

Стоян Г. Дечев

Хабилитационен труд

### Резюме

В представения хабилитационен труд са посочени авторски разработки на компилативни и интердисциплинарни проекти, в които рисунката заема съществена част и играе различна роля в отделните проекти. Разгледани са и някои иновативни методи за рисуващото конструиране на тримерни тела, намиращо особено приложение в дизайнерските специалности в НХА, както и приложението на дигиталната рисунка при дистанционното обучение по Рисуване.

Разглеждайки рисунката като акт на застинало време, където авторът запечатва своята идея и емоция върху материален носител е една от най-древните форми на себеизразяване. Освен това рисунката е универсална форма на комуникация, която преодолява езиковите и времеви бариери. Можем да надникнем в духа на времето хилядолетия назад наблюдавайки пещерните изображения, които доказват онзи вроден непосредствен художествен импулс, който мотивира художника. Вроденото е онази тайна, която преминава незнаяно как през поколенията, и е достойние на децата. Възрастта и образованието интелектуализират детинското себеизразяване и го превръщат в продукт на логиката и знанието, където няма нищо без причина. В историята на изкуството, в по-голямата си част, е водещо майсторството - умението придобито чрез усилен труд и повторения. Едва с появата на Модернизма във визуалното изкуство подсъзнателното и неосъзнатото придобива авторитет.

Академичното образование е част от интелектуализиращия процес на анализиране и осмисляне на даден художествен проблем като целта му е да проникне в дълбочина разпадайки този проблем на части, които отново да разработи като отделен проблем и така отново и отново. Тази фрактализация на познавателния процес носи, както своите безспорни ползи, така също и своите рискове, тъй като често отдалечава от представата за цялостта. С други думи поемайки път в някаква посока е възможно да изгубим обратния такъв към началото, към първопричината, където пред художника е стоял сложният въпрос за избор на определена посока. Несъмнено, на всеки артист, преминал през академично обучение, се е наложило да преболедува целия този труден процес за да намери обратния път до намирането на индивидуалния си подход и формирането на собствен мироглед, след като вече е натрупал интелектуален и технически опит.

В този труд са потърсени някои аспекти от проявата на рисунката от моето творчество в различни жанрове, изследвайки я, както като самостоен художествен продукт, така и като част от интердисциплинарни проекти, които са част от моите творчески интереси.

Един такъв компилативен проект е - Playfly, където основен мотив е отношението между рисунката и времевото възприятие. Рисунката е свързана с времето, като запечатва определен момент в исторически план, но времето има и други изражения - като фактор при мултипликацията на рисунки и превръщането им в жив движещ се образ или анимирането му, казано по друг начин. Самата идея за появата на движещ се образ чрез бързата смяна на подобни изображения ни въвежда в редица проблеми - за илюзорността, за рисунката като кадър и рисунката като синтезиран образ, за деформацията, подчертаваща ефектът на движението, за статичността и динамиката, за различните измерения на възприемането и т. н. Playfly е измислена несъществуваща дума, която съчетава игра и летене. Самият проект включва в себе си, както ръчно рисуван филм, в който съзнателно не са използвани дигитални намеси и ефекти, така и пърформативен акт повтарящ случващото се във филма и по този начин приобщава публиката в една игра на възприятията на реалното и илюзорното. Преплитането на два вида образи върху прожекционната стена е преднамерено търсен ефект - от една страна рисуваното изображение от прости тънки моливни линии и от друга, проектиращите се плътни черни хвърлени сенки от реално летящите самолети.

Разширявайки проблема за времето и пространството в рисунката бих отбелязал проекта “Сулптор”, в който рисунката участва по два начина - като аналитична и логична рисунка, която триангулира във вид на полигони формите на суров къс скала и като карта на съзвездие “Скулптор”, изсечена върху мегалитен каменен блок. Темата за относителността на “вечното” като понятие и субективната човешка представа за абсолютното е представена по спекулативен начин като обект и процес на създаване чрез разрушаване и трансформация. Астрологията, която предсказва бъдещето, наблюдавайки планетите и звездното небе е представена като противоположност на Астрономията като наука, която по логичен и доказателствен път наблюдавайки Космоса се вглежда в миналото за да превърне времето в едно парадоксално и субективно понятие. Странното човешко качество, което имаме, да транспонираме заобикалящи образи от живота върху неживата природа на космоса за да можем да я определим и да се ориентираме, доказва нашата наклонност да съдим за всичко според себе си. Тази антропоцентрична фантастика е причината звездните карти да са толкова завладяващи, да припознаваме образи в съзвездията е някакъв забавен опит за очовечаване на божественото в търсене на отговор за нашето място във Вселената. Това е и причината на небето на южното полукълбо мореплавателите и откривателите на “Новия свят” да припознаят ателието на скулптора или накратко казано съзвездие “Скулптор”. Нашата природа, изпълнена с безпокойство от предстоящи катаклизми, която в последно време е допълнително драматизирана ме подтиква да разгледам колосалния скален къс като един имагинерен астероид, като суров материал, от който чрез разрушение може да бъде създадено, а останалото остава звезден прах.

Следващият проект, в който бих разгледал като връзка на рисуването в моето творчество е изложбата “Изкуствена кожа”, където рисунката има статут на самостоятелно художествено произведение, неразделна част от цялостната концепция, където е разработен проблемът за присъствието и отсъствието, присъщо на материалността. Дрехата като интимно обживяно лично пространство се превръща от безлична вещь в персонализиран обект. Извън тялото облеклото продължава да носи неговата идентичност. Тази идея се разглежда като заместващ процес, като елемент от по-голямо цяло - дрехата като опаковка на тялото, тялото като опаковка на личността. Изложбата се състои от 3 елемента - рисунка на работната дреха на автора с размит въглен в естествена големина; отливка от розов силикон на същата тази дреха, която като материалност наподобява съблечена кожа (като референция към автопортретът на Микеланджело във вид на съблечена кожа върху стенописа “Страшният съд” в Сикстинската капела); монумент на една ръкавица - мащабно увеличена и изсечена от монолитен гранитен блок.

В серията “ За еднократна употреба” рисунките също са самостоятелни произведения. Изпразнени от съдържание смачкани опаковки и изхвърлени вещи са рисувани и същевременно мащабно уголемени скулптури от луксозно изглеждащият материал на порцелана в един критичен поглед към консуматорството.

В серията “Черно море” - то е разгледано през няколко различни ъгъла - като географско понятие и генезис на името в исторически план, като феномен на национална гордост и комплекс, като европейски и световен екологичен проблем. Освен това, в чисто рисуначен аспект, морето е разгледано като хоризонтално (водоравно) и вертикално (като стратиграфски разрез на утаеното време) и като част от сфера - пикселизирана картина с гледна точка от земната орбита рисувана с петролен дериват.

В “Хоризонт на събитията”, където основната част е заета от скулптурни композиции е представена и мащабна рисунка от графитен и алуминиев прах, както и последващи тушови рисунки. Образът на облака в исторически (иконографски и митологичен) план и съвременното дигитално информационно пространство е линията която минава и през творбите от серията. “Хоризонт на събитията” е термин от астрофизиката, който е свързан с крайния лимит, до който имаме спрособност да направим прогноза чрез научни доводи, а отвъд него е територията на мита.

В разнородната ми работа като художник, рисунката присъства по два основни начина - от една страна като двуизмерно изображение, което е синтезиран образ сведен до знак и е сроден с различните видове писмености и криптирането на езика, и от друга триизмерната рисунка, при която двуизмерното пространство на листа се трансформира в мироглед, в един зрителен договор, където сме подведени да приемем илюзията за измерима истина.

Изложбата "Транскрипт" включва работи от първия тип, където се преплитат рисунката сведена до знак и скулптура компресирана до код. От тази серия творбата "Икона" смесва в един обект поколенческите представи на значението на това понятие, където съвременният дигитален процесор (чип) е представен под формата и класическата техниката на църковната икона като тя се смесва в съзнанието ни като религиозна вещь със екранен символ на съвременността.

Следвайки този двуичен език, в "Библиотека" са смесени графиката на електронните интегрални схеми и един от най-древните методи за записване на информация-клинописът (пресовани знаци върху глинени плочки). Върху стената на изложбената площ е разположена графична композиция от над 800 такива изпечени глинени детайла, които въздействат по същия начин, по който за нашия съвременник изглежда клинописът - като една абстрактна картина, която всеки зрител разчита по свой собствен начин, воден от асоциациите на собствения опит. Интегралните схеми, от своя страна, като графичен знак са синтезирани образи от пейзажи и фигурални композиции, които използвайки въображението на зрителя, могат да бъдат разчетени като пиктограми.

Най-старият запазен и преведен епос в историята - "Епосът за Гилгамеш", запазил се заради опожаряването на библиотеката на древния асирийски владетел Ашурбанипал (което е довело и до изпичането на керамичните клинописни плочки) е кодиран като уебсайт чрез най-съвременната за момента QR технология, поставяйки въпроса за цикличността на познанието, за неговата загуба и прераждане. Работата "Транскрипт" е масивен триизмерен QR код изработен от бял и черен мрамор като по този начин кореспондира с Розетския камък, който е ключът към разгадаването на древните култури и препратка към бъдещите със същия спекулативен въпрос за трайността на комуникацията между поколенията.

Извън интерактивността на тази работа, разнообразната чернобяла графика се възприема и чисто естетически като абстракция.

В една друга посока се развива опитът ми с триизмерната рисунка. Възможността да се триангулира даден обем в рисунка (използван в горепосочения проект "Скулптор") намира приложение в комуникацията със студентите и е разработена до нов метод за усвояване на стереометричното пространство.

В работата си със студентите от дизайнерските специалности пространственото виждане и способността да се визуализира контролиран и измерим обем е особено важно, за което приложението на иновативни строителни методи е полезно.

За целта използвам така наречения "Shortcut" метод, при който проблемът с дистанцията и перспективните съкращения се решават чрез коефициент на свиване, а доказването на правилността се извършва чрез вторични показатели. Рационалността на този подход се доказва особено в работата със студентите в дигитална среда и наложено от обстоятелствата на дистанционното обучение.

Недостатъците на дистанционното обучение са припознати като нова възможност за усвояването и преподаването чрез нови програми за рисуване. Способи, които все по-често намират място в съвременните разбирания за изкуство.

В заключение бих изтъкнал като приносяща част:

Намирането на специфични междинни пространства за рисунката между различните жанрове в изкуството и прилагането и в интердисциплинарни проекти.

Новите методи за построяване на стереометрични форми и пространства, доказали своята ефикасност в реализирани проекти, както и при работата със студентите.

Прилагането на съвременните програми за дигитално рисуване в образователния процес като средство за дистанционно обучение в НХА.