

РЕЦЕНЗИЯ

от проф. д-р Васил Рокоманов

за дисертационен труд на Петко Александров Танчев, докторант към
Катедра ИЗКУСТВОЗНАНИЕ на НХА, на тема:

ИНСТРУМЕНТИ ЗА ВИЗУАЛНО ПРОГРАМИРАНЕ

с научен ръководител доц. д-р Венелин Шурелов
за присъждане на образователната и научна степен „доктор”.

Уважаеми колеги, членове на Научното жури,
за начало на участието ми в настоящата процедура, получих:

1. Дисертационен труд – текст в обем 191 стр.
2. Автореферат – текст в обем 34 стр.

Трудът се състои от Увод, изложение в 4 глави, Заключение,
Библиография и индекс на използваните термини.

УВОД определя за обект на изследването работните методи и
практическите приложения на визуалното програмиране, а за свой
предмет – креативната платформа TouchDesigner в нейните най-
известни проявления и приложения. Цели на труда са:

- идейни концепции за създаване и управление на информацията и решаване на спектър от креативни задачи;
- приноси към развитието на творческото общество от дигитални артисти в сферата на интерактивните технологии, *creative coding* приложения, мапинг прожекции, аудиовизуално изкуство, дигитална сценография, съвременен видео арт и т.н.;

- практическо въведение (ръководство, помагало) за ползване на софтуерни техники, изграждащи мултимедийни системи и творби на дигитално изкуство, базирани върху TouchDesigner.

В различните етапи на изследователския процес дисертацията ползва разнообразни методи. За въвеждащата глава водещ е историко-хронологически подход към еволюцията на инструментите за визуално програмиране. Методите, с които художници използват TouchDesigner като творческа среда, се анализират и сравняват в следващите глави; същите методи определят границите на изследването – идейната основа, историята и настоящето на инструментите за визуално програмиране, тяхната феноменология, технология, творчески възможности и перспективи. Примерите за творческо приложение са изложени в заключителната част, където Танчев споделя опит като преподавател и визуален артист със значими авторски произведения и академични дейности.

Изследването се основава на Библиография, обхващаща 125 източника, от които 118 на английски език и 7 на български – официална он-лайн документация и форум на Touch, актуални статии, печатни издания, електронни публикации и друга специализирана литература на английски език, преведена за целите на дисертацията, в която са включени дефиниции, концепции и проекти на Танчев. Индексът съдържа 117 термина.

Първа глава въвежда в спецификата на визуалното програмиране чрез преглед на процесите на дигитализация от втората половина на XX век, породили и задвижили прогреса на компютърното изкуство.

Представени са научни теории и открития, ключови моменти в технологичната еволюция на хардуера и софтуера, обусловили появата на визуалното програмиране и естетическите постиженията на

медийното изкуство. Изложението засяга темите: Формиране на идеята за симбиозата човек-компютър; Първи експерименти с компютърно чертане, рисуване и анимация; Поява и развитие на графичен потребителски интерфейс; Експерименти с видео синтезатори и развитие на *виджеинг* изкуството; Създаване на генеративни художествени произведения чрез алгоритмични процедури; Еволюция на софтуерната архитектура и хардуера, цифровата графика, специалните ефекти и интерактивните технологии. Централната идея в тази част е как дигиталният образ се трансформира от обект на изобразяване в културен феномен, при който артистичният изказ е неделим от все по-богатия и сложен инструментариум, чрез който е постигнат. Танчев определя характера на описаните постижения и събития като научно-технически, естетически и културни или комерсиално ориентирани, а също и преходите, вариантите и взаимните им обвързаности. В повечето случаи това е сторено с умело подбрани цитати от изявени учени, технократи и хуманитаристи, изследващи дигиталната сфера и съвременната култура. Така се изяснява широката и актуална междудисциплинарност на труда, както и увереността, с която докторантът оперира в сложната ѝ структура. Вторият дял на главата излага идейни концепции, подходящи за художници, които имат отношение към инструментите за визуално програмиране с фокус върху техническите, артистични и социални аспекти на TouchDesigner. Танчев представя базови научни открития, свързани с появата и развитието на графичния интерфейс, обектно-ориентираното програмиране, интерактивното изкуство и др., споделя резултати от анализи на софтуерни и хардуерни инструменти, устройства за дигитално рисуване, анимация и др. Тук са дефинирани особено важните въпроси: Какво е TouchDesigner? С какво той е различен от други подобни системи? Защо е подходящ за художници?

Втора глава излага работни принципи на визуалното програмиране. Съсредоточавайки се върху практическите приложения на Touch Designer, представя възможност за методичното им усвояване – конструктивни методи за организация на потоците данни и елементи от неговия потребителски интерфейс, дефиниции на всяка фамилия „оператори“, главните градивни елементи на TouchDesigner: COMP (Components), TOP (Texture Operators), CHOP (Channel Operators), SOP (Surface Operators), MAT (Material Operators) и DAT (Data Operators).

Прочее, това са самите инструменти за визуално програмиране.

Трета глава продължава практическото въведение в работата с TouchDesigner, разяснявайки как инструментите функционират в етапите от създаване на продуктите на визуалното проектиране:

1. Прототипиране и строеж на приложения
2. Оперативна съвместимост
3. 2D, 3D и композитинг в реално време
4. Генеративно съдържание
5. Медийни системи

Излагайки важни характеристики на технологични инструменти и подходи, текстът въвежда във функциите на приложенията за работа със софтуерни скици, завършени приложения и тяхната интеграция с други оперативни среди, хардуер и Интернет. Така диапазонът от изразни средства за разработване на разномасщабни проекти демонстрира функционалния спектър на самия инструментариум.

Последната глава представя докторанта като TD артист и програмист, чрез негови авторски проекти и добри практики, концептуални идеи с личен опит на художник, куратор, преподавател и съосновател на творческите студиа Мелформатор и Senselab. Важна характеристика на неговите изяви е, че те са авторски приноси в сложни колаборации от различни творчески сфери – факт, чието коректно отразяване при

всеки отделен случай не намалява тяхната значимост и изявява експерименталния и междудисциплинарния им характер. Танчев акцентира върху образователния аспект на своята дейност за дисциплината „Визуално програмиране“ в специалност „Дигитални изкуства“ в НХА и лично усъвършенстване като академична и творческа личност чрез участия в национални и международни фестивали, изложби, кураторски проекти, уъркшопи и артистични резиденции.

Структурата на тази глава категоризира представянето, както следва:

1. Интерактивни инсталации: 1.1. Мапинг прожекции в публично пространство: 1.1.1. интерактивната инсталация CNNCTR (Connector), създадена за международния фестивал One Design Week: Digital One; 19-28 юни 2015 – мапинг прожекция върху фасада на Партиен дом, Пловдив; 1.1.2. мапинг прожекция върху Часовниковата кула на Джумаята, част от презентация на Фондация „Пловдив 2019“;

1.2. Инсталации в музеи и галерии: 1.2.1. „Базилика Тесера“, 2014, 1.2.2. „Пловдив по линия на времето“, 2016; 1.2.3. See_MO, 2015.

1.3. Дизайни за събития в сферата на рекламната индустрия: 1.3.1. представяния на Audi Q8, A6 и A7 в България, 2018 и на електрически автомобили Nissan leaf.

2. Визуална среда за сценични представления: 2.1. Драматични спектакли: „Борхес триптих“, 2016 и 2019, ДНК – София; 2.1.2. „Одисей“, ДТ– Пловдив, 2019; 2.2. Оперни спектакли-концерти в Античен театър, Пловдив: „Огънят/ Празникът“ и „Вратите на съня“.

3. Кураторска и образователна дейност: модул за дигитални изкуства Creative Media Lab към Международен творчески фестивал „Нош/

Пловдив“; от 2016; Модул „Инструменти за визуално програмиране“ в НХА; Уъркшопи, работни групи и артистични резиденции.

Трудът, обект на настоящата процедура, е естествено продължение на следването на Танчев и развитието му като артист. Той завърши бакалавърската степен на специалност „Сценография“ през 2008 г. при проф. Кокалов. През 2010 г. се дипломира като магистър с проект за авторски визуален спектакъл по разказа на Хорхе Луис Борхес „Вавилонската библиотека“, с ръководител проф. Красимир Вълканов. Част от магистърските творби бяха класически сценографски проекти за пространство и костюмография, подкрепени с авторско видео, създадено в усвоени по време на обучението тримерни програми. След дипломирането си Танчев работи активно върху разнообразни творчески проекти и се наложи като един от най-търсените съвременни артисти в областта на неговите академични и творчески интереси. От 2016 година Петко Танчев преподава учебната дисциплина „Инструменти за визуално програмиране“ в специалност „Дигитални изкуства“, където по-късно продължи обучението си като докторант. В следваните критерии, ясната структура и прецизно очертаните методи и граници на труда, съобразени с неговия научно-приложен характер, се разпознава взискателното научно ръководство на доц. д-р Шурелов. Темата на труда е дисертабилна като многообразие и сложност на изследваните артистични практики и събития. Важен принос на Петко Танчев е не само събирането на голям обем разнообразна информация, предимно от англоезични източници, но и нейната селекция и концептуализация в отлично организиран научен текст. Ползваните авторитетни текстове, посветени на визуалните дигитални изкуства и области на технологичното и хуманитарното знание, дефинират еднозначно темата като престижна, отговорна и актуална. Последното

заслужава специално внимание, защото трудът представя инструменти за преодоляване на очевидното ни изоставане както в технологично отношение, така и в по-общ естетически смисъл. Става дума за ресурс, предполагащ развитие на автентични авторски концепции и творчески постижения, което е важно предвид доминиращата мултимедийна самодейност по нашите сцени и галерии, а също отчайващата псевдо-академичност на някои текстове, които чета и рецензирам.

Петко Танчев дефинира интердисциплинарния характер на очертаната проблематика и диференцира нейните най-важни аспекти – технически и технологични, от една страна, и от друга – естетически, артистични и художествено-творчески. Дисертантът се ориентира в естетическата природа на съвременни културни феномени, които анализира: от театрални спектакли и концерти, през еднократни *събития* (Arts events) с обществено-социален, галериен, комерсиален или медиен характер, до виртулната безбрежност на социалните мрежи.

Трябва да се отбележи, че за разлика от повечето форми на съвременно изкуство, които у нас успяват да привлекат твърде малобройна публика и още по-редки колекционери и любители, изследваните инструменти за визуално програмиране боравят с визуален език, който несъмнено е елемент от динамично променящата се съвременна култура и при това успешно привлича многобройни публики.

Преодолявайки терминологични и езикови препятствия, текстът прави достъпни важни моменти от технологическата и естетическа еволюция на изследваната проблематика, при това на хубав български език и с превъзходен преподавателски подход. Приносен момент е изявеният научно-приложен характер на дисертацията, създаващ перспектива за артистична изява в очертаните области и подпомагащ навлизането на художници в тази нетипична и сложна материя.

Важно качество на изложението е балансирания му подход към различните позиции на докторанта – като задълбочен и интелектуално отговорен изследовател, като успешно практикуващ в областта художник и като преподавател с академични амбиции. В тази връзка подчертавам постиженията на Петко Танчев като преподавател и автор, представени в последната част на труда. За мен особено стойностни са неговите съвместни ангажименти с някои от най-изявените личности у нас в драматичния театър, операта и музикалното изпълнителско изкуство. Тези колаборации демонстрират както адаптивността на инструментите за визуално програмиране към широк спектър творчески задачи, така и устойчивостта на Танчев в отстояването на авторска позиция във всеки от посочените случаи. В работата си за двата варианта на спектакъла „Борхес-триптих“ (2016 и 2019, ДНК – София) той се връща към своята магистърска работа, но с нови идеи и обогатени изразни възможности. Режисьорът Ясен Василев създава драматургична основа от три разказа на Борхес – от „Смърт и компас“ използва наратива, от „Вавилонската библиотека“ – персонажите, а „Другият“ дава основа за пространствената среда. Колажният принцип среща четиримата герои на Борхес в паралелна виртуална реалност, генерирана от статични и мобилни видео камери, които следят актьорите и ги показват в мапинг прожекция, съчетаваща илюзии за конкретни пространства. Върху виртуалните образи се прилагат филтри за трансформация и разпадане на формите в реално време. Спектакълът е награден от Фондация „Америка за България“, Съветът за европейски науки в университет Колумбия (Interdisciplinary Art Grant), „Български концертни вечери в Ню Йорк“ и Фондация „Елизабет Костова“.

„Одисей“ е част от програмата „Пловдив – Европейска столица на културата 2019“ и най-извисената в художествено отношение задача, в

която Танчев е равностоеен партньор на режисьора Д. Добрева и сценографа М. Каланова. Аудио-визуалната интерпретация на Омировия епос е адекватна на мащаба на ненадминатия в литературата еталон за богата образност и сюжетна динамика в много места на действие; резултатът провокира сравнения с най-доброто от съвременния визуален спектакъл. Пространствената среда е генерирана от оригинална система за интерактивен дизайн, следяща актьорите с видеокамери в реално време. Получените образи са интегрирани с 3D ефекти, абстрактни текстури, симулации на частици и други аудио-визуални интерпретации на метафизичните преживявания на Омировите герои. Постиженията са оценени с награда „Икар“ за майсторско техническо осъществяване, а мултимедийната система участва в DA Fest, галерия „Академия“.

Централна идея за визуалната среда на „Огънят/ Празникът“ е сливане на публиката с музиката и звука чрез цвета и светлината.

Сценографията обръща традиционната посока на театралната комуникация – публиката е настанена на *орхестра* на Античния театър, на каменни седалки са разположени хористи и солисти, а върху околното пространство се прожектират триизмерни образи, които на живо реагират на динамиката на музиката. Отделните сцени, следващи логиката на произведенията, са постигнати с многобройни софтуерни инструменти, управлявани на живо и директно в Touch Designer. В допълнение, интелигентно сценично осветление „рисува“ върху архитектурата на Античния театър и небето над него.

В следваща творческа задача Петко Танчев развива идеите си от предишния концерт чрез комбинации от материални компоненти и виртуална среда, за да ги адаптира към живото изпълнение на балет и солови инструментални изяви. Спектакълът „Вратите на съня“ тълкува спомени, идеи и пророчества със средствата на музиката, танца и

визуалните изкуства, като ги адресира във време-пространството на съня. Танчев монтира върху каменните пейки четири квадратни платформи, които функционират като игрално пространство за балета и солистите. Инструменти за визуално програмиране генерират мапинг прожекция, която подчертава специфичната архитектура и маркират „врати на съня“ – портали към други измерения, в чиито рамки се прожектират виденията на „сънуващите“.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дисертационният труд е структуриран според приетите академични стандарти за научна литература. Текстът притежава изискваните атрибути относно цитираните трудове, произведения, автори и др. Тук е мястото да отбележа единствения съществен недостатък – липсата на адекватна илюстрация. Считаю, че въведените интернет-адреси и добавената оскъдна визуална информация затрудняват възприемането и рецензирането на труда, не подкрепят в достатъчна степен самото изследване и авторските постижения на докторанта.

Дисертацията генерира актуално знание в своето научно направление, адекватно на образователните и научно-приложни цели на магистърската специалност „Дигитални изкуства“ и НХА. Високо достойнство на труда е, че уверено борави с богат терминологичен речник и със своя хубав български език представя в единен разказ мулти-дисциплинарната проблематика.

В заключение искам да подчертая, че Петко Танчев е от малцината талантиливи и интелигентни млади хора, които след специализиране в сферата на дигиталните технологии устояват на съблазните на индустриализираната комерсиалност и се реализират като автономни артисти. Чрез дисертацията си той споделя знание за инструментариума на най-съвременен пластичен език и едновременно

с това – елементи от личната си творческа стратегия за работа в екип, в която не губи творческата си индивидуалност и създава авторски творби, вълнуващи многобройни публики.

Тези качества ме стимулират убедено и настойчиво да препоръчвам издаване на дисертацията в помощ на обучението в магистърската специалност „Дигитални изкуства“.

Авторефератът отговаря на съдържанието на труда.

Претендираните научни приноси са адекватни на постигнатите резултати.

Оценявам дисертационния труд ИНСТРУМЕНТИ ЗА ВИЗУАЛНО ПРОГРАМИРАНЕ като отлично изследване с висока научно-приложна стойност, с което убедено препоръчвам на Научното жури да присъди на Петко Александров Танчев най-високата образователна и научна степен „доктор“.

С уважение:



Проф. д-р Васил Рокоманов