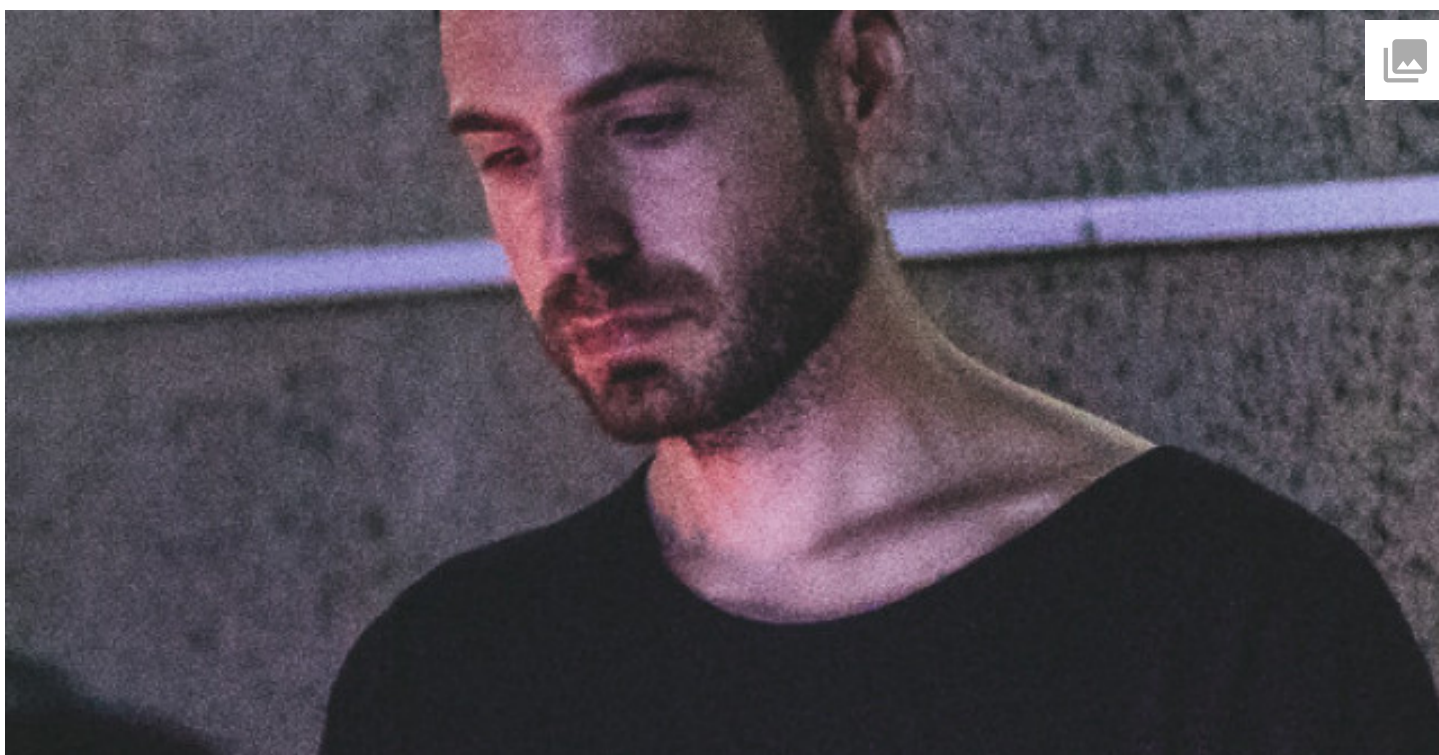


НАЧАЛО > ПЛОВДИВ > ГРАДЪТ

3D аниматор създава нови светове в пространствата на Пловдив

📅 20.04.2020 | 18:00 ✎ 20.04.2020 | 19:12 👤 Паулина Гегова 👁 1835 прегледа 💬 0 коментара



Снимка: Pink Tsonk

Петко Танчев печели две награди „Икар“ за сценография. Създава със съмишленици първата мапинг прожекция на фестивала „Улица Отец Паусий“.

Визуалните изкуства са фонът на главното действие, случващо се на сцената. Въпреки това те са неизменна част от общото цяло, без което спектаклите нямаше да са същите. Нещо щеше да липсва, някакъв неосъзнат, но важен елемент.

В Пловдив един от наистина добрите автори на визуални изкуства е Петко Танчев. Петко винаги се е занимавал с изкуство. Художественото му образование започва в Национална гимназия за сценични и екранни изкуства и продължава в Национална художествена академия, специалност „Сценография“.

„Когато взех диплома за бакалавър, трябваше да избира в какво направление да продължа развитието си. Страстта ми винаги е била свързана с рисуване, но най-вече намирах мястото си, като експериментирах с различни техники и форми на изразяване. Още докато завършвах IV курс, направих първите си опити във видео арта и триизмерната анимация. Видях в тези средства много интересни предизвикателства - да работиш с време, да използваш компютъра като инструмент, да създаваш нови светове.

На следващата година в НХА беше основана нова магистърска програма - „Дигитални изкуства“. Логично бе да продължа в нея, но реших, че все още има какво да науча от преподавателите си в Катедра „Сценография“, на които дължа много. В крайна сметка реших да комбинирам нещата, което мисля, че беше правилен избор“, припомня си пловдивчанинът.



Снимка: Лина Кривошиева

Продължава като магистър в специалност "Сценография", програма „Авторски визуален спектакъл“, като едновременно с това посещава повечето дисциплини в „Дигитални

изкуства". Така поема най-доброто от двете направления и изгражда в себе си индивидуален поглед над сценичните изкуства. Магистърският му проект съчетава в себе си скулптура, живопис, графика и триизмерна анимация. Още преди да завърши, получава възможност да работи като сценограф по няколко интересни проекта, в които използва прожекции на сцена и в алтернативни театрални пространства. Разработва и проект за представление с видео мапинг върху сградата на Театър София - нещо ново за България дотогава. За жалост проектът не получава финансиране заради театралните и политически реформи от 2010-а. В същата година е част от артистите, създали първата мапинг прожекция на фестивала „Улица Отец Паусий“ в Пловдив. Осъществява и аудио-визуалния перформанс „Ехо“, показан в „DA Fest“ и „НОЩ / Пловдив“.

Петко Танчев печели две награди „Икар“ за сценография и техническо осъществяване на представлението "Четири стаи", заедно с Деница Арзиропулос, Никола Налбантов и Ева Вентова. Но точно след това поръчките му намаляват. След като завършва Академията, младият талант става 3D аниматор. Така напредва още с технологиите, до момента, в който изоставя работата си и се посвещава изцяло на творчески проекти. Минава дълго време, преди да започнат да му носят доходи, достатъчни, за да се издържа, но това не го отказва.

„Имах възможност да прекарвам повече време вкъщи и да уча, докато творя. Като се замисля, и до днес не спирам да научавам нови техники в професията си и това едва ли някога ще спре. С времето насочих фокуса си върху интерактивния дизайн и „потпящите“ инсталации. За мен винаги е предизвикателство да работя в пространство - театрално, публично, клубно, галерийно, музейно. Друга основна характеристика на проектите ми е колаборацията с други артисти от различни сфери, но най-вече с актьори, музиканти и танцьори“, казва Петко.

През 2013-а с още няколко съмишленици основават колектив Мелформатор. През 2016-а организаторите на фестивала „НОЩ / Пловдив“ го канят за куратор на нов модул за дигитални изкуства - „Creative Media Lab“, където се обръща повече внимание на образователната дейност. В трите поредни издания на тази лаборатория се включват много български и международни артисти, с които се осъществяват редица презентации, изложби, уъркшопове. През същата година получава покана и да преподава в магистърската програма „Дигитални изкуства“ на НХА. През 2018 година създава студио "Сенслаб" и започва докторантура, посветена на темата „Инструменти за визуално програмиране“.

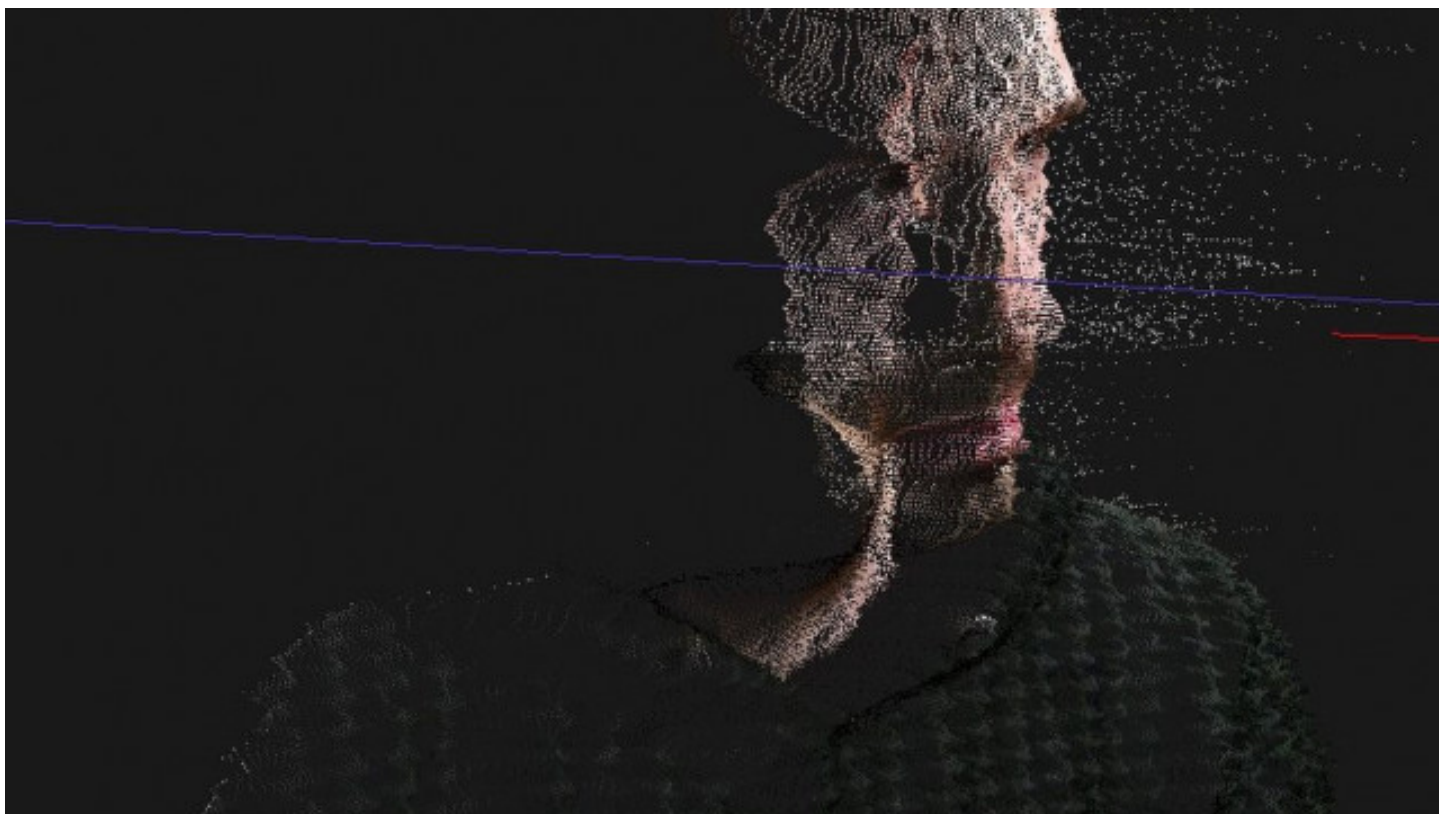
„Обикновено в тези програми всичко се създава в реално време, което за мен също е преимущество, тъй като нямам търпение да видя резултата. Писането на код донякъде е визуално, което не означава, че не се налага да уча и езици за програмиране. Софтуерните технологии в подобни приложения са базирани на компютърните игри, кино индустрията и електронната музика. Основни неща в дизайн философията на визуалното програмиране са експериментирането и интеграцията. Тези технологии се развиват с изключително бързи темпове, така че винаги можете да намерите артисти в онлайн форумите.“

Документацията на софтуера се пише от самото общество. Методите на работа са много гъвкави, тъй като една от основните характеристики е оперативната съвместимост. Съществуват множество опции за взаимодействие с други приложения, протоколи, устройства, интернет. Интеграцията на инструментите за визуално програмиране с различни софтуерни и хардуерни среди ги прави предпочитано средство от артисти, които създават мултидисциплинарни проекти и програмират сложни интерактивни системи.

Според Петко Танчев изкуството в България има свой почерк и стил, но изостава от световните процеси. Донякъде това е заради липсата на адекватна подкрепа от страна на политиката и липсата на добра база и достатъчно възможности в образованието. Освен това самият сектор на независимите изкуства е дотам „отчужден“, че всеки се оправя сам.

„Това прави развитието на обществото като общо звено много трудно, но и едновременно ражда силни личности. Надявам се, че апаратът ще работи все по-добре в бъдеще, като се учи от грешките си и от критическото мислене в държавата. Диалогът и обединението в различни каузи е важен, както показват последните процеси по време на извънредното положение.“

Тела без плът и обекти в разпаг



Развитието на VR и AR съдържа една интересна основна идея, с която много художници експериментират. Това е идеята за „обезпътяването“. Тя е свързана с опитите за добавяне на различни разширения към човешките тела и напускането на телата, както и пренасянето в други светове. С това се цели усъвършенстване на функциите.

Материалните тела биват трансформирани във виртуални, създава се една алтернативна реалност от „разпадащи се“ обекти. В тези процеси стои предизвикателството доколко човек губи връзка със себе си и природата, дали тези „модификации“ променят гледната точка или изцяло създават нещо ново.

Както в цялата история на изкуството, художниците винаги са използвали науката и технологиите в работата си. Дигиталните технологии са едно много мощно изразно средство и тема в изкуството. Още от тенденциите в началото на XX век, когато фотографията и киното развиват идеята за творческата възпроизводимост, през теченията Дада и Флуксус и концептуалното изкуство, до появата на кибернетиката, първия компютър и Световната мрежа, художниците променят като цяло отношението си към заобикалящата реалност и творческия процес.

Иновативните технологии налагат изцяло нови идеи и създават предпоставка за още експерименти. Динамиката, с която технологиите се развиват днес, поставя автори

пред предизвикателството да организират потока от данни в концепция, която генерира специфични естетически качества в творческата продукция.

Публика и оркестър с разменени места



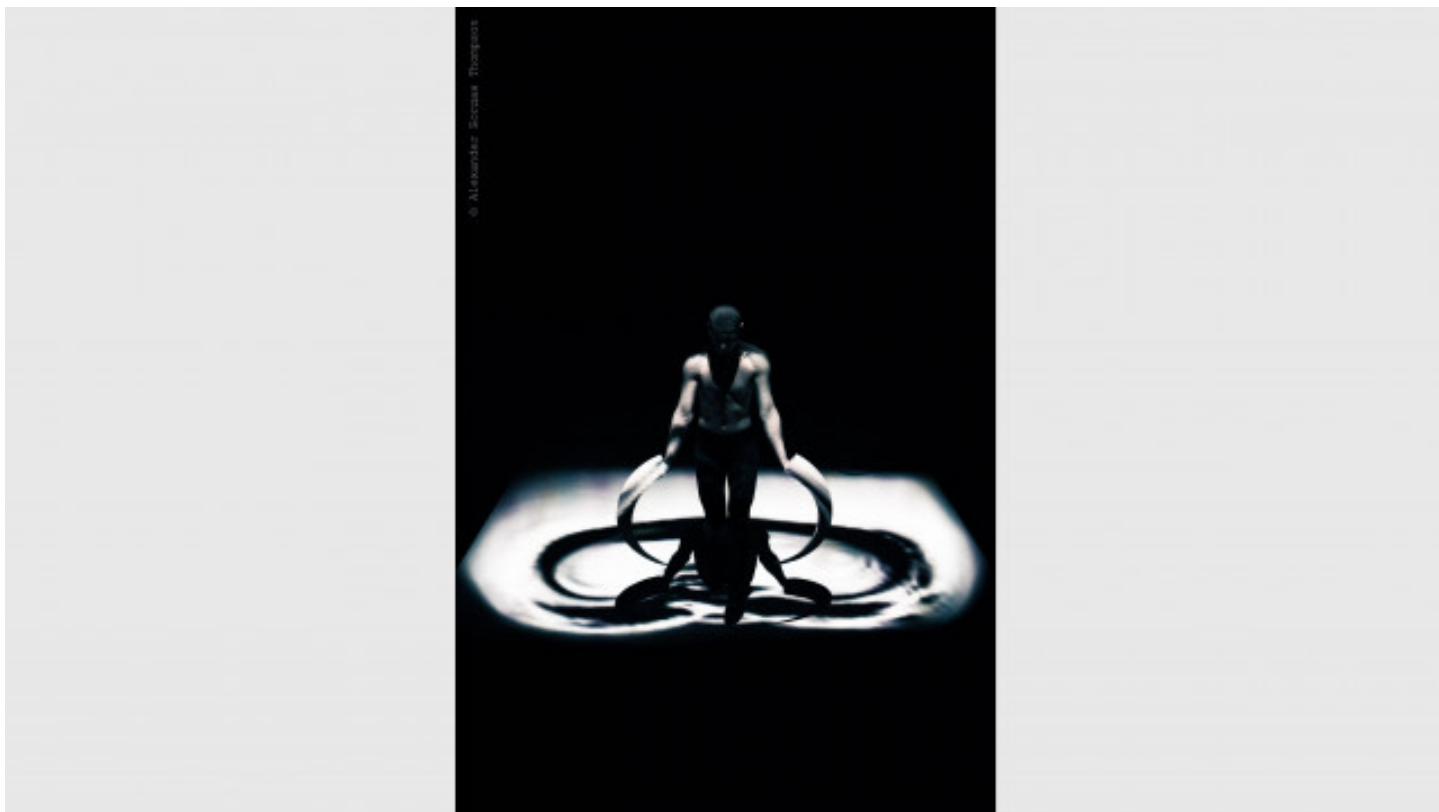
Снимка: Александър Богдан Томпсън

Режисьорът и директор на Държавна опера Пловдив Нина Найденова се обърна към Петко Танчев, за да направи проект за сценографията на оперната постановка „Мадам Бътерфлай“ за фестивала „Орега Ореп“ през 2018 година. Визуалното му решение трансформира римската архитектура на Античния театър в минималистична японска среда. Използват и мапинг прожекции, за да пренесат действието през японските градини и интериор до Американската мечта на главното действащо лице Чо-Чо-Сан. Проектът му носи награда „Пловдив“ през следващата година, което отваря врата и за продължително сътрудничество с Пловдивската опера.

През 2019 година в Сенслаб работи по откриването на оперния фестивал с проект, който съчетава класически концерт и интерактивни визуализации. Създават технология, която използва многоканален аудио анализ в реално време и така взаимодейства с елементи на анимацията.

"Интересно беше и решението, което дойде от идея на Нина Найденова да обърнем действието - публиката и оркестърът размениха местата си, като по този начин използвахме цялата площ на каменните седалки като платно за мапинг прожекция. През 2020-а планираме още няколко съвместни проекта, които се надявам наистина да се осъществят."

По пътя на "Одисей" и забравените поети



Снимка: Александър Богдан Томпсън

„Имам щастието да съм част от постановъчния екип на този проект, който беше и повод да започна работа с режисьора Диана Добрева. Работата по тази постановка беше изключително динамична по време на репетиционния период. Успяхме да интегрираме персонализирана система за моушън тракинг на живо, която следи движенията на актьорите по сцената и осъществява взаимодействие със съдържанието на визуализациите“, разказва Петко.

Освен това всички форми се генерират в реално време в софтуера, което значи, че проектът използва изцяло код и визуално програмиране, за да създава анимациите в момента.

„От известно време се опитвам да използвам подобни техники в театрална среда, тъй като смятам, че мапинг прожекциите на сцена могат да бъдат партньор на актьора, защото театърът е изкуство на живо. Така връзката между изпълнител, музика, осветление и сценография става по-органична и завършена. Благодарен съм на целия екип за доверието и процеса и смятам, че крайният резултат е наистина интересен синтез от изразни средства, поднесен в специфична визуална естетика”, допълва той.

Междувременно екипът от писатели и журналисти Славена Шекерлетова, Ина Иванова и Гери Георгиева го канят, за да създадат заедно една по-различна форма за представяне на текст. Проектът се нарича „Забравените думи“ и диалогизира контекста на поетичния език със съвременната публика, като не просто припомня ключови цитати, а и ги интерпретира визуално.

От издателска къща “Жанет 45” подбират петима от най-известните български поети, родени в самото навечерие на ХХ век - Пенчо Славейков, Пейо Яворов, Дора Габе, Димчо Дебелянов и Гео Милев, и изваждат ключови думи от творчеството им - думи, чието значение днес разбираме, но които вече не използваме.

“Използвах дигитални технологии, за да ги визуализирам по лаконичен и изчистен начин, който акцентира върху смисъла, който носим в паметта си като културен код. Целта ни беше също и да припомним семантичната красота и фонетичното изящество на лексемите, изпаднали от ежедневната употреба днес.”

Проектът е насочен главно към ученици, а резултатите ще се превърнат в дигитална визуализация, която ще се излъчи след средата на май. Този път избраните писатели са Иван Вазов, Гео Милев, Валери Петров, Малина Томова и Добромир Тонев, защото всички те имат годишнини през 2020-а.

Петко Танчев

икар

3D

култура

3D принтиране

Паулина Гегова

Редактор-репортер - екип “Култура”

Поверителност - Условия