

ПРОЕКТНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ

за БЪЛГАРСКИ ПАВИЛИОН

в зала Тициано

ВЕНЕЦИАНСКО БИЕНАЛЕ за изкуство 2026

заглавие: ОРФЕОН

(ORPHEION)

Куратори: Магдалена Калиева

Емил Христов

Автори: Магдалена Калиева

Емил Христов

4. Концепция за участие на проекта в конкурса, свързана с актуалните тенденции в областта на съвременното визуално изкуство, с обем до 5000 знака, която съдържа:

4.1.(а) наименование на проекта;

4.2.(б) списък на участници-художници и мотивация за избора им в контекста на проекта;

4.3.(в) списък на произведенията, ако вече са създадени или описание на очакванията към творбите, както и мотивация за избора им;

4.4.(г) връзка на проекта с пространството за експониране.

4.1. Наименование на проекта: ОРФЕОН (ОРФЕЙ+ЕОН)

4.2. Участници-художници:

Магдалена Калиева – художник, автор и инициатор на проекта ОРФЕОН и концепцията за тракийско-орфическа музикално-буквена система. Участва с оригинални аналогови картини на кукерски чанове и хлопки. В момента работи по анимационен филм „Белият кукер”, свързан с Орфей и същността на кукерската традиция.

Емил Христов – артист звук и интерактивни системи с практика в областта на sound art, авторски музикални инструменти, ключова за превръщането на концепцията в реално функциониращо художествено преживяване. Изборът му е мотивиран от опита му в разработка на системи, които използват звук като медиатор между публика, пространство и визуално съдържание, както и от способността му да създава инструменти, предназначени за пряко взаимодействие в изложбена среда.

Изпълнител на прозрачната холограма е фирма Virtu - [ПРОЗРАЧНА ХОЛОГРАМА - ВИРТУ](#)

4.3. Готови са авторските картини акварел върху хартия на Магдалена Калиева

Концепция на проекта ОРФЕОН:

1. Троична физическа структура

В сърцевината на проекта е една от най-древните български енергийни практики – кукерството с акцент върху хлопките и чановете, модел за разбиране на време, тяло и общност, осмислени в троична структура:

1.1. Кварк – елементарна частица – хлопка

1.2. Квант – енергийна единица/преход от аналогово към дигитално

1.3. Фрактал – безкрайна саморазгръщаща се структура в три обекта:

- аналогов акварел върху хартия на клъстери от чанове
- музициране на букви – повторението като трансформация
- холограмна композиция от кукерски дизии

2. Три медии: акварел – музициране – холограма

В проекта всяка от трите части (кварк/квант/фрактал) се проявява в тройна, холистична форма и се интердисциплинира – всяка съдържа всеки елемент и се проявява чрез всяка друга:

2.1. Акварел Aqua – кварк: аналогов материал – боя/следа, четка/петна, вода/течения

2.2. Музициране Orpheon (Орфей+еон) – квант: звук, вибрация, трептене

2.2.1. Създаване на нов музикален лад, концептуално и символно свързан с тракийско-орфическата културна традиция на основата на митологичния образ на Орфей като носител на хармония, мистериална мъдрост, музикално въздействие върху природата и човешкия дух, обвързване на новия лад с 30-буквената българска кирилица и „превод“ на буквено-музикалната система на латиница. Тракийско-орфическата музикално-буквена система представлява иновативен музикален проект и културно-митологична реконструкция на нов художествен език, свързан с архаичните корени на българските земи, дигитализиран и използваем от съвременния човек. За Орфей знаем от митологични разкази, за музиката му съдим по нюансите на историите за него. Разработване на интервално ядро, което обединява елементи от минорни структури и древни балкански звучности и създаване на референтен „орфически звук“.

2.2.2. Ръчно изработен прототип на машина с индивидуално вграден софтуер за превръщане на буква/дума/фраза в звук със съответната честота и звучене

2.3. Холограма Lux Orpheus – фрактал: светлина, 3Д илюзия

3. Три типа пространство:

3.1. Интимно пространство (Кварк)

Входът – Аналогов праг: Една аналогова картина акварел върху хартия, една аналогова хлопка, един аналогов звук на хлопка. Посетителят е един срещу едно изображение, един звук, една сгъстена светлина – хлопка.

3.2. Преходна среда (Квант)

Коридорът – Преходът: пътят на преминаване от аналогово изкуство към дигитално изкуство – 20 стъпки, 20 основни и разширени начина от най-документални до най-експериментални, с които посетителят се запознава посредством табели, обозначени с буквите от италианската азбука и глагол (реверанс към домакините), започващ с поредната буква и съответните преводи на български и английски език, ескалиращи пътя на дигитализация. На табелите има QR код, чрез който посетителят би могъл да чуе как са музицирани съответните глаголи на трите езика, да се запознае с текст и визуализации на 20-те стъпки на преход от аналогово изкуство към дигитално, докато стигне до основната зала с 21-ата буква от италианската азбука и трите глагола. 21-те стъпки са отделни страници от интерактивен каталог/интерактивна маса, позиционирана в началото на основната зала. Подробености за каталога в т.10.1.

3.3. Общностни пространства (Фрактал)

3.3.1. Основна зала Орфеон: Фрактално разгръщане на звук и светлина

3.3.1.1. Интерактивна буквено-музикална система, ритмически „пейзаж“ от музицирани букви, думи и фрази.

3.3.1.2. Светлинна прозрачна холограма с размери 4x2 метра на анимиран колаж на дизии от чанове и хлопки.

3.3.1.3. Интерактивен каталог/интерактивна маса.

3.3.2.Двор – Знакът пауър: Интерактивно „хоро” от прозрачни пана 50х70 см с принтове на акварели с чанове/хлопки във формата на знак пауър, приканващи посетителите за снимки с препасани на кръста клъстери от чанове/хлопки. Знакът пауър е сборен символ на 60 и 61 – през 2026-а се честват 60 години от маскарадните игри „Сурва” Перник, признати през 2015-а за нематериално културно наследство от ЮНЕСКО и 61-о Венецианско биенале на изкуството. Пауър е 1 и 0, отключване и заключване – финализиране на дигитализацията.

60

61

+

=

60

5. Визуален материал – примерен експозиционен план и техническа информация за реализацията и експонирането му, даващ по-пълна представа за концепцията в контекста на вече избраното пространство (в обем не повече от 5 страници формат А4).

5.1. Аналогов праг – първа визуализация по-долу.

5.2. Вляво и вдясно в началото на коридора – плакат и легенда на павилиона.

5.3. Коридор – преходът от аналогово към дигитално изкуство – втора визуализация: 20 табели с размер А3 с букви от италианската азбука, глагол със съответната буква, превод на български и английски и QR код.

5.4. Основна зала – трета визуализация:

5.4.1. 21-а табела с размер А3 с буква от италианската азбука, глагол със съответната буква, превод на български и английски и QR код.

5.4.2. Интерактивна маса с тъч екран за разглеждане на каталога на павилиона.

5.4.3. Инсталацията ORPHEION: авторска музикална машина, позиционирана в средната част на зала Тициано с изчистен, монументален форм-фактор и комбинира централен тъч екран с минимален брой физически контроли, предназначени за директно взаимодействие от публиката. На тъч екрана посетителят избира с drag / drop и комбинира предварително дефинирани думи и фрази, представени чрез буквени и символни форми.

Бутони

- Play – активира звуковия процес
- Stop – прекъсва текущата звукова конфигурация
- Randomize – въвежда елемент на непредсказуемост чрез нова комбинация от думи и фрази

Ротъри (3 или 4 броя) функционират като жестови контролери, които позволяват на посетителя да насочва звуковия процес, без да го управлява директно.

- Ротър I – въвежда пространствено разгръщане и отзвуци, създавайки усещане за дълбочина и дистанция
- Ротър II – трансформира тембровата структура на звука, като променя неговата плътност и характер
- Ротър III – активира по-радикални звукови намеси, които влияят едновременно върху звук, светлина и холографския слой

Основни параметри:

- Размери: приблизително 90 см x 40 см x 12 см
- Захранване: 220V
- Автономна работа, без необходимост от постоянен оператор
- Ниски нива на шум извън звуковото съдържание

Интернет свързаност:

- Необходима е постоянна интернет връзка (LAN или стабилен Wi-Fi)
- Връзката позволява:
 - дистанционен достъп до системата
 - мониторинг на състоянието
 - софтуерни ъпдейти и сервизиране при нужда
- Не се изисква публичен достъп за посетители

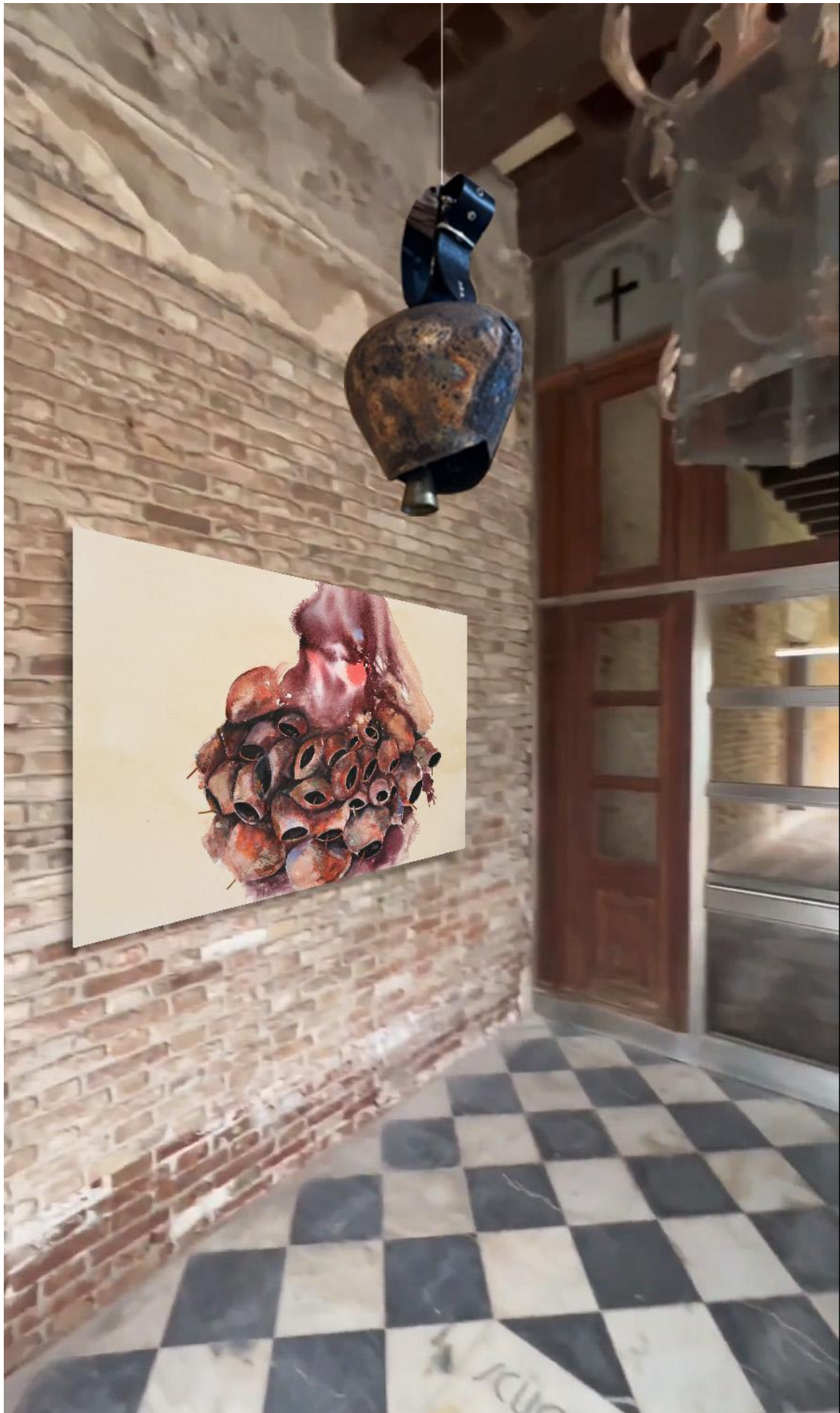
Предложена конфигурация за озвучаване на залата:

- 4 активни колони, разположени в четирите ъгъла на залата
- 2 активни колони, разположени по средата на дългите стени
- Аудио кабели за свързване на колоните към централната звукова система
- Контролирани нива на сила на звука, съобразени с изложбена среда

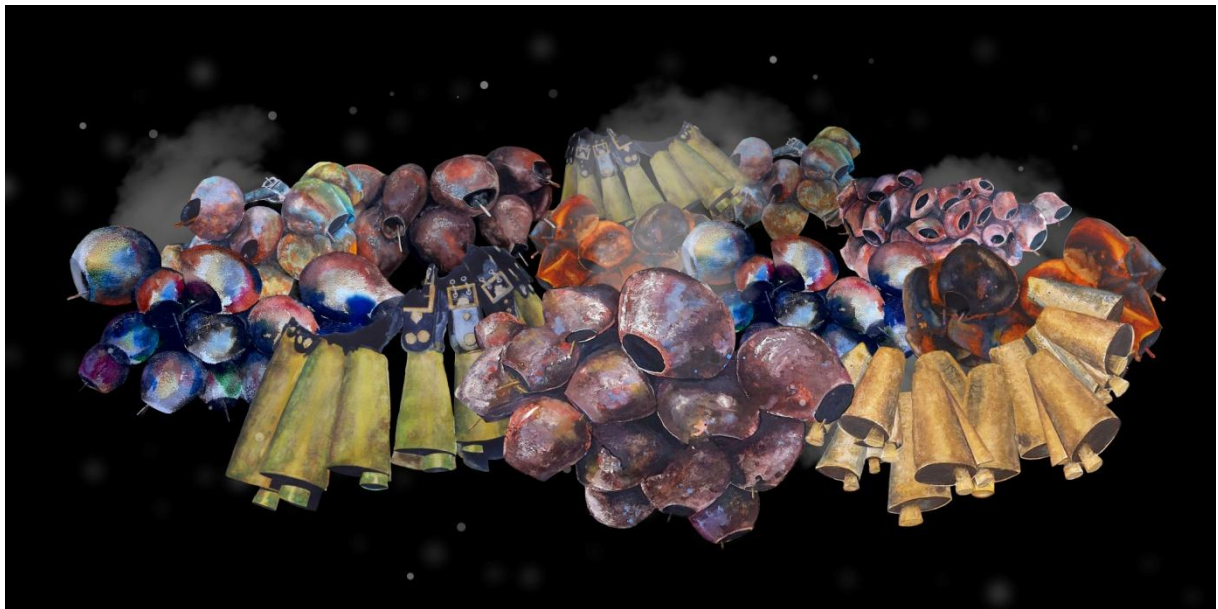
5.4.4. Във втората половина на залата е разположена анимирана холографска композиция на кукерски дизии с размери 4x2 м, позиционирана на 75 см от тавана и 75 см от пода със затъмнение на светлината от двора с пана с тъмна материя за втората половина на залата. Необходимо разстояние на зрителя 3-4 метра пред холограмата. Достъп зад холограмата посетителят няма да има – там са разположени проекционните апарати – четвърта визуализация.

5.5. Двор – пета визуализация: „хоро” във форма на знака пауър от прозрачни пана на стойки с принтове на акварели на дизии от чанове и хлопки, с които посетителите биха могли да се снимат, като да са се запасали.

6-а визуализация – общ план на цялото изложбено пространство.









Български павилион - зала Тициано, Венеция
Bulgarian pavilion - Tiziano hall, Venice

