





ПРИКАЗКА ЗА КРАЯ  
АКСИНИЯ ПЕЙЧЕВА

<sup>1</sup> Проектът „Приказка за края“ започна с портрети на несъществуващи хора. Генерирани чрез GAN (или генеративна съревнователна мрежа), която използва милиони човешки снимки, за да се обучи, тези образи, които използвам като прототипи за портретите, представляват особена смесица между истински човешки снимки и работата на изкуствения интелект. Съединявайки много лица в едно, той създава и фиктивна идентичност. „Най-голямото качество на един портрет е силата да разкриеш вътрешния свят, историята на модела“. Но в този случай тази информация липсваше. Може ли художникът по някакъв начин да компенсират тези липси по време на процеса на рисуване? Може ли ролята на художника в този случай би могла да бъде разпозната като възможен начин за добавяне на стойност под формата на визуална информация, която иначе липсва в алгоритмичния процес. Такива въпроси се появиха по време на първата фаза на проекта. Моето желание беше да изведа и да изследвам тази дигитална информация, като я върна към жива форма, превръщайки я в мозайка от основни биологични единици - бактерии. В крайна сметка обаче се появиха още концептуални линии, като например - как прехвърлянето на една и съща информация през различни системи може да разкрие и повече за функционалността на всяка отделна система, през която тя преминава?

<sup>2</sup> В задачата да премине от цифровата към биологичната среда, портретът трябваше да бъде структурно адаптиран към форма, която наподобява растежа на бактериалните колонии, които най-често имат кръгла форма. Затова избрахме за втория етап мозаечни тесери са с кръгла форма - малки пластмасови парчета с диаметър 2 мм., които наподобяват формите и цветовете, необходими за бактериалния портрет.

<sup>3</sup> В следващия етап създадохме палитра от бактерии, избрани на базата на цветовете, които те произвеждат. Например *Salmonella typhimurium* произвежда бял цвят, докато *Streptococcus salivarius* произвежда тъмно ултрамариново синьо. След като избрахме нужните цветове, пристъпихме към прехвърлянето на мозайката в бактериална форма. Произведена в лабораторни условия, бактериалната мозайка беше постигната чрез използване на две CNC-изрязани матрици по дизайн на Мартин Йорданов и моделирани по иглите 22G с възможно най-малко разстояние между тях. <sup>4</sup>Първата матрица съдържа 3360 дупки, а другата - 3243. В тези легла иглите се поставяха според всеки цвят на мозайката - първо ги потопихме в бактериалния агар, заразен с конкретен щам (цвят), а след това в стерилен агар, където той да продължи своето развитие. Накрая портретът беше поставен в инкубатор с идеални условия за растеж на бактериите.

<sup>5</sup> Организацията на живота е сложен процес. Различните видове, обитаващи биосферата, прилагат механизми за оцеляване, като по този начин продължават да осигуряват съществуването си. Пътувайки от дигиталната среда през визуалното изкуство, несъществуващото човешко лице се озовава в полето на естествения свят, където законите на природата решават неговата съдба. <sup>6</sup> Освен използването на правилните цветове, има нещо друго, което влияе върху изображението - борбата за оцеляване. След няколко дни могат да се наблюдават промените в бактериалния портрет поради растежа на колонии. Докато живеят в едно и също жизнено пространство, бактериите са поставени в конкурентна среда - всеки вид се опитва да се бори за жизнен ресурс и постоянно променя портрета, решавайки как „да се гържи“. Различните механизми за оцеляване включват: неутрализъм (те взаимодействат, но не си влияят); коменсализъм (първият вид е от полза, а другият не носи нито полза, нито вреда); синергия (и двата вида подпомагат растежа един на друг); взаимност (всички видове имат полза от техните взаимодействия); аменсализъм (първият вид е унищожен, а другият остава невредим); паразитизъм (първият вид живее върху другия, причинявайки му известна вреда); хищничество (при което единият вид убива другия). В крайна сметка нито една от стратегиите не работи и всички бактерии в крайна сметка умират, защото жизнените ресурси свършват. Във всеки случай всяко решение рефлектира върху портрета и резултатът от него е промяна в изображението. Ето защо например лицето няма очи - единият от видовете расте толкова бързо, другият - не може.

<sup>7</sup> По време на целия процес връзката между изображението и неговата среда е център на внимание. Биологичната среда в своите естествени аспекти би могла да позволи изследването на самия живот и неговите природни закони например. Един образ може да бъде силно повлиян от медията, към която принадлежи. Той има право на своите ограничения, на своите права, той също така следва правилата, които медията му налага. Следователно изображението може да бъде отпечатък, обобщение, остатъчен материал от тези вътрешни процеси.

