран като „изнена*дваща м*еханика" на големи корпорации. В съвременните игри тези практики се установяват все повече поради малката инвестиция за сметка на огромната печалба, която им носи. Това ги отдалечава от концепцията на играта и по-скоро се превръщат в магазини с включени игри към тях. Цялостната стратегия на *free to play* игрите е нечестна и дори злонамерена.

От самото зараждане на персонажите в компютърните игри до появата на собствен аватар и превръщането му в комерсиален продукт се изминава сравнително кратък, но интензивен период на промени. Масовите онлайн игри стават все по-достъпни и предпочитано средство за забавление и социализация. Това влияе и определя важността как изглеждаме и с какво ще се представим в дигиталното пространство. Съвременните ММО игри експлоатират своите многобройни потребители. Вместо да създават утопични светове, в които децата да изпитват положителни емоции, да развиват различни качества и умения, днес те се превръщат в антиутопии, в които всеки аспект от неговата игра е контролирана и манипулирана. Чрез фигурата на персонажа децата изследват играта, превръща се в тяхно алтер его, което ги допълва и им помага максимално да се потапят във виртуалния свят.

Библиография

ПАВИС, Патрис, 2002. *Речник на театъра.* София: Колибри. ISBN 978-954-529-242-2.

BAINBRIDGE, William Sims, 2012. *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World.* Cambridge, Mass.: MIT Press. ISBN 978-0-262-51806-2.

FLANAGAN, Mary and NISSENBAUM, Helen, 2016. *Values at Play in Digital Games.* First MIT Press paperback edition. Cambridge: MIT Press. Game studies / philosophy. ISBN 978-0-262-52997-6.

CORNELIUSSEN, Hilde and RETTBERG, Jill Walker (eds.), 2008. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader.* Cambridge, MA: MIT Press. ISBN 978-0-262-03370-1.

CUDWORTH, Ann Latham, 2016. *Extending Virtual Worlds: Advanced Design for Virtual Environments.* Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group. ISBN 978-1-4822-6116-5.

TAYLOR, T. L., 2006. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture.* The MIT Press.

PEARCE, Celia and BOELLSTORFF, Tom, 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds.* Cambridge, Mass.: MIT Press. ISBN 978-0-262-51673-0.

BARTON, Matt and STACKS, Shane, 2018. D*ungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games.* 2nd edition. Boca Raton: Taylor & Francis. ISBN 978-1-138-57464-9.

АРТИГРАЧКИ – МОДЕРНОТО ЗАНАЯТЧИЙСТВО В ОБЛАСТТА НА ДЕТСКИТЕ ИГРАЧКИ

Даниела Кирилова Цветкова, Национална художествена академия, София

Свидетели сме на появата на нов производствен метод в областта на детските играчки, освободен от стриктните изисквания на индустриалното проектиране. Това е динамичен съюз между класическото занаятчийство и модерната индустрия. Необходимостта от тази реорганизация е следствие от промените, свързани с екологичното осъзнаване на хората и с появата на нови ценности във всекидневния живот.

Използвайки постиженията на съвременните производствени и комуникационни технологии, артистите (илюстратори, аниматори, концепт артисти, дизайнери и т.н.) създават авторски скулптури в ограничен тираж. Активните днес дизайнери прилагат пазарна стратегия, предвиждаща производството на достатъчно малък тираж от дадена фигура – толкова, че тя да остане некомерсиална, но същевременно достатъчно голяма, за да се задоволят нуждите на колекционерите. Така се гарантира относителна уникалност на обектите – артиграчки, за които говорим в статията.

В обществото на масова консумация на промишлени стоки уникалността реално загубва своята ценност.

Чрез дизайнерските играчки авторите изразяват емоциите си спрямо социалната среда. Говорят предимно за нещата, които обичат, за приятелство, любов и тъга с поразителна спонтанност. Тези обекти често са в стила *Kawaii*. Терминът се превежда опростено като „сладък, нежен“. Използваните цветове са пастелни и хармонични. Изработени са както от пластмаса, така и от меки текстилни материи. Проектите на европейските автори обикновено са в този стил. Създателите им се изразяват с чисти и елегантни линии. Поради избора на цветовата палитра и игривия характер на персонажите (обекти, растения, животни и хора) тези фигурки са изключително подходящи за ролеви игри на деца.

Художникът поставя героя си в различни житейски

ситуации, като запазва някоя негова характерна черта. Има персонажи, които седят винаги на ръба на чаша или на маса, такива с 3, 4 или 6 очи и т.н.

Широко разпространени са хибридните форми – нещо средно между чудовища, извънземни, роботи и животни. На пръв поглед тези фантазни същества създават впечатление за нещо зловещо. Във всички култури съществуват митологични герои със страшен и преувеличен външен вид. Обикновено произлизат от влечугите. Хората ги свързват със заплаха, но и със защита, с прогонване на зли духове. Чувството на страх има катарзисно въздействие върху човека. Този вид играчки се отдалечават от реалността. Те трансформират познати обекти/същества през призмата на индивидуалния житейски опит на артиста.

След края на Втората световна война в родината на артиграчките, Япония, се създават скулптури на чудовищата *kaiju*. Те са приемани като резултат от генните мутации, причинени от ядрената бомба. Първият и най-известен герой от вида е Годзила.

Артиграчките чудовища обикновено са изработени с повече и по-прецизни детайли в сравнение с *Kawaii* фигурите. Могат да имат подвижни крайници и отделящи се елементи. Експресията на линиите, създаващи формите, е сравнима с жеста на изписване на калиграфските знаци. Те са търсени от деца над 10 години и от възрастни любители.

Прието е дизайнерските фигурки да бъдат класифицирани според използвания материал. Различават се винилови (пластмасови), меки (плюшени или филцови), но има и керамични, стъклени, глинени, пластилинови, от стиропор и др. дизайнерски играчки. Филцовите са изработени в стил *Kawaii* в единични екземпляри.

„Чудовищата“ обикновено са от мек винил и смола. Цветовете са ярки, фосфоресциращи, с градация. Меkият винил, който е моделируем, но твърд материал, позволява постигането на множество хроматични ефекти като марморизация, многоцветност, прозрачност или полупрозрачност, рисунка с аерограф и с неонови бои. Образите нерядко са психеделични.

Използваният материал не е единственият критерий. Тези играчки са артистичен индивидуален израз,

неподлежащ на цензуриране поради стратегията за независимо производство. Затова не могат да бъда строго рамкирани. Извън гореспоменатите две категории има голямо разнообразие на лични проучвания на емоционални състояния, предизвикани от сблъсъка с външния свят. Интересен пример е дизайнерът *Sad Salesmen*. Той приема псевдонима си от своя герой, изправил се пред обществото, храбро показвайки неадекватността си да се впише в редиците на успешните продавачи.

Фигурите софуби отразяват традиционната японска култура, но са силно повлияни и от естетиката на токийския квартал *Harajuku*. От 60-те години на XX в. постепенно той става любимо място за пазаруване и живеене за младежите. Място, където могат да изразят себе си чрез облеклото. През 80-те години оттам тръгват редица социални тенденции. Оформят се стиловете *Kawaii* и *Decora*, при които всички ексцентрични съчетания са позволени.

Феноменът *Harajuku – Kawaii* и артиграчките, вдъхновени от него, са израз на бунта на младите хора срещу сивотата и еднообразието на света. Това обяснява обезоръжаващата (почти детска) спонтанност и отхвърлянето на ограниченията.

Формира се алтернативен стил на живот. През 90-те години на XX в. той е подчертано творчески ориентиран. Ограничената гама от предлагани продукти в тези стилове принуждава младите да създават уникални произведения като облекло, играчки, аксесоари и др. С популяризирането им постепенно тези стилове се изпразват от първоначалното си съдържание и контекст. Алтернативният стил се превръща в ново клише.

Предвид глобалното разпространение на японските анимационни филми, комикси и софуби и радушното им приемане на Запад, през 80-те години в Япония се произвеждат серии герои, предназначени за САЩ и за Европа.

Днешните дизайнери на артиграчки по целия свят са израснали с тази визуална култура. Не е за учудване, че създавайки свои собствени линии играчки, те използват сходна естетика. За тях проектирането се превръща от лична потребност в бизнес.

Разпространението и рекламирането на играчките се

осъществява през социалните медии. Там се публикуват снимки в различен контекст и се споделят с колекционери.

В софуби скулптурите ясно може да се види влиянието на движението „Попарт“ и по-специално „Неопоп“ и „Сюрреалистичен поп“. Причината е във времевото съвпадане. Периодът, когато фигурките стигат до САЩ, съвпада с времето, когато на артистичната сцена взема превес „Попарт“ движението.

То също е свързано с Втората световна война. Отразява реалността чрез изобразяване на обикновени обекти от всекидневието, които обаче са нови за обществото. Попизкуството е откровено насочено към консуматорското общество.

Рой Лихтенщайн, който работи с изразните средства на комиксите, казва, че те отразяват силните емоции с механичен и дистанциран стил. Артистът превърна този визуален език в общоприето изкуство, търсено и показвано в музеи, галерии и обществени пространства. Същото се случва днес с артигричките. Те се показват в престижни изложбени пространства като израз на съвременните артистични вкусове. Колекционерите ги излагат в специални витрини в домовете си.

Оценяват се високо от поколението Х, израснало с манга анимационни филми. Истинският колекционер на дизайнерските фигурки обаче е поколението Y.

Артистичните фигурки напомнят за италианското архитектурно студио „Мемфис“. То е създадено от Етторе Сотсас и Микеле де Луки и просъществува от 1981 до 1987 г. Функционалните интериорни обекти, които създават в стил радикален дизайн, са иронични и цветни. Изпълнени от нови за времето си материали, те се превръщат в емблема на италианския интериорен дизайн.

За артиграчките също се използва сравнително нов материал – винилът. Това позволява да се експериментира без исторически, естетически или технологични ограничения.

Софуби са вдъхновени от уличното изкуство (в частност от графитите) и от илюстрациите в стил аниме. В Азия, където се е зародил феноменът, се усеща най-силно естествената предразположеност на творците да компилират странни фантазни същества и сценог-

рафски дрехи и аксесоари.

Художникът илюстратор, създал героя от комикса, впоследствие го трансформира в скулптура. Наблюдава се и обратната посока на творчество – художникът може да се вдъхнови от вече съществуващи и известни герои, за да ги превърне в артиграчка. Така Анди Уорхол и картини на Банкси стават триизмерни. Появява се хибриден персонаж между Давид на Микеланджело и символа на Мишлен.

Някои артиграчки се моделират на ръка с глина или пластилин. Други са продукт на бързо прототипиране с цел визуализиране на концепт дизайн за специални ефекти в киното.

Плавно и необезпокоявано дизайнерската играчка преминава от една артистична среда в друга, самоподхранвайки се.

По отношение на физическите характеристики височината на дизайнерските фигурки варира от няколко сантиметра до няколко метра. Големите по размер статуи се използват при временни събития (панаири на комикси, изложби на илюстрации, сценографии), но също и като постоянна градска декорация.

В зависимост от размерите и предназначението се отчитат съществени разлики в избора на методология и материал. През последните години сме свидетели на експоненциално развитие на технологиите. То позволява да се произвеждат все по-реалистични или поне по-детайлни прототипи, макар да не е единствената посока за изследване на формите.

Прототипите се произвеждат с адитивна или субтрактивна цифрова технология. Цифровото моделиране и принтиране позволяват лесно модифициране на параметрите на обекта и създаването на сложни композитни форми, които иначе трудно биха могли да се изпълнят.

Докато моделирането често е дигитално, производството на играчките става ръчно със силиконови форми. Изборът е направен с оглед ограничаване на производствените разходи. Той е удачно решение поради възможността статуетката да се излее многократно от различни материали.

Повечето проучени играчки са от винил/смола със

специфични характеристики на цвят, твърдост, издръжливост, прозрачност, гъвкавост, еластичност. Направените от стиропор обикновено са големи и са реализирани със субтрактивна технология.

Италианският дизайнер *Simone Legno*, познат като *Tokidoki*, поставя следното предупреждение върху своите играчки: „Това не е играчка. Това е изкуство за колекциониране.“ Наистина, изглежда, че основната им функция е да бъдат колекционирани. Възможно е обаче да има други причини за твърдението. Например високите цени на тези играчки. Само тиражираните в хиляди екземпляри и разпространявани в капсули миниатюрки имат достъпна за детска играчка цена (от 6 до 40 евро). Останалите, произведени в малки серии или единични екземпляри, имат цени, вариращи между 50 и 700 евро, в някои случаи надхвърлящи 1000.

Друга причина дизайнерите да се дистанцират от детските играчки може да е желанието да се предпазят от последствията при хипотетично неспазване на законовите норми за безопасност.

В названието ясно е заложена игровата функция на обекта. През втората половина на XX в. дизайнерските играчки широко присъстват в детските забавления. Принос за това има по-скромното индустриално производство и продажбата на играчките в единични опаковки/капсули чрез публично достъпни автоматични дистрибутори.

И днес някои производители като фирмата *Djeco* произвеждат артиграчки за деца от 2 до 7 години. Фигурките са малки по размер, произведени от смола и дърво, на достъпна цена. Запазили са характерните черти за типологията играчки.

Наблягайки на уникалната майсторска изработка и на избора на специфични материали, дизайнерските играчки умишлено биват насочени към сегмента млади професионалисти и колекционери.

Феноменът на артиграчките провокира търсенето на нови стратегии за създаване на лоялност у клиентите. Това довежда до промяна в производствената динамика в големите компании. Например, ако изпратите снимка, индикация за любимия ви герой и избраната обстановка, известният производител *Hasbro* ще

създаде за вас напълно персонализирана играчка.

Някои дизайнери моделират 3Д герои от детски рисунки. Това е начин да се създаде уникално произведение, като същевременно се споделят преживявания от вътрешния свят на детето без ненужно усложняване на формите. Получените герои могат да се използват в ролеви игри, стопмоушън анимации, интерактивни книги и т.н.

Има още много посоки и детайли, които е любопитно да се изследват в общото пространство между поколенията. Ще завършим с мисълта на Бертолд Брехт: „Изкуството не е огледало, поддържано за реалността, а чук, с който тя да се оформи.“

Използвани източници

Art Toys, Designer Toys, Collectible Toys, Mini Figures, Qee, [no date]. *Artoyz*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://artoyz.com/en

Atom Plastic Shop, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://shop.atomplastic.com/

IKY, [no date]. iky. *iky*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://iky.bigcartel.com/

Carni, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.carnicamilo.com/

virtual_comix (@virtual_comix_handmade) • Instagram photos and videos, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.instagram.com/virtual_comix_handmade/

YARIDG, [no date]. Products. *yaridg*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://shop.yaridg.net/products

DEADLYDELIVERY, [no date]. deadlydelivery. *deadlydelivery.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://deadlydelivery.bigcartel.com/

Jin Tong (@eudemonskingdom) • Instagram photos and videos, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.instagram.com/eudemonskingdom/

Gargamel【アイテム】, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: http://www.gargamel.jp/item/index.html

キャラクターデザイナーHARIKEN公式サイト, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://hariken.net/

I Filottini di Pia, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/ifilottinidipia

Ilu's Painting | Facebook, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/groups/650628038453172/

I pensieri in viaggio, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/ipensieriinviaggio

Stolleart Shop, [no date]. *Scott Tolleson.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://shop.stolleart.com/

Kaiju Korner, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://kaijukorner.blogspot.com/

Laowang1102 花 臂 老 王, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/LAOWANG1102

Last Bastion Studios, [no date]. *Last Bastion Studios*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.lastbastionstudio.com

Luca & Vic – Art Toys & Collectibles Singapore, 2023. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.luca-vic.com/

Max Toy Company - Japanese inspired vinyl Kaiju art toys, 2023. *Max Toy Company.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.maxtoyco.com/

mermur toy, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: http://mermurstudio.blog.fc2.com/

Mile High Sofubi, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://milehighsofubi.com/

@mankeeboi, [no date]. *Linktree*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://linktr.ee/mankeeboi

Opere – Paolo Pastorino, 2022. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.paolopastorino.com/opere/

PassepARTout Unconventional Gallery, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/passepartoutgallerymilano

RawrzToys - Home, 2013. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: http://www.rawrztoys.com/

リフレッシュメント トイ/refreshment toy, 2015. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://rfm082.com/toy/

RETROBAND, [no date]. Retroband. *Retroband*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://retroband.bigcartel.com/

SERNISSI, Laura, 2014. Art Toys in the Contemporary Art Scene. *PsicoArt : Rivista on line di Arte e Psicologia.* 1 March 2014. Vol. 4. DOI 10.6092/issn.2038-6184/4220.

Alex Rivera PLAYFUL GORILLA® (@playfulgorilla) • Instagram photos and videos, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.instagram.com/playfulgorilla/

Pop Price Guide Marketplace, 2023. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.hobbydb.com/marketplaces/poppriceguide/

Sank Toys, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/SankToys

Silvia Stroppa SFX, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/silviassfx

Ceramic Sculptures and Raku. Unique Pieces, 2022. *Simona Frigerio*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.simonafrigerio.com/en/sculture-in-ceramica

SOFUBIKI (@sofubiki), [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.instagram.com/sofubiki/

sofubilottery, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available

from: https://www.facebook.com/people/sofubilottery/100075856513265/

CO, Spumoni Toys, [no date]. Spumoni Toys Co. *Spumoni* Toys Co. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.spumonitoysco.com/

Strufuggi, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.facebook.com/Strufuggi

SWARMM – Skateboard Weird Aliens Robots Music Monsters, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://swarmmco.com/

_shadowland_sr, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.instagram.com/_shadowland_sr

Art Toys da collezione - Art Toys Shop - Designer Toys, [no date]. *Teo KayKay Shop*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://shop.teokaykay.com/collections/accessori

STORE, The James Groman, [no date]. The James Groman Store. *The James Groman Store.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://thejamesgromanstore.bigcartel.com/

ANDY and TTC, 2020. Teresa Chiba 郷土玩具怪獣 – FolkToy Kaiju Project INU-HARIGON and MORE. The Toy Chronicle. Online. 19 May 2020. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.thetoychronicle.com/news/teresa-chiba-%e9%83%b7%e5%9c%9f%e7%8e%a9%e5%85%b7%e6%80%aa%e7%8d%a3-folktoy-kaiju-project-inu-harigon-and-more/

Tenacious Toys - Art Collectibles, Vinyl, Resin, Action Figures, [no date]. Online. [Accessed 13 June 2023]. Available from: https://tenacioustoys.com/

Toys, [no date]. *Breadwig*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.breadwig.com/toys

Toy Underground Store, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://toyunderground.com/store/

vilesore, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available

from: https://www.instagram.com/vilesore/

Zukaty Toys, [no date]. *Zukaty Toys*. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.zukaty.com/

ДЕКОРАТИВНО-МОНУМЕНТАЛНАТА КОМПОЗИЦИЯ „АТЛЕТИ“ ОТ ГАЛИН МАЛАКЧИЕВ

Емил Вълов Бачийски, Национална художествена академия, София

Въпреки че с решенията на Априлския пленум от 1956 г. и последвалите конгреси на БКП през 60-те години на XX век в хода на обществено-политическите процеси в страната настъпва частична либерализация, а в културното пространство започва все по-открито да се говори за ревизия на нормите на соцреализма, ограничителните рамки в българското изкуство продължават да съществуват. На страниците на специализираните издания, а дори и на официалните всекидневници, постоянно се публикуват по-различни мнения за същността на творчеството. Отправят се гласове за отдалечаване от принципите на академичния натурализъм и шаблоните в сюжетното развитие на композициите, но много често при подготовката и реализацията на общи изложби и монументи назначените от ръководните органи комисии и журита продължават педантично да спазват установените канони и отхвърлят всяка по-различна авторска позиция.

Ориентир за текущите процеси в българското изкуство и скулптура е издаденият през 1971 г. албум „Съвременна българска скулптура“ (Иванова 1971). Кратките текст и приложените илюстрации изцяло са съсредоточени върху жанровата пластика. И колкото и в нея да има опити за проява на индивидуален стил, масовата уравниловка отразява единствено чрез портрети и фигуративни композиции фикцията за благополучието на социалистическото общество. Акцентът в презентацията преминава от кавалетните произведения в общите художествени изложби (ОХИ) към монументалните реализации в смисъла им на бюст-паметници, паметници, архитектурно-скулптурни ансамбли и декоративни изображения, предназначени за украса на градската и парковата среда. Установената практика за изпълнение в траен материал на одобрените от ОХИ гипсови творби и обявяването на редица нови конкурси

за възпоменателни знаци и статуи води до множество възложения и постоянен огромен интерес от страна на инвеститорите, които в периода са главно народните съвети (общините). Партийно-обществените намерения са съпътствани от развитието на промишлеността и на технологиите и следва рязко увеличение в процентното съотношение на скулптурните обекти и лозунги, увековечени в метал, камък, железобетон... Откриват се цехове за художествено бронзолеене, каменоделие, керамика, а създаването на паметници се превръща в национална кауза, която и в момента отличава пластичната намеса в публичните пространства в страната от тази в съседни или със сходна политическа система държави.

Аналогични на явленията в изобразителното изкуство са тенденциите в развитието и дискусиите относно състоянието на българската архитектура. Успоредно с прогреса в индустрията започва разрастване на градовете и масово строителство на промишлени и административни сгради, на нови работнически блокове и жилищни квартали. Под влиянието на съветските примери първоначално архитектурните композиции отразяват принципите на каменния градеж и класическия ордер, като са орнаментирани с присъщи на стари образци помпозни и излишни декоративни елементи. Повлиян от тезисите на Априлския пленум, последвалият обществен и професионален дебат за промяна на архитектурната същност съвпада с усъвършенстването на методите в строителството и все по-широката употреба на стоманобетонните конструкции. Революционните трансформации в използваните технологии и материали предоставят на проектантите поле за качествено нова тектоника и пространствени решения, променящи традиционната визия и естетика на градската среда. От началото на 60-те години обемите стават по-изчистени, подчинени на конкретна функция и ясни геометрично-структурни принципи, с възможност за проява на категорични прави линии, обширни фасадни равнини и големи пробиви в тях, което придава модерен облик и актуално послание на формата. Самото създаване на нов архитектурен обект вече има характер на съвременен творчески експеримент с по-значителна свобода в избора на изразните средства за разлика от изграждането на художествения образ в

самостоятелно стоящата скулптура, все още носещ задълженията към стриктно следване на натурата и установените в отминали епохи схеми.

Откриването на Факултет за приложни изкуства през 1952 г. във ВИИИ „Н. Павлович“ и приемането на постановление №142 на Министерския съвет през 1959 г. (*Постановление №142 на Министерския съвет от 29 юни 1959 г.*) са резултат от амбицията на властта за разпространение на социалистическата идеология и символика чрез всестранно приложение на изкуствата и занаятите в публичното пространство. Под лозунга „Изкуството по-близо до хората“ и в най-различни направления – кавалетни произведения, стенописи и скулптурни релефи, керамика, металопластика, дърворезба, стъкло, текстил и т.н., външната и вътрешната декорация стават неизменна част от обществените сгради. През 60-те години постепенно и в процеса, и в полемиката фокусът се концентрира върху новото понятие „синтез“ между архитектура и декоративно-монументални изкуства и не толкова към идеологическото послание, отколкото към аспектите на естетическото въздействие. Жанровата пластика в изложбите ще си остане същата, но реформите в архитектурата и шансът за колаборация с нейната нова, изчистена и геометрична логика са основание за търсене на друг тип скулптура.

Академичната и професионална квалификация на Галин Малакчиев е по специалност „Декоративно-монументална скулптура“ към Факултета за приложни изкуства. Макар че държавните поръчки за определена среда могат да бъдат възлагани на всички дипломирани творци и с времето границите ще се размият, през десетилетието завършилите „приложници“ са признати като профилирани и по-експертно подготвени специалисти в сферата на художествения синтез, на интеграцията между архитектурен дизайн и актуално декоративно-приложно произведение. Броят на тези автори от т.нар. априлско поколение, възпитани според нормите на соцреализма, е ограничен и пред тях се отварят много пътища за съвместна с проектантските колективи дейност. Обособява се самостоятелна ниша в креативната практика, базирана на идеята за реализация на индивидуален артистичен продукт в пряка концептуална връзка

с визията и функционалните особености на архитектурата, вече без догми, но в никакъв случай с уклон или залитане към проявите на формализъм, характерни за културата на вражеския буржоазен строй.

През 1968 г. в София е открита многофункционалната зала „Фестивална“ по проект на архитектите Иван Татаров и Дончо Владишки (Вангелов 1969, с. 5–8). Разрастващата се като население столица има нужда от нови съоръжения и големи закрити пространства за провеждане на спортни и културни събития, но конкретен повод за построяването на сградата е най-мащабният международен форум, организиран в България през 60-те години – Деветият световен фестивал на младежта и студентите. Най-голямата до този момент зала в страната е построена по новаторския метод за последователен монтаж на готови панели от железобетон и в план има форма на ромб с пресечени остри върхове. В получената неправилна шестоъгълна призма двете къси околни стени от изток и запад не са остъклени и като големи архитектурни равнини са подходящо поле за монументална художествена интерпретация. По зададената, обвързана с бъдещото предназначение на обекта тема „Атлети“, са предвидени за реализация две релефни композиции от бетон – на източната фасада от колектив Веса Войнска и Росица Тодорова, на западната – от Галин Малакчиев. В настоящия градоустройствен план западната фасада е насочена към улица „Атанас Узунов“ и е най-главна от комуникационна и зрителна гледна точка, като посреща основния посетителски поток към сградата.

Първостепенно условие пред всеки автор при проектиране на подобна монументална задача е стриктното съобразяване с всички компоненти и особености на конкретната ситуация. Осезаемо ясните геометрични принципи на архитектурата, самото околно пространство и необходимостта от осигуряване на потенциално най-добра визуална и емоционална връзка на зрителя с произведението диктуват съответните изразни средства и търсенето на респективна скулптурна трактовка. Големите размери на предоставената архитектурна рамка – 13,5х3 метра, и разполагането на паното на известно отстояние от терена, възможността релефът да бъде възприеман главно от по-далечна дистанция,



Илюстрация 1. „Атлети“ Галин Малакчиев

както и ориентацията на фасадата в посока запад-северозапад, обуславяща контакт с естественото слънчево осветление само във вечерните часове, налагат използването на по-едри обеми и по-големи дълбочини в пластиката. Решение на казуса с вариант барелеф би затруднило далечния прочит на формата, а при орелеф, прякото съприкосновение със светлинен източник би унищожило изображението чрез активното действие на хвърлените сенки.

Композицията „Атлети“ от Малакчиев е съставена от пет фигури, представящи някои основни лекоатлетически дисциплини и характерни пози в спорта – дълъг скок, бягане, нисък старт, овчарски скок, хвърляне на диск. Картината се развива по височина, равномерните фигури са позиционирани по вертикала една над друга, докосвайки се помежду си само в един допирен пункт и образувайки отвесен фриз. Пластиката е изпълнена по принципите на египетския, вдълбан в изобразителната равнина, релеф. Външните очертания на силуетите са врязани в плоскостта, а в затворените от контурите зони допълнително са моделирани перспективните съкращения и плановете на анатомичната форма, чиито най-високо изпъкнали точки са на едно ниво с фона. Типично за методите и спецификите на жанра, и тук човешките тела и глави са предимно в профил – положение, гарантиращо много по-голяма яснота, четливост на ракурсите и пространственост на образа. Подобно на египетския канон, тазовете на втората и петата фигура са в три-четвърти, а раменните пояси в анфас. Това позволява свободно разгръщане на крайниците в избраните посоки, а опънатата хоризонтално дясна ръка държи диск, който като точка в изречение заключва горния край на полето и цялостната организация на всички вътрешнокомпозиционни линии и диагонали.

Динамичните отсечки и активното движение на скулптираните фрагменти сполучливо намират асоциативна връзка с темата на заданието и илюстрирането на представата за спорт – препратка, подкрепена от мощното моделиране с изявено подчертаване на основните мускулни групи, кости, стави и сухожилия в уникална и несрещана до този момент в българската скулптура стилизация. Обемите са едри, обоб-

щени овални повърхности с груба, на места и „нервна“ фактура и големи амплитуди във височинната разработка. Силно врязаните външни контури и интервалите между отделните конвекси потъват значително в равнината, създавайки подходящ пластично-графичен ефект и способност за възприемане, и от близка, и от далечна дистанция, а дори и от движещите се по улицата автомобили, но предопределят и елиминирането на по-финните и дребни елементи в човешкото тяло – ходила и китки. При някои от фигурите те дори умишлено излизат извън формàта, което предизвиква вече превърналото се в характерно за автора умишлено удължаване на някои пропорции, но това решение не компрометира цялостната картина, а подчертава специфичната ритмика в съотношенията пластика –фон, вдлъбнато – изпъкнало, маса – въздух… Изобщо, достигащи до предела между пряко отразяване на натурата и деформация на биоморфното, всички съставни части и стойности са подчинени на опита за постигане на единство между тема, сюжет, третиране и материално превъплъщение на формата, между концепция, съдържание и монументално въздействие на образа. Малакчиев демонстрира способността да не изследва микрозони и детайли във външния облик, а да третира скулптурната композиция като цялостна система, от която нищо не може да бъде отстранено и към която нищо не може да бъде добавено.

Новият подход при изграждане на конструкцията на залата провокира и нестандартно технологично изпълнение на релефа. Авторът скулптира отделните панели на композицията в негатив, дълбаейки конкавите в масивни блокове стиропор. Работата в негативния отпечатък, в калъпа, често е използвана процедура в монументалната пластика. Основната ù цел е да „дисциплинира“ големите по размер повърхнини, да коригира някои дефекти от моделирането в глина, да „изпъне и уплътни“ равнини и планове на формата, да премахне евентуалните противоположни наклони, които биха възпрепятствали изваждането на позитив от гипс, восък, бетон или керамична глина. Но директната импровизация в обратните обеми е синоним на висше майсторство и умение. Понякога методът се използва в макетирането, в малката

пластика или при монети и медали, където с помощта на насочено осветление във вдлъбнатото състояние могат да бъдат подчертани и най-дребни детайли, които впоследствие ще бъдат изтъкнали и е невъзможно да бъдат прецизно натрупани във финалния позитив. Управлението обаче на такава огромна композиция чрез отнемане на материал е изключително сложен процес, съпътстван от изискванията за проследяване на съотношения и пропорции, движение и характер на фигурите, акуратно съвпадение на всички елементи и сегменти в общо цяло.

В предпоследния етап негативите получават ролята на калъпи, внедрени със заложената арматура в укрепени, устойчиви на налягането и на тежестта на наливания бетон кофражни каси. Успоредно с монтажа на железобетонните панели от фасадата по строителния принцип на „пълзящия бетон“ – на пояси, ниво над ниво, етаж върху етаж, са излети девет различно моделирани модула с размери: височина – 1,5, и широчина – 3 метра. След трайното втвърдяване на сместа и декофрирането ефимерният стиропор е запалван и лесно изчезва, като при горенето се получава така характерното контрастно оцветяване в крайния резултат, подчертаващо формата и изтъкващо всички скулптурни стойности. Използваната за първи път в българската декоративно-монументалната скулптура технология е обозначена с термина „горѐн бетон“ (пак там, с. 8). Еднаквостта в материалното осъществяване и получените от фугите между правоъгълните пана растери допълват впечатлението за органическа връзка и хармония, взаимодействие и взаимопроникване между активната релефна пластика и реалната архитектурна основа.

Така опитът за класифициране на „Атлети“ може да протече в няколко посоки – от самото нестандартно изпълнение към същността на композицията в различните ѝ значения – като обект предназначен за украса и декорация на сградата, като символ и пластично лого на спортното съоръжение и институцията, като елемент от дизайна на градската визуална комуникация. Произведението не е резултат от комплексно проектиране между архитект и скулптор. Намесата на художника е по-скоро вторична и е насочена към търсене на синтез

с особеностите, спецификите и материалните дадености на конкретната среда, към постигане на асоциативни връзки между изображението и функционалното предназначение на зала „Фестивална“. Но за предоставеното поле Малакчиев предлага модерна скулптурна интерпретация, значително отличаваща се от аналогичните и стандартни за периода решения, от догматичните и казионни практики в сферата на изящните и приложните изкуства. Новите пластически измерения стигат до по-тотално представяне и поставяне на акцент върху деформацията в антропоморфното изображение, изграждане на собствена стилизация и създаване на характерен, разпознаваем авторски почерк при отразяване на човешката фигура, прерастващ в индивидуална творческа концепция и територия.

Подобно на другите публикации за произведенията на Малакчиев през периода, актуалните медийни коментари за паната отново са поляризирани – от: „плътни, тежки и дори движението, което има във фигурите не създава представа за лекота и изящност“ (пак там), до: „Тези проекти будят възторг със своя новаторски замисъл по отношение на идея, форма и пластичен език.“ (Труфешев 1968) Отново в неофициалната дискусия, и не само в художническото съсловие, с много по-силното емоционално въздействие на художествения образ и с по-голямата изразителност на артистичното послание композицията ще бъде синоним на оригинална смелост при реализация на обществена поръчка през социализма. С авангардния си подход, сравним със съвременните европейски и световни модели, този пример придобива легендарен статут през следващите десетилетия, цитирането и позоваването на естетическите му стойности се асоциира с алтернатива на статуквото и съхранява надежда за други нюанси в развитието на българското изкуство. Далеч от масовата тенденция за търсене на компромиси и баланс в креативната практика, за възприемане на самоограниченията и автоцензурата като нормална стратегия, „Атлети“ открива в областта на декоративно-монументалната скулптура път за неангажирана с тоталитарните шаблони свободна творческа мисъл и изява – все още във фигуративния спектър, но малко по-късно с възможност да премине и в нефигура-

тивна, условна, отвлечена от прякото подобие и изобразителност абстрактна структура.

Библиография

ВАНГЕЛОВ, И., 1969. Лекоатлетическа спортна зала Фестивал–68. *Архитектура.* 1969. Бр. 1.

ДЖАКОВА, Надежда, 2022. *Поредица „Българско изкуство. Имена“ Галин Малакчиев.* София: Национален дарителски фонд „13 века България“.

ОБРЕТЕНОВ, Александър, 1980. *Енциклопедия на изобразителните изкуства в България.* Том 1: А-Л. София: БАН.

ИВАНОВА, Венета, 1971. *Съвременна българска скулптура.* София: Български художник.

Постановление № 142 на Министерския съвет от 29 юни 1959 г., 1959. *Изкуство.* Бр. 7–8, с. 6–7.

ТРУФЕШЕВ, Николай, 1968. Красива ли ще бъде София? *Народна култура.* 24. 15 юни 1968. с. 3.

ТРУФЕШЕВ, Николай, 1975. *Современное монументальное искусство Болгарии.* София: София Пресс.

РОЛЯТА НА ХУДОЖНИКА ПРИ СЪЗДАВАНЕ НА КОМПЮТЪРНА ИГРА И ЕТАПИТЕ НА РАЗВИТИЕ ЗА НАПРАВАТА НА ТРИИЗМЕРНА ОКОЛНА СРЕДА

Емил Димитров Груев, Национална художествена академия, София

Създаването на видеоигри е изключително сложен процес, изискващ не само технически умения, но и специална нагласа и иновативен подход при формулирането на идеи. От художниците и разработчиците се изисква да притежават способността да мислят извън установените рамки и да бъдат иновативни при дефиниране на идеите за игри. Художникът трябва да умее да визуализира уникални и вълнуващи светове, персонажи и околни среди, които да привличат и да ангажират играчите. Важно е да се покаже чувството за естетика, цветова хармония и композиция, за да направата на визуални елементи, които създават атмосфера и настроение.

Необходима и важна е добрата координация между екипите, които работят върху създаването на продукта. Поради сложността на това занятие често те са съставени от стотици хора, всеки от които изпълнява конкретна роля и специализация. Разбира се, екипът може да бъде и по-малък, но това изисква от всеки член да изпълнява множество задължения. Размерът му зависи от големината на проекта, като по-мащабните изискват по-голям брой хора за изработката, за да се постигне впечатляваща и вълнуваща игра. В противен случай процесът на създаване може да отнеме по-дълъг период от време или да се налагат компромиси с качеството.

Създаването на околната среда в компютърните игри е изключително предизвикателство във всяка разработка. Околната среда е сцената, върху която се развива действието, и пространството, в което се разгръщат историите на персонажите. В повечето случаи зоната за игра заема голяма площ, което предоставя на играчите свобода на действие и възможност за нови открития в игровото ниво. Задачата пред художниците, които участват в създаването на околната среда в компютър-

ните игри, е не само да създадат красив свят, който съответства на зададения визуален стил, но и да го приспособят към геймплея и към техническите изисквания на играта.

Една от най-важните стъпки при създаването на околната среда е проучването, като в тази фаза се събират референции за различни предложения, зададени от екипа. Записват се бележки и се обсъждат възможните варианти на идеите. Тези идеи могат да се вдъхновят от разнообразни източници като сцени от филми, книги или дори други видеоигри. Гледането на филми е изключителен начин да се генерират идеи, които могат да бъдат използвани като референции при определяне на постановката на околната среда. Книгите също представляват незаменим източник за получаване на информация и за подпомагане на въображението при създаването на богати художествени образи. Съществува обширен избор на книги от различни области като история, архитектура, композиция и цвят, които могат да бъдат полезни при проучването.

> *„Като създаваме околна среда и дизайн на ниво в играта, е напълно естествено да се вгледаме в игри за инспирация и генериране на идеи. Ние взаимстваме скрийншоти на местности, обекти и околна среда, които правят впечатление... Също трябва да играем различни видове игри, за да разширим рамката при проучването на художествени стилове и игрови механики.“* (Galuzin 2016)

Разбира се, съществуват много други източници за генериране на идеи и всеки човек намира най-подходящия начин според своите възприятия и желани резултати. Това може да включва пътувания до различни дестинации, слушане на музика, разглеждане на снимки и т.н. Всяко вдъхновение може да бъде записано или дори нарисувано като бърза скица. Мнозина художници носят със себе си блокчета за бързи скици, които използват, когато са в процес на търсене на идеи. Добър подход е да се създаде обща папка на компютъра, където да се съхраняват разнообразни снимки и скици на различни теми за проучване. Това може да включва примери, свързани главно с архитектурата на околната среда, осветлението, цветови палитри или различните локации в игровия свят.

След определяне на идейните граници на проекта е

важно да се визуализират тези идеи чрез изграждане на концепции. Визуалният стил на играта се задава от основните художници в екипа като артдиректорите и артмениджърите на проекта. Концепт артистите са отговорни за създаването на концептуални изображения във формата на илюстрации или скици, изработени с помощта на специализиран софтуер. Този софтуер може да бъде растерен или векторен, предназначен за цифрово рисуване, както и програми за триизмерно моделиране.

Много художници използват софтуер за триизмерни визуализации като помощно средство при създаването на своите изображения. Чрез него създават перспективна подложка, върху която да построят своите рисунки. Това е от изключителна важност особено при създаването на концепции за околната среда, защото те са определящи за общото пространство за игра. То може да представлява архитектурни решения, екстериорни и интериорни пространства или дори по-органични среди като горести сцени, пещери или повърхността на планета. Използването на тези триизмерни подложки в процеса на рисуване се налага, за да се постигне по-точен и правилно построен образ на обектите в околната среда. Това е от полза за визуализацията на идеята и допринася за по-доброто и цялостно развитие на проекта, както и за качеството и разбирането на художествения образ.

Главната цел на концептуалните художници е да представят идеите по най-подходящ и разбираем начин, затова е възможно те да бъдат създадени извън цифровото пространство, използвайки традиционни материали за рисуване или скулптура. Моливи или маркери могат да бъдат използвани за създаване на скици, докато пластилин или глина – за моделиране. Тези материали позволяват тримерно визуализиране на идеята, което е особено полезно при създаването на дизайн за герои или за отделни обекти. Един от художниците – Рафаел Грасети, разработчик на изключително популярната и носител на много награди игра God of War („Бога на войната“), е използвал глина, за да изгради идеята за главния герой в играта – Крейтос. Илюстрация 1.

Въпреки че голяма част от съвременните произведения се създават главно в дигитален формат, това не е единственият подход, който художниците използват, за



Илюстрация 1. Снимка на главния герой Крейтос, изработен в глина от художника скулптор Рафаел Грасети.

да изследват дизайна на герои. Физическата форма на героя, проявена в материал, е вълнуващ момент за екипа и едновременно с това демонстрация на конкретния дизайн. В обемно-пространствената форма се виждат всички постижения в пластичността и характера, а едновременно с това и някои слабости.

> *„Съществува уникална връзка, която хората получават, когато в действителност имат възможност да докоснат и да държат макет на персонаж в ръцете си – казва водещият художник на героите Рафаел Грасети. – Дори детайлите в дизайна все още да се изясняват, хората имат възможност да придобият пълното усещане за героя.“* (Shamoon, Santa Monica Studios, Sony Interactive Entertainment 2017)

Независимо от избраната техника за визуализация най-важното е да се определи най-подходящият метод като изразно средство за представяне на концепцията. Трябва да се избере най-подходящата, която да представи идеята на художника по възможно най-добрия начин, но също така да бъде и максимално достъпна и полезна за останалите членове на екипа. Например, ако концепцията е създадена чрез триизмерна програма за моделиране, обектите от нея може да послужат като основа за създаване на модели за триизмерните артисти.

При определянето на дизайна на околната среда в компютърната игра художниците на средата също използват различни техники като изразно средство за визуализация на своите идеи като посочените по-горе, отнасящи се за изработка на герои. За да осъществят своите идеи на по-напреднал етап, художниците, първо, трябва да определят някои основни аспекти от създаването на околната среда в играта. Такъв аспект е обстановката на средата, която се отнася до физическата локация, в която се развива действието. Това може да бъде градски пейзаж, където преобладават архитектурни елементи, или планинска местност с причудливи природни форми и растителност. Изборът зависи от сценария и историята, която трябва да бъде разказана. Възможно е събитията да се разиграват в космоса, в пустиня или в подземна пещера. Различните сцени позволяват на дизайнерите да разработят увлекателни механики и интересен развой на играта. Също така те дават възможност

на художниците да използват специфични художествени подходи при изграждането на атмосферата и различни цветови решения, съответстващи на средата. Концептуалният художник има задачата да визуализира тези места чрез рисунки, които да помогнат на останалите разработчици да придобият ясна представа за търсения резултат. Подготвените изображения трябва да бъдат достатъчно убедителни, детайлни и най-важното – да отговарят на стила и духа на играта.

При изграждане на средата е възможно да се черпят и генерират идеи от реално съществуващи локации. Може да са напълно измислени и несъществуващи реалности. Друг вариант е да бъдат базирани на реално съществуващи исторически събития като например игра, чиято основна тема са събития от Втората световна война. Това са само няколко примера от хилядите възможни идеи.

Тематиката обединява местността, времевата линия, атмосферата и индиректно предава визуално това, което искаме да почувстват играещите. Определянето на периода на събитията и историите, които се развиват в дадената местност, е съществен аспект, който допринася за създаването на по-реалистичен игрови свят. Имплементирането му по подходящ начин е от изключително значение за постигането на автентичност в играта.

Липсата на ясно определена тематика може да доведе до нарушаване на цялостния образ и съгласуваност във визуалното изпълнение на играта. Без ясно определена тематика, могат да се получат разнородни елементи и стилове, които не се допълват взаимно и не създават единен и категоричен изразен език. Това може да доведе до объркване на играчите и да наруши тяхната имерсия в играта.

След концептуалното изграждане на идеята от двуизмерните артисти настъпва моментът тази идея да се реализира в игралното ниво, като се приложи на практика заедно с останалите компоненти на компютърната игра. За изграждането на околната среда в различните нива триизмерните художници използват идеите, натрупани в проучвателния процес като основа. Те също трябва да се съобразят с геймплей нуждите на

играта, като определят целите, които играчът трябва да постигне в дадена околна среда, и изискванията за изпълнението им.

Триизмерните художници на околната среда работят с другите членове на екипа, които определят основните аспекти на играта. Такива са дизайнерите на нива, на мисии, технически артисти, креативни дизайнери и др. Те също си сътрудничат с тестерите на ниво, за да гарантират функционалността и качеството на изграденото игрово ниво. Всеки от тези екипи има своята отговорност за определена част от изграждането на околната среда, но ролята на художника е от първостепенно значение за нейната визуална привлекателност. Те трябва да осигурят композиционна вярност и правилни подбори на текстури и материали, базирайки се на концепциите, зададени от двуизмерните художници.

> *„Артистите трябва да правят избори в рамките на игровото пространство, за да го поддържат чисто и ясно колкото е възможно. Нивото трябва да върви гладко, да бъде завършено в срок и да изглежда възможно най-добре. Не на последно място, разказването на история в рамките на нивото трябва да поддържа настроението в този момент, както и да надгражда към цялостния наратив на играта. Ако някои от тези елементи се разпаднат, производството или изживяването на играча ще страда. Така че, когато се започне изграждане на ниво, жизненоважно е да има добре изчистен работен процес, както и добре изготвена карта за постигането на тези цели.“* (Rodriguez 2016)

Изграждането на цялостно триизмерно пространство е сложен процес, който изисква време, за да придобие визуална форма. Затова художниците се възползват от концептите, предназначени за съответното ниво, за да си създадат представа за това, как трябва да изглежда завършената среда. Създаването на предварителни концепции отнема по-малко време и предоставя ясна представа за идеята обикновено без да се ограничава от техническите изисквания на триизмерната визуализация на средата.

Построяването на игралното ниво или на конкретна локация започва с блокиране (**block-out**) на пространството, като се използват основни геометрични обекти като кубове, сфери и цилиндри. Първоначално се маркират границите на нивото и се изграждат основните

обеми, определяйки разположението, размера им и взаимоотношенията между тях. Пропорциите и мащаба са от решаващо значение и се проверява как се вписват различните обеми в пространството и дали отговарят на изискванията за игра. Първоначално се работи с тези основни геометрични форми, без да се навлиза в подробности, заради възможността от бърза и лесна корекция, ако е необходима някаква промяна. Важно е комбинацията от обеми да наподобява силуета на финалния модел, за да бъде ясно на всички членове на екипа функцията на представения обект. Геометричните форми трябва да бъдат изработени максимално ясно и бързо, без излишни детайли. Например, ако обектите представляват стена с врата или прозорец, е добре да се маркират с отвори в геометрията, указващи техните места и размери. За изграждането на стълби или на подобни обекти достатъчно е да се представи като рампа за движение на играча. По-късно тази рампа ще бъде заменена с по-детайлна геометрия, за да съответства на желаната визуална структура. Важното е тези основни форми да отговарят композиционно на търсените пропорции и на функцията на дизайна. Продължителността или наклонът на стълбите са основни проблеми, които се решават на този етап. Още в тази фаза на изграждане на околната среда художниците определят общата композиция на нивото, така че то да изглежда добре изпълнено, да отговаря на изискванията на дизайнерите и на общата посока на нивото. Илюстрация 2.

Едно такова изградено блокиране на игровото ниво гарантира добра основна структурна база, върху която може да се продължи добавянето на повече детайли. То дава увереност, че композицията ще отговаря на нуждите на дизайна на околната среда и на нейната артистична визия. Тази фаза е изключително важна преди преминаването към по-конкретното уточняване на различните обекти в средата.

На този етап може да се определи и настройва първоначалното осветление в сцената. Основното осветление се избира в зависимост от атмосферата и от посоката на разработка на околната среда. Важно е да се определи дали действието ще се развива през деня или през нощта. Нощната сцена изисква различен подход

спрямо по-светлата сцена, развиваща се на дневна светлина, и това има логично обяснение.

„Луната е слаб източник на светлина, отразеното количество от повърхността ѝ е минимално. Поради този факт в нощните сцени светлината трябва да бъде с ограничен интензитет и цветовете, използвани при нейното художествено пресъздаване, са със снижена наситеност.“ (Минков 2021)



Илюстрация 2. Пример за процеса на блокиране на едно игрово ниво.

В този етап се определя посоката на осветлението и се използват базови, бързи източници на светлина, за да се запази представата за идеята на сцената. Много зависи и от това, дали действието ще се развива в интериорно пространство или на открито. Както сценографите имитират различно време от деня и осветление на декорите, така и във видеоигрите се използват специални видове виртуални осветителни тела, за да се постигне желаният ефект от осветлението на дигиталната сцена.

При интериорно решение художниците трябва да имитират изкуствено осветление с помощта на тези тела, докато при открита сцена същите се настройват спрямо нуждите на екстериорното пространство. Определянето на осветлението на този етап е концептуално и не се вписва в детайли, а само създава представа за времето на сцената и идеята за него. По-късно специалистите по осветяване на игралното ниво може да разработят и дори да го променят напълно. Осветлението е един от най-важните елементи за изграждане на дизайна на нивото, но на този етап това е напълно достатъчно, за да се продължи със следващите стъпки по изграждането на нивото.

Поради огромното пространство създаването на големи среди с много детайли може да бъде трудна и

бавна задача. За да се ускори този процес, триизмерните художници използват модулни елементи. Този работен процес позволява използването на малък брой, но детайлни части, които могат бързо да се разпространяват в сцената и да се поддават на по-бърза итерация и разработка.

Модулното изграждане е особено полезно при създаването на архитектурни среди, тъй като вече имат ритъм и повторение в структурата си. Въпреки това то може да се използва и за изграждането на други части от средите, като се използват повтарящи се елементи. Има обаче риск от това, че всичко може да е еднакво, което ще направи средата да изглежда неестествена или по-малко интересна. Затова на определени места се използват уникални елементи, които да разчупят този ритъм от повтарящи се структури. След направата на тези модулни обекти те се заменят на мястото на простите форми, с които е изградена основата на игровата сцена. Определя се точно бройката на нужни сегменти и размери, за да се доближи максимално до търсените пропорции на обектите в околната среда. Разбира се, креативната позиция на художника тук също е важна. При реденето на сцената той може да направи промени, като завърта модулите или като добавя допълнителен детайл, за да се извлече максимална полза от всеки елемент. Това също би обогатило сцената да изглежда по-добре. Намесата тук на опитен артист ще си личи повече и средата би била по-жива, а не процедурно наредена и повторяема сухота. Илюстрация 3.



Илюстрация 3. Пример за модулно изграждане на сграда в компютърна игра. Саксонска църква от играта Assassin`s Creed Valhalla, художник Оливер Каригнан.

Едрите модули и тяхното умело редене по нивото позволява бързо да се определят основните обеми, без да се прави компромис с качеството на изработка. Първо се определя по-голямата картина и оттук натам се добавят второстепенните и малки детайли. За да се постигне желаният външен вид на сцената, тя се разбива на слоеве в пространството. На преден план се поставят средно големите обекти. Обикновено това са по-уникално изработени елементи като сандъци, статуи, растителност, превозно средство или други, свързани с историята на мястото.

Малките елементи също са част от сцената в една игра. Артистите изработват различни обекти с по-малки размери като прибори, инструменти, дъски. Въпреки малката си големина те също имат изключително много детайли и са важна част от сцената. Комбинацията на тези средни и малки обекти, поставени сред едрите, е възможно да образуват визуален шум. Затова и тук намесата на художника е от изключителна важност, за да се композират правилно обектите един спрямо друг. Доста често те се редят и групират заедно, като образуват цялостна композиция. Това позволява по-малките композиции да се четат ясно като цяло. Струпването на детайли в определени области също ще създаде места за почивка на окото. Това може да се използва за намаляване на шума на натоварена стена или за подчертаване на пътя за играча.

Не трябва да се забравя, че на този етап осветлението започва да играе все по-голяма важност в сцената. Правилната нагласа и поставянето на допълнително осветление би помогнало да се изгради идеята за цялостната картина и всичко да седи на място.

При завършването на сцена от околната среда в компютърна игра се добавят финалните щрихи, които я правят наистина да оживее. Художниците извършват някои допълнителни настройки, които придават по-голяма автентичност и живот на обектите. Това включва наслояване на текстури върху повтарящите се обекти, като им се добавят вариации – износване или счупване, което придава разнообразие и реализъм на обектите. Също така се добавят и допълнителни „лепенки“ върху тях като например течове, мъх или зацапвания.

Тези елементи допълват историята на мястото и са признак за природните условия, на които е изложена средата. В сцената се добавят ръчно подредени растения, камъни или други малки елементи, като се отдава внимание на това, те да изглеждат естествено и да се вписват в средата.

Целта на тези допълнителни детайли е да служат като акцент и да допринесат за по-внушително потопяване на играчите в играта. Добавянето на финалния слой детайли е от най-възнаграждаващите части от процеса, но отнема и много време. В този момент се вижда как картината придобива своя завършек и се реализира първоначалната идея.

Художниците играят изключително важна роля в целия процес на създаване на компютърна игра – от началната идея и визуалния език до финалните стъпки. Комбинираната работа в екип на артистите заедно с другите членове е от съществено значение за постигането на добре обмислен и красиво изграден резултат. Създаването на нива не би било възможно без сътрудничеството на дизайнери, програмисти, осветители, технически художници и всички, работещи по проекта. Чрез тяхното сътрудничество и координирана работа се постига високо ниво на качество и реализъм в околната среда на играта.

Художниците не само създават визуалните елементи, но имат и съществена роля в решаването на дизайнерските предизвикателства. Те трябва да се справят с въпроси като изграждане на пропорции, перспектива, композиция и осветление, за да създадат убедителна и привлекателна сцена. Освен това имат задачата да общуват ефективно с останалите членове на екипа, като обсъждат идеи и визуални концепции, използват обратна връзка и се адаптират към техническите изисквания на играта.

Художниците допринасят за визуалната привлекателност и естетика на играта, като създават детайлирана и убедителна околна среда. Техният принос е от съществено значение за създаването на атмосфера, която привлича и ангажира играчите, позволява им да се потопят в уникални светове и да изживеят незабравими приключения. В крайна сметка работата на художника

излиза на преден план в сътворяването на компютърни игри. Той умело съчетава творчество и майсторство с техническите възможности на компютърните инструменти, за да бъдат създадени вълнуващи визуални преживявания за играчите.

Библиография

GALUZIN, Alex, 2016. *Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs.* Edition: 2. North Charleston, South Carolina: CreateSpace. ISBN 978-1-5391-0318-9.

RODRIGUEZ, Andres, 2016. Making The Game World Come Alive. Online. 23 June 2016. [Accessed 10 January 2023]. Available from: https://80.lv/articles/andres-rodriguez-environment-art-interview

SHAMOON, Evan, SANTA MONICA STUDIOS and SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2017. *The Art of God of War*. Milwaukie, OR: Dark Horse Books. ISBN 978-1-5067-0574-3.

МИНКОВ, Арсен, 2021. Цветът в дигиталното изкуство. В: *Научна конференция 30 години – дизайн за детската среда.* София: НХА. 2021. с. 19.

ГЕНЕРАТИВНИЯТ ДИЗАЙН В СЪВРЕМЕННАТА СЦЕНОГРАФИЯ

Михаела Веселинова Добрева, Национална художествена академия, София

Генеративен и параметричен дизайн

Настолните и персонални компютри навлизат в масова всекидневна употреба през 70-те години. Оттогава насетне сме свидетели на бурно развитие и прогрес както по отношение на техните хардуерни възможности, така и по отношение на развитието на софтуер с най-различни приложения. Още при най-ранните експерименти с изчислителни машини освен математически уравнения се разрешават и графични проблеми, свързани с изчертаването на графики, визуализирането на векторни уравнения и функции. С времето тези първични и най-интуитивни възможности за употреба на компютрите започват да се прилагат към различни професионални направления в науката, в изкуството и в бизнеса. По този начин започват да се появяват редица софтуери, целящи опосредстваното (компютърното) визуализиране и чертаене. Това са така наречените CAD (Computer Aided Design) програми, в превод Системи за автоматизирано проектиране (*Компютърно проектиране* 2019). Софтуерът предоставя среда за геометрично проектиране и за дизайн чрез различни функции и правила за създаване, модификация, анализ и оптимизация на геометрични форми.

Успоредно с развитието на този тип софтуер и неговите възможности за бързо изчисление на сложни форми се заражда генеративният дизайн (*Generative design* 2023), който представлява процес на дизайн, опосредстван от употребата на компютърен софтуер, в който се създават серия от правила (алгоритъм), изграждащи логика между различни итерации (повторения) на математически или геометрични функции, произвеждащи резултат. Особеността на генеративния дизайн се състои в неговия потенциал да създава безброй много вариации, произлизащи от една и съща логика или алгоритъм, чрез промяна на стойностите и/или взаимоотношенията между параметрите. В математиката този процес се нарича пермута-

ция (*Пермутация* 2022). Тази характеристика има особено голямо влияние върху развитието на дизайна в различни направления като архитектура, продуктов и индустриален дизайн. Тъй като паралелно могат да бъдат генерирани хиляди различни резултати, този подход изведнъж добива много широко разпространение и приложение и става силно разпознаваем. Същевременно обаче той е базиран на универсални геометрични форми, което обуславя и наличието на множество подобни и стандартизирани вече формални измерения на произведенията, създадени чрез процеса на генеративен дизайн.

Една от дефинициите за генеративно изкуство може да бъде открита в статията на Петко Танчев „Генеративно съдържание в дигиталното изкуство“:

> *„Художникът изгражда произведението изцяло чрез софтуерни и хардуерни инструменти, като програмен код, виртуални библиотеки, сензори и други. Той задава формални инструкции и алгоритми, на базата на които компютърът взема решения. Генерирането на съдържание радикализира функциите на машината като „мислещ инструмент“ дотолкова, че понякога тя може да се счита дори за съавтор на творбата.“* (Танчев 2022)

Важно е да се отбележи, че CAD програмите правят геометрични и математически изчисления, които преди са били немислими. Вследствие се появяват и изключително суфистицирани и изящни резултати, зад които стоят сложни геометрични проекти, чийто дизайн и техническо изпълнение е възможно единствено благодарение на постиженията в чертожните компютърни програми. Сред най-известните примери остават пионерските опити в областта на някои от най-големите имена в архитектурата – Бъкминстър Фулър, Заха Хадид, Ренцо Пиано, Франк Гери, Сантяго Калатрава, Жан Нувел и други. Ключова характеристика, която обединява проектите на гореспоменатите автори, е сложносъставната повърхност, създадена чрез различни въздействия върху геометричен модул. Това става възможно благодарение на свойствата на CAD програмите за оптимизация на топология, което означава създаване и пресмятане на дадена повърхност чрез различни геометрични действия, базирани на основен модул. Пример за такова действие е триангулацията. Едно от забележителните произведе-

ния на архитектурата, което си служи с този похват, е небезизвестната „Биосфера“, проектирана от Бъкминстър Фулър. Построена е за „Експо ’67“ на територията на парк „Жан-Драпо“ в Монреал, Канада. Конструкцията представлява геодезичен купол с диаметър 76 м и височина 62 м, изграден от стомана и акрилни плоскости (*Biosphère, Environment Museum* [no date]) (илюстрация 1).

Понятието за генеративен дизайн е по-общо и включва в себе си не само строго геометричен подход, но и други типове софтуерно опосредствани действия, чието производно би могло да бъде не само изображение, но и видео или звук. По-тясното понятие, което касае визуалните изкуства, се нарича „параметричен дизайн“ (*Parametric design* 2023), при който процесът по създаване на алгоритъм зависи от въведени параметри, които определят резултата на дизайна. Този параметричен подход се отнася основно до компютърно генерирани процеси, но не само. Ярък пример в това отношение според Джон Фрейзър е работата на архитекта Антони Гауди, който произвежда по аналогов път механични модели чрез система от окачени тежести, което му позволява да определи формата и характеристиките на различни носещи структури. Този метод архитектът използва при проектирането на големият си шедьовър – катедралата „Сагрида Фамилия“ в Барселона, Испания (илюстрация 2).

Съществуват два основни подхода при изработването на компютърен параметричен дизайн: системи, базирани на размножение, и системи на основата на ограничения. При първия подход процесът започва от входящи параметри, чрез които се стига до новосъздаден резултат, при втория за входящ параметър се използват серия от ограничения. Такова ограничение би било повърхност или обект с конкретна форма, а алгоритъмът се използва, за да дефинира ограниченията най-често чрез конкретен геометричен модул. Подходящ пример за втория тип подход отново би бил процесът на триангулация, при който геометричната форма на триъгълника се използва, за да дефинира разстоянието между точките, формиращи даден обект или повърхност.

Основно вдъхновение за създаване на параметричен дизайн често е природата с нейните форми. Чрез CAD



Илюстрация 1.



Илюстрация 2.



Илюстрация 3.

програми могат да се направят подходящи изчисления, така че сложно огъната в няколко направления повърхнина да бъде разчленена на геометрични модули, перфектно пасващи помежду си. Тези изчисления обаче са необходими не само по визуални причини за перфектно пресъздаване на формата, но и по инженерни, като отново чрез изчислителен софтуер е възможно пресъздаването на разпределението на тежестта на подобен тип сложни форми и гарантирането на устойчивостта на конструкциите им. Тази ключова характеристика на чертожния софтуер е от особено значение за всички обекти, създадени чрез параметричен подход – от мащабните архитектурни произведения до най-дребните обекти. Един от ярките примери за красива, функционална и устойчива форма е проектът за сградата на Лувъра в Абу Даби, чийто архитект е Жан Нувел. Конструкцията поддържа основния архитектоничен елемент, наричан „летящият купол“, който е изграден от осем слоя застъпващи се различни по големина и форма звезди, изработени от алуминий. По този начин покривът пропуска директна слънчева светлина в пространството, проектираща изображение на сложния геометричен растер, който е вдъхновен от преобладаващото в арабската култура декоративно и орнаментално изкуство (*Louvre Abu Dhabi* 2023) (илюстрация 3).

Технологични аспекти

Генеративният дизайн навлиза като изразно средство в сценичните изкуства – както в сценографията, така и в костюмографията. Преди да бъдат разгледани ярки примери, следва да се изяснят основните технологични похвати за произвеждане на обекти, генерирани в компютърна среда.

Могат да бъдат разграничени няколко по-важни и често употребявани технологични похвата. Основният и най-широко приложим е този на лазерното рязане. Лазерната машина позволява изрязване на контур с точност до милиметри върху различни плоскости (метал, пвц плоскости, картон, шперплат, акрил и др.). Чрез тази технология могат да бъдат произведени бързо и качествено голяма поредица от еднородни елементи със сложен контур, което улеснява значително серийния производ-

ствен процес и облекчава продукционното време. Лазерното рязане може да бъде приложено и при произвеждане на сложни конструкции, чиито сглобки използват малко или никакви крепежни елементи и разчитат основно на прорезите и формата на изрязаните елементи. Този подход често е прилаган в мебелния дизайн, особено за изработка на сглобяеми мебели от шперплат и други подобни като структура, товароносимост и свойства материали. От особено технологично значение е появата на лазерното изрязване на метал. Обработката на мащабни сценографски елементи значително е улеснена чрез тази технология, а същевременно достига и по-високо ниво на прецизност и реализиране на проекти, които не биха могли да бъдат изпълнени без лазерно изрязване.

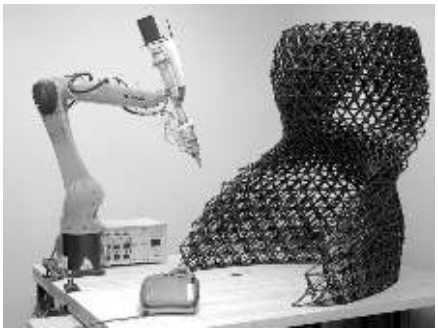
Лазерното рязане може да се употребява за реализиране на параметрично моделирани плоски форми и различни растери, както и на обемни форми, изградени от плоскости, които се изрязват и сглобяват впоследствие. Особено интересно е приложението на генеративен дизайн на огъваеми плоскости, в които се нанасят еднотипни геометрични прорези под формата на растер, за да се създадат нови свойства при огъване (илюстрация 4). Добър пример е модният дизайн по проекта Resonance на д-р Дафна Стоилкова, спечелил първо място на Световната изложба на Чипао 2020, организирана от Китайския национален музей на коприната в Ханжоу. Младата дизайнерка използва лазерно изрязана материя, за да създаде красиви нагънати форми и сенки в дрехите.



Илюстрация 4.

Основният софтуер, необходим за изработка на файл за лазерно рязане, са програми, които генерират векторен файлов формат и варират от софтуер за обработка на изображения и предпечатна подготовка (CorelDraw, Photoshop, Adobe Illustrator и др.), през чертожен софтуер (ArchiCAD, AutoCAD, Rhinoceros, Revit, Grasshopper и др.) до софтуер за 3D моделиране и анимация (Cinema 4D, 3ds Max, Blender, Sketchup и др.).

Особено популярна е и технологията фрезоване, при която от монолитен блок материал се отнема постепенно ненужното, като по този начин се скулптира триизмерна форма. Фрезоването се използва както за дърво, така и за елементи от стиропор, особено прило-



Илюстрация 5.

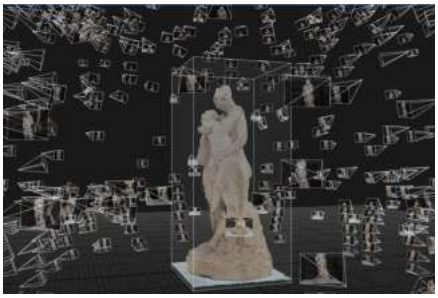
жими в театралната бутафория. Чрез тази технология могат да бъдат изработени мащабни по обем сценографски елементи с невероятна прецизност и детайл. За съжаление, все още фрезоването много често бива прилагано при изобразяване на стандартни и разпознаваеми бутафорни сценографски обекти (колони, класически архитектурни елементи и т.н.) и по-рядко за параметричен или геометричен дизайн, но все пак могат да бъдат срещнати няколко ярки примера, принадлежащи към жанровете на музикалния театър (опера, балет, мюзикъл). За целите на фрезоването се използват основно гореизброените програми, генериращи триизмерна геометрия.

Една от най-новите технологии, чийто потенциал тепърва ще бъде разгръщан по отношение на сценичните изкуства, е 3D принтирането, което търпи бурно развитие през последните години с основно индустриално и научно приложение. При тази технология, наричана още „адитивно производство“, генериран компютърно триизмерен обект се възпроизвежда по различни методи и в различен материал, като първо бива „разрязан“ на слоеве с еднаква дебелина, зависеща от дебелината на използвания материал, в специален софтуер, а впоследствие принтерът изчертава в материал последователно всеки слой. Трите основни метода на 3D принтирането са чрез екструдиране на пластмаса, чрез втвърдяване на течен полимер с лазери с ултравиолетова светлина и чрез втвърдяване на прахова основа (*3D printing* 2023). При първия метод роботизиран накрайник втечнява пластмаса (типовете материал варират, като непрекъснато се появяват нови видове, които отделят по-малко вредни вещества при стопяване и имат различна здравина). С оформената нишка накрайникът изчертава последователно напречните слоеве на модела, като своевременно те се втвърдяват. При методите с втвърдяване, или още наричано „проявяване“ на полимер или прахова основа, камерата на принтера се пълни с избрания материал, а лазер с ултравиолетова светлина втвърдява последователно слоевете. Така може да бъдат създадени обеми, вписващи се един в друг, без да бъдат свързани, например различни видове тъкани и вериги. В днешно време съществуват множество вариации на технологията 3D принтиране, които се различават по мащаб на изработе-

ния обект, материал, резолюция на принтиране и технология на изработване (илюстрация 5).

По отношение на компютърното моделиране на обекти за принтиране отново се използват CAD програми и програми за 3D моделиране, които генерират stl файл. Впоследствие се използва софтуер, който има връзка с 3D принтера и може да подготви файла, като в него се задават параметрите на машината и на материала, както и конкретните характеристики на модела – дебелина на стените, бързина на изработване, спомагателни подпори. Този софтуер генерира „разрязването“ на модела на сегменти и изчислява времето за принтиране, както и необходимия материал. Трябва да се отбележи, че тази технология е свързана с голяма финансова и времева инвестиция. Често пъти по-достъпните 3D принтери имат сериозно ограничение в обема на модела, който могат да принтират, а изискват и сериозно количество време, за да завършат малки по размер обекти. Поради тази причина по отношение на дизайна на сценография и костюмография тази технология все още се използва основно при макетиране или изработване на малки по обем аксесоари, маски или части от костюма.

За създаването на триизмерни модели освен компютърно генериране се използва и 3D сканиране или фотограметрия (*Фотограметрия* 2022). Този похват представлява създаване на виртуална геометрия на реално съществуващ обект чрез анализ на голям брой снимки, заснети чрез 360 градусово обикаляне на обекта или чрез анализ на информацията от различни сензори – инфрачервен сензор, LIDAR и др. Генерираният модел има високо ниво на прецизност и сложна геометрия, съставена от голям брой точки. Често пъти 3D сканирането отнема сериозно време за генериране на качествен резултат и също е технология, която все още не се употребява често при дизайн на сценографски или костюмографски решения (илюстрация 6).



Илюстрация 6.



Илюстрация 7.

Примери

За продукцията на „Вълшебната флейта“ от Моцарт италианският режисьор Ромео Кастелучи работи с архитекта Микаел Хансмайер (*Michael Hansmeyer - Zauberflòte directed by Romeo Castellucci at La Monnaie* [no date]) (илюс-



Илюстрация 8.

трация 7). Сценографското решение е мащабно както във визуален смисъл, така и в концептуално-технологичен. На сцената е поместен гигантски параметричен обект в бял цвят с измерения 14 м ширина, 8 м дълбочина и почти 10 м височина. Самият Хансмайер влага особено внимание към детайла при изработката на дигиталния модел. Всъщност този модел се заражда няколко години по-рано като пространствена инсталация под името „Дигитална гротеска“ (*Michael Hansmeyer - Digital Grotesque I* [no date]) (илюстрация 8). При дизайна на тази компютърно генерирана форма архитектът следва конкретна концептуална рамка, той цели да изследва границите на възможностите за изобразяване в генеративния архитектурен дизайн, стигайки до изключително комплексна топология на формата, вдъхновена едновременно от органичното и геометричното. По този начин е постигната хибридна абстрактна пространствена форма, която не може да бъде свързана с функционалност, а възприемането ѝ може да породи множество еднакво възможни асоциативни връзки.

Дигиталният триизмерен модел е изцяло алгоритмично възпроизведен, което означава, че формата е генерирана от серия математически и геометрични функции, които са базирани върху прости входящи параметри. При този процес дизайнерът не използва случайни входящи параметри и единственият начин, по който влияе на крайния резултат, е чрез промяна в логиката на алгоритъма и унаследяването на функциите, но не използва традиционен метод за скициране или рисуване дори на прости линии.

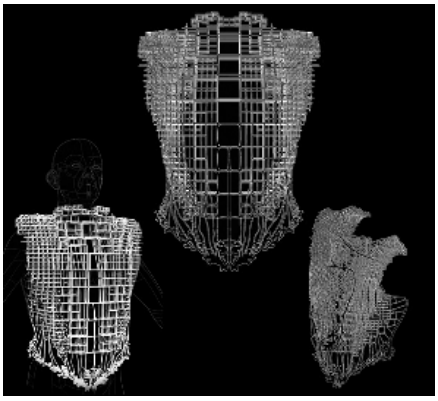
За създаването на „Дигитална гротеска“ е следван прост процес на постепенно прекалкулиране и разделяне на мрежа на по-малки сегменти по различни методи. Чрез промяна на отношенията между деленията може да се контролира крайният резултат. Така е създадена изключително детайлна и комплексна форма, която въздейства по подобен начин, гледана както отблизо до най-дребния детайл, така и възприемана в цялост. Това свойство на инсталацията би могло да се оприличи на рекурсивността на фракталите, чиято структура се възпроизвежда отново и отново до безкрайност независимо от увеличението. Това математическо явле-

ние е описано от Беноа Манделброт през 1975 г. и се превръща в едно от най-влиятелните научни открития на века, от огромно значение за развитието на редица технологични процеси, в това число и за развитието на генеративното изкуство и дизайн.

За превръщането на дигиталния модел във физическа инсталация е използвана рядко срещана технология за 3D принтиране в пясък, което позволява резолюция до части от милиметъра, с което моделът на 3-метровата форма достига своята прецизна завършеност дори на ниво най-фин детайл.

Впоследствие абсолютно същата форма ще послужи за дизайна на сценографията на „Вълшебната флейта“. При този проект обаче се преодолява различен технологичен проблем. Сценографията трябва да има повече от три пъти по-голям обем и същевременно да може да бъде съхранявана, монтирана и демонтирана на сцената, а също така и обигравана от актьорите. За целта е използвана съвсем различна технология – моделът е сегментиран на по-малки части. Всяка от тях е изработена от плътен стиропор чрез издълбаване и отнемане на излишният обем с роботизирана машина, ротираща се в шест оси. Скулптираните елементи се залепват на основа от шперплат и алуминиева рамка за по-голяма устойчивост. Формата е каширана и боядисана в лъскаво бяло. Цялата конструкция е изработена от „Фактум Арте“ в Мадрид, Испания (S.L [no date]). Благодарение на подобен високотехнологичен и задълбочен изследователски подход за пръв път толкова мащабна и сложна параметрична форма се превръща в цялостно, монолитно пространствено решение за спектакъл. Изяществото на абстрактния детайлен обем се подчертава от дизайна на осветлението, който напълно преобразява въздействието по време на различните части. Не на последно място амбициозното сценографско решение не отнема вниманието от ключовото Моцартово произведение, а напротив допълва неговия игрив и лек дух.

Отново в оперна продукция може да се срещне и употребата на 3D принтирани аксесоари в костюмографско решение. Пример за това е дизайнът на бронята за персонаж от операта на Волфганг Рим „Покоряването на Мексико“, чийто автор е Томаш Даберт (*3D Printing*



Илюстрация 9.



Илюстрация 10.

for the Royal Theatre of Madrid: Tomasz Dabert's Modern Armor 2015). Компютърният модел е изработен в чертожната програма Rhinoceros, а силуетът на аксесоара следва историческия силует на защитните брони от епохата, но формата има съвременен характер – изградена от кухи кубични елементи. Моделът е принтиран от материал с близки свойства до гумата, за да бъде едновременно издръжлив и удобен за носене от оперния певец, изпълняващ ролята (илюстрация 9).

Друг пример за нестандартно костюмографско решение показва известната модна дизайнерка Ирис ван Херпен, която работи по балета „Пелеас и Мелизанда" от френския композитор Клод Дебюси в продукция на операта в Антверпен, Белгия (*Iris van Herpen designs the new costumes for the Anvers Opera | Vogue France* [no date]). Технологията, която е използвана за създаването на костюмите, включва 3D принтиране на елементи директно върху текстилна материя, както и лазерно рязане на текстил (илюстрация 10).

Развитието на компютърно опосредствания дизайн създава пространство за различни по комплексност геометрични форми, а заедно с това и нови технологии и материали за производството им. Тази тенденция навлиза с бързо темпо във визуалните изкуства на всички нива както за генериране на сложно концептуално съдържание, така и за създаване на прототипи, макети и реални физически обекти и архитектура. Въпреки че геометричното и алгоритмичното формообразуване носи след себе си последствията от унифицирането на резултатите и тяхното механизирано размножаване до загуба на оригиналност, все пак високи постижения в областта не липсват. Очаква се в следващите години технологията да бъде демократизирана и достъпна до все по-голяма група от артисти, което да доведе до по-овладяна и целенасочена употреба на възможностите на медията.

Библиография

МАНДЕЛБРОТ, Беноа, 1996. *Фракталните обекти Форма, случайност и размерност.* София: Унив. изд. Св. Климент Охридски. ISBN 954-07-0469-3.

ТАНЧЕВ, Петко, 2022. Генеративно съдържание в дигиталното изкуство. *Изкуство и критика - НХА*. Online. 2022. Vol. 3, no. 1. [Преглеgан 27 Януари 2023]. Достъпен от: http://izkustvo-i-kritika-nha.bg/wp-content/uploads/2023/03/IK_V3Iss1Y2022.pdf

FRAZER, John, 2016. Parametric Computation: History and Future. *Architectural Design.* 1 March 2016. Vol. 86, p. 18–23. DOI 10.1002/ad.2019.

Компютърно проектиране, 2019. *Уикипедия.* Online. [Преглеgан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://bg.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D1%8A%D1%80%D0%BD%D0%BE_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B5&oldid=9491529

Generative design, 2023. *Wikipedia.* Online. [Accessed 29 June 2023]. Available from: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Generative_design&oldid=1143104592

Пермутация, 2022. *Уикипедия.* Online. [Преглеgан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://bg.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%BC%D1%83%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F&oldid=11601899

Biosphère, Environment Museum, [no date]. *Parc Jean-Drapeau.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.parcjeandrapeau.com/en/biosphere-environment-museum-montreal/

Parametric design, 2023. *Wikipedia.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Parametric_design&oldid=1150694864

Louvre Abu Dhabi, 2023. *Wikipedia.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Louvre_Abu_Dhabi&oldid=1161180956

3D printing, 2023. *Wikipedia.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=3D_printing&oldid=1161971026

Фотограметрия, 2022. *Уикипедия.* Online. [Преглеgан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://bg.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A4

%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%8F&oldid=11560340

S.L, Factum Arte, [no date]. Factum Arte. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.factum-arte.com/

3D Printing for the Royal Theatre of Madrid: Tomasz Dabert's Modern Armor, 2015. 3D *Printing Blog | i.materialise.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://i.materialise.com/blog/en/3d-printing-for-the-royal-theatre-of-madrid-tomasz-daberts-modern-armor/

Iris van Herpen designs the new costumes for the Anvers Opera | Vogue France, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.vogue.fr/fashion/fashion-news/diaporama/iris-van-herpen-designs-the-new-costumes-for-the-anvers-opera/48820

Michael Hansmeyer - Zauberflòte directed by Romeo Castellucci at La Monnaie, [no date]. *Michael Hansmeyer - Computational Architecture. Online.* [Accessed 27 January 2023]. Available from: http://www.michael-hansmeyer.com/zauberfloete

Michael Hansmeyer - Digital Grotesque I, [no date]. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.michael-hansmeyer.com/digital-grotesque-I

Текстове към изображения:

1. Mèlanie Dusseault, Espace pour la vie. La Biosphère, Musèe de l'environnement (ECCC) https://www.parcjeandrapeau.com/en/biosphere-environment-museum-montreal/
2. KK Clark http://dataphys.org/list/gaudis-hanging-chain-models/
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Louvre_Abu_Dhabi#/media/File:LouvreAD_tree.jpg
4. Дафна Стоилкова https://tok.fnts.bg/%D0%B4%D0%B0%D1%84%D0%BD%D0%B0-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0-%D1%81-%D0%BD%D0%B0%D0%B9-%D0%B4%D0%BE%D0%B1%D1%8A%D1%80-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%BD%D0%B0-%D1%81/
5. Branch Technology https://www.architectmagazine.com/technology/this-architect-designed-wall-system-has-a-3d-printed-core_o

6. 'Point cloud' of the Three Graces by Antonio Canova © Factum Foundation https://www.factum-arte.com/pag/1345/PHOTOGRAMMETRY

7. Michael Hansmeyer https://www.factum-arte.com/pag/1255/set-design-forthe-magic-flute-opera-directed-by-romeo-castellucci

8. Michael Hansmeyer http://risekult.com/architecture/michael-hansmeyer-and-benjamin-dillenburger-digital-grotesque

9. Tomasz Dabert https://i.materialise.com/blog/en/3d-printing-for-the-royal-theatre-of-madrid-tomasz-daberts-modern-armor/

10. Rahi Rezvani Studio https://www.irisvanherpen.com/news/pellas-et-mlisande

ИНДУСТРИАЛНИТЕ МАТЕРИАЛИ В БИЖУТА И ОБЕКТИ СЛЕД 2000-НАТА ГОДИНА В БЪЛГАРИЯ

Мирена Христова Златева, Национална художествена академия, София

Индустриалните материали в бижутата е специфична тема, която през последните години засяга важен аспект в съвременното изкуство, а именно тенденциите в него. Които, оказва се, са важни и се следват от някои съвременни автори. Отправна точка в изследването е фактът, че в българското изкуствознание през последните години липсва писмен материал, който да изследва тази тема. Същинската причина обаче е друга. На базата на мое отдавнашно наблюдение върху творчеството на професор Димитър Делчев, което предпоставя и разгръща темата за индустриалните материали, се появи и нуждата от обстойно изследване. В този доклад разгръщам тема, характерна за Делчев – индустриалните материали в бижута, в обекти и в аксесоари. С работата си като преподавател в НХА той създава и няколко поколения художници и дизайнери, работещи в областта на бижутата, а като ментор увлича поколения любители и притежатели на такива. В обхвата на доклада ползвам като източник на допълващ, важен и необходим материал и произведения на някои европейски автори като паралел; на студенти на ателието за бижута към катедра „Метал“ при НХА, на ученици на професора, т.е. произведения в контекста на приемственост или на взаимни влияния, но и съпричастни с най-новите течения в тази област. „Студентите“ участват в последния проект, чийто автор и куратор съм аз самата, а именно „Тридесет и три“ – изложба на бижута и обекти в галерия Ramjuly, в края на октомври 2022 година в София.

Индустриалните материали в бижутата е тема, която на пръв поглед би трябвало да включи индустриалното производство на бижута, така наречената масова бижутерия. Тя е особено важен аспект в бижутерийния бранш и има собствена история, качества, специфики в дизайна и в технологиите. Масовата бижу-

терия обаче, особено в България, има собствени критерии и те биха могли да бъдат предмет на отделно изследване. От друга страна, в категорията индустриални материали може да се включи всичко онова, което се произвежда в услуга на индустрията, архитектурата и строителството, на вътрешния дизайн и на ред други аспекти от бита или познанието на човека за естествените природни, изкуствени и синтетични материали, за органичните дърво, хартия и текстил, за неорганичните стъкло, камък, метал и пр. материали. Индустриалните материали в изкуството имат почти стогодишна история. И своите съответни стойностни прояви в областта на бижутата. След 2000-ната година с навлизане на компютърните технологии в широка употреба се разширява и обхватът на възможности в бижутата: технически и технологични средства, свързани с компютърни програми в обработката на металите; в моделиране на образа и пластиката в областта на дизайна; и най-новите материали в 3D принтирането. Те обаче засягат в по-голяма степен технологичните процеси, отколкото самите индустриални материали.

В границите на това изследване разглеждам *индустриалните материали като източник на специфични изразни средства, като средства за важни послания в ювелирните форми или в аксесоара като елемент от облеклото* – все характерни белези на съвременното изкуство и на дизайна в бижутата.

Индустриалните материали в бижутата след 2000-ната година в България са повод да се разгърне широк поглед върху работата на известен брой автори за обширен период от две десетилетия. Поводът изисква собствен конкретен анализ. И тъкмо краткото обобщение на този анализ е името Димитър Делчев. Работата на дизайнера в рамките на повече от 20 години е творчество, еквивалентно на индустриалните материали. Още в 2000-ната година излиза статия в списание „Шмук – класика, арт и дизайн“ , в която Ирис Вимер пояснява: „…той използва метални мрежи, на които придава скулптурен изказ. Вдъхновява се от пречупени структури и форми, от индустриални отпадъци, пластмаси или тъкани.“ (Вимер 2000, с. 67) Още тогава пречупените структури са мотив, който „българският дизайнер

предпочита отдавна. През 80-те години създава сребърни бижута от паралелно поставени една спрямо друга ленти от препокриващи се повърхности. По-късно предпочитанията му се насочват към неправилни решетъчни структури...“ (пак там). Още тогава Делчев заявява своите намерения в бижутата: *посланието е просто и ясно; предизвикателство да откриеш системата; да създава чувство на движение или дори на хумор* (пак там).

В сърцевината си темата за индустриалните материали в бижутата е изследване на творчеството на Димитър Делчев. Но хронологията се преплита паралелно в няколко посоки. Тя извежда като пример произведения, които следват не само времевата датировка, но по-скоро координират аспектите на основната тема в съпричастност и в своеобразен паралел с *някои тенденции* в съвременното постмодерно изкуство и дизайн. Тези тенденции обясняват появата на индустриалните материали в бижутата и характера на творчеството на Димитър Делчев, но и изявите на следващото поколение автори.

Първата тенденция може да се отбележи в световен мащаб и тя се очертава още в началото на 70-те години на XX век в движението „Мислене в материал“, характерно за изкуството на текстила и започнало с Магдалена Абаканович – автор и пластик в текстила „със създадената от нея художествена форма, стояща на границата между текстила и скулптурата, наречена „абакан“ (Маркарова 2007, с. 169). Движението се отразява и от авторите на бижута и дизайн Франческо Паван и Джанпаоло Бабетто. „Работата на Бабетто отразява съвременните художествени движения като конкретно изкуство, минимално изкуство, кинетично или изкуство по уникален, пуристичен и пластичен начин. Съставени от различни абстрактни елементи, разбити на модулни единици или направени подвижни чрез използването на гениални връзки, произведенията на Бабетто имат тектоничен характер – като миниархитектурни парчета или минискулптури (Ilse-Neuman 2021, p. 157). Движението „Мислене в материал“ създава собствени връзки. А паралелът между авторите става ключов.

В България в онзи момент „се появяват група художници, изкушили се да работят това изкуство. Мария Столарова, Виолета Дунин, Пепа Димитрова, Иван Янев,

Жанет Стойчева са сред първите, които започват да представят авторски накити в общите изложби за приложно изкуство.“ (Красини 2015, с. 155) „Положеното начало е подкрепено от младите тогава Лиляна Генова, Димитър Делчев и Анжело Красини... те още с първата си изложба в залата на ул. „Раковски“ 125 през 1982 г. променят представата за съвременния накит.“ (Пак там) Именно тогава, в първата половина на 80-те години в работата на Делчев се появява серията Three waves (фигура 1) – паралелно поставени препокриващи се повърхности. По-късно в търсене на неправилни решетъчни структури са експериментите с галванични покрития и отпечатъци. Примери, които ясно следват техническите и технологичните възможности или на благородните, или на цветните метали, т.е. *мислене в материал* или дизайн – симбиоза между материал и технология.

Втората тенденция е *замяната на изразните средства*. Дизайнът е в симбиоза с материала, синтез между пластика, материал, технология и функция. Мисленето в материал провокира замяната на изразните средства в цялата им широта и допуска индустриалните материали като ново средство в изказа. Тенденцията започва постепенно в края на 90-те години вследствие развитие на направлението „Мислене в материал“, но се разгръща особено и пълноценно в първото десетилетие на XXI век. И тук като примери от световен мащаб и извън претенциите за изчерпателност трябва да се отбележат само някои автори: Нора Фок с работата си с найлон и синтетични нишки; Петер Скубик роден през 1935 г. е сред най-важните фигури в съвременното бижутерско изкуство от 1970 г. насам. За изложба в Pinakothek der Moderne през 2011 г. той казва, че „правенето на бижута е експеримент, скулптурно или перформативно изявление, телесна дейност, пресичане на граница и творчески акт на освобождение“ (Busch 2016); Торе Свенсон с характерното за него нисковъглеродно желязо, който създава изключително майсторски бижута в минималистичен стил.

Като част от общата световна тенденция за *замяна на изразните средства и оттам на материалите* и вследствие на комбинация от множество лични и професионални фактори, повлияли в достатъчна степен на твор-





Фигура 1. Д. Делчев - брошка 2020, желязо, прахово боядисване;
Д. Делчев – пръстен и колие Three waves – сребро 925, 1983г.

ческия му път, в края на 90-те в работата на Делчев се появява новата, авторска серия „Мрежи“. Постепенно разработена в годините, серията е начало на цял нов мироглед, а именно – играта с материала, играта с технологии в услуга на заменените стойности в употреба на индустриалните техники при обработка на неблагородните метали, игра с всякакви синтетични материали. И всичко това в специфично изведен и синтезен дизайн, на функция, форма и ювелирна пластика със собствена хармония. И до настоящия момент „Мрежите“ са емблема на автора, другото лице на дизайнера.

В основата на серията е пластиката, породена от квадратната стоманена електрозаварена мрежа, произведена в индустриални условия. От дистанцията на времето и към настоящия момент в производството се отделят четири групи мрежи според основните им характеристики: преплетени, електрозаварени, просечени и перфорирани. В преплетените влизат мрежа тип рабица, мрежа тип рибена кост, т.е. оградна, включително най-новите на пазара – верижна завеса. Електрозаварената арматурна или гофрирана мрежа тип сито е плетена и поцинкована мрежа от мека, неръждаема стомана или други материали (месинг, мед, титан, цинк и др.). Просечената ламарина от експандиран метал се прави чрез стъпаловидни разрези, които впоследствие се разтягат без загуба на материал. Декоративната перфорирана метална мрежа пък е от мека, неръждаема стомана, алуминий, титан или месинг.

Три от тези групи индустриални мрежи са основен материал за моделиране в серията „Мрежи“. Нещо повече. Делчев употребява индустрията не само като източник на материал, но и като източник на технологии. Електрозаварената стоманена квадратна мрежа е източник във формообразуването, в естетиката и в дизайна на формите. Но специфичните индустриални технологии за обработка на метала са средството в процеса. Така например той използва галваничните вани за помедняване като междинен електрохимичен процес, без който не би било успешно сглобяването на стоманените елементи, т.е. спойки, междинни връзки, или някои от функционалните детайли при брошките. Електрохимичните процеси поцинковане, посребряване или позлатя-

вание се ползват пък като краен етап при оформяне на визията и повърхностната обработка на произведението. А в други серии се ползва позната в индустрията технология за нанасяне и изпичане на устойчив цвят върху стомана – праховото боядисване.

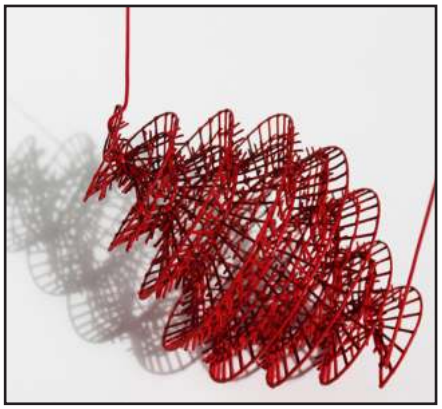
Серията „Мрежи“ се разгръща в годините и покрива целия диапазон фунционални накити – пръстен, гривна, висулка, брошка, обеци. Освен това в рамките на повече от 20 години Делчев обособява колекции, чиято характеристика се приближава ту до формалната геометрия (серия с магнити или серия деформирани кубове), ту до сложно формообразувани триизмерни обекти и ювелирна скулптура, изведена от плоската квадратна мрежа. Така например в колекцията „Кубове“ формата и пластиката се извеждат в модул от двойно, тройно или повече вплетени кубични форми. Модулът позволява два типа конструиране: на композиция от самостоятелни и свободно висящи елементи във „висулка“; композиция от елементи във формат „обеци“ или композиция от няколко сложно вплетени и статични елемента във формат „пръстен“. Пръстен, който повече от 20 години се развива и доработва и в нови прахови цветове, и в нови нюанси на формата и функцията (фигура 2).

В следващата колекция „Спирала“ квадратната мрежа се реконструира до неузнаваемост – прорязва, нагъва, усуква и придобива изключително сложни пластични решения. Те са облечени в познат от природата силует, зад който се прочитат няколко принципа на формообразуване: напластяване в пространството, образувайки повърхнина; напластяване върху плоскост с определена гъстота; нагъване около пространствена форма. Ясно отчетливи са принципите на завъртане или в архимедова спирала в серията брошки „Спирала“ и висулки „Рапани“ (фигура 3) или в затворена елипса в серията гривни „Овал“ (фигура 4). Бижута аксесоари от многослойни и подредени в последователно завъртащи се елементи или многопластови и успоредни поредици в овал, или умерено хаотично подредени щрихи, заемащи формата на лека и ефирна архитектурно конструирана пластика за тяло.

В последните години се появяват серия аксесоари и декоративни съдове, изработени от другите две групи индустриални мрежи – перфорирана декоративна и просе-



Фигура 2. Пръстен „Четири куба“ – 2000 г., сребро, злато, оксидация.



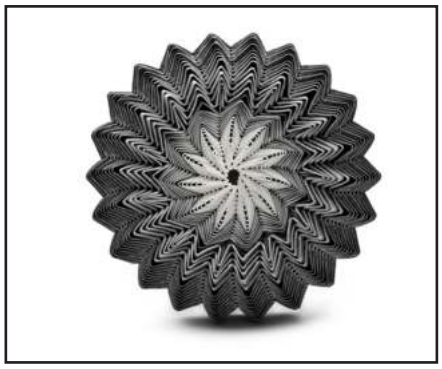
Фигура 3. Д. Делчев – висулка „Рапан“, желязо, прахово боядисване и цинк, 2010–2021 г.



Фигура 4. Д. Делчев – гривна „Овал 3“ 2018 г., желязо, позлата, цинк.



Фигура 5. Д. Делчев – брошка „Вретено“, алуминий, 2022 г.



Фигура 6. Д. Делчев – брошка „Розета“, пластмаса, стомана, 2010–2015 г.



Фигура 7. Д. Делчев – брошка 2015 г., стомана, прахово боядисване.

чена. Алуминиевата ламарина с кръгли отвори е в основата на серия брошки „Вретено“ (фигура 5); гривните „Алуминий. Анодиран“; плитки декоративни чинии. А просечената стоманена ламарина придобива формите на висулки, приличащи на необичайни молекули или пластики за интериора. Тези серии трябва да се разглеждат не само от гледна точка на материала. Алуминият е лек метал, който не позволява толкова конструиране чрез типичните бижутерски спойки и връзки, колкото позволява пластично моделиране чрез изковаване. В тези серии и особено в брошките „Вретено“ трябва да се разглеждат именно майсторското бижутерско изковаване и специфичната дизайнерска закопчалка. А цветовете са въпрос на индустриалната технология – анодиране.

Последната колекция от серията „Мрежи“ е колекция „On арт“ (фигура 7). Тя е от особено значение за темата на този доклад – индустриалните материали, и от особено значение за специфичните изразни средства чрез тях. Голямото течение в изкуството през 70-те и 80-те години на XX век On арт в пълна степен рефлектира в тази колекция. Играта с илюзии е залегнала в мисленето на Делчев като художник още от неговото следване в Унгарската академия за приложни изкуства и допира му с художници като Вазарели и Рубик. В тази колекция съдържанието на формата е въпрос на визуални трансформации и илюзии, въпрос на трепкащи светлосенки, игра на движение. По същество квадратната електрозаварена мрежа се трансформира до сложни плетеници, на моменти напомнящи за сложен пространствен орнамент. Колекцията от 2015 година се разгръща основно във формат „брошка“. Няколкото пласта механично огънати в разнородни, но повтарящи се в графични решения железни мрежи се превръщат в пластични и декоративни повърхнини, които, поставени на равно отстояние във височина, образуват сложна конструкция, наподобяваща игра с оптични илюзии. Една нова реалност, друго пространство, друга пластичност. Всичко това в една брошка, в достатъчно и премерено лека конструкция, и в прахово боядисан цвят като акцент в ансамбъла на дрехата. От „мрежа за кокошки“ до моден или скулптурен обект.

Важни формообразуващи принципи в пространстве-

ната и пластичната форма са онзи момент в работата на Делчев, в който ювелирната форма на бижутата и аксесоара се приближават най-близо до скулптурата. В този аспект трябва да се подчертае една особена серия, появила се през 2016 година – Sofia-Love (фигура 8) на груповата изложба „София за вкъщи – нов дизайн за българския сувенир“ на студио „Комплект“. Серията е пет разноцветни висулки, изработени на 3D програма и изпринтени в характерния синтетичен полимер. Най-съвременните технологии и материали, употребени отново като специфични изразни средства. В кубичната форма на всяка висулка се „четат“ кирилски букви от нашата азбука. От шестте страни на куба различните букви са така прорязани в дълбочина към сърцевината на формата, че образуват собствена пластична вътрешност. А това е проблем на скулптурата от модернизма насам.

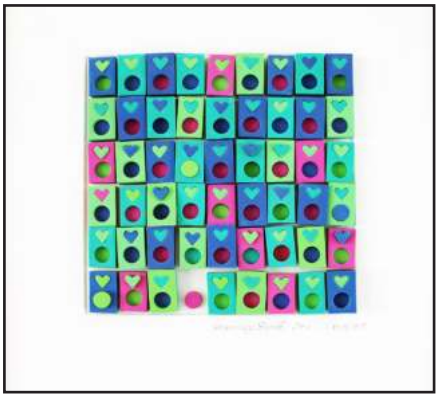


Фигура 8. Д. Делчев – висулки Sofia-Love 2016 г., 3D принт, полимер.

Индустриалните материали са собствен мотив в работата на Делчев. Той черпи вдъхновение не само от самите материали, но и от „произведенията“ на индустрията, т.е. от парчета, произведени в услуга на битието на човека. В тази нова категория „Парчета от бита“ влиза голямата серия „Гуми“. Тя става също толкова емблематична.

Гумата е изкуствено създаден материал от индустрията, който има огромно значение, предназначение и широко приложение според качествата си на еластичност, твърдост, порьозност или плътност, както и устойчивост. Гумите и качествата на материала са лично откритие на художника и артиста Делчев. Той заменя изразното средство метал в аксесоара с изкуствените и подходящи за конкретно приложение порьозни гуми. За да ги превърне от материали за топлоизолации, електроизолации и др. в забавни, цветни, ефирни, минималистични пръстени, гривни, брошки и прочее аксесоари. Моден аксесоар, който понякога се налага да изпереш със сапун. Не само това. Гумата със своята специфична пластичност се ползва и като еластична играчка, с която можеш да постигнеш различни форми. Като забавна история с „балони“ (Sexy 2011).

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



Фигура 9. Д. Делчев – „54...“, пръстени, фоам, 2019 г.

тема (Art Aurea 2011). По това време се появява серията пръстени, гривни и висулки с основен мотив „Възел“. Те са изработени от гуми с кръгло сечение и в два основни цвята. В рамките на няколко години серията разширява диапазона на материалите – от гуми с кръгло плътно сечение, кръгло кухо сечение до квадратно плътно сечение и на формите – в няколко основни цвята или в многообразие от цветни композиции във формат на пръстен.

След 2018 година темата „Гуми“ се адаптира към нов появил се на пазара материал фоам. От него и чрез няколко слоя или цвята напластяване Делчев реализира други две серии пръстени. Едната от тях е „54 х…“ (фигура 9). Всъщност това е картина (*с подпис 14 февруари 2019 г.*), в която изображението в рамката е „изработено“ от 54 броя пръстени. Гумените пръстени са поставени в кръгли елементи – собствените изрезки от първичния фоам материал. В определен момент и сваляйки от рамката неопределен брой пръстени, се открива второто изображение на картината „Точките на Деймиан Хърст“. Отново забавна история. Като детска игра.

Впрочем играта е изключителна характеристика в работите на Димитър Делчев. „Играта“ започва още в 90-те. Две брошки са от особено значение. Първата е „Охлюв“ от 1996 г. Играта налага упътване за разглобяване и сглобяване на самото произведение. То собствено е изработено от специфично сплавен месинг – остатъци или изрезки във вид на метални ленти от производствена щанца, прилично напомнящи перфорираните алуминиеви ламарини. „Кърфици“ е втората брошка от 2009 г. В брошката няма игла за закопчаване. Закопчаващият елемент остава скрит зад дрехата плосък магнит. Той задържа набодени на гума няколко десетки стоманени кърфици, които в процеса на поставяне и играейки върху лицето на дрехата, образуват разнородни композиционни конфигурации. От подобни стоманени отпадъци през 2018 година се появява и колието „Щанца“.

През 2011 година поканен на световното изложение в Лайпциг Grasimesse, Делчев представя друга специфична серия „Шлаух“ (фигура 6). Материалът е бял, сив или червен пластмасов маркуч от мръсната или чистата вода на пералнята. Серията се разгръща най-вече във формат брошка. Особено нагънатата пластмаса става

материал за образуване на сложни фактурни повърхнини, приличащи на монохроматични структури, получени от навиване в спирала на прорязания маркуч. Отново в спирала, в усукана повърхнина, напомняща повърхнината на Мьобиус, тък е пръстенът „За трима“. Важен формообразуващ принцип, но в „дрехите“ на забавен и будещ насмешка индустриален материал. По-късно през 2018 година на Международната изложба Origin в галерия „Академия“ в НХА той показва обекти, изработени вече от маркучи ВиК.

Като „игра в пространството“ се появява и последната малка колекция пластики „Обекти в бяло“, породена от просечена желязна мрежа, конституирана от няколко, запоени помежду си изковани в полусферични форми, елемента. Колекция в бяло Делчев показва на изложбата „Тридесет и три“ през 2022 година.

Проектът „Тридесет и три“ събира в себе си две основни идеи. Едната е етапна ретроспекция на ателие „Бижута“ към катедра „Метал“ в НХА. Повече от тридесет години поколения студенти, част от които понастоящем са активни творци и автори, намерили своето място и по света, и в България. Втората идея е платформата за инициативи в областта на дизайна на бижута и обекти, която институцията НХА и в частност ателие „Бижута“ имат отговорността и мисията да носят в себе си със собствен заряд. В този смисъл експозицията, открита на 25 октомври 2022 година в галерия „Рамждули“, обединява творби на тридесет и четирима автори – студенти и преподаватели. Тук присъстват автори от първото поколение на ателие „Бижута“ – колеги, завършили в края на 90-те години до настоящите студенти. В това богатство от авторски почерк, собствена стилистика и творчески импулс се открояват няколко работи, свързани по един или друг начин с темата за индустриалните материали. Като първи пример ще посоча работата на Евгения Цанкова. Гривните и колиетата са изработени от фабрични алуминиеви тръби с допълнително и деликатно оцветяване в прорезите. Минималистичен и елегантен дизайн в подходящ за всекидневието аксесоар. Елена Кафеджийска показва нова серия брошки в сребро и текстолит – любопитна комбинация между благород-



Фигура 10. Мирена Златева – брошка, цимент, сребро, 2022 г..

ния метал и синтетичния слоест материал, получен чрез горещо пресоване на два или повече слоя памучна тъкан и импрегнирана със синтетични термореактивни смоли. Механично обработената синтетика и 3D моделирана пластика на среброто се проектират в обемни форми с композиционни и смислово изградени връзки. Милко Бояров показва серия обеци. Обектите отново съчетават благороден метал и синтетична прозрачна и почти кристално невидима смола – два материала моделирани с 3D програми и принтиране в типичен за автора стил на екстравагантна женствена и предизвикателна визия.

Тодор Хвърчилков е „млад“ автор, един от последните випуски магистри в катедрата. С много характерен подход към рециклираните индустриални материали и към посланията чрез тях – особена амалгама между кратката форма на изказ, виц в намерената вещ и смяна на нейната функция, той представя брошки от стари компоненти и платки на компютър. Калина Филчева участва със серия брошки. В типичните за стила си цветност и форми, получени от меки текстилни сглобки между модулни прахово оцветени елементи, тя припознава индустриалните материали в бижутата като свой почерк. Тук отбелязвам и своята работа – втората серия брошки „Устойчиво“ (фигура 10). Основният материал в тях е строителен цимент и бетон. Техниката на моделиране е или производна на строителството, или пък близка до скулптурата. А благородният метал сребро е отчасти пластичен елемент, но подчертано доминиращ конструктивен елемент във функцията.

Трябва да се отбележи богатството на експозиция „Тридесет и три“. И тук индустриалните материали намират своето основание в бижута и обекти, в произведения, които употребяват и се оглеждат и в природата, но и в индустрията. В някои от тях много ясно личи и мисленето в материал в симбиоза с дизайна, и намерението да се заменят изразните средства, да се размиват границите в стойността на материала и метала. Нещо повече, ясно личи намерението да се обръщат функциите. А това е третата тенденция, която, струва ми, се от особено значение. Тази тенденция тепърва ще се развива. Все тенденции, пряко и косвено предадени в наследство и щафета от проф. Делчев.

Библиография

Art Aurea. Vol. Winter 2011/12, p. 75.

BUSCH, Christina, 2016. Peter Skubic – Nothing Behind. *Art Aurea.* Online. 11 February 2016. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://artaurea.com/2016/peter-skubic-nothing-behind/

ILSE-NEUMAN, Ursula, 2021. *Ring Redux: The Susan Grant Lewin Collection.* Stuttgart : Savannah: Arnoldsche Art Publishers ; SCAD Museum of Art. ISBN 978-3-89790-625-9.

Sexy, 2011. In: *Legnica International Jewellery Competition 2011.*

ВИМЕР, Ирис, 2000. Schmuck – classic, art, design. 2000. No. 6, p. 67.

КРАСИНИ, Анжело, 2015. Накити. В: *120 години българско изкуство: Приложно, декоративно, монументално.* София: Съюз на българските художници. ISBN 978-954-92591-5-5.

МАРКАРОВА, Вержиния, 2007. *Използването на традиционните текстилни умения и новите изразни средства в модерното текстилно изкуство. Дисертационен труд.* София: НХА.

КЛАСИЧЕСКИ ДИЗАЙН И ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ. РОЛЯТА НА МАШИННОТО ОБУЧЕНИЕ В ПРИЛОЖНИТЕ ИЗКУСТВА. НАСТОЯЩЕ И БЪДЕЩЕ

Боян Тодоров Димитров, Национална художествена академия, София

Несъмнено една от най-големите иновации в информационните технологии е развитието на алгоритмите за машинно обучение (machine learning), които стоят в основата на така наречения изкуствен интелект (AI - Artificial Intelligence). За този вид алгоритми се говори от години в научните среди, отделни негови елементи се разработват и използват отдавна. Наскоро обаче в тази насока се появи пробив. По същество технологията представлява система от взаимосвързани логически единици, разделени на слоеве, които работят на принципа на невроните. Начинът на работа на тази система наподобява като структура биологичен мозък. Едно от свойствата ѝ е да създава функционалност, която не е била предварително програмирана. В последните години тази технология напредна дотолкова, че започна да заема значително място в обществения живот и със сигурност в бъдеще ще доведе до своеобразна революция във всички аспекти на човешките технологии, научни разработки, бизнес, а също така в сферата на изкуството и дизайна.

Съществуват много различни модели на изкуствен интелект, всеки разработен с определена цел. От промотиране и таргетиране на онлайн съдържание в големите технологични платформи и социални мрежи до системи, предназначени за медицинска диагностика. Напоследък особен интерес представляват езиковите модели като чатбота, разработен от OpenAI - ChatGPT, способен да води разговори, да дава информация и да пише код. В областта на изкуството и дизайна се появиха моделите Stable Diffusion, Midjourney, Dall-E2 и Imagen. Те създават изображения по въведена команда в свободен текст. Макар тази технология да е все още в началото си, започва да има все по-голямо значение в света на изкуството и на дизайна. Изображения, създадени

от AI, намират широко приложение в илюстрацията, концепт арта, рекламния, интериорния дизайн и други.

През 2022 г. за първи път генерирана от изкуствен интелект картина печели конкурс за изобразително изкуство. Това накара обществото да обърне повече внимание на новооткритата способност на невронните мрежи да създават образи.

Идеята за невронна мрежа, която да генерира изкуство, не е нова. От много време AI е добър в това да разпознава различни обекти в дадено изображение и да ги описва семантично. Тази технология се използва основно при лицево разпознаване в смартфоните или при управлението на автономни автомобили, но също така е залегнала в основата на моделите, които създават изображения.

Съществуват различни модели, по които се генерира образ. Някои от тях са тренирани да създават точно определен вид изображения, но те са по начало ограничени от базата данни, с която работят. Изкуствен интелект, обучен да възпроизвежда лица, в този случай може да възпроизвежда само тях. За тренировката на изкуствен интелект са необходими големи масиви от данни. В случая с дифузните модели, създаващи изображение от текст, става въпрос за огромни библиотеки с милиарди снимки и картини, върху които изкуственият интелект се учи.

Първата стъпка за създаването на модел, който да генерира изображения, е невронната мрежа да се научи да разпознава образи и обекти сред ресурсите в базата данни, след което ги свързва с описание. По тази причина картините, които биват използвани за обучаване на AI, е добре да идват със съответните пояснителни тагове. Неслучайно повечето изображения в банките за обучение идват от специализирани сайтове, в които цялото съдържание е точно и конкретно описано. С колкото повече, по-богата и прецизна информация разполага моделът, толкова по-добри ще са резултатите.

В новите модели се използва технологията Diffusion (дифузия), която генерира изображения от шум. Изображенията се категоризират по основни характеристики, например цвят, форма, контур, ритъм. След това те се компресират по тези базови показатели като

пикселни стойности в системата от алгоритъма, наречена латентно пространство. Текстовата команда също бива преобразувана в цифров вид, който отразява използваните думи и смисловото съотношение между тях. Следва поетапно добавяне на Гаусов шум към изображенията, докато образите и детайлите не бъдат напълно заличени. Следващата стъпка е да се повтори този процес в обратен ред, докато изображението се върне към оригиналния му вид. След като този процес е извършен многократно, невронната мрежа вече е способна да възстанови картина от произволно генериран шум според зададеното от потребителя описание, като съставните характеристики и образи се изваждат от латентното пространство и се компилират във финалния образ. Крайният резултат са няколко изображения в размер 512 x 512 px, от които потребителят може да избере някое, което да бъде продължено и увеличено до двойна резолюция. За оптимални резултати е добре потребителят да експериментира с нови ключови думи извън цялостния смисъл на заявката.

На базата на горната информация може да заключим, че принципът на създаване на изображения от изкуствен интелект не е толкова по-различен от начина, по който човешкият мозък ги възприема. „Човешкото възприятие по природа е синтетично, а не аналитично. Ние разграждаме образа на съставящите го елементи, цветове, размери и т.н., а мозъкът е този, който синтезира информацията и дава цялостната картина.“ (Минков 2021)

Какви са предимствата и недостатъците на дизайна чрез изкуствен интелект. Най-голямото предимство е скоростта на създаване на изображения, непостижима с класическите методи. За минути необучен човек е способен да произведе десетки или стотици концепции с такава детайлност, която би отнела много часове, за да бъде нарисувана. Затова тази технология би била много полезен инструмент за генериране на бързи идеи. Разработчиците са се постарали да вземат предвид всички основни принципи на дизайна. Системата е достатъчно добра, че да може по командата да възпроизвежда различни търсения в композиционно отношение, както и да намира различни цветови решения. Също така алгоритъмът е способен да имитира и да пресъздава с относителна точност различ-

ните художествени стилове и течения според визуалните им характеристики.

> *"DALL-E 2 безспорно е изключително впечатляващ по отношение на генерирането на изображения. Системата успява да приложи много различни художествени стилове към определената тема с необикновена точност и уместност, както и да улови духа им: карикатурите са забавни, импресионистичните картини са спокойни и емоционални, снимките на всекидневни сцени са натуралистични, ноарните картини са леко смущаващи. Изображенията в реалистични стилове са почти винаги физически правдоподобни"* (Marcus, Davis, Aaronson 2022).

Що се отнася до класическия дизайн и до създаването на функционални предмети за заобикалящия ни свят, първият етап от разработката винаги е минавал през рисунка, концептуални и инженерни скици. С помощта на невронните мрежи процесът се автоматизира и получава огромни възможности за оптимизация.

Инструменти на базата на невронни мрежи вече навлизат и в програмите за обработка на изображения като Adobe Photoshop например, а Google и Nvidia разработват алгоритми, които ще могат да генерират 3D модели, анимации и цели видеа по зададена команда.

Изкуственият интелект е способен не само да създава, но и да поправя образи, например да променя мащаба на изображението от ниска във висока резолюция, като възстанови загубения детайл, да премахва артефакти от компресия в дадена картина и да подобрява качеството ѝ, да оцветява черно-бели снимки и други. Невронни мрежи могат също да бъдат използвани да асистират в креативния процес – програмата може да довърши определена част на картината или на дизайна, да я рекомпозира, да добави нови детайли и други. Софтуерът, създаден на базата на невронни мрежи, обаче не може да бъде по-добър от материалите, върху които е обучаван, а качеството на създадените изображения често зависи от общата култура на ползвателя.

Етичните проблеми пред Text to image моделите са много. На първо място те са обучавани върху свалени от мрежата изображения, най-често със запазени права, като в мнозинството от случаите това става без знанието и одобрението на авторите. Аргументът, че художниците

и дизайнерите също използват референции, не издържа на критичен анализ, защото креативният процес е съвсем различен.

За генериране на изображения е необходима много голяма изчислителна мощ. Това е причината образите, създадени от изкуствен интелект, да са с ниска разделителна способност, която не е достатъчна за повечето практически цели. Това е голям недостатък, който ще бъде преодолян в бъдеще.

Друг проблем, който стои пред дифузните модели, е консистентността на дизайна. За тях към този момент е невъзможно да се създадат изображения, които да представят един и същи дизайн от различни гледни точки. Също така дори най- малката промяна в командата, която потребителят въвежда, води до коренно различни резултати. Дори въвеждането на едни и същи думи няма да създаде еднакви изображения, освен ако в системата не се въведе и същият произволно генериран номер, от който произлиза изображението (Seed).

Поради тази причина често въвеждането на корекции по дизайна е трудно или невъзможно. Към момента дифузните алгоритми се затрудняват с реалистичното изобразяване на определени детайли, например човешки ръце или текст.

Едно от ограниченията на изкуствения интелект е, че не разполага с асоциативна мисъл. Алгоритъмът не прави връзка между културните особености и техните нюанси, които са познати на повечето хора и са в основата на всеки добър дизайн. Твърде често в образите генерирани от AI наблюдаваме липса на контекст, а когато се отнася за проектиране на реални обекти, липсва взаимосвързаност между функция, форма и материал. Това прави непрактични повечето от тях.

На базата на изнесените факти може да заключим, че в бъдеще използването на изкуствения интелект в дизайна, а и в други области само ще нараства. Възможно е художниците да започнат да тренират сами свои собствени модели, които да са обучени на техните стилове, за им помагат в работата. Към програмите ще бъдат добавяни все повече нови компоненти, които да позволяват процедурен начин на работа, а първоначалните ограничения като ниската резолюция и некон-

систентността ще бъдат превъзмогнати. Ще разполагаме с по-голяма изчислителна мощ, която ще е по-добре оптимизирана. Изкуственият интелект ще има връзка с мрежата и според качваното от потребителите съдържание ще се обновява в реално време, за да е в крак с модерните тенденции в дизайна. Много художници изпитват донякъде основателни притеснения, че ще загубят работата си поради нарастващата конкуренция и невъзможността да се съревновават със свръхоптимизирания процес, чрез който невронните мрежи създават картини, но тъй като необходимостта от много точен и конкретен дизайн никога няма да отпадне, човешкият фактор ще остане. Изкуственият интелект още дълго ще има нужда от артдирекция и много художници ще влязат в ролята на навигатори на креативния процес. Ще се появи нова професия, така наречените Prompt artists.

Развитието на машинното обучение и усъвършенстването на технологиите му във все повече сфери ще дадат възможност на някои хора да се изразят по начини, които доскоро са били недостъпни за тях. За силно креативните личности и визионерите невронните мрежи ще създадат изцяло ново поле за изява и развитие. Проекти, които преди са били изпълними само от големи компании, ще бъдат достъпни и осъществими за екип от един или няколко души, стига да разполагат с необходимите идеи.

За момента все още не е ясно как ще се решат етичните и юридическите проблеми пред технологията, но изкуственият интелект вече е тук и ще остане като определящ фактор. В наши ръце е да тласнем развитието му в добра посока.

Източници

MARCUS, Gary, DAVIS, Ernest and AARONSON, Scott, 2022. A very preliminary analysis of DALL-E 2. In: arXiv - Cornell University [online], 2022. [viewed 21 January 2023] Availavble from : https://arxiv.org/abs/2204.13807v2

МИНКОВ, Арсен, 2021. *Сборник научна конференция - 30 години дизайн на детската среда.* София: НХА ISBN 978-954-2988-63-2

ТЕАТРАЛНИЯТ КОСТЮМ И ЕКСПЕРИМЕНТИТЕ, РОДЕНИ ОТ СЪТРУДНИЧЕСТВОТО НА ЕВРОПЕЙСКИ АВАНГАРДНИ ХУДОЖНИЦИ И „РУСКИТЕ БАЛЕТИ“ НА СЕРГЕЙ ДЯГИЛЕВ

Петя Николаева Бойкова, Национална художествена академия, София

В изкуството на XX век театърът и живописта следват общ, успореден път, сближаването между двете изкуства започва в началото на века. Още от периода на символизма се появява интерес към връзката между театъра и изобразителното изкуство, като често тя е разглеждана в границите на Вагнеровата концепция за Тотално произведение на изкуството. Един от случаите, в които навлизането на модерната живопис в сценографията и костюма става пълноценно, е появата на европейската сцена на „Руските балети“ на Сергей Дягилев в Париж през 1909 година. На театралната и балетната сцена се появяват кубизъм, експресионизъм, футуризъм, дадаизъм, конструктивизъм, сюрреализъм – всъщност всеки един от тях се опитва да нахлуе на сцената и да разпространява авангардните концепции сред широката публика. „Шведският балет“, школата на Баухаус, Камерният театър в Москва, кабаретните сцени стават платна за изява на художници като Фернанд Леже, Джакомо Балла, Фортунато Деперо, Прамполини, Мондриан и Пикабия, Александра Екстер, Родченко, Татлин, Малевич, Любов Попова и Варвара Степанова, Кандински, Ласо Махоли-Наги, Оскар Шлемер и други. Дягилев създава над 20 балета с участието на европейски художници, сред тях са Пабло Пикасо, Анре Матис, Джорджо де Кирико, Джакомо Бала, Коко Шанел Соня и Робърт Делоне, Джордж Брак, Хосе Мария-Серт, Андре Дерен и др.

Пабло Пикасо, скандално за парижката художествена общественост, се съгласява да работи с Жан Кокто, Ерик Сати, Леонид Масин и Сергей Дягилев и кубизмът става част от визуалните експерименти на сцената на „Руските балети“ – един от най-радикалните балети, създадени от трупата. За първи път на сцената на „Руските балети“

се появява постановка, авангардна във всичките си компоненти – визуалност, музика и хореография.

Балетът е показан за първи път в Театър „Шатле“ в следвоенен Париж през 1917 г. и е приет противоречиво от критици и публика. Аполинер нарича балета „Новият дух“ – съюз между изобразително изкуство, музика, поезия и танц, който ще „модифицира изкуствата и поведението в живота от върха до дъното във всеобща радост“ (Goldberg 1979, p. 50). Извън популярността на балета сред авангардните среди в Париж публиката не го приема ентусиазирано.

„Парад“ повлиява на бъдещите проекти на трупата и на избора на художници. Самият Пикасо продължава да работи с Дягилев до 1923 година. В програмата на балета Аполинер за първи път използва термина „сюрреализъм“. „Парад“ обещава на парижката общественост „да модифицира изкуствата и поведението на живота от върха до дъното във всеобща радост“, пише Аполинер в предговора на програмата (Ibid., p. 52).

Макар и рядко изпълняван, тогава, както и сега, балетът задава тон за постановките в следвоенните години. „Парад“ пресъздава т.нар. музика на всекидневието – вариете, цирк, джаз и кино са вдъхновение за балета (Garafola 2010, p. 17).

„Парад“, по бележките на Кокто, е „комичен акт, случващ се на входа на пътуващ театър, за да привлече тълпата“ (Ibid.). Въпреки отчаяните призиви от изпълнителите тълпата никога не влиза в цирковата палатка. Действието започна с първия мениджър, облечен в кубистичен костюм, с двойна на човешката височина, който изпълнява повтарящ се прост ритмичен танц. Китайският магьосник е изпълнен от самия Масин като мим в ярко оцветен костюм в цинобър, жълто и черно и последван от появата на втория мениджър – американския. Облечена като небостъргач, тази гигантска фигура има организационна задача на сцената. Третият мениджър е кон, изпълнен от двама танцьори. В контраст с тези ярки кубистични фигури са костюмите на малкото американско момиче и на двамата акробати. Танцът на малкото американско момиче е поклон на Сати, а и на останалите създатели на балета към киното. Джазовите пасажи, описани в партитурата като „тъжни“, придру-

жават нейния танц, който имитира действия като качване на влак, шофиране на кола и спиране на банков обир. Финалът припомня различни теми от номерата, изпълнени досега, и завършва с плачещото малко американско момиче, защото тълпите отказват да влязат в палатката на цирка.

„Парад“ е посрещнат с възмущение. Консервативните критици отхвърлят цялата продукция: музиката, хореографията, визията и разбира се, костюмите на Пикасо. Критиците възразяват срещу огромните им размери, които правят безсмислени традиционните балетни движения. „Парад“ свързва тясно Пикасо с балетната трупа, той проектира декорите и костюмите за балета „Тривърхата шапка“ на Де Файя, за „Пулчинела“ на Стравински и за „Куадро фламенко“.

След дълги разногласия между Дягилев и Пикасо относно сценографията и няколко отхвърлени проекта Пикасо предлага абстрактна и изчистена визия, показваща улиците на Неапол с изглед към пристанището и планината в далечината. Проектите за костюмите са базирани на традиционните от „Комедия дел’арте“, с ярки цветни акценти на фона на по-приглушените цветове на декора. „Пулчинела“ има триумфален успех, един от случаите, в които всичко е хармонизирано – темата, музиката, хореографията, визията образуват едно цяло.

„Трикорна“ и „Куадро фламенко“ са вдъхновени от испанските национални танци и костюми. Декорът на Пикасо за „Трикорна“ е пестелив откъм детайли, изграден от плоски форми в изчистени цветове. Костюмите на Пикасо са обикновен силует на испанския костюм от XVIII век, декориран с ленти в черно, съпоставени със зони в плътен и чист цвят. Мъжете носят бричове, високи чорапи и къси жакети, а жените – рокли до глезена и шалове. Сценографията и костюмите на Пикасо са семпла и модерна адаптация на класицизма и високо оценени от публиката и критиката.

По време на Първата световна война декорите и костюмите на Бенуа от операта „Славеят“ са унищожени в Лондон. През 1917 година той решава, че ще постави „Славеят“ като балет. Стравински адаптира музиката от второ и трето действие. Дягилев кани италианския футурист Джакомо Бала за сценограф на

балета, но проектът е спрян. Премиерата на „Песента на славея“ е през 1920 година с декори и костюми от Анри Матис. През октомври 1919 година художникът пристига в Лондон за производството на декорите и костюмите и на място започва да прави макети и проекти за постановката (Nàslund 1996, p. 145). Декорът на балета е в бяло, с черни линеарни очертания, които придават архитектурните елементи – арка и колони. На този фон изпъкват категоричните костюми с чисти цветове – зелено, червено, жълто, оранжево и черно. Те са базирани на античния китайски костюм след изучаване на китайски статуи в парижкия музей „Клюни“ (Pritchard 2015, p. 77). В създадените за балета костюми Матис преувеличава традиционни китайски мотиви и създава нови. Тези декоративни елементи в черно или в ярък цвят художникът използва, за да промени архитектурата на костюма. Изящната сценография и костюмите на Матис и изпълнената с въображение хореография на Масин правят балета успешен. За съжаление, той е изпълняван само до края на сезона, но през 1925 година е възстановен с нова хореография от Джордж Баланчин.

Костюмите на Матис са изработени в известното парижко студио на Мари Мюле под наблюдението на художника, който рисува много от декоративните елементи директно върху самите одежди. Матис използва и техника за изрязване на щампи, които направо апликира върху костюмите. Възможно е този опит да е началото на създадените през 40-те години колажни композиции чрез изрязване на цветна хартия.

Макар проектът на Фортунато Деперо за „Песента на славея“ да е спрян от Дягилев, рисунките и макетът на Джепето ни дават представа за възможностите на футуризма да създаде нова връзка между изпълнителя и сценичната среда, която е силно експресивна. През 1916 година Дягилев кани Фортунато Деперо за сценографията и костюмите на „Песента на славея“ от Стравински и за „Зоологическа градина“ (Il Giardino zoologico) от Франческо Канджуло с музика от Равел. Проектите не са реализирани, но тези на Деперо са запазени. Декорът на Деперо за „Песента на славея“ са триизмерни конструкции, наподобяващи стилизирани геометрични цветя. В скиците и макетите на Деперо за костюмите се усеща стремежът му

да трансформира телата на актьорите чрез геометризиране на костюма. Деперо: „Солидните картонени костюми придават механично движение; гротескното преувеличаване на ръцете и ширината, равните крака; ръцете, направени от ламаринени консерви и шайби; завършващи с дълги и остри пръсти; златни и зелени маски показват само брадичката или очите или усмихващата се уста…; конусовидни палта, панталони и ръкави; всичко това беше многостенно и асиметрично; всичко беше разглобяемо и подвижно.“ Въпреки че само един от няколкото планирани балета от Дягилев да е осъществен, футуристичните идеи навлизат в следвоенния репертоар и са ключови елементи от модерния балетен стил. Например в „Ромео и Жулиета“, 1926 година, когато завесата открива само краката на танцьорите единадесет години преди Филипо Маринети да го направи в пиесата „Крака“.

В балета „Балът“ продължава влиянието на сюрреализма благодарение на Джорджо де Кирико. Композитор е Витторио Риети, хореографията е на Джордж Баланчин, а либрето – на Борис Кохно. Костюмите на Де Кирико са вдъхновени от архитектурата и са повлияни пряко от неговата живопис – декорирани с архитектурни фрагменти, с черни очертания и с ярки цветове колони, арки. Така персонажите се превръщат в част от сюрреалистичната градска среда от живописта на Де Кирико.

Зрителите, присъстващи на премиерата на „Балът“ през 1929 г., се оказват в катаклизъм, разрушил всички паметници на древността. Сцената е осеяна с ерозирали арки, обрасли храмове и празни пиедестали. Телата на танцьорите са украсени с подобен набор от отломки: теракотени вратове, каменни ръце, мраморни коси, бедра, направени от дорийски колони, гърди, оформени от йонийски капители, и прасци от павета.

„Човек вече не знае в този световъртеж – пише критикът Андре Джордж в списание Nouvelle littèrature – дали стените са вкаменени танцьори, или вместо героите не виждаме анимирани камъни.“

Класическата тема присъства силно в балетите на Дягилев особено през 20-те години на миналия век, когато по-класически балети като „Спящата принцеса“, „Сватбата на Аврора“ и др. са съпоставени с произведения на

модернизма като „Сватба“ или „Синият влак“. Костюмите на Де Кирико фрагментират и накъсват телата на танцьорите, като нарушават каноните за красота и конвенциите на пола. Представянето на тялото като руина от Де Кирико, изглежда, критикува обновената вяра в класицизма, която се налага в европейския авангард в края на 20-те години. Освен това необичайните замени на части от тялото с неорганични материали отварят темата, споделяна от много художници от този период, за потенциала на човешките сурогати (като манекени или машини) да им помогнат в създаването на цялостното произведение на изкуството на бъдещето.

През 1924 г. Коко Шанел създава напълно съвременни костюми за балета „Синият влак“. Изпълнен с идеи, идващи от киното и за съвременни забавления, като цяло балетът отразява всекидневния живот от средата на 20-те години. За първи път на сцената се появяват теми, свързани с живота тук и сега. Спортът, свободното време и всекидневието са в центъра на спектакъла. Костюмите на Шанел са дизайнерска интерпретация на дрехата за свободното време от епохата.

„В историята на балета на XX век нито една трупа не е имала толкова дълбоко и всеобхватно влияние, каквото има трупата на „Руските балети“. Съществувайки само за 20 години – от 1909 до 1929, успява да трансформира балета в живо, модерно изкуство.“ (Garafola 2010) Често художниците, създаващи костюмите за балетите на Дягилев, имат роля дори в изграждането на хореографията и на цялостната визия на спектакъла.

Библиография

GARAFOLA, Lynn, 2010. *Diaghilev's Ballets Russes*. New York, NY: Da Capo Press. ISBN 978-0-306-80878-4.

GOLDBERG, RoseLee, 1979. *Performance: Live Art, 1909 to the Present.* New York: H.N. Abrams. ISBN 978-0-8109-1456-8.

NASLUND, Erik, 1996. *The Art of Extravagance.* Stockholm: Dansmuseet.

PRITCHARD, Jane, 2015. *Diaghilev and the Golden Age of the Ballets Russes 1909-1929 / Ed. by Jane Pritchard.* London: V & A Publishing. ISBN 978-1-85177-835-5.

КОМПЮТЪРНАТА ИГРА – ИСТОРИЧЕСКО-СОЦИОЛОГИЧЕСКИ ПРЕГЛЕД

Рая Бончева Гайтанджиева, Национална художествена академия, София

„Казано е, че в основата на цялата работа на Централната учебно-експериментална студия от самото начало съществува убеденост, че художникът проектант трябва не само да чувства, но и да разбира логиката на развитието на художествената форма. Това разбиране е необходимо не само за да може да се вникне в историята на развитието на формите на предметното обкръжение: в значително по-голяма степен то е нужно, за да може във всеки отделен случай да се намери художествена форма, адекватна на задачата и на общия дух на нашето време.“ (Munari 2017)

През 60-те години някои хора започват да използват понятието „постмодернизъм“, за да намекнат за забележителна промяна в духа на времето по отношение на литература, архитектура, приложни и изящни изкуства, музика, философия, психологията. Новото идва като промяна от структурното и функционалното към игриво и алюзивно разбиране. Изобилието от естетически измерения се завръща. Самото рационалистично тълкуване става все по-остаряло.

По отношение на технологиите този период е наситен с бърз темп на промени. Обемистите изчислителни машини, базирани на лампи и релета, отстъпват място на процесорите с ниска степен на интеграция. Изобретяването на интегралните схеми и микропроцесорите значително променя устройствата и разширява приложението на компютрите, а с всяко нововъведение идват и нови възможности за дизайна и за програмирането на игри. За пълноценния анализ е необходимо разглеждането им като взаимодействие между софтуер и хардуер в контекста на времето.

Промените през последните десетилетия в световен мащаб може да бъдат обединени в няколко различни категории, които са повлияни една от друга.

• Промени в хардуера

• Промени в устройствата за взаимодействие (джойстици, контролери, бутони)

• Промени в софтуерните инструменти

В началото програмистите пишели всеки код на ред сами и рисували всеки пиксел от изображението.

• Промени в бизнеса с игри

По-рано игрите се правели предимно от индивидуални разработчици. Впоследствие, с разрастване на бизнеса, компаниите стават все по-големи и ролите се разпределят, като бюджетите нарастват от няколко хиляди до десетки милиони долари за игра. Днес отново има завръщане на индивидуалните разработчици.

• Демографски промени

Ако в началото в игрите се е впускал предимно силният пол, то сега новите жанрове привличат всички, възрастовата група на играещите е от 3- до 90-годишни.

• Разнообразяване

Първоначално компютърните игри се играят предимно на аркадни машини. Различните платформи се увеличават значително. В днешно време се ползват конзоли, персонални компютри, преносими устройства, телефони, телевизионни приемници и т.н.

• Промени в дизайна на игри

Една от първите игри е *Tictactoe* (от англ. – „Морски шах"). През 1952 година Александър Дъглас я написва за своя дисертация на тема *„Взаимодействието между човека и компютъра"*, като целта е да се подредят три последователни фигури.

Водещи имена в зората на компютърните игри са Нолан Бъшнел и Ралф Баер. Бъшнел – технолог, предприемач и учен, често се цитира като баща на видеоиндустрията. Роден през 1943 година, той е основателят на емблематичната фирма за игри „Атари". През годините работи за повишаване и подобряване на образователния процес чрез интегриране на най-новото в науката за мозъка. Радва се да мотивира и вдъхновява другите с възгледите си за предприемачеството, творчеството и иновациите в образованието.Работи за първия технологичен инкубатор; първата автомобилна навигационна система, чиито карти все още са в основата на автомобилните навигационни системи днес; първата онлайн система за поръчки, която позволява на клиентите да поръчат и да плащат за продукта от павилиони. Освен това е консултирал корпорации като IBM, *Cisco Systems* и Американските цифрови комуникации.

Сега Бушел посвещава таланта си в образованието на новата си компания *Brainrush*. Неговите *Anti Aging* помагат на възрастните да избегнат много от проблемите на психичното остаряване чрез игрови упражнения, които поддържат умствената гъвкавост и способността за решаване на проблеми. През март на 2009 година Бушнел е удостоен с награда на Британската академия за филмово и телевизионно изкуство (BAFTA) *Fellowship*, най-високото отличие на Академията, за изключителен творчески принос към индустрията на видеоигрите.

Ралф Баер, от своя страна, също се конкурира за титлата изобретател на видеоиграта. Баер разработва първата светлинна пушка за домашна телевизионна игра, продадена в игрови пакет на *Odyssay*, известна като *Shooting gallery*. Самият светлинен пистолет е първото периферно устройство за видеоигра конзола.

Ралф Баер е от еврейски произход, роден в Германия през 1922 година. Завършва Американския телевизионен технологичен институт в Чикаго с бакалавърска степен по специалността „Телевизионно инженерство и изграждане на оборудване за телевизионно студио“. Между 1951 и 1952 години работи в *Loral Electronics* (Бронкс, Ню Йорк) като старши инженер. Там създава аналогов компютър за военни радарни системи и цялостен телевизионен приемник. Занимава се с буквено-цифрови прожекционни екрани, както и с многослойни печатни платки и R&D програми. През 1966 година прави революционното изобретение видеоигра. Тази дълга история започва в Sanders Associates. По-късно, през 1972 година, първата комерсиална система за видеоигра е пусната от Magnavox-Odyssey.

В началото игрите са с пикселизирана графика поради системните изисквания на компютърните програми. Сред тях съществуват редица с пъзел тематика, както и приключенски игри като „Супер Марио“, „Донки Конг“, разработките на „Нинтендо“, „Сони“, „Одисей“ и „Атари“. Играят се на обществени места с жетони и чрез конзоли на телевизор у дома. Скоро, след появата на „Нинтендо“ на японския пазар, в Русия създават портативните конзоли от руския завод „Електроника“. Поколението на децата от 80-те години в България има на разположение редица забавни преносими игрови

устройства на различна тематика: „Ну погоди!“, „Риболов“, „Тайните на океана“ и др. България като член на СИВ (Съвет за икономическа взаимопомощ) също активно участва в разработването на компютърни игри през 80-те години. Пример за това са „Лунен патрул“, „Морска битка“, „Пулсар“, „Каратека“ и компютрите *„Правец“*. В световната гейм индустрия днес работят множество талантливи млади българи, намерили призвание в големите студиа.

През последните десетилетия социологическите изследвания събират информация, демонстрираща промяната в обществените и в семейните структури. Съвременните общества вече нямат относително еднакво отношение към ценностите и са разделени сами по себе си на множество индивидуални стилове с различен социално-културен контекст. Това развитие довежда до тематични промени в игровите процеси и в аудио-визуалните стимули. Днес много от традиционните игри, които са се практикували преди с група връстници около дома, са изчезнали до голяма степен. В миналото свободното време рядко е било планирано, това се е случвало в зависимост от ситуацията и от действителните нужди. Днес то е по-организирано чрез краткосрочно или дългосрочно планиране (срещи с приятели, спортни клубове, музикални занимания, групи за деца и т.н.).

По-рано играта е била основната дейност на децата в свободното им време. Днес има съревнование между използването на медии, телевизия, видео, аудио, компютърни разработки и др. Медиите предлагат широка гама от приложения, които можем да използваме по активен или пасивен начин.

В миналото децата са организирали своите занимания предимно спонтанно. Днес те се осъществяват най-вече от институции като детска градина, школа или спортни клубове. В миналото играта на закрито е била възможна или в собствения дом, или в домовете на съседите, а днес много майки и бащи отиват с детето си при друго семейство със същия стил на живот, за да ги срещнат в дома или на открито. Освен това моловете и универсалните магазини с техните мултимедийни предизвикателства и детски центрове също се превръщат в големи закрити площадки. Като цяло спонтан-

ните непланирани дейности преминават от открито на закрито. Това не означава, че да си навън, е станало непривлекателно, заниманията сред природата остават важни, но те нямат много общо с непринудената игра, например на открито се практикуват спортове като колоездене, оцеляване в планината, ски и др. За груповите събирания по повод рожден ден днес също често се разчита на аниматори, които да забавляват децата.

В определен смисъл започват да се размиват границите в разбирането и категоризирането на играта и възникват следните въпроси и опасения:

• не е подходящо да се подреждат само отделни застрашаващи фактори в общ сбор, а трябва да се комбинират помежду си в сложна, многопричинна мрежа от взаимоотношения;

• би било неразумно желанието да се премахнат застрашаващите фактори (агресивни сюжети, насилие и пр.) чрез индивидуални контрамерки, защото по-скоро е необходим систематичен теоретичен опит за анализ на положението на децата в играта;

• много използваната дума „неподходяща компютърна игра“ не е резултат само от голям брой рискови елементи, но може да бъде резултат и от неволни странични ефекти от нашите собствени педагогически контрамерки.

Децата, както и възрастните, намират приключенски светове чрез комерсиализацията на свободното време. Податливостта към стимули е много по-голяма, отколкото в предишни времена, очакванията към живота също са по-големи. За коя реалност трябва да ги подготвим, към виртуалната или към традиционната комуникация лице в лице? Съвременните деца решиха това в свободното си време без проблеми, като предпочетоха реалността на медийния и компютърния свят в широк диапазон. Една от причините е, че в голяма степен възрастните са без въображение. Те не са в състояние да предложат програма със същото очарование. И проблемите нарастват за учителите в детската градина и в началното училище, защото те обучават и възпитават деца в държавна институция, която не може да отхвърли универсалните образователно-възпитателни стандарти.

Тъй като „естествената“ база на образование в семейството е станала до голяма степен крехка, настъпва увеличаване на институционализираните грижи за децата не само в предучилищната възраст. Това е в резултат от нарастващото значение, което отдаваме на развитието на способностите и индивидуалните постижения. Професионализацията и експертизацията автоматично водят до отчуждение от мисълта за свободна и самоопределена игра. Когато децата са заедно, далеч от контрола на възрастните и нито родителите, нито учителите се занимават с тях, те могат да създадат свое собствено общество или група, която да се формира и също да се разедини отново спонтанно. Но тези естествени общности по улиците на жилищни райони са станали рядкост във време, в което има много тънка мрежа от индивидуални съседски отношения. В много случаи детската градина получава компенсаторна функция, за да придаде различна игрова компетентност, отколкото се придобива чрез свободните занимания. Тук именно идва приоритетното място на мултимедийните компютърни приложения и комуникации, които позволяват сформиране на виртуални социални мрежи и групови платформи, в които децата свободно общуват, забавляват се, решават проблеми или творчески задачи. Тези игри се появяват в нов контекст и стават по-специализирани отпреди, като в някои отношения родителите и учителите се противопоставят да ги определят като „истински“ игри. Екранът създава нов свят, който не води необходимо до пълното изчезване на традиционните форми на общуване, а до нов баланс, който има свои непредвидени характеристики.

Днес компютърните игри се разглеждат като жизненоважна област по отношение на социалната категоризация на детството. Когато децата чрез тамагочи, състезателни коли, каубои, самолети или други видове занимателни средства попадат в повече или по-малко въображаеми ситуации, те се запознават с различните сценарии или истории, свързани с тях.

Пандемията от КОВИД-19 дойде като катализатор. Времето сякаш бе спряно, за да направим самооценка на един завършен период и да дадем път на новите идеи. Дигиталният свят напълно ни погълна, замени реалното

общуване както в професионален, така и в личен план. Децата, затворени у дома с изцяло компютърни задължения (дистанционно образование, дистанционни тренировки и т.н.), започнаха да възвръщат нуждата към реално общуване помежду си и от позабравените непланирани игри на открито. Настъпи време за качествена преоценка и баланс в материален и духовен план.

Библиография

BARAB, Sasha, GRESALFI, Melissa and INGRAM-GOBLE, Adam, 2011. Transformational Play: Using Games to Position Person, Content, and Context. *Educational Researcher.* 1 December 2011. Vol. 39, p. 525–536. DOI 10.3102/0013189X10386593.

DILL-SHACKLEFORD, Karen and DILL, Jody, 1998. Video Game Violence. *Aggression and Violent Behavior - AGGRESS VIOLENT BEHAVIOR.* 1 December 1998. Vol. 3, p. 407–428. DOI 10.1016/S1359-1789(97)00001-3.

MUNARI, Bruno, 2017. Design as Art. CREAGH, Patrick (tran.), *KUPDF.* Online. 31 July 2017. [Accessed 17 August 2022]. Available from: https://kupdf.net/download/design-as-art-bruno-munari_597f0e2fdc0d601c5b2bb17f_pdf

RETTER, Hein. Evaluation of Toys Today - Against the Background of Contemporary Changes in Society and Socialization. In: BERG, Lars-Erik, NELSON, Anders and SVENSSON, Krister (eds.), *Toys in Educational and Socio-Cultural Contexts.* Stockholm: SITREC. ISBN 978-91-974811-1-3.

Understanding technology's effect on mental health – Children's Health. Online. [Accessed 28 June 2022]. Available from: https://www.childrens.com/health-wellness/is-technology-affecting-your-childs-mental-health

ИЗЯЩНОТО ИЗКУСТВО КАТО ПРОСТРАНСТВО-ОБРАЗУВАЩ ФАКТОР В СЦЕНОГРАФСКАТА ПРАКТИКА НА ЙЕЖИ ГЖЕГОЖЕВСКИ

Теодор Пламенов Киряков, Нов български университет, София

Според театралния изследовател и критик Дорота Ярецка творчеството на Йежи Гжегожевски силно е повлияно от традицията на полското авангардно изкуство. Като основен репер в тази рецепция тя определя изключителните постижения на художника Владислав Стшемински. Стшемински е получил художественото си образование в революционните „Свободни художествени ателиета“ в Москва. От 1922 г. живее в Полша и е една от водещите фигури на движението на полските авангардисти. През 30-те години създава в Лодз колекция от съвременно изкуство, въз основа на която възниква сегашният „Музей за съвременно изкуство“. Когато в началото на 60-те Йежи Гжегожевски следва (първо в Академията за изящни изкуства в Лодз, а след това в Театралната академия „Александер Зелверович“ във Варшава), „Музеят за съвременно изкуство“ преживява своя ренесанс.

В своята научна статия „Гжегожевски и художниците“, публикувана в театралния алманах „Гестус“, Дорота Ярецка задава следните въпроси.

> *„Къде е връзката между театъра на Гжегожевски и изкуството на Стшемински? За друга живопис ли става дума? За живописта на квадратите, триъгълниците, кръговете? Или може би за живописта на странната глистовидна линия, която Стшемински е разпростирал във фактурите на унистичните композиции?“* (Колектив 2009, с. 51) (фиг. 1)

Отхвърляйки гореспоменатите възможности, тя категорично ни насочва към Стшемински като фигура, предшестваща концептуализма на 60-те чрез своите основополагащи идеи, теории и творчество, поставящи въпроса какво всъщност е живописта. Полският театрален критик насочва своето изследване към теоретичния текст „Унизмът в живописта“ от 1928 г. като



Фиг. 1. Унистична композиция №14, 1934 г.

отправна точка в изясняването на връзката между театъра на Гжегожевски и изкуството на Стшемински.

Разглеждайки авангарда в развитието на живописта, Дорота Ярецка ясно разграничава две коренно различни художествени търсения. През периода на първото, наречено от нея „героичен авангард в абстракцията“, основополагаща се явява метафизиката, или възможността картината да ни се яви по най-конкретен начин. В творбите на Стшемински тя посочва, че това явяване има сетивен характер, почти хаптичен. Според Ярецка в по-късното си развитие от 50-те и 60-те години абстракцията в живописта е израз на наслада от изтънчената форма, а впоследствие изкуството на геометричната абстракция се превръща в опитомена класика.

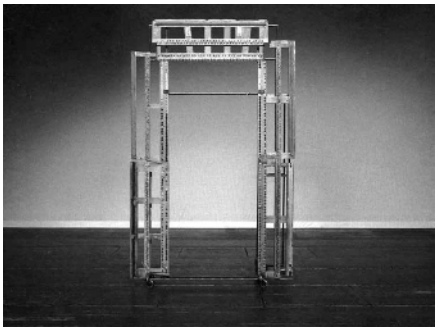
Всички унистични композиции на Стшемински са картини с богата фактура, триизмерни, почти скулптирани. Според Ярецка това дори не са картини, а предмети изградени от бои и платно. В своята научна статия тя предполага, че такова е било и намерението на самия художник – да създаде предмет, който да говори с помощта на съставните си елементи. Според Ярецка в изкуството на Барока, към което Стшемински причислява и кубизма, е представен свят, изцяло измислен от художника, в който всичко се води от един принцип: визия от една действителност (на емоциите и въображението) се пренася в друга (на платното и боите). Тази тенденция Стшемински определя като „дуализъм“ и в нея съзира конфликт.

„Правдивото единство на картината е единство на това , което се е появило след рисуването ѝ“, пише Стшемински. (Пак там, с. 55) Според Ярецка в това се състои отричането на дуализма и преминаването към хомогенно изграждане на унистичната картина. Тя посочва, че в нея нито една форма не е нарисувана без съзнанието, че картината има граници. Рамката се превръща в не по-малко значим детайл от централните акценти в композицията. Всеки квадратен сантиметър от платното има еднаква стойност и еднаква важност. Рамката не воюва с това, което е на платното. Краят и началото не са важни, сякаш са игнорирани. Тази мисъл има предвид и Гжегожевски, който се осланя на Стшемински, когато отдава голямо значе-

ние на рамките на сцената (фиг. 2). Изследвайки как унизмът прониква в театралното пространство, Ярецка дава своеобразен пример със спектакъла „Душичка“ на Тадеуш Ружевич (фиг. 3). Полският театрален критик съпоставя мрежата от случки, епизоди и картини, разказани в поемата и показани на сцената, с втора мрежа, обозначена чрез реквизита, която тя нарича „мрежа на събитията, свързани с мизансцен наподобяващ снимането на филм“. Като примери от филмовата действителност Ярецка определя касетата на коленете на героя в началото на спектакъла, поредните сцени, отделени една от друга от филмови клапи и снимките на актьорите. Като цялостен резултат поредността на сцените и краят на спектакъла изглеждат само като предложение, излъчващо безкрайност. За Ярецка евентуален край би настъпил, когато филмът стане завършен, осланяйки се на идеите на унизма, но подчертавайки ни, че това са утопични представи, ограничени от реалността, в която всичко си има начало и край, както и свои пропорции.

Според театралния изследовател идеалът не е постигнат в нито една област, проектирана от великия полски авангардист. Тя определя живота на Стшемински в следвоенния период като „катастрофа на отхвърлянето“. В разглеждания период авангардният художник е изгонен от висшето училище, лишен е от поръчки, част от произведенията му са унищожени или свалени от стените на Лодзкия музей. Станали свидетели на това поругаване, учениците на Стшемински остават дистанцирани от концепцията за политизиране или обществено ангажиране на изкуството. Подобен пример Ярецка открива и в личността на Йежи Гжегожевски с аполитичността и нежеланието му за пряко ангажиране, за което е толкова критикуван.

Според нея, противопоставяйки унизма на старото изкуство на барока, характеризирайки го с „патоса на драматичните изблици“, Стшемински се фокусира върху истината и обективизма на „новото“ изкуство, които ликвидират театралността, патоса и дуализма. В своята научна статия Ярецка посочва, че актуалността на Гжегожевски се базира на неговото неприемане и тотално отхвърляне на „театъра на патоса



Фиг. 2. Пиано, вариант портал. Сценографски обект на Йежи Гжегожевски



Фиг. 3. „Душичка“ на Тадеуш Ружевич, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, снимка Войчех Плевински



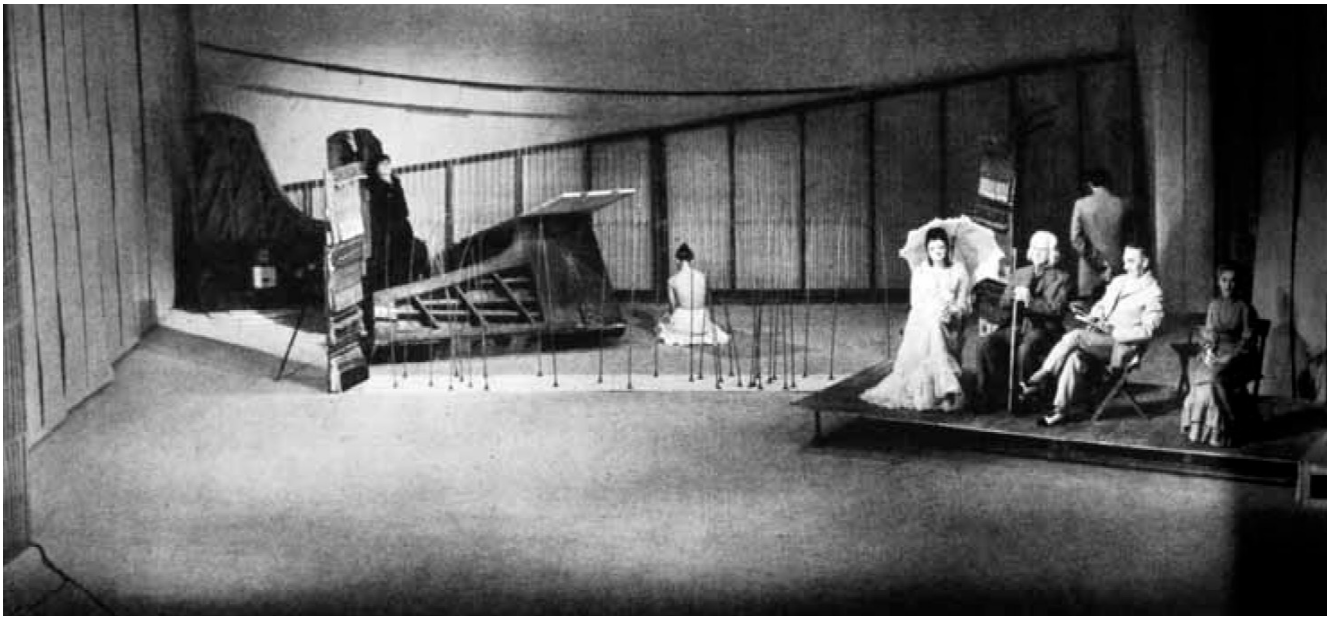
Фиг. 4. „Второто завръщане на Одисей“, режисура Йежи Гжегожевски, Народен театър, от 29 януари 2005 г., снимка Войчех Плевински.

на драматичните изблици“, театъра на психологическия конфликт или така наречения театър на барока за сметка на неговия автотеличен театър, който се превръща в неизменна част от неговото творчество. Този срам и неприязън от изкуството на илюзията полският театровед отдава на рецепцията по линия на художника Стшемински.

Както бе споменато малко по-напред в настоящата научна статия, възникването и развитието на концептуализма съвпада с началото на театралната и художествената дейност на Йежи Гжегожевски. Европейският концептуализъм се проявява в движението „Флуксус“ и черпи от силната местна традиция на движението „Дада“. Съответно американският концептуализъм – от картините на експресионистите от 40-те и 50-те години, където както при Полак картината се превръща в акция. И двете течения произлизат от контестаторските жестове спрямо творчеството на Марсел Дюшамп. През 60-те въпросът за метафизичността на обекта остава на втори, като на преден план излиза критиката към разпространението на изкуството в системата от галерии и музеи. Но за Ярецка предметът в театъра на Гжегожевски носи преди всичко следите на естетиката на времето си, а неговата метафизичност го доближава до движението „Флуксус“. В сценографията на пиесата „Второто завръщане на Одисей“ (фиг. 3) театралният критик открива идейно сходство с инсталациите на Клейс Олтенбург от 60-те години. В нея Ярецка припознава и естетиката на разлагането, на сметището, на хепънингите на Алан Капроу, на инсталациите на Дитер Рот, на „Флуксус“. Театралният изследовател намира пряка кореспонденция, дори определя като „роднинска връзка“ между счупеното пиано, останало след хепънинга на Нам Чжун Пайк, и счупените пиана на Гжегожевски в спектакъла „Чайка“ (фиг. 4).

В своята научна статия Ярецка определя, че на сцената такъв мъртъв, ням обект има особено силно въздействие, служещо за разбиването на единствената илюзорност – тази на изкуството. Изследвайки творчеството на Гжегожевски, лесно можем да проследим, че използването на предмета в сценографиите му не

е последователен процес. Като обобщение в театралното творчество на Гжегожевски Ярецка посочва три паралелни действителности – на актьора, на илюзорната сценография и на този „антиилюзорен“ предмет, който тя определя като ready-made или още aided ready-made (термин, въведен от Дюшамп). Според театралния критик пример за ready-made можем да открием в рамките на пианата, а за aided ready-made – в колата в Bloomusalem, направена от други предмети (фиг. 5).



Фиг. 5. „Чайка“ от А. Чехов, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, театър „Стефан Ярач“ в Лодз, 25 февруари 1971 г.

В своята научна статия „Музикалните инструменти в сценографията на Йежи Гжегожевски“ (Kuznicka 2013, p. 98–111) театралният изследовател Данута Кузничка посочва, че музикалните инструменти или техните изображения като част от сценографията са рядкост на полската сцена. Във фундаменталното изследване на Зенобиуш Стржелецки, Contemporary Polish Set Design от 1983 г. сред 553 проекта и снимки от декорите, проектирани от 79 полски художници през XX век, тя открива 7 такива произведения. Сред посочените 7 творби 4 са на Йежи Гжегожевски. Музикалните инструменти и техните съставни части, свързани с музицирането, представляват важен елемент от неговия артистичен свят.



Фиг. 6. Bloomusalem на Дж. Джойс, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Атенеум" - Сцена Ателие във Варшава, премиера 27 март 1974 г. Анджей Северин



Фиг. 7. „Сватбата" на В. Гомбрович, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Полски" във Вроцлав, премиера на 6 януари 1976 г. Богдан Коца – Хенрик

Според Кузничка неговото неповторимо театрално творчество се базира на сложно изградени семантични структури, природата на които най-добре описва концепцията за отворената форма. Тази концепция е дефинирана от литературните теоретици като „вид разхлабена, епизодична конструкция, размиваща контурите на произведението, съзнателно играеща си с класическите композиционни принципи, стремейки се към пълнота на смисъла и затворена структура на израза" (Glowinski, Slawinski 1988). Художественото оформление на сцената при Гжегожевски никога не е имало характер на общ интериор или еднозначно определено място на действие. Полският театрален критик го определя като структура, съставена от много разнородни елементи от технически и индустриален характер, изключващи напълно природата. Според Кузничка експонирани в илюзорния свят на изкуството, готовите обекти от нехудожествената реалност разрушават ограниченията, които ги разделят. За нея конструктивизмът игнорира въпросите на представянето и отношенията с външния свят, той се фокусира върху изследването на механизмите на действие и законите на физиката.

Режисьорът включва образите на музикалните инструменти и техните части в многоизмерния смислов ред на спектаклите, посочвайки различните аспекти на материалността на тези образи, както и тяхната функционалност в сферата на културните асоциации, включително символичната. Такъв ярък пример Кузничка открива в сценичния дизайн на представлението „Чайка" от Чехов през 1971 г. в театър „Стефан Ярач" в Лодз. Противно на традицията, изискваща реалистично пресъздаване на сценичната обстановката, в тази сценография сцената е осеяна със стари счупени пиана и мрежа от метални струни. Пианата, които се подреждат на сцената, символично говорят за изкуство, създават образ на развалини и разруха и по този начин представляват екзистенциален коментар.

По същия начин в една от сцените на „Сватбата" на Гомбрович в „Театър Полски" във Вроцлав през 1976 г. (фиг. 7), когато бащата „се надува от власт и бащинство", Гжегожевски извлича този конкретен образ, като поставя редица тромбони на заден план. За полския

театрален изследовател техният лъскав златист цвят кореспондира с асоциация на богатство, учтивост и блясък. И пиана и арфи се появяват в двете му постановки на „Небожествена комедия“ на Красински (през 1979 г. в „Театър Полски“ във Вроцлав (фиг. 9) и през 2002 г. в „Националния театър“ във Варшава). Според Кузничка в първата от тези постановки режисьорът говори за залеза на света на аристокрацията и разпадането на свързаната с него културна формация. В тъмното пространство отделните елементи на сценографията са разпръснати поотделно. Подобно на героите, които населяват този свят, те съществуват сами, без връзка помежду си. Стойки, окачени в празнотата, няколко произволни театрални стола, богато украсен диван, арфа. В този сценичен дизайн полският театровед открива един разпаднал се свят, в който ерозията на фундаменталните отношения между хората и порядките на създаваната от тях културна среда е показана нагледно. По подобен начин в сценографията на „Сватбата“ на Виспянски в „Театър Стари“ в Краков през 1977 г. (фиг. 8) контрабасът се появява като символ, но и като елемент от реалистично възприетия свят. Музикалните инструменти в сценичния дизайн на Гжегожевски представляват важен композиционен елемент, техните нежни форми омекотяват острия израз, въвеждайки свой собствен характер, своя история.

Присъствието на музикални инструменти, какъвто е случаят с вече споменатата „Сватба“ в Краков, подчертава ролята на музиката във фундаменталната структура на света на поетичната драма. Кузничка посочва, че Гжегожевски оценява високо текстове, в които е „вписана“ музика, като подчертава многозначността на този термин. Сценичното пространство на „Сватбата“ от 2000 г. в Народния театър е доминирано от портали, изградени от чукчета на пиана. Подобен пример полският театрален изследовател открива и в „Навечерието на предците“ – импровизации (в Studio Art Center във Варшава през 1987 г.), в „Сватба“ (Wesele) в Краков през 1977 г., в „Десет портрета с чучулига на заден план“ („Театър Стари“ в Краков, 1979 г.), в „Градът брои кучешки носове“ (Studio Art Center във Варшава през 1991 г.), в холандската продукция по „Вуйчо Ваньо“ (Oom



Фиг. 8. „Сватбата“ на С. Виспянски, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Стари“ в Краков, премиера на 12 юни 1977 г.



Фиг. 9. „Небожествена комедия“ на Красински, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, 1979 г. в „Театър Полски“ във Вроцлав, снимка Плевински Войчех



Фиг. 10. „Войник на кралицата на Мадагаскар“ от С. Добржански, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Полски“ във Вроцлав, премиера на 22 януари 1977 г.

Wanja) (Stadsschouwburg, Утрехт, 1993 г.), в „Хамлет“ на Станислав Виспянски (в Националния театър във Варшава през 2003 г.). Кузничка посочва също, че части от пиана в различни художествени конфигурации оформят пейзажа и в „Америка“ на Франц Кафка, „Капанът“ на Ружевич (в Studio Art Center във Варшава през 1984 г.), „Второто завръщане на Одисей“ (в Националния театър във Варшава през 2005 г.).

Често художникът нарушава реда на реализма, въвеждайки елемент на игра, от една страна, игра с обект, а от друга, с означаващото и означаемото, или най-общо казано, игра с условността. Такъв ярък пример можем да открием в сценичния дизайн в задната стая на кабаретната сцена във „Войник на кралицата на Мадагаскар“ (фиг. 10). Тук ударните музикални инструменти, подредени в колони, изграждат своеобразен интериор. Чрез умелата подмяна на функционалността на предмета от пространствообразуващ модул барабаните се трансформират в реквизит, служещ за маси в спектакъла.

Разкривайки вътрешността на инструментите, изваждайки и излагайки техните рамки и подрежданки техните съставни части, Гжегожевски ги трансформира в интригуващи структури, приемащи формата на „портали“, „клапани“ или „закачалки“. За Кузничка разглежданите обекти са типични готови изделия, сами по себе си неапоретични и не създават сериозни затруднения при интерпретацията. Тя определя като проблем, когато те бъдат изваден от естествения си контекст и поставени в нов. Според френския философ Жак Дерида самите текстове (или семантични структури) възпрепятстват „присвояването на цялостния смисъл“ и именно тяхната собствена, а не наложена отвън апоретика, нарушава кохерентността и логическия ред (Kuznicka 2013, p.104). Поставени в нов контекст, описаните сценични обекти несъмнено имат апоретична функция и се характеризират с различни свойства. За нея всички те придават специфични визуални качества, техните линии и форми се включват в художествената композиция на цялостната сценография, сътворявайки хармонично и неделимо цяло. Няма как да не се забележи логичен, подреден ритъм от вертикали, диагонали и нива в подреждането на стените и рамките на пианата в „Сватбата“.

Като обобщение можем да посочим, че предметите, които Гжегожевски използва в своите сценографии, са предимно от градската среда – пиана, приспособления за сваляне на обувки, пантографи, спортно кану, гладачни машини. Всички тези обекти в творчеството на полския режисьор показват силната му рецепция от дадаизма и философията на конструктивизма. „Всяка картина е само отражения. Няма истинска картина“, казва Ярецка. (Колектив 2009, с. 51) Тази мисъл за представянето и оспорването на представянето е от най-важните при Гжегожевски, формираща действащия механизъм на неговия неповторим театър.

Библиография

GLOWINSKI, Michal and SLAWINSKI, Janusz (eds.), 1988. *Slownik Terminòw Literackich.* Wyd. 2., poszerzone i popr. Wroclaw: Zaklad Narowdowy im. Ossolinskich. Vademecum polonisty. ISBN 978-83-04-01787-0.

KUZNICKA, Danuta, 2013. Instrumenty Muzyczne W Scenografiach Jerzego Grzegorzewskiego. *Pamietnik Teatralny.* 2013. Vol. 245, no. 1, p. 98–111.

КОЛЕКТИВ, 2009. *Гестус, театрален алманах.* София: Фондация Идея за театър.

Списък на илюстрациите

Фиг. 1. Унистична композиция №14, 1934 г.

Фиг. 2. Пиано, вариант портал. Сценографски обект на Йежи Гжегожевски https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=671603 (10.12.2022).

Фиг. 3. „Душичка“ на Тадеуш Ружевич, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, снимка Войчех Плевински.

Фиг. 4. „Второто завръщане на Одисей“, режисура Йежи Гжегожевски, Народен театър, от 29 януари 2005 г., снимка Войчех Плевински.

Фиг. 5. „Чайка“ от А. Чехов, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, театър „Стефан Ярач“ в Лодз, 25 февруари 1971 г.

Фиг. 6. Bloomusalem на Дж. Джойс, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Атенеум“ - Сцена Ателие във Варшава,

премиера 27 март 1974 г. Анджей Северин https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=671603 (10.12.2022)

Фиг. 7. „Сватбата“ на В. Гомбрович, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Полски“ във Вроцлав, премиера на 6 януари 1976 г. Богдан Коца – Хенрик https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=671603 (10.12.2022)

Фиг. 8. „Сватбата“ на С. Виспянски, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Стари“ в Краков, премиера на 12 юни 1977 г. https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=671603 (10.12.2022)

Фиг. 9. „Небожествена комедия“ на Красински, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, 1979 г. в „Театър Полски“ във Вроцлав, снимка Плевински Войчех.

Фиг. 10. „Войник на кралицата на Мадагаскар“ от С. Добржански, режисура и сценография Йежи Гжегожевски, „Театър Полски“ във Вроцлав, премиера на 22 януари 1977 г. https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=671603 (10.12.2022)

ПЛАСТИЧНА ТРАНСФОРМАЦИЯ И РАЗВИТИЕ НА ЖИВОТИНСКИТЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ В БЪЛГАРСКИЯ ЦЪРКОВЕН ИКОНОСТАС

Антон Георгиев, Национална художествена академия, София

Животинските изображения намират особено важно място в българския църковен иконостас. Присъствието им там е изпълнено със символика, тясно свързана с християнската религия. Включени сред многообразието от растителни мотиви в резбата на иконостаса, животинските изображения обогатяват орнамента, обединявайки резбованите пространства в своеобразна естетическа и духовна симбиоза. Те влизат в цялостен религиозен ансамбъл, в който допълват и подчертават символично сюжетната линия на църковния иконостас.

През различните исторически периоди животинските изображения не променят своята функция и символика в религиозното изкуство и конкретно в църковния мебелиар, включващ иконостас, архиерейски трон и проскенитарии. Видима промяна в периодите от развитието на иконостаса може да бъде проследена само в пластичната интерпретация на тези изображения. Най-ранните примери са от Късното средновековие (XVII – началото на XVIII в.). Сравнително плитката и еднопланова плетенична резба е характерна за средновековното изкуство. По-късно плетеничният орнамент отстъпва място на растителни мотиви, но все още не може да се говори за доминиращо присъствие на животинските изображения. Те обаче имат ключово значение като религиозен образ. Митологичните създания – така наречените лами, които в други случаи биват заместени от риби, олицетворяващи морски чудовища, – са поставяни като пазители на Христовото разпятие.

Интересна е пластичната характеристика на ламите от църквата „Св. Теодор Тирон и Св. Теодор Стратилат“ в с. Добърско, датирана от XVII в. Тук тя е сходно представена в плитък релеф; изображенията са плоскостни, подсказват примитив. Върху телата на

въпросните митологични същества еднакво и равномерно са изобразени люспи, подсилващи търсенето на конкретен иконографски похват, типичен за религиозната резба. От отворената уста на всяка от ламите излиза сноп флорални орнаменти, развиващи богата композиция, върху която стъпват двете рипиди. Характерна за тези две тератологични изображения е ясно подчертаната стилизация, допълваща облика на резбата в цялостен религиозен образ. Въпреки голямата времева разлика може да бъде доловено известно сходство между иконографския почерк, приложен при изобразяването на митологичните създания от Рилската врата от XIV в., и ламите от църквата в с. Добърско.

От средата на XVII в. плетеничната резба отстъпва място на растителните орнаменти, между които все по-често намират присъствие изображения на птици, лъвове, риби и митологични създания. Вниманието върху детайлите и пластиката в животинските изображения става все по-осезаемо. Наблюдава се по-голяма конкретика в отделните части на тялото и характеристиката на зооморфната форма. Въпреки търсенето на близки до натурата детайли, остава една типична за резбата стилизация, която може да се проследи във всички нейни периоди на развитие.

Особено ясен пример за това развитие намираме в иконостаса на Бачковския манастир „Успение Богородично“ от 40-те години на XVII в. – и по-конкретно в арката над царската двер, на която са изобразени две птици. В техните фигури се улавя стремеж към достоверност в пропорциите, подсилен с детайлно разглеждане на характерни елементи от тялото. Много точно е уловен силуетът и общият характер на всяка от птиците. Това може би се дължи на факта, че все пак разглежданите птици са част от реалната фауна. Ясно се вижда подчертаният стремеж да бъде отразен божественият образ на природната форма, претворен през погледа на резбаря. Характерно за трактовката на птицата тук е вече ясно доловима стилизацията, едновременно с която са запазени и характерните външни особености.

Митологичните създания, изобразени във венчилката на същия иконостас и фриза непосредствено над

нея, показват по-различна пластична трактовка. В тях движението на телата е продиктувано от сливането им с растителния орнамент – често срещан феномен в иконостаса.

В единия случай това са изображения на два лъва в двуборство. Образите са разгледани плоскостно, стилизацията и пластиката е различна от тази на птиците. Цитираната разлика се изразява в подхода на резбаря към видимото – това, което би могъл да докосне с поглед, и онова, което трябва да пресъздаде, наблюдавайки вече готов иконографски образ. Тя личи особено ярко в представянето на характерните за животинската фигура детайли и типични особености. В случая само гривата на лъва е разработена в опит да бъде постигната достоверност, а останалите части са изобразени съвсем условно, като задната част на тялото дори преминава в растителен орнамент.

Във втория случай митологичното създание е силует на дракон. Тук изпълнението и оформянето на детайлите са още по-условни, липсата на категоричност в пропорциите придава усещане за примитив. Именно в такива случаи уменията на художника резбар да пресъздава натурата, пречупвайки я през своята призма, претворявайки я чрез своеобразната си пластична култура, са много важни.

Изображение на друга лъвска фигура от фриз в църквата „Св. Георги“ в с. Арбанаси демонстрира аналитичен пластичен изказ. Той е пряко свързан с изследването и познаването на животинската фигура, нейните характерни белези, движение в пространството и други важни детайли, които са отразени в това изображение.

Самото то е изпълнено с недълбок релеф, като са уловени цялостната характеристика и силует на животното. Прави впечатление опитът за точно и достоверно изобразяване на конкретни детайли и части на тялото. Съобразено е тяхното пропорционално съотношение; отразено е характерното движение и позата на животното. Всички тези елементи са подчинени на стилизацията, която в случая обединява растителните орнаменти и животинската форма. Изброените фактори взаимодействат помежду си в една религиозна картина, излъчваща благоговение и каноничност.



„Св. Марина“ – Пловдив



"Св. Богородица" – Пазарджик

В редица следващи примери присъствието на животинските изображения в иконостаса и в църковния мебелиар става все по-осезаемо. Редом с флоралните орнаменти, играещи основно декоративна роля, са изобразени основно птици, чиито тела подчертават движението на орнамента. Така те се превръщат в част от цялостен ансамбъл, изобразяващ едновременно идеята за райската градина и за природата.

В други случаи птици са поставяни в горната част на пиластрите, често с разперени криле и глави, извърнати нагоре. Типичен пример за тази така наречена симбиоза е късносредновековният иконостас от Роженския манастир (XVIII в.). Тук пластиката на зооморфните форми не е лишена от детайлност и стремеж към пропорция. На места се виждат характерни подробности и части от оперението, но не може да се каже, че те са изведени с еднаква достоверност. Впечатление правят и двете риби, изобразени в основата на разпятието. Обикновено това място е заемано от лами. В случая рибите са представени като морски чудовища, пазители на кръста. Техните характерни особености са изразени визуално и пластично. Едрите им люспи, техните широко отворени уста и големите им очи подсилват внушението, произтичащо от функцията им на пазители.

Животинските изображения навлизат с още по-осезаемо присъствие във възрожденския иконостас. Наред с традиционните тератологични образи и птици се появяват двуглави орли, както и форми на различни горски и домашни животни. В някои от подиконните и цокълни табли те се превръщат в своеобразен композиционен център, бидейки интерпретирани сред истинско богатство от растителни орнаменти. Все по-ясно на места личат опити за аналитичен подход спрямо натурата. Стилизацията в тези изображения влиза в пряко взаимодействие с растителния орнамент, резбата става все по-изящна, с богати пластични особености. Наблюдава се силно – и неминуемо – влияние от страна на европейския барок върху характеристиките на българската дърворезба от този период.

Тези фактори оказват своето значително влияние върху изобразяването и интерпретацията на зооморф-



Детайл от царска двер в църквата "Св. Богородица" – Пазарджик

ните форми. Може да се дадат редица примери, в които характерни физически белези са представени в обща трактовка, обединяваща детайлите на растителната и животинска форма. Доста често се срещат сходни сцени на животински изображения с различен пластичен подход. Пример за това е двуборството между птица и змия от църквата „Св. Марина“ в Пловдив. Тази сцена е спорно цитирана от различни автори. Така например проф. Валентин Ангелов описва птицата от двуборството със змията като щъркел, докато според Венета Иванова и Маргарита Коева тя е чапла. Редица външни белези – като грациозната извивка на шията, характерните пера на главата и цялостният силует на птицата – по-скоро я оприличават на сива чапла. Това е типичен пример за онзи аналитичен подход, който разчита на нагледността и достоверността в изображението. В него пластичната разработка е подсилена с множество детайли и изразителност в движението на птицата и змията.

Подходът към този сюжет силно контрастира от гледна точка на пластичния анализ спрямо подобен от църквата „Св. Богородица“ в Пазарджик. И там е изобразено същото двуборство, отново между такава птица и змия, ала динамиката и движението са доста условни и не толкова ясно изразени. Детайлите в сюжета от пазарджишката църква са с по-неясна графична линия, без подчертана пластика.

Цитираното сравнение още веднъж показва различните нива на пластична култура при майсторите резбари през възрожденския период. В по-общ план няколко неща правят силно впечатление и едно от тях безспорно е стремежът към излизане от рамката на плиткия релеф. Наблюдава се поява на многопланова резба, елементите са представени в дълбочина, животинските изображения се открояват на преден план, като в някои случаи те са решени скулптурно. Детайлите и характерните за тях белези следват силуета и формата. Въпреки стремежа към отразяване на тези детайли животинските изображения изглеждат цялостно, без да разбиват и да нарушават общия силует. В случая еднообразието от повторението на сходни зооморфни и митологични форми е избегнато тъкмо чрез тяхното пластично разнообра-

зие и динамика. Ярък пример за това са животинските изображения както в цитираната църква „Св. Богородица“ в Пазарджик, така и тези от Митрополитската църква „Успение Богородично“ в Самоков.

За разлика от образците от Късното средновековие, царската двер от възрожденския период е богато украсена с растителни и животински изображения. Тератологичният образ тук има силно, доминантно присъствие. Нерядко той оформя силуета на горната част и завършека на царската двер. Най-често срещан е образът на змей, чиято опашка завършва с втора глава. От устата му излиза богат растителен орнамент, символизиращ плодородието. Този митологичен образ е изобразяван с масивно тяло и ярко изразено пластично движение. Особено внимание е отделено на конкретиката на детайли като криле, люспи, обърната нагоре глава и широко отворена паст. В повечето случаи тези изображения са подчинени на вече утвърдена иконографска линия и трактовка.

В ролята си на класически символ птицата също често има изявено присъствие в резбованото пространство на царската двер. Тук отново прави впечатление стремежът тя да бъде изобразена натурно, макар и това да контрастира с логиката на цялостната композиция, отличаваща се с тенденция към стилизация.

Тератологичните и митологичните образи както през Късното средновековие, така и през Възраждането запазват своето централно място като пазители в основата на кръста. Пластичният подход и развитие са сходни с тези от царската двер – повтаря се характерният стремеж към детайлност, която придава напрежение и строгост в изображението. Тук акцентът е поставен основно върху представянето на класически иконографски образ, пряко свързан с устоите на християнството. Що се отнася до пропорциите, те са отнесени единствено към общото композиционно решение.

Особено, та направо и знаково е присъствието на животинската форма, разположена ниско в основата или в подлакътниците на архиерейските тронове. В образците от възрожденския период най-често това са лъвски фигури. Характерно в пластиката е скулптурното търсене при изображението на лъва. Позата на живот-

ното е еднаква във всички примери от възрожденския период; този подход ще бъде преосмислен и променен едва в края на XIX и началото на XX в. Телата на лъвовете са изобразявани легнали, в покой, с характерна статична позиция на торса. Главата е извърната нагоре, с типични за повечето случаи раззината уста и широко отворени очи. Чрез тези детайли в иконографията ясно и отчетливо е подчертана функцията на животните като пазители. В пластичния характер на лъва няма стремеж към натурата – тук по-скоро се наблюдава диспропорция. Общите белези на тази дистанция от реалността са подчертано уголемените глави, които в някои случаи оприличават лъвовете почти на митологични създания. Късите и несъразмерни крака напомнят за религиозен примитив. По аналогичен начин са изобразени детайлите в гривата, които само формално подчертават характерния образ на животното.

В обобщения анализ на разглеждания период може да се добави значителният принос на самоуките майстори резбари от Възраждането. Той е ярко отразен в тяхната работа, в новаторските им пластични решения. Приносът им се изразява и в своеобразен аналитичен опит, свързан с развитието на пластиката в животинските изображения.

Следосвобожденският период се характеризира с появата на нов български стил, назован малко анахронично „Старобългарски“. Настъпва ерата на академизма; тя окончателно се утвърждава след създаването на Държавното рисувално училище през 1896 г. Проектирането и изработването на иконостаси и църковен мебелиар преминава в ръцете на академично обучени архитекти. Основната промяна, която се случва през този период, е връщането на плетеничната резба от Средновековието. Това е пряко свързано с възстановяването на Третото българско царство и с идеята за възраждането на някогашните царски символи. Въпреки тази стилова трансформация животинските изображения не променят своето място и функция по отношение на религиозната си символика. Тяхната обща пластична характеристика става все по-унифицирана, ясно изразена и детайлна.

Академичният подход оказва своето влияние и



Църква „Св. Иван Рилски“ – с. Добри дол, проф. Кънчо Цанев







Църква „Св. Висарион Смоленски“ – Смолян, проф. Кънчо Цанев

върху третирането и конкретиката на изображенията. Острата графична линия става все по-осезаема и точна, наблюдава се стремеж към прецизност в изобразяването на детайлите в зооморфната форма. В цялостен план се наблюдава връщане към сравнително плитката резба. Тези общи особености остават валидни и в пластичната интерпретация на животинските и тератологични изображения. Стилизацията става все по-доминиращ фактор в търсенето на пластическо разнообразие, което, от своя страна, отрежда на резбата декоративно-приложен характер. Съвсем логичен и естествен е и видимият стремеж към постиженията на западноевропейската култура в барока и сецесиона.

Тези промени могат да се видят в трактовката на животинските изображения от иконостаса на църквата „Св. Параскева“ в София, чиито автори са Ян Травницки и Тодор Христов. Пазителите на кръста тук отново са митични създания – лами. Впечатление прави тяхната силно изразена пластичност, проявена в изобразяването на дългата шия и опашка, завършваща с растителен орнамент. Движението на тези два елемента повтаря характерната за сецесиона декоративна линия в широко отворена спирала. Крилете са подведени чрез подобна изразителност и ясно обособени детайли, а декоративните елементи подчертават тяхната характеристика. Непосредствено под разпятието са изобразени две райски птици (разпознавани като пауни). Изработени са с внушение за изящност и грациозност, която следва линията на орнамента.

Последовател и поддръжник на тази стилова линия е Петър Кушлев, който, от своя страна, прави опит за възраждане на пластичната характеристика от каменните резби в Преслав. Изобразяването на животинските фигури в резбата на Кушлев се характеризира най-вече със специално отношение към детайлите, изчистена и категорична линия в силуета. Резбата е еднопланова, с видим стремеж към силно заявена декоративност. Често срещан похват са вкопаванията в негатив, чрез които са изградени животинските изображения, главно на птици. Основен акцент в композиционните решения на Петър Кушлев са именно животинските изображения и форми. Може да се отбележи силното присъст-

вие на класическите примери от българската дърворезба – изображения на птици в богата разновидност. Почти във всяко от тези изображения са подчертани характерни физически белези, отразяващи вида на птицата и нейната природна красота, която авторът целенасочено претворява в своята работа. В други случаи Кушлев следва неизменно линията на „Старобългарския стил“, продължила до 40-те години на XX в.

В следващите почти пет десетилетия развитието на българската иконостасна резба навлиза в застой и остава така до демократичните промени у нас през 1989 г.

Като развитие и художествена стойност най-голям принос към съвременния иконостас има проф. Кънчо Цанев, който поставя началото на една цялостно новаторска линия. Неговият реформаторски поглед и търсенията му както в архитектониката, така и в отделните детайли демонстрират оригинален авторски почерк и визия. Това се изразява в индивидуалния подход на проф. Цанев към орнамента и особено конкретно в изобразяването на животинските форми, пренесени от неговите по-ранни кавалетни и монументални творби. Зооморфната форма е силно стилизирана; умишлено са пренебрегнати анатомичните пропорции. В същото време са запазени нейните основни типологични характеристики, пречупени през призмата на вижданията на художника.

Птиците имат традиционно присъствие в релефа на църковния иконостас със своята символика – те са считани за своеобразна връзка между земния и небесния свят. Изображенията им са възприети и в съвременните иконостаси, което показва приемственост между резбарите от различните епохи, връзка в тяхното творчество. Наблюдават се обаче и различия – най-вече в интерпретацията на животинската форма, в търсенето на съвременен, индивидуален подход, който особено личи в резбата на проф. Кънчо Цанев. В нея се откроява стремеж към цялостна разработка на птицата със силно почертан, отчетлив силует. Детайлите по оперението и специфичните белези са доста сходни с подхода, приложен и в изобразяването на растителния орнамент. По този начин е постигната цялостност, ритмика и съзвучие между отделните детайли, изграждащи композиционните центрове.





Параклисът „Св. Лазар“ – Банкя, доц. Роберт Цанев



Параклисът „Св. Лазар" – Банкя, доц. Роберт Цанев

Отражение на новаторската линия на проф. Цанев са и двата лъва, поставени като пазители на Христовото разпятие в църквата „Св. Висарион Смоленски" (град Смолян). Тук тези животни заместват традиционните за иконостаса митични създания с охранителна функция – змейове, лами, морски чудовища. Въпросните лъвове са достоверно представени с могъща, ясно изразена мускулатура, която придава допълнителна убедителност на ролята им на достойни пазители на кръста. По подобен начин са изобразени и двата скулптурни лъва, поддържащи подлакътниците на владишкия трон в същата църква. Символиката, носена от фигурата на лъва, убедително влиза в контекста на неговата функция в това нетрадиционно решение.

Продължител на тази новаторска визия за резбите по иконостаса е доц. Роберт Цанев. Характерни за него са разгледаните в по-едър план орнаменти и животински изображения, както и стремежът към съвсем изчистена, съвременна стилизация. Традиционните за иконостаса зооморфни форми са интерпретирани по-обобщено. В детайлите и характерните белези на птиците доминира авторският подход. В своето търсене на своеобразен почерк доц. Цанев прави задълбочен пластичен анализ на зооморфната форма. Той успешно прилага своето модерно, уникално авторско виждане относно стилизацията и пластичната характеристика на животинските изображения. Пропорцията от натурата тук е предадена чрез цялостното разглеждане на формата, силуета и търсенето на баланса между отделните детайли. Митологичните тератологични изображения – пазители на Христовото разпятие – са разгледани в обобщен силует, логично следващ линията на венчилката. Уловени са точните пропорции в поставянето на характерните за ламите люспи и други детайли, намерен е балансът спрямо останалите елементи от композицията.

Присъствието на животинските изображения в българския иконостас ще продължи да следва своя естествен път, стъпвайки върху традицията. Приемствеността между резбарите, преминаваща през различни исторически периоди, е безспорен факт. Настъпилите промени са следствие на нови търсения – израз и проява на творческа индивидуалност. Все пак именно приемстве-

ността, обособена като продължаваща да се изявява и до днес традиция, обобщава пластичните търсения на резбарите в третирането на зооморфната форма.

Използвана литература

АНГЕЛОВ, Валентин, 1992. *Българска монументална дърворезба XIV-XX век.* София: Наука и изкуство.

АНГЕЛОВ, Валентин, 2015. *Църковната дърворезба в България.* Първо издание. София: Национална художествена академия. ISBN 978-954-2988-28-1.

ДРУМЕВ, Димитър, 1989. *Резбарско изкуство. Българско художествено наследство.* София: Българската академия на науките.

ИВАНОВА, Венета, АНГЕЛОВ, Валентин и КОЗАРЕВ, Божидар, 2007. *Кънчо Цанев / Kuncho Tzanev.* София: Тангра ТанНакРа. ISBN 978-954-378-005-1.

ИВАНОВА, Венета и КОЕВА, Маргарита, 1979. *Българска дърворезба. Том 1: Пластическото богатство на възрожденската църковна дърворезба.* София: Септември.

КРАТКА РАЗХОДКА СРЕД ЕЛЕГАНТНОСТТА НА КУКЛИТЕ В ХОДА НА ИСТОРИЯТА НА ИГРАЧКАТА

Магдалена Серафимова Серафимова-Лазарова, Национална художествена академия, София



1. Кукла от слонова кост, облечена в памучно облекло с орнамент. Египет, II–IV в.



2. Детска кукла с облекло от текстил, естествена коса и изрисувани очи. На ръцете, на глезените и на врата са поставени кожени пръстени със златни листа. Основа кост. Staatl. Museen Berlin.

Съществуват редица предположения как куклата се появява в живота на детето. Кой е преломният момент, когато то посяга към нея не като към материално явление (Андрейчин, Попов 1994), носещо конкретна функция и заредено с културната информация на първичното общество, а като към средство, натоварено с изграждащо, опознавателно, възпитателно значение, което да му помага в хода на индивидуалното развитие, израстване и превръщането му в зрял човек. Учудващо е как това неповторимо подобие на жена дотолкова завладява момичетата, по-малки и по-големи, та дори и възрастните, че векове наред за нея се дават неимоверни средства. Тя разорява семейства, служи за разпри, страдание, показност, чрез нея се демонстрира превъзходство, подхранва снобизма и завистта, но дарява и безусловно щастие и подбужда още много човешки чувства и страсти. Трудно може да се обясни и как тя, куклата, конкурира в своите тоалети дамите и служи за еталон на модното.

Едно по-сериозно проучване в миналото показва, че тази играчка е обект с висока материална стойност, който ни превежда през вековете и през историята на бита и културата на човечеството. В нейно лице може да се разпознае вкусът и стилът на епохата, както и на отделните прослойки на обществото. Тя се превръща в едно жизнено творение, устойчиво във времето, което носи най-съкровените представи за хубост.

Най-ранната ѝ поява се слива с идолната пластика. Хората използват малки скулптурни изображения, за да изразят по прост начин своите вярвания, душевни преживявания и емоции. Точно в тях се търси зараждането на тази играчка. Най-често срещаните материали за изработване на малки фигурки са камък, глина, кост, дърво. Украсата също може да бъде дар от природата – листа, клонки, цветове, пера, но и рисунка, вдлъбвания, прорязвания, пробождания, чрез които човекът представя своето

чувство за естетика. По твърде опростен начин се подсказва облеклото върху тези творби. Това може да се види дори върху такова уникално явление като култовата сцена от с. Овчарово, Търговищко, където присъстват фигурки със загатнати дрехи (Тодорова 1976, с. 23). Далеч съм от мисълта, че първобитното дете е играло непременно с идолна пластика. Но изхождайки от синкретичното мислене на децата и от търсенето на предмети сред тези на възрастните, които да наподобяват играчки, то това може да се окаже и допустимо. Възможно е децата сами да наподобяват идолните фигурки, с каквито материали разполагат.

Категоричност за играчки има вече в Стария свят. Египтяни, елини, римляни и редица други народи оставят недвусмислени образци. Интерес буди визията на куклите, които така добре имитират скулптурата от различните стиловете. Тук, макар и рядко, за първи път ясно се забелязват части на облекло като вярно копие на истинското, моделирано от теракота, мрамор, кост и други материали. Срещат се и кукли с частични парчета от тъкан, но при тях по-трудно може да се разпознае стилът на костюма. Въпреки това те са неповторими за нас артефакти, които ни позволяват да се докоснем до най-съкровените желания и мечти на децата от древността. Неслучайно в митологичен смисъл непорасналата още Сафо, когато навършва възраст за омъжване (13–14 години), по старогръцка традиция посвещава своите любими кукли на богинята Афродита. Най-често това посвещение (или дарение) се извършва към Артемида. Според думите ѝ куклите са с пурпурно забраждение и Сафо моли Афродита да не се „надсмива“ над това, да не ги „презира“ (Lehmann 1957, p. 9–11).

Не по-малко интересна е и 25-сантиметрова фигура от IV в. пр.н.е., съхранявана в Археологическия музей във Варна. Според археолозите Цв. Дремсизова и Г. Тончева това е събличаща се кукла с образ на богиня (Дремсизова-Нелчинова, Тончева 1971, с. 18, 50). Фигурата е гола, а върху нея могат да се поставят и да се махат останки от теракотени дрехи. Хитонът е така моделиран, че през него все едно прозират формите на тялото.

Аналогични са и случаите със запазените образци от римско време. Макар и малко на брой, тези куклички



3. Кръщелни глинени кукли от Нюрнберг, XIV–XV в. Deutsches Spielzeugmuseum Sonneberg, Thüringen.



4. Производител на кукли. Дърворезба от Hortus sanitatis, 1484 г.



5. Ян Стен, XVII в., „Празникът свети Никола". Rijksmuseum, Amsterdam.

изобразяват достолепната матрона с цялата елегантност на нейния костюм.

Дори и такова неспокойно време като Средновековието не ни оставя без образци. Куклите са едни от малкото удоволствия за момиченцата. Рано запознати с правилата на живота, лишавани в някои случаи от нормални детски забавления в името на по-висши цели, техните играчки наистина са важни находки за нас. Твърде натруфените кукли не се харесват на свещениците. Дори един от тях упреква заможните бащи, че чрез играта с кукли децата се учат на високомерие и театрална учтивост (Lehmann 1957, p. 12).

Едни от най-хубавите играчки, останали от XIV–XVв., са куклите от Нюрнберг (кръщелни кукли), престояли под покритието на улица, където са и намерени (Gröber, Metzger 1965, p. 49, 117, 212). Макар облеклото да е изработено от материала на играчките – теракота, то старият майстор се е постарал да изобрази достоверно линията на модата, драпировката и орнаментиката.

В следващата епоха, на Ренесанса, куклата се превръща все повече в израз на показност и социално положение. Изключение правят само достъпните народни играчки, продавани по пазари и панаири. Освен сложността, с която куклата се изработва и която поради развитието на технологиите повдига цената ѝ, облеклото допринася също твърде много за нейната още по-висока стойност. Неслучайно историята пази сведения за подаръци, предназначени за принцеси, които първо попадат в ръцете на възрастните дами от обкръжението, за да бъдат изкопирани от шивачките техните тоалети. Едва тогава тези кукли биват предавани по предназначение на малките момиченца (Ibid., p. 54).

Скъпите кукли от XVII и XVIII век продължават парада на суетата. Срещат се големи кукли за игра на момичетата, както и такива, поставени в куклени къщи, които са друг пример за разточителност. Дори и куклите кавалери, чиито притежатели освен малките девойки са и редица принцове, демонстрират същата натруфеност в облеклото, както и женските образци. Професионализмът в изработването стига дотам, че майсторът на кукли работи в сътрудничество с други специалисти: коафьор се грижи за прическата, шапкар – за шапката

и цялото забраждение, гримьор изрисува лицето, а шивач изработва тоалета. За облеклото се ползват материали от различни краища на Европа според това, къде какво се произвежда, качеството на тъканите, дантелите и украсата и най-вече какви са модните тенденции. Всичко това превръща аристократичната кукла в изключително скъпа принадлежност.



6. Кукли в облекло от XVIII в. V&A Museum of Childhood.



7. Кукла с музикален инструмент. Восъчна глава и ръце от дърво. Автомат. XVIII в.



8. Кавалер и дама от Англия. Първата половина на XVIII в.

Забележителен каприз е и търсенето на портретни черти в някои от образците. Суетата, завладяла дворовете на Европа, не спира с това. Куклената дреха следва всеки детайл в европейската мода, който излиза на бял свят за по-кратък или по-дълъг период от време. Силуетът мени своите очертания, колоритът преповска през цялото богатство на модната палитра, косата му се извисява в елегантна прическа, му се прибира скромно назад, му стои бухнала с пуснати масури по раменете на играчката. Платовете от тежки, с присъствие на множество гирлянди и апликации, преминават към олекотени, нежни, като че ли посипани със златен прах. Изработват се и кукли, които могат да се съблечат и да променят тоалетите си. Гардеробът им позволява множество комбинации: горни и долни рокли, официални и домашни, поли, корсети, ризи, чорапи, обувки и други принадлеж-



9. Дама от папиемаше, XIX в. Deutsches Spielzeugmuseum Sonneberg, Thüringen.



10. Кукла от XIX в. в елегантен тоалет. Germanisches National-Museum, Nürnberg.

ности. Такъв е случаят с популярната Ledy Klapham от Музея на Виктория&Албърт в Лондон.

По това време вече е намерила изява и куклата „Пандора“ – първият манекен. Тя триумфално преминава от къща в къща, от град в град, от един аристократичен двор в друг. (Първите сведения за такъв вид модни фигури са от около XIV–XV в.) (Loschek 1999, p. 359–360).

Този период ни оставя и „английската кукла“ – картонена игра с преобличаща се фигура, срещана като тип и до днес. Това е плоско изделие, най-често по бельо, което може да се облича с различни тоалети и аксесоари към тях, двуизмерни и изработени от хартия. Целият комплект е много по-евтин и заема малко място. Играчката учи момичетата на вкус и естетически усет за съчетаване на отделните детайли на облеклото (Döbrich, Elsner, Rau, Zipprich1958, p. 35).

Деветнадесетото столетие идва както със своите нови технически предложения, така и с неизчерпаемото многообразие на идеи за кукли. Германия и Франция държат първенството за изработването им. Град Зонеберг в Тюрингия се превръща в „град на куклата“. Модните тенденции отново са водещи за определяне на външния вид на тази играчка. Приблизително на всеки двадесет години силуетът променя своите очертания. Поколенията вдъхват в образа личните си пристрастия и желани черти. Но като че ли те, куклите, въпреки своя претенциозен вид стават по-близки и достъпни за децата от различните слоеве на обществото. Аристократичните образци вече са догонени в съвършенството и тънкостите на изработване от екземплярите с по-народен характер, които до този момент не са били обект на нашето внимание в този текст. Тук може да се каже, че децата от народа през предходните векове не са лишавани от съответните средства за игра. Техните куклички са по-простички и евтини, много често изработени от дърво и теракота. Но по отношение на това има нещо много важно, което е нужно да се подчертае. Децата наистина са ИГРАЛИ с тях и са изливали върху тези любими обекти цялата си обич и емоции, изразени в стискане, мачкане, хвърляне и други подобни прояви. Така че поради тези и ред други причини техните играчки бивят лесно похабявани, губени, чупени.

Сред запазеното се забелязва стилистична простота, цялостност на образа и известна склонност към минимализъм.

Дърво, восък, бисквит, хартиена каша и порцелан са предимно материалите за направа на главите и крайниците на куклите в този период. Телата са от дърво, кожа или текстил с пълнеж и с възможност за подвижност на крайниците.

Първоначално се разпространяват играчки, облечени според модата на стила ампир. Високите талии навлизат в костюма на куклите. С промените на облеклото след 20-те години на века под въздействието на Бидермайер и куклите променят своя вид. Тогава става нашествието на порцелановите глави и любимките на момичетата получават името „замръзналата Шарлота“ (Gröber, Metzger 1965, p. 65) заради впечатлението от порцелановото лице. Талията отново се връща на мястото си и силуетът придобива вид на две, обърнати едно към друго със заострената си част, сърца, а прическите повтарят тези на елегантните дами. Дори изразът на лицата на куклите, с широко чело, заострена брадичка и малка уста, отговаря на естетическия идеал. Налагането на кринолиновата рокля в дамското облекло автоматично рефлектира и върху куклення тоалет. В този период, средата на XIX век, започват да се срещат и едни от първите кукли бебета. Веднага след това, по времето на турнюра, пазарът бива спечелен от великолепните „държавни дами“ (Lehmann 1957, p. 20) – величествени восъчни кукли със сладникави лица и безупречно ушити тоалети с повдигната задна част, които в края на века придобиват специфичната S-образна стойка. Големите магазини в Америка поръчват количества от кукли гиганти с две лица: спящо и будно, смеещо се и плачещо и още различни комбинации, като едното винаги бива скрито с шапчица (Ibid., p. 24).

През 1880 г. майсторът Хайнрих Щир създава сферичните стави за кукли, а след това и „спящите очи“, които се отварят и затварят с помощта на оловно топче (махало) (Ibid., p. 22).

Целият XIX век ни засипва с играчки, облечени с професионално умение. Сложни конструкции, шлейфове, изкуствени цветя, ленти, волани и дантели превръщат тези малки тоалети в сериозно изпитание за производи-





11. Кукла от XIX в. V&A Museum of Childhood.

12. Рисунка на кукла в българска народна носия (авторска), предоставена от Националния етнографски музей, София.

телите. Цветовата гама е богата, материалите – според модата в настоящия момент. Търси се по-вярна наподобителност и най-важното – изключително естетични съотношения на цвят, материал, украса и аксесоари.



13. Английска кукла от 1910 г. Восък.



14. Дрънкащи кукли от струговано дърво, изработени през XX в. Визуално копират произведения от XVIII в. (собственост).

С това завършва големият моден парад през вековете на куклата. Двадесети век се обръща към детския образ, но в средата на века Барбито връща стария пиетет към модното облекло и момичетата отново биват завладени от познатата страст да обличат любимите си играчки в най-модерното, най-новото, най-неповторимото, най-атрактивното.

Библиография

BACHMANN, Manfred and HANSMANN, Claus, 1971. *Das Grosse Puppenbuch: [text:] Manfred Bachmann*. Tübingen: E. Wasmuth. ISBN 978-3-8030-6001-3.

BACHMANN, Manfred (ed.), 1985. *Der Universal-Spielwaren-Katalog 1924 mit Neuheiten-Nachtrag 1926.* Neudr. München: Hugendubel. ISBN 978-3-88034-231-6.

DÖBRICH, Hans, ELSNER, Charlotte, RAU, Edgar, ZIPPRICH, Dagmar, 1958. *Spielzeug,* Leipzig: Fachbuchverlag Leipzig

GRÖBER, Karl and METZGER, Juliane, 1965. *Kinderspielzeug Aus Alter Zeit.* Hamburg: Marion von Schröder Verlag.

KUBE, Gehard and KEIL, Otto, 1963. *Spielzeug. Aus dem Deutschen Spielzeugmuseum Sonneberg.* Prisma-Verlag.

LEHMANN, Emmy, 1957. *Die Puppe Im Wandel Der Zeiten*. Leipzig: Urania-Verlag.

LOSCHEK, Ingrid, 1999. *Reclams Mode- Und Kostümlexikon.* 4., rev. und erw. Aufl. Stuttgart: Reclam. ISBN 978-3-15-010448-4.

АНДРЕЙЧИН, Любомир and ПОПОВ, Димитър, 1994. *Български тълковен речник.* 4 gon. u прераб. издание. София: Наука и изкуство. ISBN 954-02-0156-X.

ВЛАДОВА, Елена, 1997. *Благословия на куклите.* София: Съюз на артистите в България.

ДРЕМСИЗОВА-НЕЛЧИНОВА, Цветана и ТОНЧЕВА, Горанка, 1971. *Антични теракоти от България.* София: Български художник.

ТОДОРОВА, Хенриета, 1976. *Овчарово. Праисторическа селищна могила.* София: Септември.

ФОЛ, Александър, 1997. *История на българските земи в древността.* София: Университетско издателство Св. Климент Охридски.

Изображения

1. BACHMANN, Manfred, Claus Hansmann, 1971. *Das grösse Puppenbuch*, Leipzig: Edition Leipzig

2. GRÖBER, Karl, Juliane Metzger, 1965. *Kinderspielzeug aus alter Zeit*, Hamburg: Marion von Schröder Verlag GmbH. Gesamtherstellung in der Graphischen Betrieben Mohn & Co GmbH, Gütersloh

3. LEHMANN, Emmy, 1957. *Die Puppe im Wandel der Zeiten.* Leipzig: URANIA-VERLAG, Verlag für populàrwissenschaftliche Literatur

4. GRÖBER, Karl, Juliane Metzger, 1965. *Kinderspielzeug aus alter Zeit,* Hamburg: Marion von Schröder Verlag GmbH. Gesamtherstellung in der Graphischen Betrieben Mohn & Co GmbH, Gütersloh

5. Dr. Wendy Schaller, *„Jan Steen, Feast of St. Nicholas,"* in *Smarthistory*, August 8, 2015, accessed January 30, 2023, https://smarthistory.org/jan-steen-feast-of-st-nicholas/.

6. Личен архив

7. BACHMANN, Manfred, Claus Hansmann, 1971. *Das grösse Puppenbuch*, Leipzig: Edition Leipzig

8. BACHMANN, Manfred, Claus Hansmann, 1971. *Das grösse Puppenbuch,* Leipzig: Edition Leipzig

9. Hoffmeister, Sonneberg i. Thür. – Reg.-№ 5

10. GRÖBER, Karl, Juliane Metzger, 1965. *Kinderspielzeug aus alter Zeit,* Hamburg: Marion von Schröder Verlag GmbH. Gesamtherstellung in der Graphischen Betrieben Mohn & Co GmbH, Gütersloh

11. Личен архив

12. Личен архив

13. BACHMANN, Manfred, Claus Hansmann, 1971. *Das grösse Puppenbuch,* Leipzig: Edition Leipzig

14. Личен архив

ФРАГМЕНТИ ОТ ЕДНА ИЗЛОЖБА В КОНТЕКСТА НА АКТУАЛНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ ПОДХОДИ В СПЕЦИАЛНОСТТА „СЦЕНОГРАФИЯ“ НА НАЦИОНАЛНАТА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ

Маня Иванова Вапцарова, Национална художествена академия, София

На 9 ноември 2022 г. в пространството на Съюза на българските художници се откри изложба „Драматургия на пространството“ на секция „Сценография“ с куратори Петър Милев, Ханна Шварц и Момчил Алексиев. В изложбата преобладават представители на по-новото поколение активно практикуващи сценографи, значителна част от които са възпитаници на специалността „Сценография“ в НХА, като сред тях са и настоящите ѝ преподаватели – доц. Марина Райчинова, гл. ас. д-р Розина Макавеева, хон. преп. Петя Боюкова, която стана носител на една от трите равностойни награди, ас. Михаела Добрева, ас. Борис Далчев, хон. преп. д-р Невена Георгиева.

Заглавието на сценографската изложба „Драматургия на пространството“ разкрива амбицията на организаторите събитието да надскочи общоприетите схващания за представяне на театрални и кинопроекти чрез фрагменти от декори, костюми, документални фотографии от представления. Идеята на куратorите е свързана с допълване на представянето чрез специално създадени за експозицията обекти, инсталации, пърформанс, видео, мапинг, добавена реалност и други форми, чрез които зрителят бива въвлечен в реална или във виртуална театрална среда (илюстрация 1.).

За галерийното пространство е проектирано специално сценографско оформление, представляващо частично опаковане на определени сектори от експозиционната среда – колони, подове, паравани, както и свободно висящи от конструкцията на окачения таван широки ивици черен найлон. В този изключително динамичен и контрастиращ с белите стени на залата контекст са разположени отделните експонати, които в определени случаи се вписват естествено в така ситуираната тъмна или съответно светла среда, а в други – контрастират и се превръщат



1. Изглед от изложбата. Фотография Антонио Георгиев-Хаджихристов

в контрапункт на заобикалящите ги елементи. Част от проектите са представени чрез фотографии или видеопрожекция на моменти от сценичното действие, като в тях се виждат детайли от представлението, актьорското присъствие и светлинните визуални ефекти.

Цялостното оформление на експозицията създава усещане на потапяща в театралната атмосфера среда, в която елементите от декори и оригиналните костюми, присъстващи с материалността и веществеността си въздействат директно върху зрителя. Силата на това въздействие е резултат от изключително добре аранжираното осветление към всеки от изложените експонати. Неоспорим факт е, че в театралното представление осветлението е ключов елемент, изграждащ цялостното решение на постановката, допълващ и модулиращ динамиката и акцентиращ върху централните и най-важни части от драматургията на действието. А чрез степенуване на интензивността, цвета на светлината, както и чрез богатата палитра от допълнителни технически светлинни ефекти е възможно постигането на сложно и многопластово въздействие.

В сценографията както светлината, така и цветът играе основна роля за подчертаване на значимите елементи от действието, за цялостната организация на емоционалното въздействие върху зрителя. Чрез партитурата на променящите се по време на действието съчетания от цветове, тяхното изменение в зависимост от осветлението и мястото им в параметрите на пространството е възможно постигането на богатство, динамика и многопластовост на цялостната визия на представлението.

> *„Съществена проява на цвета е влиянието му върху възприятията за обем, пространство, както и върху пластичността на формата. Цветът е способен да формира образни асоциации, свързани пряко със същността на обекта и с неговото културно-смислово значение.“* (Минкова 2020, с. 121)

Някои от експонираните творби имат интерактивен характер и приканват зрителя да влезе в пряк контакт с изложения обект или среда, да манипулира елементи от обекта или да извърши определени действия, които задвижват механизми или провокират промени в експоната. Този процес отваря нови възможности за комуни-

кация между автор и публика, превръщайки зрителя в съучастник.

> *„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. Предизвикват го. Инсталацията измества фокуса от това, което е репрезентирано, към това, което трябва да бъде преживяно – към тази част от нея, която комуникира.“* (Макавеева 2018, с. 106)

Част от проектите присъстват чрез широко популярната форма за представяне, достъпна чрез сканиране на QR код, който препраща на визуализиращото устройство на зрителя динамично изображение, разгръщащо се в собствено виртуално пространство.

Изложбата има и теоретичен модул чрез организирани лекции и дискусии на различни теми.

„Драматургия на пространството и драмата“ – лекция на проф. д-р Камелия Николова, театровед; „Сценографията в изложбеното пространство – театър извън сцената“ – лекция на д-р Албена Тагарева, театровед; „Пространството в българския театър на 90-те години на XX век“ – лекция на д-р Петър Денчев, театрален режисьор, писател; „Късни находки от Антропосцена“ (Late Antroposcene Findings) – представяне на концепцията за българското участие на PQ23 и обявяване на отворената покана за участие от Петя Боюкова, куратор.

В изложбата има представени проекти, които са резултат от съвместната работа на няколко художници. Един от ярките примери за подобна екипна работа е „Коприна“ от Алесандро Барико – спектакълът, с който Драматичният театър в Пловдив чества своята 140-годишнина, част от програмата „Наследство“ на „Пловдив – европейска столица на културата“. Драматизацията е на Александър Секулов, режисьор – Диана Добрева. През 2022 г. той е отличен с три награди „Аскеер“ – за режисура, за сценография – Мира Каланова, и за костюмография – Марина Райчинова.

Визията на спектакъла е реализирана с участието и на Петко Танчев – видеодизайн. Впечатляващо е единството на естетическите подходи на тримата художници, представители на различни поколения, обединени около идеята

за хармония, изящество, сложна градация и богато разнообразие на визуалното въздействие. Сценичното пространство е оформено от Мира Каланова с мярка, балансираща между геометричната строгост и обобщеност на изграждащите го нива и модули, и елегантното изяществото на ажурните текстури на преграждащите пространството кулиси, пропускащи светлина, растеризиращи движенията на актьорите, добавящи вибрация към видеопрожекцията. В изложбата са представени рисунки към проекта за пространството, характеризиращи се с яснота, баланс и прецизност, лаконичност на изведените детайли и изящество на формите (илюстрация 2.).



2. „Коприна" от А. Барико, реж. Д. Добрева, сценография Мира Каланова, видеодизайн Петко Танчев. Фотография Георги Вачев

Впечатляващи и силно въздействащи са дигитално генерираните визуални ефекти, създадени от Петко Танчев. Предимно монохромни абстрактни елементи изграждат сложна и богата партитура от динамично появяващи

се, преливащи линии, петна, флуидни форми, пулсиращи тъмни или светещи точки, раждащи ритъм от магически образи, осъществяващи деликатна или по-завладяваща интерактивна връзка между актьорските гласове и движения, звуковата и светлинната партитура и пространството.

Важен акцент в относително ахроматичната сценична среда са проектираните от Марина Райчинова костюми на персонажите, осъществяващи сложна взаимовръзка с пропорциите и формите в пространството, допълващи разнообразните движения на актьорите и хармонично подчертаващи поетичността на действието. Интерпретацията на стиловете на костюмите от епохата е постигната чрез обобщена строгост и чистота при героите от селото, подчертаване на обема и тържествеността на облеклото на японските персонажи, дързостта на буквализма и тържествуващата вещественост при интерпретацията на *„цветята на злото“* от публичния дом. Цветността е градирана между отделните групи персонажи, започвайки в първите сцени от по-тъмни сиви и сини нюанси с бели акценти, към контраст между наситено червено, бяло, черно в японските сцени до искрящата наситена яркост в жълто, синьо, розово и виолетово на костюмите, интерпретиращи по великолепен и смел начин различни цветя. Трябва да се отбележи и богатото разнообразие от текстури – обемно-релефни, ажурни, отразяващи, прозрачни, на текстилните материи, използвани в представлението (илюстрация 3.).

Бих подчертала изключителното въздействие от присъствието на двата персонажа – копринени буби, играещи ролята на разказвачи, които по забележителен начин, освен чрез особеностите при движението и артикулацията при изговаряне на фразите, визуализират метаморфозата на коприните пашкули от статични, обемни компактни форми, обгръщащи актрисите, които се трансформират в съвършени крилати същества, изпълващи с красотата на движенията си пространството към финала на спектакъла.

В работата по изпълнението на костюмите за представлението са включени студенти от специалността „Сценография“. По този начин те придобиват ценен опит с работата в професионална среда и опознават отблизо



3. Марина Райчинова, костюмография, „Коприна“ от А. Барико, реж. Д. Добрева. Фотография Александър Богдан Томпсън

процесите и технологичните детайли при създаването на отделните елементи на спектакъла.

Марина Райчинова участва в експозицията също и с три-пет цифрови колажи от представлението „Мислопрестъпление. 1984“ по романа „1984“ на Джордж Оруел, режисьор Десислава Шпатова, Драматичен театър – Пазарджик. В тях изобразителният език е различен, представящ фрагментирани образи, пространствени ситуации, жестове чрез колоритна и формална динамика, застъпване на елементите, благодарение на което се постига усещане за многозначност и напрежение от неизменното присъствие на окото на наблюдаващия.

Марина Райчинова е преподавател с дългогодишен опит в специалност „Сценография“, преподавала е и в чужбина, има богата биография на сценограф със значителен брой реализирани представления в България и в чужбина, удостоявана е с престижните награди „Икар“ и „Аскеер“ за творческите си постижения.

В интервю за фондация Homo Ludens тя сама определя основните черти на сценографската професия и последователността при изграждане на идеята за сценографското решение. Чрез комуникацията с режисьора, обсъждането на варианти на драматизацията, последователността на действието постепенно се изгражда образът на визуалната среда във връзка с внушението, което се търси. Вследствие на този процес се появяват конкретни скици, визуализиращи пространството чрез присъствието и разположението на актьорите, което подчертава значението на действения анализ. *„Присъствието на човека, на живия актьор в пространството, неговото движение ми помага да съчиня композицията.“* (За театралните професии | СЦЕНОГРАФЪТ – представя Марина Райчинова 2021).

Петко Танчев представя и Metascape/Метапейзаж –

„модел на персонална идентификация в технологичното преживяване. Неговото съдържание е изградено от генеративни обекти, които използват техники за събиране на данни от реално време. Геометрията на виртуалното пространство интерпретира социална екосистема, автономна симулация на цифрова реалност.“

В статията си „Генеративно съдържание в дигиталното изкуство“ Петко Танчев анализира основни методи

за работа с художествено съдържание, генерирано чрез автономни системи, чрез използването на програмни продукти, даващи възможност за автоматично рисуване на сложни 2D и 3D форми, анимиране на флуидни образи, органични симулации и др.

„Модулацията на крайния резултат зависи от входящите параметри, които могат да бъдат конструирани от анализ на жива музика, математически уравнения, данни от сензори и т.н. Така лесно могат да бъдат програмирани генеративни аудио-визуални системи и други интерактивни компоненти.“ (Танчев 2022)

Розина Макавеева представя инсталация, съставена от 24 изображения и пространствен обект среда, инспирирани от работата ѝ върху костюмографското решение на мюзикъла „Чаплин“ на Държавна опера – Варна, през 2020 г. по либрето на Кристофър Къртис и Томас Миън, музика и текст на песните Кристофър Къртис, режисьор Борис Панкин. Обектът инсталация въпреки тясната си обвързаност с музикалния спектакъл има характер на самостоятелно произведение, създадено специално за експозицията, чрез целенасочено отбягване на дигиталните изобразителни средства и акцентиране върху материалността и богатството на рисуването, колажирането и текстурирането с конвенционални визуални средства. Заглавието на творбата – 24 fps, обвързва инсталацията с кинотехнологията и способността на човешкото възприятие да отчита динамика на сменящи се кадри с 24 frame per second, или 24 кадъра в секунда. Това обуславя и избора на същия брой на представените изображения, които с материалността си при движението на зрителя създават динамика от променящи се отблясъци и последователно появяващи се образи, силуети, знаци, отражения, сякаш надживели и преодолели забравата и разрухата от изтичащото време.

„В множеството проучвания и изследването на живота и кариерата на главния герой изкристализира идеята за представянето на тази хронология в серия от пластични, цветни, многослойни работи, в които са миксирани части от екранния живот на Чаплин и парчета „лента“ от личните му преживявания. Физическият носител на лентата във времето променя своя химичен състав, променя и същината на отделния кадър. В срещата на чисто материалния аспект на запечатания момент с безпощадната корозия на времето следите от истинност се



4. Розина Макавеева, костюмография, мюзикъл „Чаплин“, либрето К. Къртис и Т. Миън, реж. Борис Панкин. Фотография Розина Макавеева

превръщат в имагинерни мигове на образи, съществували някъде там, в нечие съзнание.“ (Илюстрация 4.)

Двете части на инсталацията са обединени от идеята за представяне на атмосферата от представлението и безсмъртния образ на Чарли Чаплин, заобиколен от забележителните персонажи на неговото семейство и творческо му обкръжение. Поредицата от колажи с камерен размер приканват зрителя да се доближи и да се потопи в своеобразен визуален калейдоскоп от деликатни и изящни фрагменти, сред които се открояват документални кадри от емблематичните черно-бели неми филми, семейни снимки, преплетени с абстрактни текстурирани петна, детайли от архитектура, интериори, улични сцени, предмети от бита, интерпретирани чрез използването на отразяващи повърхности, фотоколаж, бляскави материи, метал, обработен чрез издраскване, рисуване, добавяне на пластични субстанции към плоскостта. Впечатляващи с лаконичността си са вплетените в общата композиция рисунки на Розина Макавеева за костюмните скици към проекта, прецизно проследяващи естетиката на епохата, умело улавящи движението и отразяващи най-характерните черти на персонажите. Чрез добавянето на прозрачни плоскости, обработени по разнообразен начин, е постигнато изключително сложно богатство и многопластовост на изображенията. Всеки елемент от общата композиция носи различен материален характер, но същевременно е неразделно свързан в общата естетическа рамка на цялото. Пространствената част от инсталацията е изградена от тънки прозрачни плоскости, представляващи конфигурация от множество изображения на емблематичния атрибут, с който Чаплин остава неразделен, представяйки най-популярните образи, които създава – неговият бастун. Образът на един толкова важен за актьорската му игра предмет дава повод за незабравимата му характерна походка, множеството комични гегове, в които го „обиграва“, като му придава най-различни функции – от кука за придърпване на предмети до средство за защита или нападение.

От многократното тиражиране на този на пръв поглед маргинален предмет Розина Макавеева изгражда лека и въздушна конфигурация от изрязани силуети на

характерния Чаплинов бастун, деликатно текстурирайки по различни начини „фона“ около невидимите обекти. Интерпретацията чрез отсъствие на действителния обект създава особено духовно въздействие и е едно от подчертаните качества на творбата. Лекото движение на плоскостите от въздушното течение в залата допринася за магичното впечатление.

Розина Макавеева определя понятието immersive –

„... имерсивен, имерсивна среда, триизмерно пространство, в което зрителят е потопен емоционално в друга реалност или в измислен свят. Това са процеси и системи, които са разработвани като паралелно съществуващи и противопоставящи се на елементарния и първосигнален начин на възприятие.“ (Макавеева 2021, с. 267)

Розина Макавеева е сценограф с дългогодишен опит, с множество реализирани представления и участия в престижни сценографски и графични форуми в България и чужбина. Тя е преподавател в специалността „Сценография“ от 2004 г. За своя преподавателски подход споделя:

„В работата си със студентите прилагам един основен принцип. Придържам се строго и пунктуално към учебната програма, като съм максимално рефлективна по отношение на индивидуалността на всеки студент. Търся точния ритъм на развитие на задачата и го свързвам или противопоставям на специфичните професионални качества на студента. Този подход много често води до резултати, които са неочаквани или изненадващи, като самият студент успява да овладее за себе си средства, техники или даже да открие смисли, които са били скрити или неосъзнати.“

Петя Боюкова представя един от обектите във виртуална (добавена) реалност в експозицията, озаглавен „Влияние“. Творбата е създадена за програмата „Площадка“ на галерия „Галерия“ и представлява скулптура, наподобяваща котка, съставена от части на кукли „Барби“.

„В продължение на десетилетия отделите за маркетинг и продажби провеждат свои собствени експерименти върху малките момичета по целия свят, опитвайки се да им продадат идеята за Барби като идеал за красота... ...Постепенно една кукла се наложи като идеал за това, как трябва да изглеждат, да се обличат, да се държат и да се чувстват малките момичета.... ...„Влияние“ буквално разкъсва тази наложена ценностна система.“ (Влияние. Петя Боюкова [без дата])



5. Петя Боюкова, „Влияние“, виртуална реалност. Фотография Антонио Георгиев-Хаджихристов

Обектът е изненадващ с естетическия подход на Петя Боюкова, който чрез дръзка ирония и остроумие „прекроява“ тиражирания до краен предел идол за куклена красота, създавайки едновременно насмешливо и плашещо същество. Частите на куклата са изрязани и пренаредени, като детайлите им изграждат силно деформиран котешки скелет с натрапчивото буквално лице на куклата (илюстрация 5.).

Петя Боюкова е сценограф, реализирал над 30 спектакъла на българска сцена, сред които „Очите на другите“ от Иван Димитров, режисьор Марий Росен, постановка на Народния театър „Иван Вазов“, номинирана с две награди „Аскеер“ – за сценография и за костюмография през 2013 г. Завършва бакалавърска степен „Сценография“ и магистратура „Костюмография“ в Националната художествена академия, където е преподавател от 2017 г. В преподавателската си работа по „История на костюма“ Петя Боюкова допълва чисто теоретичния модул с практически упражнения и извънаудиторни занимания, в които поставя на студентите задачи, включващи освен проучвателно рисуване интерпретационни и творчески задачи. Води непрекъснат диалог, в който се правят паралели с преподаваните исторически периоди, като лекциите се допълват от гледане и обсъждане на видеоматериали, филми и театрални постановки от различни епохи.

Михаела Добрева и Борис Далчев са успешно съществуващ творчески тандем под името „Съпромат“, реализирали са много сценографски представления, както и сайт-специфик проекти. Пърформансът „Видение“ (хореограф Цвета Дойчева) от 2020 г. е номиниран за „Икар“ в категория „Съвременен танц и пърформанс“. През 2021 г. съвместно със сдружение „Конклав“ осъществяват имърсив спектакъла „Невидимите градове“ по едноименния роман на Итало Калвино, режисьор е Боян Крачолов, за което е номиниран за национална награда „Икар“ в категория „Сценография“.

Двамата млади автори участват в изложбата с инсталация „Гардеробът“, която през същата година бе изложена в зала 2 на „Топлоцентралата“ в рамките на фестивала „Литературни срещи“, посветен на Олга Токарчук, която изнася лекция, присъства на пърформанса „Чудати разкази“ и взема участие в инсталацията. (Tales of the

Bizarre by Olga Tokarczuk 2022) Михаела Добрева и Борис Далчев описват проекта:

„Гардеробът“ е вдъхновен от едноименния разказ на Токарчук, в него намират място всевъзможни предмети от миналото и настоящето, а посетителят е поканен да влезе вътре, да се настани удобно и да прочете на глас разказа. Образът и гласът му се улавят от камера на живо и се прожектират симултанно от външната страна на вратите на гардероба, правейки го по своеобразен начин „прозрачен“. Интимността на пространството е достъпна до външните наблюдатели, следвайки логиката на разказа, която разкрива интимните взаимоотношения на двама човека през историята за гардероб.“ (Илюстрация 6.)



6. Михаела Добрева и Борис Далчев, „Гардеробът“, инсталация към пърформанс „Чудати разкази“. Фотография Антонио Георгиев-Хаджихристов

„Търсенията на даден творчески екип оказват контрол върху това, кои качества на материала ще се проявят в по-голяма или в по-малка степен. …Процесът, седящ зад театрализирането на тези обекти и материалите, от които са направени, е свързан с персонифицирането и приписването на емоционални качества на материалите.“ (Далчев 2021, с. 65)

Обективните качества на инсталацията внушават идея за пренасяне в друга реалност, вещите, разположени в тясното пространство на гардероба, предизвикват усещане за потапяне в чуждо лично пространство, а затвореният вътре зрител, четящ осветения текст, неминуемо бива въвлечен в произведението, като връзката с останалите зрители е еднопосочна. Четящият не може да види показващата го прожекция от външната страна на гардероба, както и реакцията на хората отвън. Чрез своето присъствие и участие зрителят има възможност да допринесе за развитието и въздействието на творбата.

Михаела Добрева представя в изложбата и фотография от реализираното в Драматичен театър – Пловдив, представление „Спомен за летене“, спектакъл по фрагменти от Чехов, Бекет, Хесе, Селин, Екзюпери, Бредбъри, Шекспир, Гогол, Еко и цитати от Хармс, Ерофеев и Мюлер. Режисьор и драматургична версия на Боян Крачолов, композитор е Георги Атанасов. Визията на представлението е изградена от Михаела Добрева чрез изпълване на сценичното пространство с купища вестници, подредени в различни конфигурации; с вестници са покрити стените; смачкани, накъсани, те покриват пода и актьор-



7. Михаела Добрева, сценография към „Спомен за летене“, реж. Боян Крачолов. Фотография Георги Вачев



8. Борис Далчев, сценография, „Дамата с камелиите“ по А. Дюма-син, реж. Маргарита Мачева. Фотография Иван Дончев

ите буквално потъват в тях. Изборът на този едновременно пестелив и в същото време много благодатен за обигравне от актьорите предмет носи многозначно и сложно послание, подкрепящо отговорите на фундаменталните въпроси, които спектакълът поставя (илюстрация 7.).

Михаела Добрева е преподавател по учебните програми, свързани с овладяването и прилагането на компютърните технологии в сценографията, в киното и в други форми на визуално изразяване с дигитални средства. Тя сама определя своя подход при работа със студентите по следния начин:

„Методът ми на преподаване на различен софтуер включва основно „обучение в действие“ и „обучение чрез правене“. При тези два подхода се съсредоточавам върху предоставянето на голяма свобода на студентите, чрез която да се натъкват на различни „проблеми“ за разрешаване и стимулирането на активност по отношение на измислянето на собствени креативни решения. Постигнатите по този начин познания се оказват по-практични и по-дългосрочни.“

Борис Далчев представя в изложбата фотография от представлението „Дамата с камелиите“ по Александър Дюма-син, режисьор Маргарита Мачева, на което той е сценограф. Визуалната среда на спектакъла е изградена чрез минималистичен подход, с геометрична строгост, лишена от детайли, подчертана линеарност на акцентиращите елементи на пространството. Деликатността, внесена от пропускащите светлина завеси, сепариращи отделни зони, в които се случва действието, дава възможност за подчертаване на динамиката и цветността на актьорското присъствие (илюстрация 8.).

Преподавателските подходи на Борис Далчев по отношение на дисциплината „Техника и технология“ са комбинация между практическите му умения, придобити от професионалната му дейност като сценограф, както и теоретичните изследвания в рамките на докторската му дисертация. Методологията му включва обогатяване на практическите занимания на студентите по разработването на чертежите към сценографските решения с анализ на всеки отделен конструктивен и технологичен проблем на студентския проект. Постепенно проблематиката се усложнява и задълбочава съобразно курса на обучение, правят се непрекъснати паралели със сценограф-

ската професия, проследяват се етапите на подготовката на сценографа за техническа конференция и технически паспорт на декора. Обучението включва освен практически занимания по изработването на конкретен механизъм или конструктивен елемент, посещения на сцени, ателиета, работилници към столични театри и др. Това дава възможност на студентите да развият рефлексия по отношение на елементарни познания и усет за механизми и конструкции, неща, които биха им били от полза в концептуалната работа, свързана с обучението им по сценография, както и професионалното им развитие.

Невена Георгиева представя в изложбеното пространство инсталация обект, озаглавен „Отломки“, специално създаден по представлението „Тартюф“ от Молиер, Драматичен театър –Враца, режисьор Венцислав Асенов, на което авторката е сценограф и костюмограф. Представлението е удостоено с награда за режисура в Националния фестивал на малките театрални форми „Враца 2017“, а цялостното решение е обект на задълбочен анализ от Красимир Христакиев (*Красимир Христакиев, Фестивалният шестоднев на Враца, или за превеса на визуалната сигнификация в „Тартюф“* [без дата]), който подчертава яркото присъствие на сценографската работа и нейните качества в контекста на цялостното въздействие на спектакъла. Важен елемент от визията на представлението е картината на Теодор Жерико „Потъването на Медуза“, поставена като интермедийна завеса. Ролята на този буквален цитат има особено важно значение в цялостното решение на представлението, като разположението на елементите на декора, както и на актьорите, в определени сцени визуално напомнят композицията на картината и по този начин тя допринася за внушението за действителна и морална разруха. В своя статия Невена Георгиева пише:

> *„На фона на непрекъснато развиващите се идеи в сферата на визуалните изследвания се появяват понятия като „картинен“ или „иконичен обрат“. Няма как тези нови вълни, свързани с идеите на познанието, да не се отразят и на театъра. Тук този обрат би могъл да се потърси в преосмислянето на понятието „драма“ и в търсенето на нови начини на общуване със зрителя. Това отправя различни предизвикателства към съвременния театрален художник и режисьор.“* (Георгиева 2022, с. 262).



9. Невена Георгиева, „Отломки“ инсталация обект по сценография към „Тартюф“ от Молиер, реж. Венцислав Асенов

При изграждането на инсталацията за изложбата Невена Георгиева създава обект с форма на огромен пропускащ светлината цилиндър, върху повърхността на който като документално черно-бяло копие е принтирана емблематичната картина на Жерико. По този начин тя обособява вътрешно пространство, в което чрез насочено горно осветление се усеща присъствието на поставените вътре елементи. Според нейното обяснение

„Потъването на Медуза“ представлява ефирна мрежа, благодарение на която образът на удавниците се смесва с образа на „спасителя“ – облечен в костюм на извънземен космонавт. …Заглавието „Отломки“ е игра не само с фрагментарността на парчетата, взети от спектакъла, но и с душевната фрагментарност и физическия разпад не само на фрегатата, но и на устоите на ценностите и морала в обществото. Спасителят е супергероят, който винаги очакваме, без да осъзнаваме, че това е фиктивна позиция и разрешаването на всичките ни проблеми идва от нас самите.“ (Илюстрация 9.)

Като педагог, занимаващ се отскоро с преподавателска дейност, Невена Георгиева споделя:

„Осъзнавам необходимостта от индивидуална работа с всеки един от студентите. Преподаването в направление „Визуални изкуства“ изисква отчитане на личните качества на всеки студент и насърчаването му към развитие на същите тези качества. Осъзнаването на идеята, че като художници работим с палитра от различни изразни средства, е в основата на преподавателската ми работа. Задачите, които поставям, са достатъчно гъвкави, за да позволят творческа интерпретация. За мен е важно да успея да ги провокирам, така че да стигнат до експерименти, които да им помогнат в по-нататъшната работа. Неизменна част от работата ми с тях са и регулярните посещения на временни експозиции в софийските галерии. Тези посещения и разговорите след тях спомагат за по-широкия поглед върху съвременното изкуство такова, каквото се случва в момента на художествената сцена в България.“

Сред представените в експозицията художници трябва да бъдат отбелязани носителката на една от наградите Мариета Голомехова с внушителната инсталация към представлението „Последният човек“, режисьор Веселка Кунчева, на Куклен театър – Стара Загора; интерактивната инсталация на Весела Статкова с добавена прожекция върху огромни текстурирани прозрачни възглавници, озаглавена „Капан за сънища“; Юлиян Табаков, присъст-

ващ в експозицията с костюми и фотографии от няколко свои мащабни проекта, сред които „Образотворци“ от Пер Енквист, режисьор Кия Берглюнд, Vasterbotensteatern, Сундсвал, 2016; Рин Ямамура – с проект за представлението на Държавен куклен театър – Пловдив, „Бомбето“ по Йордан Радичков, която експонира фрагмент от огромно бомбе с прозорчета, съдържащи силуети на персонажи, върху което тече прожекция на кадри от процеса на създаване на декора и на куклите в ателиетата на театъра. Елица Георгиева присъства с инсталация, озаглавена „Съблекалня на мечтите“, в която наред с фотографията присъстват предмети, части от облекло, обувки. Зрителят е поставен в ролята на воайор, сблъскан с абсурдното присъствие на вещите и нарушаването на личното пространство.

Венелин Шурелов представя интерактивен обект – „Кнехт“, който е допълнен от мапинг прожекция, създаваща впечатление за вибрация. Присъствието на обекта в контекста на изложбата респектира с внушителния си мащаб и със загадъчността на начина, по който функционират подредените и стегнати в обща конфигурация дървени дъски.

Ралица Тонева и Спартак Йорданов представят „Друга светлина“ – три видеоминиатюри върху съвременна българска поезия. Трите части обединяват работата на артисти, които се занимават с литература, визуални и сценични изкуства и музика. Автори на поезията са Илко Димитров – „Айсбергът“, Радослав Чичев –„Знам“, Цвета Софрониева – „Интерференция на вини“ (*Видеотриптих „Друга светлина“ // „Айсбергът“ от Илко Димитров* 2022). При заснемане на кадрите са използвани уникални техники на разливане, смесване на течни багрила и пастообразни субстанции, образуващи изключително хармонични визуални конфигурации, композирани в естетически синхрон с всяко от поетичните произведения (*Поезия, визия и музика – трите елемента на видеотриптиха „Друга светлина“* 2022).

Като обобщение на показаното в изложбата звучат думите на един от куратorите – Момчил Алексиев, в интервю за БНТ:

„Много ценно в нашата работа тук е, че обхващаме различни елементи

от това, какво означава да се работи с пространството както от физическа гледна точка, така и от позицията на комбинацията между технология и физическа среда. Опитали сме се да обхванем всички смислови модули, които изграждат това, което разбираме като сценография днес и как тя се проектира в театъра, и съответно какъв е неговият въпрос в днешния ден в България и по принцип като творчество. Това, което е много важно – в едно такова пространство и една такава изложба е генерирането на общностна енергия, защото хората, които работят в една среда, не толкова често се срещат и не толкова често работят заедно и възможността те да обменят идеи е вдъхновяваща.“ („Драматургия на пространството“, изложба на секция „Сценография“, Българска национална телевизия 2022)

Представянето на актуалната продукция на сценографската гилдия въпреки отсъствието на много значими автори има важно значение за формирането на нови критерии за качествата на проектите в съвременен контекст. Докосването до проблематиката, засегната в теоретичния модул, допринася за популяризирането на иновативни подходи и идеи при проектирането на сценография.

Образованието на студентите в специалността „Сценография“ е многопосочно и протича чрез трансдисциплинарни подходи, чрез анализирането на всеки отделен аспект от елементите на театралния, музикалния, куклени, филмовия, анимационния и др. проект, което предоставя широкоспектърни познания и богат практически опит на преподавателите. С навлизането на новите все по-усъвършенстващи се дигитални медии и технологии се налага непрекъсната актуализация на изследваната проблематика, филтриране на информацията и генериране на нови задачи и проблеми, допринасящи за развитието и обогатяването на знанията и уменията на студентите, за да бъде гарантирано тяхното професионално израстване и успешно реализиране.

Библиография

Tales of the Bizarre by Olga Tokarczuk, 2022. *Behance.* Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://www.behance.net/gallery/155764419/Tales-of-the-Bizarre-by-Olga-Tokarczuk

Видеотриптих “Друга светлина” // “Айсбергът” от Илко Димитров,

2022. Online. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://www.youtube.com/watch?v=Vi2Kbu1UX04

Влияние. Петя Боюкова, [без дата]. *Gallery Gallery.* Online. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://www.gallerygallery.space/bg/petya-boyukova-vliyanie

ГЕОРГИЕВА, Невена, 2022. Разбирането на понятията „драма на възприятията", „драма на сетивата" и „естетика на отсъствието" в контекста на визуалния театър. *Online Journal of the Interdisciplinary Scientific Network - Information Society / Онлайн списание на интердисциплинарната научна мрежа - Информационно общество.* 2022. Т. 1, с. 261–279. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: http://www.math.bas.bg/vt/inis/series/book/2022.01/inis.2022.0120.pdf

ДАЛЧЕВ, Борис, 2021. Емоционалните внушения на материалите. *Изкуство и критика - НХА.* Online. 2021. Т. 2, бр. 2. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: http://izkustvo-i-kritika-nha.bg/wp-content/uploads/2022/11/IzkustvoKritika_Tom_2_Broi_2_2021_compressed.pdf

„Драматургия на пространството", изложба на секция „Сценография", Българска национална телевизия, 2022. *bnt.bg.* Online. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://bnt.bg/news/dramaturgiya-na-prostranstvoto-izlozhba-na-sekciya-scenografiya-v331720-311755news.html

За театралните професии | СЦЕНОГРАФЪТ – представя Марина Райчинова, 2021. Online. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://www.youtube.com/watch?v=V5I2D_obcUY

Красимир Христакиев. Фестивалният шестоднев на Враца, или за превеса на визуалната сигнификация в „Тартюф" [без дата]. Online. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://liternet.bg/publish19/k_hristakiev/festival-vraca.htm#11

МАКАВЕЕВА, Розина, 2018. За безграничността в съвременното изкуство, липсата на параметри, за навлизането в различни пространства – лични, имагинерни, условни и подсъзнателни. За пристъпването на границите при срещането с изкуство. В: *Дизайн & приложни изкуства, Сборник с доклади от научна конференция.* София: НХА. 2018. с. 106. ISBN 978-954-2988-47-2.

МАКАВЕЕВА, Розина, 2021. Светлинни и цветови средства,

изграждащи имерсивни среди и спектакли. В: *Дизайн & приложни изкуства, Сборник с доклади от научна конференция.* София: НХА. 2021. ISBN 978-954-2988-68-7.

МИНКОВА, Величка, 2020. *Бяла книга на дизайна : композиция, дизайн, форма : монография.* София: НХА. ISBN 978-954-2988-53-3.

Поезия, визия и музика – трите елемента на видеотриптиха Друга светлина, 2022. *Impressio.bg.* Online. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://impressio.dir.bg/interview/poeziya-viziya-i-muzika-trite-elementa-na-videotriptiha-druga-svetlina

ТАНЧЕВ, Петко, 2022. Генеративно съдържание в дигиталното изкуство. *Изкуство и критика - НХА.* Online. 2022. Т. 3, бр. 1. [Прегледан 27 Януари 2023]. Достъпен от: http://izkustvo-i-kritika-nha.bg/wp-content/uploads/2023/03/IK_V3Iss1Y2022.pdf

ВИЗУАЛНА ГРАМОТНОСТ И СЪЗДАВАНЕ НА ВИЗУАЛНИ МАТЕРИАЛИ ЗА ДЕЦА

Петя Валентинова Благоева, Национална художествена академия, София

Днес живеем в сложна информационна епоха, в която сме под постоянно влияние на визуални образи. Информацията е навсякъде. Заобиколени сме от нея и тя ни достига по най-различни начини. В тази епоха хората са „бомбардирани“ с визуални елементи повече от всякога, така че отношението ни към образите, които те създават, претърпява развитие и промени. Във всекидневието си постоянно сме изправени пред различни визуални репрезентации, които ни заобикалят, комуникират с нас у дома, на работа, в училище и на улицата. От момента, в който се събудим сутрин, сме ангажирани с информация, която има специфична цел: хранителната информация на опаковката с кафе или чай, социалните мрежи онлайн, разписанието на градския транспорт или навигацията в метрото.

Средата ни е пълна с възможно най-разнообразни, сложни визуални образи. Способността да „четем“ и да разбираме изображенията правилно, зависи от връзката, която имаме с тях. Независимо дали го искаме, сме повлияни от тях. Децата по-специално израстват с ефектите на визуалната среда, в която живеят, без да го осъзнават. Разпознаването на това, което виждаме, превръщането му в символи в съзнанието, използването му за комуникация и записването му ни позволява да предаваме знания от поколение на поколение.

Значението на зрителното възприятие за възприемането на външния свят е ключово още от ранна детска възраст, когато то е в процес на развитие. Този процес на развитие включва учене чрез наблюдение и преживяване на визуални стимули. Визуалното възприятие е динамичен процес, при който се създават реакции към визуални стимули, индивидът разбира какво се случва във външния свят и го комбинира с останалите сетива. Зрението е най-развитото сетиво при хората и най-необходимо за взаимодействие със заобикалящата ни среда.

Зрителното възприятие „взема“ информацията за свойствата и местоположението на обектите, така че да може да си взаимодействаме с тях максимално ефективно (Sternberg, Sternberg, Mio 2012). Детето се научава да използва различни умствени операции – сравнение, анализ, синтез, обобщение, абстракция. През последните години има значителен прогрес в изучаването на визуалното възприятие. Сред най-значимите изследвания на психологията за възприятието, приложими във визуалните изкуства, са откритията, направени от когнитивните психолози като Робърт Солсо и Робърт Стърнбърг, Дейвид Пъркинс, Рудолф Арнхайм, Едуард Смит и Стивън Кослин. Много изследователи като Лон Нюел, Дондис, Ярослав Вансат и Даниел Риха са съгласни, че има връзка между развитието на визуалното възприятие и грамотността, геометрията, науката и технологиите, историята на изкуството, географията и т.н.[1] Визуалната грамотност е от задължителните фактори, свързани с визуалното възприятие. Тя се отнася до „набор от визуални компетенции, които хората могат да развият чрез наблюдение и интегриране с други сетивни преживявания“ (*Ivla International Visual Literacy Association*). Увеличаващият се брой визуални съобщения, обкръжаващи ни всекидневно, създава все по-голяма нужда от обработка на визуална информация и води до интерес към развитието на визуалната грамотност и свързаните с нея умения. Плюс това тя е вид грамотност, която винаги се развива, защото включва приемственост.

Терминът „визуална грамотност“ е дефиниран през 1969 г. от Джон Дибс, основател на Международната асоциация по визуална грамотност.

> *„Визуалната грамотност се отнася до групата на визуалните компетенции на човека, които могат да се развиват чрез наблюдение, включвайки в същото време и други сетивни преживявания и сетивен опит. Развитието на тези умения е от основно значение за нормалния човешки живот. Когато са развити, те дават възможност на визуално грамотния човек да различава и да тълкува видими действия, обекти, символи, природни или сътворени от човека, с които той се сблъсква в своята среда. Чрез творческо използване на тези умения визуално грамотният човек е в състояние да общува с други хора. Чрез оценъчно*

1 Виж в: Ivla International Visual Literacy Association; Vancat; Nuell 1984; Gombrich 1939 и Алмалех 2015).

използване на тези умения той е в състояние да разбира и да се наслаждава на шедьоври на визуалната комуникация.“ (Пак мам)

След това определение от Дибс изследователи и практици са допълнили или предефинирали все по-сложни определения, които отразяват широчината на различните приложения на визуалната грамотност. Все още няма пълен консенсус относно визуалната грамотност. Самият термин приема различни значения в различен контекст, свързан с образованието, науката, дизайна и изкуството, технологиите, философията, рекламата, биологията, комуникациите и инженерството и т.н.[2] В отделните дисциплини на всички образователни нива, във формалното и неформалното образование, учениците и студентите взаимодействат с изображения и визуални материали през цялото им обучение. Въпреки че от тях се очаква да разбират, да използват и да създават изображения в ученето, те невинаги са способни да го направят. Изображенията изискват допълнителни умения за изследване, интерпретация, анализ и оценка, специфични за визуалните материали. Тези способности не може да бъдат подценявани и трябва да бъдат преподавани, подкрепяни и интегрирани в учебната програма.[3] Визуалната грамотност е едно от малкото основни умения за грамотност, необходими в съвременното общество. Междувременно светът на детските образи продължава да расте и да се развива, адаптира се към последните постижения в дизайна и приема нови форми. Детската култура (и образование) отдавна е процъфтяваща индустрия, генерираща огромен брой предмети – от образователни играчки, през учебници пособия до интерактивни компютърни програми. За да бъдат успешни, свързаните с тях визуални материали трябва да бъдат проектирани по начин, който говори директно на младата аудитория, но същевременно не отблъсква възрастните. В книгата „Дизайнерски и технологични аспекти в образователните компютърни игри за деца“ Рая Гайтанджиева посочва сред основните насоки за проектиране на образователни компютърни игри „адаптивност на играта/приложението към детския свят“, като

2 Виж в: Ivla International Visual Literacy Association; Vancat; Nuell 1984; Gombrich 1939 и Алмалех 2015).
3 Виж в: 2016: The Year When Vr Goes from Virtual to Reality 2016 и Ivla International Visual Literacy Association)

акцентира върху ролята на играта в сферата на възпитателно-образователния процес (Гайтанджиева 2022, с. 15). Визуалната грамотност несъмнено е важна и в дигиталния свят като едно от все по-необходимите умения на бъдещето, а използването на модерни технологии в класните стаи дава възможност на учещите да учат по-бързо и с по-голямо удовлетворение от присъствието в клас. Според Франк У. Бейкър от Международното дружество за технологии в образованието (ISTE) визуалната грамотност се отнася до способността „както да се чете, така и да се пише визуална информация; […] да учат визуално; и да мислят и да решават проблеми във визуалната област“.[4]

Следва въпросът какво е добър дизайн за деца. Какви критерии следва дизайнерът при създаването на продукти, които ще се харесат на децата, без да прави компромис със съдържанието или с естетиката? Тук графичният дизайн като форма на комуникация, чрез която визуални съобщения се предават разбираемо на зрителя, може да помогне за повишаване на визуалната грамотност и улесняване на възприятието. Независимо дали става дума за опаковки на играчки и различни игри, книги, дигитални приложения – графиката е водеща. С развитието на технологиите изображенията и визуалните презентации процъфтяват повече от всякога. Визуалната грамотност, която се преподава в много училища, става все по-популярна тема в образованието. Използването на картини и графики има централна роля в подпомагането на управлението на присъщото когнитивно натоварване, изпитвано от децата, които отделят умствени ресурси за развитието ѝ. Например изображение, в което сложни изчисления се представят графично, ги улеснява да разбират дълги и еднотипни поредици от числа и данни. Визуализацията помага да се осмислят неразбираеми преди това данни. Набор от визуални елементи (линия, форма, цвят), събрани заедно, може да взаимодейства, за да формира ясни значения, само и единствено чрез изображение. Умелият дизайнер може така да борави с елементите, че да подобри съобщението, да извика определена емоция и да комуникира с различни популации.

Трябва да отбележим, че важни за процеса на дизайна,

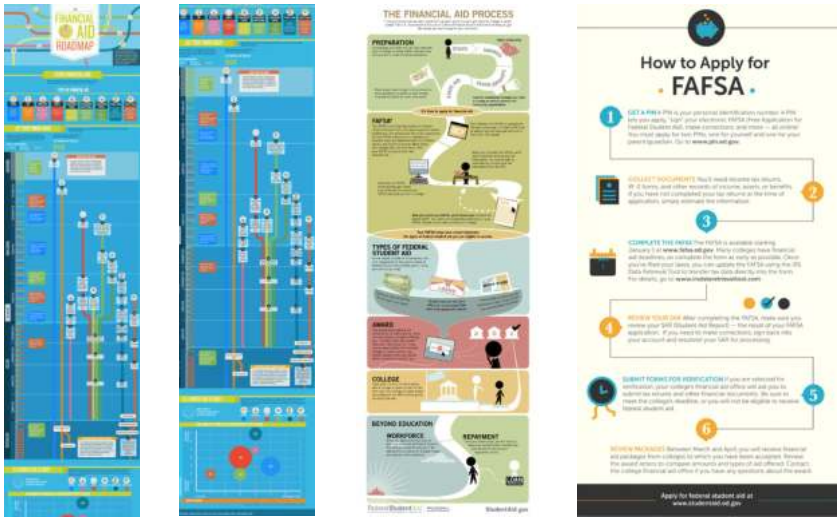
4 Виж в: Baker 2016 и Sweller)

който репрезентира сложни данни, са потребностите и способностите за визуални възприятия на зрителя, без тяхното разбиране „изпращачът“ или художникът дизайнер няма да има ясно послание или визуален език, в рамките на който да се предаде съобщението. Нуждите и възгледите на аудиторията трябва да ръководят процеса на проектиране на визуални послания за образованието. В свят, гъмжащ от изображения, визуалната грамотност е от решаващо значение за по-дълбокото ангажиране с неговия смисъл. Може да изразим възхищението си от работата на дизайнера, способен да създаде завършена и цялостна композиция, която разрешава редица комуникационни проблеми по елегантен и ясен начин. Непременно обаче трябва да отчетем, че това е резултат от много фактори, сред които опит, усет, преднамерени креативни усилия и визуална грамотност. Точно както писателят е загрижен за синтаксиса и ритъма на изречението, дизайнерът е загрижен за баланса, за симетрията, за близостта и т.н. Дизайнът, който възпитава визуалната грамотност, изисква придобиването на някои умения за правилно интерпретиране и създаване на такива съобщения. Тоест развитието на тези умения е особено важно както за децата и учениците, така и за професионалните художници дизайнери. Защото уменията за визуална грамотност подготвят индивида, от своя страна, да реализира производството на визуални материали, да разбира и да анализира културните, етичните, естетическите и техническите компоненти на визуалните елементи.

Графичните дизайнери понякога са склонни да генерират информационни, образователни материали с недостатъчно внимание към нуждите или към уникалния визуален свят на целевата аудитория. В резултат техните продукти може да са неефективни и информацията може да се загуби. За целите на информационния дизайн е необходимо да отбележим, че изображенията са средства за комуникация, на първо място, естетическата им стойност и личният израз на автора остават на второ място. Разбира се, графичният дизайн, свързан с различни образователни материали, може да бъде оригинален и креативен в способността му да създава нови начини за разрешаване на уникални визуални проблеми и да ангажира

зрителя. Художниците дизайнери трябва да минимизират предизвикателствата или бариерите, така че публиката да получи и да разбере посланието. Целта на графичния дизайнер на образователни, информационни материали е да помогне на потребителя да разбере бързо визуалния продукт. Подобно на техническите графики, графиките за различни услуги, системите за навигация на обществени места, инфографиките са предназначени предимно да информират или да комуникират чрез визуални средства. Те може да насърчават разбирането, запазването и припомнянето на много академични концепции, с които учениците трябва да се борят.

Например инфографиките на Федералния департамент по образование в САЩ (фиг. 1), които изясняват процеса, чрез който учениците и бъдещите студенти може да кандидатстват за студентска стипендия. Финансирането на образованието в САЩ може да бъде сложно: от стипендии и федерални субсидии до частни студентски заеми, има много възможности за финансова помощ. Именно такива сложни процеси и концепции, които са трудни за учещите, може да се превърнат в полезна инфографика. Използвана е визуална метафора – пътека със „стъпки“, като в популярните настолни игри инфографиките „превеждат“ студентите и техните семейства през целия процес по кандидатстване. Графиката във вид на „времева линия“ ангажира зрителите да я следват и да изпълняват стъпка по стъпка.



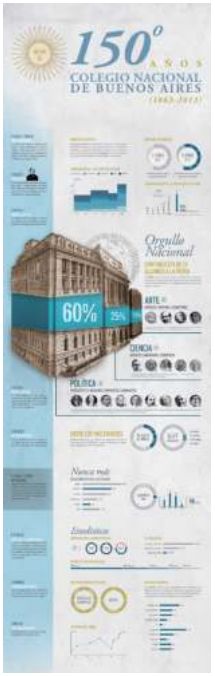
1. Инфографики на Федералния департамент по образование в САЩ

Интегрирането на инфографиките в учебния процес е все по-често и е положително прието, защото хората по подразбиране са привлечени от илюстрациите и цветовете. Цветът сам по себе си е „способен да формира образни асоциации, свързани пряко със същността на обекта и неговото културно смислово значение“ (Минкова 2020). Инфографиките като уникални визуализации съчетават красиво изображение, илюстрация или фотография по въздействащ начин за предоставяне на информация и може да се използват като учебен инструмент в образованието както за учители, така и за ученици (фиг. 2.). Инфографиката може да предаде знания по дадена тема по-бързо и по-ефективно от текста, а това, разбира се, зависи от нейното качество. Такъв тип изображения може да бъдат видени навсякъде – от бизнес презентациите, учебниците и новините до социалните медии. Областта, свързана с визуализацията на информация, съчетава концепции от компютърните науки, извличането на данни, когнитивната наука и графичния дизайн. Това е от значение в съвременния бързоразвиващ се свят, тъй като способността за събиране, съхраняване и управление на данни се увеличава бързо, а способността ни да ги разбираме остава относително постоянна (Naparin, Saad 2017). Според Румяна Панкова „невъзможността да се разпредели и да се систематизира информацията води до информационно претоварване, до невъзможност да се направят съответните изводи от нея и до перманентен стрес на организма“ (Панкова 2022), и именно подобряването на визуалното мислене е един от начините да се справим. Информационният дизайн предлага решение.

> *„Информационният дизайн е определянето, планирането и оформянето на съдържанието на съобщението и средата, в която е представено, с намерението да удовлетвори информационните нужди на получателите, за които е предназначено.“* (The International Institute for Information Design)

Присъствието на информационния дизайн в сферата на съвременното образование се увеличава, тъй като възможностите за интеграцията на визуални елементи и презентации с текст не само в учебници, но и в ръководства с инструкции, различни учебни ресурси и компютърни интерфейси се разширяват. Когато дискутираме







2. Инфографика, обясняваща серийната запетая в англоезичната пунктуация, onlineschools; Инфографика, посветена на 150-годишнината на Colegio Nacional de Buenos Aires, Julian Tuffano Gascon; Инфографика, посветена на думата wiki, заета в английския език, като чуждица, Beutler Ink.

визуализирането на сложни за децата инструкции, любопитен пример е великолепно илюстрираната Txikichef (фиг. 3.) – поредица от готварски книги за деца, дело на дизайнера Соня Гартес (Eckert, Estrada 2009), която представя готвенето като култура и забавление, алхимия и магия. Визуалните елементи улесняват децата да следват инструкциите стъпка по стъпка, докато готвят. Ключовите факти са представени чрез система от икони и цветови кодове, които позволяват лесно ориентиране в съдържанието.

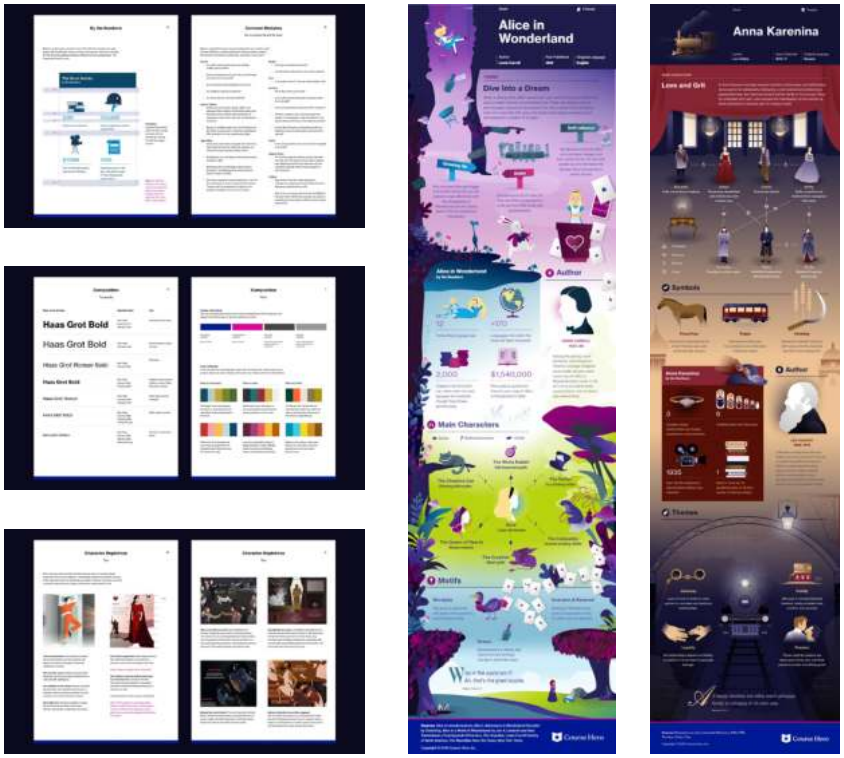


3. Txikichef, готварски книги за деца

Визуално представените рецепти заедно с приказки и стихотворения, поговорки и гатанки отварят прозорец към тази вселена от образи за деца в различни етапи от тяхното израстване. Книгата получава наградата Gourmand World Cookbook Awards през 2006 г.

Course Hero е американска онлайн платформа за обучение, която дава достъп до учебни ресурси, предоставени от членовете на общността. Учениците може да намерят допълнителни задачи, учебни ръководства, видеоклипове, инфографики за всеки предмет, който изучават – литература, математика, биология, история, психология и

редица интердисциплинарни области. През 2015 г. Course Hero наемат рекламната агенция ColumnFiveMedia, специализирана във визуализация на данни, за мащабен проект – създаване на 600 инфографики, визуализиращи литературни произведения от световната класика. Целта е да се преодолее нежеланието на учениците да прочетат тези произведения. Обратно на очакванията на критиците, след появата на графиките платформата отбелязва скок в продажбите на визуализираните книги (фиг. 4.).



4. Инфографики, визуализиращи литературни произведения от световната класика. Column Five Media

Творческото и оригиналното решение на практика показва как визуалната грамотност изгражда по-силни читатели, читатели, които са в състояние да мислят за текстовете по много начини, през различна призма – важно умение за бъдещите писатели, художници, лекари, финансисти... Учениците с умения във визуалната грамотност са в състояние да анализират задълбочено изображенията, което, от своя страна, подобрява техните умения









5. Letterlab, в Музея за графичен дизайн, Бреда, 2009-2011 г., Strange Attractors

за четене с разбиране, писане и критично мислене. Чрез интегрирането на инфографиките в учебния процес учениците по-лесно запомнят ключови моменти от съобщението, биват провокирани да потърсят повече информация, научават се да обсъждат широк набор от идеи, като същевременно изразяват своите собствени.

Всички инфографики са създадени с обща композиционна структура, визуален стил и език. Това гарантира запазването на качеството на всяка отделна графика – проблем, с който се сблъсква всеки по-голям проект, реализиран от много екипи. Основните елементи представят обща информация, жанра, типа произведение, ключова илюстрация, ключови моменти от сюжета, сюжетна линия, герои и взаимоотношенията между тях, любопитни факти, представяне на автора, теми или символи и запомнящ се цитат. Така представени, литературните произведения стават по-достъпни за учениците, лесни за разбиране и запомнящи се. Първоначалната бариера пред вниманието на читателите се преодолява бързо чрез визуален инструментариум, цветови кодове и обща подредба на визуалния разказ.

Друг любопитен пример е визуалната комуникация за изложбата Letterlab в Музея за графичен дизайн, Бреда, 2009–2011 г. (фиг. 5.). Музеят е първият по рода си в света, посветен изключително на графичния дизайн. Според уебсайта целта му е „да събира, да управлява и да поддържа информация и знания за историята на професията графичен дизайнер“ (*Stedelijk Museum Breda En Andere Attracties in Breda*). Целевата аудитория са деца, млади, възрастни и широката публика, интересуваща се от дизайн, който е разбираем и леснодостъпен.

Фокусът на експозицията е темата за типографията, а целевата аудитория – деца на възраст от 6 до 13 години. От студиото Strange Attractors създават редица интерактивни елементи, за да въвлекат зрителите в цялостно преживяване, което провокира тяхното любопитство към темата чрез директно взаимодействие с околната среда. Макар историята на типографията да не е най-вълнуващата за децата тема, авторите успяват да ги привлекат, като бягат от статичното, пасивното представяне на информацията, а създават единен продължителен визуален разказ. Посетителите на изложбата

се превръщат в откриватели. Темите са структурирани като визуално пътешествие, използващо дигитални и аналогови средства, цветове, звуци и дори тактилни усещания, включени са дори съвременни познати образи. Проектът получава европейската награда за дизайн през 2010 година (Coates, Ellison 2014).

Вместо заключение

Визуалната грамотност несъмнено е едно от уменията на бъдещето. Способността да се общува визуално трябва да се признае като фундаментално умение, което е също толкова важно, колкото умението за писане и смятане.

Информационният дизайн осигурява жизненоважен културен компонент и предоставя набор от важни умения, които иначе може да липсват в учебната програма. Той също така предоставя платформа за разглеждане на важните въпроси на нашето време.

Добрите и качествени визуализации, съобразени с развитието на децата, може да възпитат увереността на учениците и да подобрят техните интелектуални способности във всички области на образованието. За нуждите на детската аудитория информационната стойност и яснотата трябва да бъдат поставени на първо място.

Библиография

2016: The Year When Vr Goes from Virtual to Reality, 2016. *BBC News.* Online. [Accessed 18 January 2023]. Available from: https://www.bbc.com/news/technology-35205783

BAKER, Frank W., 2016. *Media Literacy in the K-12 Classroom.* Second edition. Eugene, Oregon: International Society for Technology in Education. ISBN 978-1-56484-381-4.

BRADEN, Roberts A., 1993. Twenty-Five Years of Visual Literacy Research. Online. 1993. [Accessed 12 January 2023]. Available from: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED370548.pdf

COATES, Kathryn and ELLISON, Andy, 2014. *An Introduction to Information Design.* London: Laurence King Publishing. ISBN 978-1-78067-338-7.

ECKERT, Vicky and ESTRADA, Sylvie, 2009. *Growing Graphics: Design for Kids.* Barcelona: Index Book. ISBN 978-84-96774-98-8.

GOMBRICH, Ernst, 1939. Art in education – 8: Some Trends and Experiments Abroad. *The Listener.* 22 September 1939. P. 564–565.
Online. [Accessed 18 January 2023]. Available from: https://www.bbc.com/news/technology-35205783

HARRISON, Randall, 1982. The Visual Arts and Visual Literacy/ Languaging Kinesics: Explorations in the Verbal/Nonverbal Domain. *Journal of Visual Verbal Languaging.* 1 January 1982. Vol. 2, no. 1, p. 49–51. DOI 10.1080/23796529.1982.11674348.

Ivla International Visual Literacy Association, [no date]. Online. [Accessed 12 January 2023]. Available from: https://ivla.org/

NAPARIN, Husni and SAAD, Aslina, 2017. Infographics in Education: Review on Infographics Design. *The International journal of Multimedia & Its Applications.* 30 December 2017. Vol. 9, p. 15–24. DOI 10.5121/ijma.2017.9602.

NUELL, Lon, 1984. Art Education. *Journal of Visual Verbal Languaging.* 1 January 1984. Vol. 4, no. 2, p. 77–79. DOI 10.1080/23796529.1984.11674387.

Stedelijk Museum Breda En Andere Attracties in Breda. *Graphic Design Museum.* Online. [Accessed 10 January 2023]. Available from: https://www.graphicdesignmuseum.nl/

STERNBERG, Robert J., STERNBERG, Karin and MIO, Jeff, 2012. *Cognitive Psychology.* 6. ed. Belmont, Calif: Wadsworth. ISBN 978-1-133-31391-5.

SWELLER, John. Visualisation and Instructional Design. Online. [Accessed 12 January 2023]. Available from: https://www.researchgate.net/publication/228588740_

The International Institute for Information Design (IIID), [no date]. Online. [Accessed 10 January 2023]. Available from: https://perspectives.iiid.net/about-iiid/

VANCAT, Jaroslav. The Development of Visual Literacy in Art Education. *inter-disciplinary.net.* Online. [Accessed 12 January 2023].

Available from: https://www.academia.edu/905472/The_Development_of_Visual_Literacy_In_Art_Education

АЛМАЛЕХ, Зелма, 2015. Дискусия: Кое/Кой маргинализира художественото образование? *ВЪПРЕКИ*. Online. 2015. [Прегледан на 12 January 2023]. Достъпен от: https://xn--b1agjhxg2e.com/post/114932046636/дискусия-коекой-маргинализира-художественото

ГАЙТАНДЖИЕВА, Рая, 2022. *Дизайнерски и технологични аспекти в образователните компютърни игри за деца.* София: НХА. ISBN 978-954-2988-75-5.

МИНКОВА, Величка, 2020. *Бяла книга на дизайна : композиция, дизайн, форма : монография.* София: НХА. ISBN 978-954-2988-53-3.

ПАНКОВА, Румяна, 2022. *Дигитална арттерапия.* София: НХА. ISBN 978-619-91745-1-7.

Изображения

Фиг. 1. Инфографики на Федералния департамент по образование в САЩ [viewed 26 January 2023] Available from: https://visual.ly/community/Infographics/education/financial-aid-roadmap

Available from: https://www.tafthigh.org/apps/pages/index.jsp?uREC_ID=354398&type=d&termREC_ID=&pREC_ID=670531

Available from: https://visual.ly/community/Infographics/other/infographic-how-apply-fafsa

Фиг. 2. Инфографика, обясняваща серийната запетая в англоезичната пунктуация, onlineschools. [viewed 12 January 2023]. Available from: https://www.onlineschools.com/in-focus/oxford-comma

Инфографика, посветена на 150-годишнината на Colegio Nacional de Buenos Aires, Julian Tuffano Gascon. [viewed 12 January 2023]. Available from: https://www.behance.net/gallery/5978225/CNBA-150th-anniversary-infographic

Инфографика, посветена на думата wiki, заета в английския език, като чуждица, Beutler Ink. [viewed 12 January 2023]. Available from:https://www.beutlerink.com/blog/making-killer-visual-content?rq=infographic

Фиг. 3. Txikichef, готварски книги за деца. Соня Гартес [viewed 12 January 2023]. Available from: https://www.soniauribe.com/#/txikichef

Фиг. 4. Инфографики, визуализиращи литературни произведения от световната класика. Column Five Media [viewed 12 January 2023]. Available from: https://www.columnfivemedia.com/case-studies/course-

hero-literature-guides/ [viewed 12 January 2023]. Available from: https://www.coursehero.com/lit/Alice-in-Wonderland/infographic/ [viewed 12 January 2023]. Available from: https://www.coursehero.com/lit/The-Adventures-of-Huckleberry-Finn/infographic/

Фиг. 5. Letterlab, в Музея за графичен дизайн, Бреда, 2009-2011 г., Strange Attractors [viewed 12 January 2023]. Available from: *The Graphic Design Museum Breda* [viewed 10 January 2023]. Available from: https://www.graphicdesignmuseum.nl/

COATES, K., ELLISON, A., 2014. *An introduction to information design.* Laurence King Publishing. pp. 48-52 ISBN: 978-1780673387

ВИТРАЖИ ПО ПРОЕКТ НА СВЕТЛИН РУСЕВ В ЦЪРКВАТА „СВ. КИРИК И ЮЛИТА“ В БАНКЯ, РЕАЛИЗИРАНИ ОТ АНГЕЛИНА ПАВЛОВА

Тодор Методиев Горанов, Национална художествена академия, София

Всеки храм е средоточие на духовния живот на населеното място, в което се намира, а красотата и благолепието на свещената сграда повдигат престижа на съответното обиталище. Интуитивно, чувствайки това, църковното настоятелство в Банкя с председател отец Цветан Стоянов взема решение за строежа на църквата „Св. Кирик и Юлита“ на 30 декември 1925 година. Изработването на плановете е поверено на архитект К. Цветков, специалист по църковно строителство. Местното население се включва в дейността по докарване на необходимия за строежа камък, добиван от кариерата край село Мало Бучино. Изграждането на църквата започва през 1930 година, като през целия период на храмовото издигане са събрани от дарения над два милиона лева. Голяма заслуга за даряването на един милион лева от семейство Теневи има Домна Тенева, вдовицата на разстрелян майор Коста Паница. Впоследствие тя става съпруга на състоятелния Михаил Тенев, тогавашния министър на финансите, който притежава значителна част от земите в Банкя. Под влиянието на Домна Тенева и семейство Чапрашикови предоставят 142 хиляди лева, дарени от съпругата Елисавета. Христо и Елена Трънкарови дарят 537 хиляди лева. Трогателни са даренията, направени от по-бедните. Банчанинът Божил Спасов подарява камбаната на църквата. До поставянето на последната тухла и керемида банчани са там, на строежа на църквата. Иконостасът, който е паметник на културата, е дело на големия майстор дърворезбар Иван Маранов, а прекрасната изография – на няколко имена, принадлежащи към едно от най-талантливите поколения български художници от средата на миналия век – Петров, Василев, Гюдженов и Куюмджиев. Банкянската църква „Св. Кирик и Юлита“ тържествено е открита на 24 юли 1932 година, осветена от Негово Високопреосвещенство Софийския митропо-

лит Стефан, бъдещия български екзарх, в присъствието на Цар Борис III, председателя на Народното събрание, министри и разбира се, всички банчани. Днес целият храм е паметник на културата.

Фотография 1. „Благовещение“



Автор на проектите за витражните пана вътре в църквата „Св. Кирик и Юлита“ е акад. Светлин Русев.

Следват няколко важни биографични данни за него и неговото многообхватно творчество.

Светлин Русев е роден е на 14 юни 1933 г. в плевенското село Върбица. Завършва живопис във ВИИИ „Н. Павлович“ през 1959 г. при проф. Дечко Узунов, а от 1975 г. самият Русев е професор в същото висше учебно заведение. В периода 1973–1985 г. Светлин Русев е председател на Съюза на българските художници, а между 1982 и 1984 г. е и първи заместник-председател на Комитета за култура. От 1985 до 1988 г. е директор на Национал-

ната художествена галерия, а от 2003 г. е и действителен член (академик) на Българската академия на науките.

Творби на Светлин Русев са изложени в Националната художествена галерия в София, както и съставляват част от много художествени галерии и частни колекции в България и в чужбина. Негови знакови монументални и декоративни творби са:

- „Родина“ (1976) – стенопис (асеко), фоайе на Централна гара София с арх. Милко Бечев;

- „България“ (1981) – стенопис (асеко), 17.30/5.10 м, зала за почивка на официални лица и делегации, Народен дворец на културата „Людмила Живкова“ (НДК), София;

- стенописи в притвора и икони пред олтара на църквата на Ванга „Света Петка Българска“ в Рупите (1994).

През 2010–2011 година в църквата „Св. Кирик и Юлита“ са поставени витражи по проект на акад. Светлин Русев, който поверява по нататъшната реализация и изпълнение на Ангелина Павлова – художник на стъкло. Следват няколко важни биографични данни за Павлова и нейното творчество.

Ангелина Павлова завършва през 1981 г. Техникума по керамика и стъкло, специалност „Декорация“. През 1984 г. е приета в Художествената академия в София, специалност „Силикатни форми“, при проф. Георги Коларов. През 1985 г. печели конкурс да продължи образованието си в престижната чешка школа в UMPRUM в Прага, Чехословакия, специалност „Стъкло уникат, дизайн и стъкло в архитектурата“ при световноизвестния проф. Станислав Либенски от 1985 до 1987 г. От 1988 до 1990 г. Ангелина Павлова продължава обучението си в Художествената академия във Вроцлав, Полша, където завършва магистратура, специалност „Стъкло“ с анекс „Живопис“ . В този период работи в екипа, реализирал витражите за катедрала в гр. Ржешов.

В църквата „Св. Кирик и Юлита“ на южната и на северната стена са разположени два прозореца, като всеки поотделно представлява триптих, т.е. конструкция от три отделни продълговати прозорци, при която средната част е по-висока, а в горната част трите прозореца са овални от типа арка. За тези два прозореца са проектирани две витражни композиции (пана) по проект на акад. Светлин Русев.

Тук споделям моите лични наблюдения и впечатления. „Благовещение“ е названието на композицията, разположена на северната стена. Витражното пано е разделено на две части. Горната част е силно геометрична, както с остри, така и с тъпи ъгли, съдържаща големи цветни плоскости, което вкупом създава чувството за дисперсия на светлината. В долната част на композицията цветните плоскости остават близки по тоналност и интензитет до намиращите се над тях, така че не се наблюдава силен контраст, но основната разлика идва по отношение на линията, която в долния участък е овална и следва строго формата на човешките фигури. Чрез ползването на графични елементи като отделни щрихи и защриховане човешките фигури са съвсем леко оформени, без да им се придава обемност, а линиите подчертават отделните силуети, които също са стилизирани при отсъствието на детайлизация на отделните части. За изграждане на различните обемности на човешките фигури са използвани съответстващи им цветни стъкла. Например лицата на мадоните са в охра, а при ръцете е използван основният цвят на фигурата или по-тъмен нюанс на основния цвят, което създава формална илюзия за преден и основен – среден план, без да се търси напълно осезаема обемност или перспективна дълбочина. Както споменахме, лицата на двете мадони са в светла охра и са моделирани с лек контур, който подчертава основните линии на женските овали. Косата е леко защрихована, отново без обемна детайлизация.

Двете лица притежават профилна позиция и само една тънка линия придава общия им характер и състояние, а прозрачният им вид е основният замисъл, вложен от акад. Светлин Русев в тях, спазвайки канона на изображенията в катедралните храмове, както ми сподели Ангелина Павлова. Художникът е имал за цел по този начин да отдалечи образите от усещането за човешка плът и за материалното. Обратно, това е стремеж за предаване на духовност, одухотвореност на лицата и телата. Тоест божията светлина прониква през всички видове материи.

Втората витражна композиция „Сваляне от кръста“ се отличава по отношение на организацията на задния план, който е спокоен като структура, но не е абстрак-

тен като в композицията „Благовещение“. В „Сваляне от кръста“ фигурите изпълват (заемат) основното пространство. Те са и повече на брой. За задния план са използвани значително по-малко цветове в сравнение с „Благовещение“. Тук са загатнати и архитектурни елементи: колона и кръст. Както споменах, прозорецът се състои от три части, тоест представлява триптих, като участъците от лявата и дясната му страна са почти симетрични по височина, съответстват си и по отношение на разположението и позите на фигурите – молещите се и плачещи мадони, а цветовете в композицията също са в съотношение отляво и отдясно. Организирането на задния план е построено въз основа на хоризонтални и вертикални линии, които са статични и без напрежение, без коси линии отляво и отдясно. Линиите на оловните шпросни строго и точно повтарят контура на човешкото тяло, като целият витраж е разделен на големи плоскости и цветни петна. В този витраж се наблюдава перспектива на предния и задния план, тя е подчертана от разположението на мадоните в три четвърти, кръста и колоната на задния план. Същата техника на тониране с помощта на защриховането е използвана и тук. Линията на оловните шпросни допълва графичните елементи, като се изменя динамично и неравномерно по своята дължина в някои фигури. Извитите оловни пътеки с графичните си елементи и цялостната композиция отдалеч не може да се различат. Третирането на фигурите, както и при вече описаното по-горе витражно пано, няма за цел предаването на обемност на телата, а по-скоро леко загатване, допълващо контурните линии на тялото. Самите тела са еднакви по цвят с изключение на централната фигура, която като колорит и разположение се явява център на композицията. Този център се подчертава и от разположението на четирите фигури на мадоните, които са огледално разположени по две отляво и отдясно, формологично стремящи се към средната част. Така в центъра се случва и главното събитие в композицията. Фигурата на Исус е разделена буквално на две контрастни части – светлина и сянка. Светлината е в охра, а сянката е лилава. При тази фигура има още една важна особеност, това е средната линия, която минава през тялото му и указва връзката между сърцето и разума, а чисто техни-



Фотография 2. „Сваляне от кръста“.

чески помага за решаването на някои конструктивни аспекти. Това беше споделено от Ангелина Павлова по време на споменатото вече по-горе интервю.

Ще отбележа, че при тази работа на втория план се появяват графични елементи – защриховане и щрихи. Част от тях нямат някаква конкретна форма, а някои от щрихите поддържат формата на архитектурните силуети. Да, паралели могат да се намерят със стенните фрески в църквата на баба Ванга в Рупите. Несъмнено мога да направя паралел, докато наблюдавам витражите в църквата в Банкя „ Св. Кирик и Юлита“ и стенописите в Рупите, че витражите са още едно стъпало в разработването, изразяването, осмислянето и пресъздаването на образите като цветова гама, а като цветово чувство е нещо ново в личното творчество на акад. Светлин Русев. Бих казал, че в църквата в Банкя при витражните композиции авторът е още по-пестелив в своите изразни средства. Това не се дължи на различните материи или

повърхности, а по-скоро е позиция, виждане или усещане на художника. Бих споделил за съществуването на експеримент, в който трябва само да загатнеш или леко да откриеш част от формата, а самият ти като индивид развиваш и допълваш спрямо своето чувство и усещане за обикалящият те свят.

Технически особености, разговора с Ангелина Павлова.

Собственикът на „Алианц България" Димитър Желев се явява един от основните дарители. С неговата финансова помощ са реставрирани подът, осветлението, външното стълбище, оградата, както и цялостното укрепване на църквата. През 2009 г. основната част от реставрацията е завършена. Прозорците са били сменени с пластмасова дограма, разделена на три части във височина. Дарителят на църквата, господин Желев, е желаел да подпомогне ремонта и реставрацията, но и да остави следа и знак за бъдещите поколения. Така се стига до идеята за витражите.

Защо академик Светлин Русев е избран като автор?

Предполагам, защото е известен творец с безспорен авторитет. От разговора ми с Ангелина Павлова става ясно, че през последните си години акад. Светлин Русев експериментира с живописта си върху различни повърхности и материи. Може да се направи паралел между големите автори от началото на миналия век като Шагал, Матис и Фернан Леже, които са се обръщали към витража. Някои от тези витражи имахме възможността да наблюдаваме в Каракас, Венецуела. Витражите на Фернан Леже в университета на Каракас представляват лято стъкло в бетон. През 2004 г. бяхме поканени по повод 3 март да представим България с презентативна изложба на съвременно българско изкуство в Музея за съвременно изкуство в Каракас, Венецуела. Една от темите на разговор с акад. Русев по време на престоя ни там беше как известни живописци са оставили своята следа и във витража. Може би този опит и наблюдения са дали увереност на известния художник да се съгласи с предложението на господин Желев „Голям български автор да остави следа в тази църква".

През 2010 получих предложение от акад. Русев за изпълнение на витражите и ми бяха показани предварителните рисунки, одобрени от поръчителя. Всичко започна от проектираната рисунка, при условие че в дадения момент нямах точни размери, а самите рисунки не бяха подготвени за формата и пропорциите на прозорците.

Поставени задачи от автора за реализация.

- Рисунката да бъде адаптирана за пропорциите на витража, съобразена с околната среда.

- Да не се разрязва перпендикулярно самата рисунка. Тук мога да допълня чисто технически, че за по-добрата стабилност на витража отделните части е желателно да не превишават 60 см. Размерите на отделните пана са в най-големия си размер – 285 на 72 см. Моята основна задача беше така да се намеся в разрязването на отделните части, че да се запази предварителната рисунка. Това означаваше пряка намеса върху скиците с цел създаването на картон и последващите шаблони за разрязване на витражните стъкла, така че това да допринесе за конструктивната стабилност и устойчивост на витражното пано при тези размери. Да, това беше сложна задача!

- Следващата задача беше рисунка на Светлин Русев да бъде прехвърлена (пренесена) на витража, без да има намеса или дорисуване от негова страна.

- Още едно изискване от страна на Светлин Русев беше витражът да се изпълни в класическа техника с оловни шпросни. Класическият витраж изисква специална техника при обработването и подготовката на проектната рисунката. Впоследствие стъклото се полага върху готовия проект и се пренася на стъклената повърхност със специални бои за стъкло. Никога не може да се повтори рисунката, ако не е изпълнена по предварителния метод, който споменахме. Техниката може да бъде изпълнена по различни начини: нанасяне на слой след слой за получаването на по-тъмни и светли петна и междинно изпичане, отнемане, щриховане, повторно нанасяне на боя, размиване, рисуване на контура и други. Целта на конкретния проект беше строго регламентирана – да се спази абсолютно точно пренасяне на рисунката, създадена от ръката на Светлин Русев.

Работен процес.

- Започнах със заснемане на рисунката и вкарването ѝ във формата. Увеличаване до точния размер и форма на прозорците, като трябваше да съблюдавам композицията и хармоничното единство до непосредствено близко намиращите се църковни стенописи.

Забележка. Да не нарушавам предварителната рисунка, а само да бъде стегната и уточнена.

- След разпечатването на множество малки детайли уточнявах рисунката и всяка моя намеса беше консултирана с автора. Уточних ме, че ще се работи с най-качествените материали. Изборът падна на единствената в Германия и една от трите в света фирми за духано плоско стъкло – Glashütte Lamberts. Мострите бяха поръчани. Фирмата разполага с около 220 цвята.

- Следващата стъпка беше подготовка на цветния проект. Авторът имаше пълна свобода.

- Първоначалната идея включваше и витражи в барабанната част на купола. За тези прозорци бяха предвидени изображения на глаголицата. За съжаление, не бяха изпълнени по чисто технически причини.

- Когато вече имах добре заснети образи, съобразени с мащаба и графичната рисунка, уточних и изследвах къде ще бъдат срязани линиите. Следваше увеличаване в реалните размери и големина, при което беше необходима абсолютна точност при заснемането и прехвърлянето с желатинов отпечатък, познат още като декалкомания. Извърших множество експерименти, за да добия максимален резултат. Изпечени са не по-малко от десет пещи.

Каква е използваната боя? На каква основа е? На колко градуса се изпичаха готовите части на витража?

- Боята е на водна основа. Без оловни включени. С ниска температура на топене. Нанася се на желатинова основа, а желатиновата основа – върху стъклото, след което следва леко затопляване и захващане на боята за стъклото. Самата рисунка, изпечена върху стъклото, стои грапава от наслояванията. Моя личен принос е в това, че успях да прехвърля и да увелича рисунките от формат А4 до необходимия размер, без авторът на витража да рисува всяко стъкло поотделно.

- Това са основните проблеми, които впоследствие

бяха решени. Колко време беше необходимо да се увеличат и изпълнят витражите?

- Аз бях в непрекъсната работа от април 2010 г. до януари 2011 г. Бързаше се много. Монтажът се извърши за два дни в най-студените дни на януари 2011 година. Първият ден бяха монтирани двата триптиха „Благовещение“ и „Сваляне от кръста“, а на следващия се монтираха трите прозореца, които се намираха в олтара.

Колко проекта бяха предложени?

- Проектът от самото начало беше един-единствен. Аз направих десетки скици при уточняване на рисунката, а за увеличаването съответно използвах неговата водопадна линия, която се явява и сърдечната и присъства често в творчеството на акад. Русев.

Витражите бяха направени под благословията на брата на дядо Домикиан, който бе по-икономически настроен, с по-свободна гледна точка.

През 2008 и 2009 г. имаше протести срещу стенописите на Светлин Русев в Рупите, аз бих ги нарекла хулигани, които бяха тръгнали с кофите, с бяла блажна боя да ги замажат. Да, ние имахме опасения да не предизвикаме активност от страна на по-консервативно настроените православни, които биха могли да разрушат витражите. По това време витражът със свободна трактовка се яви като първа птичка, първа пролет. Лично аз предлагах популяризиране на витражите и в църквата. Той отговаряше: „Не, не е сега моментът.“

Цялостното изпълнение и реализация на витражите представляват във финансово отношение дарения от Данета и Димитър Желеви.

Благотворителността е признак за последователността в поколенията и негаснеща добродетел.

Библиография

Willkommen Bei Der Glashütte Lamberts Waldsassen - Lamberts Glas. Online. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://lamberts.de/start

За храм Св.Св.Кирик и Юлита | ПРАВОСЛАВЕН ХРАМ,

[no date]. *pravoslavenhram.com.* Online. [Прегледан на 27 Януари 2023]. Достъпен от: https://pravoslavenhram.com/%D0%B7%D0%B0-%D1%85%D1%80%D0%B0%D0%BC-%D1%81%D0%B2%D1%81%D0%B2%D0%BA%D0%B8%D1%80%D0%B8%D0%BA-%D0%B8-%D1%8E%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B0__1

Фотография № 1. Личен архив Ангелина Павлова

Фотография № 2. Личен архив Ангелина Павлова

ЦВЕТЪТ КАТО НОСИТЕЛ НА ИНФОРМАЦИЯ И СЪЩЕСТВЕН АСПЕКТ НА КОМУНИКАЦИОННАТА ВРЪЗКА АВТОР – ПРОИЗВЕДЕНИЕ – ПОТРЕБИТЕЛ

Величка Георгиева Минкова, Национална художествена академия, София

Съществуването на всеки човек започва с разказ за света, предаден от неговите близки. Той поглежда на средата, която го заобикаля, чрез чуждата сетивност, докато се научи да възприема и да опознава самостоятелно. Възприятието е този познавателен психически процес, чрез който получаваме информация за предметната среда и за явленията и едновременно с това ни позволява да разбираме и да интерпретираме заобикалящата ни действителност.

Още от нашето раждане сме предопределени да живеем в два свята – на духовното и на сетивното. Оттук нататък за човека има един вътрешен и един външен живот. Той усеща духа в идеята, елемента на истината и духовната реалност в мислите. Тези два свята до определен момент са без особена връзка, докато човешкото съзнание не се издигне до необходимото духовно ниво. Синтезът между тях може да се постигне по три пътя – на наука, изкуство и религия, а в съзнанието на индивида – чрез мислене, чувства и воля (Майер 2019).

Позовавайки се на казаното от Гладис Майер, изкуството е резултат от поривите на мисълта, на волята и на чувствата, провокирали човешката необходимост от творчество. Творческите идеи се интерпретират чрез избора на средства и създаване на художествени образи, носители на авторовото послание. В този съзидателен процес цветът е едно от средствата, което разкрива красотата, вдъхновена от природата, от личните емоции и преживявания (изображение 1.).

„Но винаги между визуалното възприятие и акта на реализация на видяното от художника се намесва интерпретативното, като тази интервенция ще окаже въздействие не само върху крайния резултат, но и върху самото възприятие. В този смисъл интерпретативното начало би могло да бъде водещо в процеса на визуализация на възприятието.“ (Ванцарова 2010)



1. Герхард Рихтер, Клавдий, 1986, детайл

Развитието на човешките отношения, както и на самото общество, е съпътствано от стимули. Цветът може да бъде определен като един от тях и като съществен фактор в социалното общуване. Произведенията на изобразителното изкуство и на дизайна са генерирани естетически съобщения, които авторът адресира към своята публика в процеса на емоционална комуникация (Минкова 2022).

Възприятията за цветност са белязани от индивидуални и общочовешки черти, благодарение на което езикът на цвета се определя като универсален за хората от различни епохи. Независимо от тези научни заключения, информираността, която придобива зрителят в процеса на възприятие, зависи от неговите физиологични и индивидуални психологически особености. В тази връзка цветните впечатления могат да бъдат разглеждани като преплитане на обективните и субективните усещания, при които впечатлението от цветното цяло остава неразривно свързано с абстракцията на ума и на емоционалните отговори на възприемащия. Естетическите реакции са резултат от конфликта между трите компонента на човешкото възприятие, а именно физиологичен, емоционален (чувствен) и абстрактен.

> *„Онова, което виждаме, не е реално. То е било изкривено, така че да съответства на нашето собствено платно – тоест на мозъка. Когато отворим очи, ние навлизаме в един илюзорен свят, в сцена, разбита на части от ретината и закърпена отново от кората на мозъка. Ние тълкуваме възприятията си по начин, по който художникът тълкува дадена картина. Независимо колко точни са невронните ни карти обаче, те никога няма да дадат отговор на въпроса какво всъщност виждаме, тъй като зрението е нещо дълбоко лично.“* (Лерър 2012) (Изображение 2)

Художественият акт е процес, който се идентифицира с възникване на идеята, разработване на концепция и създаване на образи или обекти с определена цветова идентичност. Конкретната културна среда е моделиращ фактор на впечатленията и усещанията. Към нея могат да бъдат отнесени културните обичаи и традиции на цветовата символика. Върху индивидуалните усещания оказват влияние и други фактори като адаптация, размер на цветния образ, наситеност и яркост



2. Чихару Шиота, Надявам се, 2021

на цветовете. За цветните предпочитания от значение е емоционалната оценка на цвета, цветната цялост на обекта, картината, средата и др., както и породените асоциации. Изброените фактори са свързани с двете страни на цветното въздействие – енергийно и информационно. Енергийните аспекти на цветното въздействие са водещи за формиране на цветните предпочитания. Необходимо е време, прекарано в наблюдение, обучение и самообучение, за да се насърчава художественото възприятие особено при хора, посветили се на изкуството. Цветовото съчетание е един от тези конкретни примери, чието изграждане пряко се влияе от личните възприятия, усещания и естетически вкус.

В ролята на естетическо съобщение произведенията на изкуството участват в процеса на емоционална комуникация между автора и публиката. Те имат структура, аналогична на език, чрез който се предават мисли и внушения, предизвикващи емоции и усещания. Цветът е хроматичен код, стимулиращ комуникацията, и е част от знаковата система на изкуството. Много често той е универсалната връзка между отделни символи, форми, материалности и катализира определени значения. Емоционалното съдържание на творбата се формира чрез въздействието на художествените изразни средства, които генерират естетически послания. Хроматичната цялост на произведението е резултат от съчетанието на хроматични и формени стойности, които стимулират мисловни процеси, сетивни усещания и емоционална оценка.



3. Шейла Хикс, Съобщение с текстура, 2015

Изкуството провокира човешките емоции с предаване на общочовешки значения и лични усещания чрез характерните за него изразни средства. Емоцията и цветът имат особено силна връзка, цветовете са емоционални знаци, способни да предизвикат различни чувства и усещания. Спецификата на цветното въздействие позволява използването на цветовете не само като отделни знаци, но и като специфична система с езиков характер (изображение 3.).

Феноменът цвят се характеризира със сложна система от утвърдени и асоциативно-възникващи семантични стойности или обективни условности. Днес се определя съществуването на „цветна култура“, която възниква

и присъства в средата на социални и пространствени процеси, по-конкретно изразяващи духовното състояние на обществото, на различни групи от хора и отделни индивиди. Може да се каже, че цветната култура е неразделна част от живота на обществото, проявяваща се в различните му облици (Минкова 2022).

Психофизиологическите усещания за време, движение, пространство, ритъм, цвят, контраст, равновесие се смятат за формални признаци на визуалния образ, или така наречените перцептивни свойства на изображението. Цветът е не само обективно физично свойство на предметната среда, но и фактор на нашето субективно психологическо възприятие.

Процесът на културна еволюция на възприятието и на езика на цвета се отразяват в естетиката на дизайна, в средствата за масова информация и в технологиите. Изображенията, обектите, архитектурните пространства, а също и технологичното развитие на информационните системи, навигациите и комуникациите в съвременното общество показват качествен скок в развитието на процесите при обработка на цветовите кодове (Buether 2017).

Възприятията се стимулират от погледа в неговото движение от един участък на обекта към друг в търсене на съотношения между топли и студени оттенъци, преходите от рефлекс към сянка. В подобни моменти престават да се различават особеностите на формата и фактурата, остават само цветовите различия. Човешките очи менят своята адаптация, така че всеки път се разглежда участък, попадащ в зоната на най-благоприятната осветеност за даден цвят.

Човешкото зрение разграничава предмети и изображения при определени съотношения на размери, дистанции и цветове. То се влияе негативно от честата смяна на нивото на осветеност, дългото пребиваване в монотонно осветена среда и вибрации. Установените битови стереотипи на възприятието понякога водят до изкривено представяне на обемните форми и плоскостните изображения, като генерира зрителни илюзии. Хората получават информация за обектите и средата в кодирана форма или по-скоро сигналите се идентифицират с един или друг вид информация. Необходим е оптимален



4. Галерия Paint Drop, Шанхай, Китай, 2018



5. Ева Луке и Алехандро Паскуал, Детски център, Велес-Рубио, Испания

код, който да осигури максимална скорост на визуалното търсене, откриване, идентифициране и разпознаване на сигналите (Абишева 2009) (изображение 4.).

Цветното пространство демонстрира различия по цветен тон, наситеност и по светлота. Поради тримерността на пространствената композиция се проявяват значими различия на цветни стойности, което е един от съществените проблеми на хармонизацията на средата в дизайна. Що се касае до самото пространство, от една страна, то е теоретична абстракция, авторско виждане, а от друга – продукт на пълния цветови обхват на човешкото зрение. Практиката показва, че всеки цвят се образува от смесването на цветни лъчи или бои, чрез принципи, които са съвършено различни и се позовават на субтрактивното и адитивно смесване на цветовете (изображение 5.).

В процеса на възприятие постоянно се използват мерки и модули. Мярката определя контрастите, свързани с параметрите на фигурите и цветността. Визуалното възприятие на индивида, независимо от роля му на автор или зрител, е в пряка връзка с неговия зрителния опит за цвят, композиция, размер, контраст и т.н. В постоянно съизмерване чрез модули са скорост на предаване на информация, цветова хармония, контраст и т.н. В някои теоретични трудове тези модули са определяни като матрици, чрез които се идентифицира действителността и постъпва информация в зрителните канали и се формират усещания.

Известно е, че човешкото съзнание се стреми към изграждане на цялостна структура от непълни и разнородни елементи. Този процес на изграждане е характерен не само за формата, но и за нейните цветови характеристики. За подкрепа на твърдението могат да послужат явленията цветова индукция или последователен контраст, при които човекът често вижда цветове, които не съществуват в действителност. Това е пример, че цветоанализиращата биологична система доизгражда целостта на изображението, което хората виждат фрагментирано.

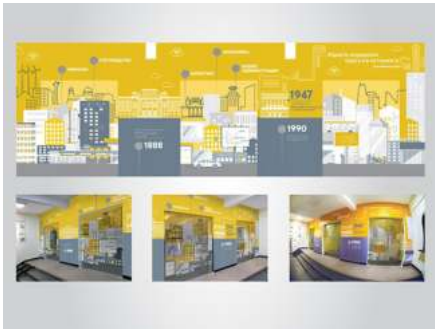
Науката потвърждава, че мозъкът на отделните хора има различна способност за усвояване и ползване на различни типове кодове: зрително-пространствени,

словесни, акустично-образни, буквени, цифрови и др. Способът за декодиране на информация зависи от формата на кодиране на автора, музикантът мисли със звуци, художникът – с цветни комбинации, актьорът – със зрителни образи. Известно е, че физиологичните механизми на психическите процеси, в частност на такива като възникване на прости емоции и цветни усещания, са устроени по сходен начин и между тях съществува зависимост. На тази особеност се основава хипотезата, че художествената дейност зависи не от способа на кодиране на информация, а – от способа на нейното декодиране (Грачева 2003).

В проектантския процес цветът е средство за проявата на композиционни закономерности като пропорционалност, мащаб, контрастни или нюансни отношения, симетрични и асиметрични, динамични и статични отношения и т.н. Неговото място в дизайнерската композиция може да бъде определено в няколко направления. Съществена проява на цвета е влиянието му върху възприятията за обем, пространство, както и върху пластичността на формата. Цветът е способен да формира образни асоциации, свързани пряко със същността на обекта и неговото културно-смислово значение (Минкова 2020).

Изборът на цветово решение зависи от функционални, ергономични и естетически изисквания, които удовлетворяват функции, но са и в пряка връзка с емоционалното въздействие. Търсеното естетическо впечатление включва всички възприятия за цветност и цветова изменчивост, които се манипулират от дизайнерското решение съобразно пространствените характеристики на средата. В пространствената цветова композиция цветовете са в постоянна комуникация по между си, като взаимно се подкрепят, усилвайки или отслабвайки значението си в общото композиционно звучене (изображение 6.).

В пространствените решения цветът подчинява, обобщава, уравновесява разнообразни по стил и характер форми. Той обединява и разчленява плоскости, увеличава или намалява пространството във визуален план. Цветът подчертава конструктивните връзки и определени елементи, които са важни за функционирането на изделието. Изграденият цветови акцент е добра алтер-



6. Петя Благоева



7. Джеси Унтерхалтер и Кейти Трун, Балтимор, 2012

натива за създаване на композиционна йерархия при проектиране на обекти от средата, в това число и рекламни. Цветовите съчетания съдействат в процеса по създаване на оптимални цветови усещания, зрителен и емоционален комфорт, оптимизиране на нивото на осветеност. Всички споменати функции на цвета зависят от определени параметри като цветова гама, цветови контраст, количество на цветния тон, коефициент на отражение от цветната повърхност. Те са в пряка връзка с потребностите и с функционалните процеси и отговарят на обемно-пространствената структура на проектираните пространства, с отчитане на източниците на осветление, климатичните и географските условия. Цветовите съотношения характеризират зрително функцията и правят нагледна нейната същност.

Материалът (цветът), от който се изгражда произведението, е решаващ за неговата визия и определя неговото функциониране. Той е основа за възникване на усещания и формиране на значения, които съставляват основата на езика на изкуството. Авторът избира цветовете като проводници на своята идея, а те се превръщат в средство, чрез което се формулира естетическото съобщение. Цветовете съобщават мисли, чувства, емоции и в същото време стимулират индивидуалните усещания на съзерцаващия. Чрез хроматичните стойности авторът интерпретира различни нива на реалност, физическа или веществена, нива на логически и психологически очаквания. Необходимо е създаване на връзка между тях, защото всички те са структурирани на основата на хармония, която е основно правило за всяко произведение (изображение 7.).

Възприятието за цветност е свързано и с изявата на материалната повърхност на обекта. При една и съща наситеност и светлота на цветния тон, но при различна фактурност, един и същи цвят се възприема като по-тъмен или по-светъл, еднороден или неоднороден. Поради значимостта на връзката цвят и фактура и нейното значение за общото композиционно звучене се въвежда терминът „цветна фактурност“. Цветовото и фактурното композиране поддържа композиционната цялост чрез отчитане на някои главни принципи като единство на цялото и частите на формата; подчине-

ност на елементите във формата; уравновесеност на елементите във формата; съразмерност на елементите във формата. Посочените принципи са важни за общата композиционна визия, те функционират заедно, но често и самостоятелно като хармонични построения в основните части на различните видове композиции.

Цветът е от активните средства, допринасящи за оригиналността на художественото решение. Авторският подход в използването на цветовите съчетания е решаващ при създаването на оригинална художествена форма. Цветът е активен фактор в създаване на модни иновации, както и в процесите на интеграция, обединение на формените характеристики на обектите в единен стил. Той е част от неразривното цяло на обемно-пластичната и цветово-графичната същност на дизайнерската композиция.

Цветната хармония в пространствената среда се постига, когато използваните цветове взаимно се допълват и подчертават. Проектиращият художник се съобразява с правила, утвърдени в практиката. Едно от тези правила е известно като правило на обратната пропорционалност, което определя наситеността на цвета и размера на заеманата от него повърхност. Колкото цветната площ е по-голяма, толкова наситеността на цвета трябва да бъде по-малка, и обратното. Следващото известно правило е свързано с използването с контрастни и нюансни цветни съчетания. Като следствие от композиционното решение цветовият акцент се изявява на фон от неутрални и ахроматични тонове или нюансни съчетания.

Създаването на цветовата гама в процеса на проектиране на пространството извежда правило за боравене с цветовете и създаване на основна тоналност. Изграждането на цветовата среда се съобразява с осветлението и предназначението на отделни пространствени зони, като непрекъснато се отчита нейното психофизиологично въздействие. Светлите тонове оптически уголемяват, отдалечават, извисяват, олекотяват, а тъмните и интензивните въздействат противоположно – намаляват и тежат (Абишева 2009).

Съществен момент в дизайнерския процес е отчитането на големината на цветната повърхност, както



8. Музей на BMW, Мюнхен

и на психологическите особености, свързани с възприемането на нейния размер. В това отношение малките цветови повърхности в известна степен са безопасни, но големите пораждат композиционни и визуални проблеми. Наситеността, фактурността на цвета и особено неговата яркост създават впечатление за лекота или тежест, както и за илюзорна промяна на размера на обекта. Тъмният, наситен и фактурен цвят върху голяма плоскост зрително създава усещане за тежест и масивност на плоскостта (изображение 8.).

Някои изследователи на творческия акт определят съществуването на вечен и жив художествен елемент, неподвластен на времето и новите течения в изкуството. Художественият елемент с висока естетическа стойност се възприема от потребителите на изкуство от всяка епоха и той е валиден за всички видове изкуства. Независимо от динамичното развитие на естетическите потребности на съвременната публика и от нарастващите възможности за интерпретации на художествената идея цветът остава един от съществените аспекти на комуникационната връзка автор – произведение – публика.

Библиография

1. BUETHER, Axel, 2017. The Function of Collor: An Introduction to Colour Theory and a Definition of Terms. In: *Environmental Colour Design: Theory and practice.* Smoulensk: SmolGu.

2. АБИШЕВА, Ирина, 2009. *Цветоведение: учебное пособие.* Павлодар: ПГУ.

3. ВАПЦАРОВА, Маня, 2010. Изобразителни възможности на графичните техники като средства за обогатяване на живописния език при визуализиране на сценографската идея. В: *Постижения и тенденции в развитието на съвременния дизайн и декоративно-приложните изкуства. Сборник с доклади от научна конференция.* София: Национална художествена академия. ISBN 978-954-2988-11-3.

4. ГРАЧЕВА, Лариса, 2003. Воспитание чувств. В: *Психология художественого творчества. Христоматия.* Минск: Харвест.

5. ЛЕРЪР, Джона, 2012. *Изкуството, сталкерът на ума.* София: Изток-Запад. ISBN 978-619-152-115-9.

6. МАЙЕР, Гладис, 2019. Цвят и лечение. Важността да разбираме цветовете (1). ПЕТРОВА, Ами (прев.), *Антропософска медицина.* Online. 2019. [Accessed 27 January 2023]. Available from: https://med.anthrobg.net/bg/node/464

7. МИНКОВА, Величка, 2020. *Бяла книга на дизайна : композиция, дизайн, форма : монография.* София: Национална художествена академия. ISBN 978-954-2988-53-3.

8. МИНКОВА, Величка, 2022. *Цветознание.* София: Национална художествена академия.

Използвана литература

РИЦ, Александр, 2014. *Основы цветоведения и колористика. Цвет в живописи, архитектуре и дизайне. Курс лекции.* Москва: МГСУ.

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ „ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА“ 2023

Национална художествена академия, януари 2023, София

РЕЦЕНЗИЯ
от проф. д-р Милена Николова

Състоялата се през януари 2023 година научна конференция, организирана от Факултета за приложни изкуства на Националната художествена академия, е продължение на утвърдена форма за създаване на научен форум на преподаватели и докторанти, на който се представят доклади от различни сфери на приложните изкуства и на дизайна. Темите са в съответствие с научните тенденции и с интересите на участниците. Част от темите са исторически анализи на определен кръг от проблеми, други са свързани с анализ на творчеството на концептуални артисти, проблеми на композицията в различните приложни направления, прилагането на нови техники и технологии в приложното изкуство. Голяма част от докладите са посветени на средата и на изделията за деца, както и на проблеми, свързани със съвременната сценография. Застъпена е и тематиката за методи за представяне и проектиране на средата със съвременни дигитални средства.

На конференцията са представени 25 доклада, от които 16 на преподаватели и 9 на докторанти.

Анализите, свързани с историческото развитие в определени области, допринасят за осветляването и доразработването на редица проблеми, които до този момент не са били изследвани. В това се състои смисълът и приносът, който се генерира от подобен тип форуми. Тук могат да бъдат посочени докладите на доц. Димитър Добревски, доц. Магдалена Серафимова, Велина Кокалова, Теодор Лулчев.

Немалка част от докладите са свързани с прилагането на съвременни средства за проектиране в различните направления на творчество в катедрите на Приложния факултет. В тази категория може да се посочи докладът на доц. д-р инж. Васил Харизанов, който разглежда изклю-

чително интересния проблем за приложението на фотобетона в интериора, което дава изключително големи възможности за разнообразяване на ограждащите повърхности. Докторант Деница Иванова разглежда навлизането на роботиката в дизайна, гл. асистент д-р Мирена Златева акцентира върху навлизането на индустриалните материали в бижутерията, ас. Михаела Добрева анализира прилагането на новите технологии в сценографията.

Съществена част от докладите са посветени на проблематиката, свързана с децата. Прави впечатление, че авторите в тази група навлизат в неизследвани територии и съотнасят иначе изяснени по принцип проблеми по нов начин, на територията на детската психика и възможности за възприемане. Те са свързани с цвета като носител на информация, създаването на визуални материали за деца, компютърните игри. Компютърните игри се явяват важна област от проектирането на средства за занимание на децата и се разглеждат в исторически аспект, както и по отношение на насоките, в които трябва да се развиват. Един от докладите разглежда създаването на артиграчки за деца в малки серии, при което се възстановява уникалността на малките колекции, която е загубена при масовото производство. Тук можем да отбележим докладите на проф. д-р Величка Минкова, гл. ас. Петя Благоева, гл. ас. д-р Рая Гайтанджиева, Георги Цанов, Даниела Цветкова и други.

Съществена част от докладите са посветени на сценографията. Една група от тях разглеждат творчеството на конкретни автори като Петя Боюкова, Теодор Киряков. Други докладчици анализират сценографските подходи при пространственото изграждане на изложбата, какъвто е представеният доклад на проф. д-р Маня Вапцарова. Борис Далчев анализира връзката актьор – декор и неговото целево използване.

Автори на доклади, посветили анализите си на конкретни творци, има от всички направления на приложното изкуство. Тук можем да отбележим ас. Невена Ангелова, Тодор Горанов, доц. Емил Бачийски.

Трябва да отбележим и преподавателите и докторантите, които са посветили изследванията на проблемите на композицията в различните изкуства. Такъв е докладът на Ралица Гелева, който разглежда стилови и компо-

зиционни проблеми в силикатните изкуства през XX век, а Антон Георгиев е посветил доклада си на пластичните трансформации в българския църковен иконостас.

Заключение

Резултатите от състоялата се конференция, организирана от Приложния факултет на Националната художествена академия, са безспорни. Подобни форуми са полезни както за обмяна на идеи, така и за запознаване на академичния състав с постиженията на колегите им, а също и за работата на докторантите. От друга страна, те са стимул за нови научни изследвания и разработки от преподавателите и докторантите в Националната художествена академия. Представените доклади са ценен принос както за развитието на науката в приложните изкуства, така и пример за целенасочена работа на младите научни кадри, възпитаници на Националната художествена академия.

Рецензент
Проф. д-р Милена Николова

НАУЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ „ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА“ 2023

Национална художествена академия, януари 2023, София

РЕЦЕНЗИЯ
от проф. д-р Татяна Стоичкова

В сборника на Научната конференция през 2023 година на тема „Дизайн & приложни изкуства“ са включени 25 доклада на представители от различни висши учебни заведения в страната: преподаватели, учени, докторанти и практикуващи в сферата на изкуствата и дизайна. Докладите съдържат важни текстове, коментиращи съвременни тенденции и взаимозависимости между теорията и практиката в областта на изкуствата и на дизайна, но същевременно са и плод и коментар на разностранните търсения на самите автори. Участията биха могли да се определят основно както теоретически, така и практически, защото в голямата си част докладите съчетават и двата подхода. Текстовете бележат широко научно съдържание, покриващо разнопосочни теми по дизайн от гледна точка на докторантите, преподавателите и практикуващите професионалисти. Сред водещите теми можем да отбележим стремеж да се разсъждава по отношение на историята на дизайна и изкуството, на връзката дизайн и теория, дизайн и нови технологии, което пък дава възможност да се запознаем и с развитието на различни тенденции през последните години.

В първата тематична група са представени разсъждения върху историческото развитие както на художествената критика, творчеството на Галин Малакчиев например, разгърнато в различни негови прояви; както и развитието на проблеми в областта на дизайна, сценографията; спецификата и границите на „декоративното“ и „приложното“, и на новите технологии и дизайна. По-нататък интересът се насочва към съвременни форми на проектиране, както и към въпроси, фокусирани върху творчеството и образованието във Факултета по приложни изкуства в НХА. Интерес представляват наблюденията относно ролята на роботиката в дизайна, приложението

на фотобетона в интериора, както и други направления в дизайна и по-специално в областта на дизайна на детската среда, включително и естетически принципи в процеса на развитие на визуалните изкуства. Потърсени са и връзките в проектирането на компютърните игри. Отделено е внимание на сценографските подходи от творческа и от педагогическа гледна точка, включително и перспективите за развитието на съвременния дизайн и декоративно-приложните изкуства.

Друга тематична група е разглеждането на композиционни въпроси в областта на визуалните изкуства в много широк диапазон на практики и творческа среда. Новите технологични открития и технически разработки намират приложение в широк диапазон от области – от компютърната графика и функцията ѝ за обработването на цифрово визуално съдържание до дизайн продукти и компютърни игри, включително симулации и добавена реалност.

Всяка оценка, включително и художествено-критическата, всъщност се основава на съпоставимостта на анализите и разсъжденията, дискусията, обмена и новите търсения на проблематика в сборника. Показано е и интригува динамично развиващото се поле на различните сфери на дизайна и на приложните изкуства, което и в бъдеще ще привлича вниманието не само на широк кръг млади хора (студенти и изследователи), но и на утвърдени учени.

В заключение можем да кажем, че докладите в научноприложната конференция „Дизайн & приложни изкуства“ 2023 в Националната художествена академия имат принос в редица тематични полета като анализ на връзката между дизайн и изкуство, исторически и критически примери, анализи на конкретни творци, на новите технологии и на изкуството.

Рецензент
Проф. д-р Татяна Стоичкова

ДИЗАЙН & ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА 2023

сборник с доклади от научна конференция

Румяна Маринова – коректор и редакция

Йоана Ангелова – редактор библиографии

Васил Харизанов – онлайн публикуване