

BPROFILE

3D АРТ ИЗЖИВЯВАНЕ

ТЕКСТ **ЕМИЛ ПЕТРОВ**

Проектите на студио Elektrick.me обединяват триизмерни визуализации, музика и специални ефекти, за да ни пренесат в един фантастичен СВЯТ



През 2021 г. Elektrick.me прави кампания с 3D мапинг илюзии за Intel в четирите мегаполиса на Китай, която използва обемни екрани

Когато се стъмни, сградите оживяват. Техните фасади стават екран за триизмерни картини, а гласове, музика, специални ефекти и дори фойерверки ги превръщат в сцена на незабравими събития. Множеството от зрители се пренасят в приказен, фантастичен свят, който дори не са си представяли, че може да съществува. 3D прожекцията върху сгради и предмети – например корона на дърво, паметник или други, се нарича 3D мапинг. А студиото Elektrick.me е една от водещите компании за такива проекти, при това както в България, така и на международната сцена. Нейният бизнес не се ограничава само с 3D мапинга – компанията разработва AR и VR приложения, компютърна анимация, сценичен дизайн, най-различни визуални и интерактивни инсталации.

Зад Elektrick.me стоят Владимир Грънчаров, Стоян Стоянов и екипът им, който заедно с тях наброява петнайсет души. Двамата се събират в началото на 2000 година, когато Стоян Стоянов е на 20, а

Владимир Грънчаров на 18 години, покрай организирането на партита за електронна музика на нестандартни локации. Интересът им към технологиите е общ – и двамата използват софтуери за дизайн, монтират видео, правят анимация. Така, още докато се занимават с музика, започват да я надграждат със съдържание, мултимедия, анимация, докато стигат до това, което по-късно се превръща в същинския им бизнес – да създават преживявания, използвайки иновации.

Технологиите и изкуството са ги запленивали още от деца. „Харесвам сай-фай, фентъзи филми и книги, всякакъв вид книги и игри“, разказва Владимир Грънчаров. Баща му е инженер, който сам е сглобявал компютри още по времето на българско производство на „Правец“. Така че израства с компютър и от ранна възраст „отваря“ софтуера за 3D графика и проектиране 3D Max. „Започнах да правя кубчета, цилиндри, да ги движа, те се анимираха, бях въодушевен“, спомня си Грънчаров. Страстта му към 3D софтуерите продължава и в Тех-

ническият университет (завършва „Индуриален дизайн“), където навлиза в математиката и програмирането. „Блок-схемите ти дават аналитичното мислене, което ти помага в решаването на проблеми“, казва той.

Легото е обща страст за двамата и до днес. Реденето на пластмасовите тухлички помага не само за моделиране, но и за решаване на инженерни проблеми, които срещат в бизнеса.

Стоян Стоянов си спомня как в детството си през лятото с приятели са строили колички и са ги блъскали една в друга във входа на блока, а дизайнът им е еволюирал от тежки и плътни кубчета към по-ефективната клиновидна форма. Той се е занимавал с музика през цялото си детство – учил е в музикалното училище „Любомир Пипков“ пиано и солфеж, след това „Компютърно музициране“ в НБУ. Но се насочва и към анимацията.

„И до ден днешен съм много щастлив, че мога да съществувам и в двата свята – на технологията и артистичното, което улеснява рабо-



3D мапинг инсталацията „Безкрайна вселена“ върху сградата на Българската банка за развитие по време на фестивала LUNAR през 2023 г.

тата ни с много музикални артисти, защото можем да говорим и техния език“, казва Стоянов.

ИЗПРЕВАРВАНЕ НА ТРЕНДОВЕТЕ

По време на работата като фрилансъри един емблематичен проект им помага да осъзнаят, че това, което правят, има бъдеще в дългосрочен план. През най-дългата нощ на декември 2006 г. организират парти в легендарния „4-ти километър“ и на Стоян му хрумва да направят от полупрозрачен плат (тюл) платна, всяко с големина 50 см на 3 метра, да разположат 60 – 70 платна в парти комплекса и с 4 проектора да прожектират от всички страни върху тях. Понеже платът е полупрозрачен, над хората се създава впечатляваща триизмерна светлин-

на инсталация. „В момента такива инсталации се правят по цял свят, но тогава беше невиджано, абсолютно изпреварило времето“, спомня си Владимир Грънчаров.

Първите 10 години, преди да създадат Elektrick.me, работят по този начин – участват в събития, фестивали. И двамата са достатъчно успешни фрилансъри, но идва моментът, когато решават да преминат към бизнес с официална регистрация, офис, адрес и служители.

Elektrick.me е регистрирана през 2012 г., но използват бранда още от 2010 г. „Изписването е уникално – ако успееш да го напишеш правилно, няма как да намериш друго подобно в интернет“, шегува се Стоян Стоянов.

„Електричеството е трикът, който движи дигиталния свят“, казва Владимир Грънчаров. Оттам и иг-

рата на думи с „електрик“ – правим номера (трикове) с електричество. Слоганът на Elektrick.me е We Love Magic (обичаме магията, англ. ез.). „Ако направим нещата така, че да не разбереш как става, но да ти хареса, е вид магия“, обяснява Грънчаров. „Още от началото работим с най-новите технологии и много често се чувстваме като малки деца, които откриват нещо различно в това, което правят“, описва магията, която движи самия екип, Стоян Стоянов. Една от услугите, която ги прави конкурентоспособни, е ноу-хаут, с което могат едновременно да управляват много екрани. Още от първите мапинги тяхна запазена марка става и синхронното използване на фойерверки. „Целта ни е симбиоза на мултимедията, осветлението и звука, така че да изглежда хомогенно и да даде посланието, което искаме –



Инсталацията в клуб „4-ти километър“ в най-дългата нощ на декември 2006 г. Мултимедиен танцов перформанс, 2024 г.



3D мапинг за фестивала на кукерите „Сурва“ в Перник през януари 2023 г.

за парти, концерт, музикално парче“, описва работата по проектите Владимир Грънчаров.

НА НЯКОЛКО КОНТИНЕНТА

Бизнесът на компанията бързо се разраства, през 2013 г. идва и първият им международен проект – в Казахстан. Получават директна покана за мапинг заедно с допълнително осветление и фойерверки върху Техническия университет на Алмати за празника на бившата столица на страната.

През последните 8 години Elektrick.me прави средно по 50 – 60 проекта годишно, като освен в България те са и в много други държави – Китай, Дубай, Катар, Германия, Нидерландия, Сингапур. Работили са в страната и в чужбина за международни брандове като Mercedes, Intel, Red

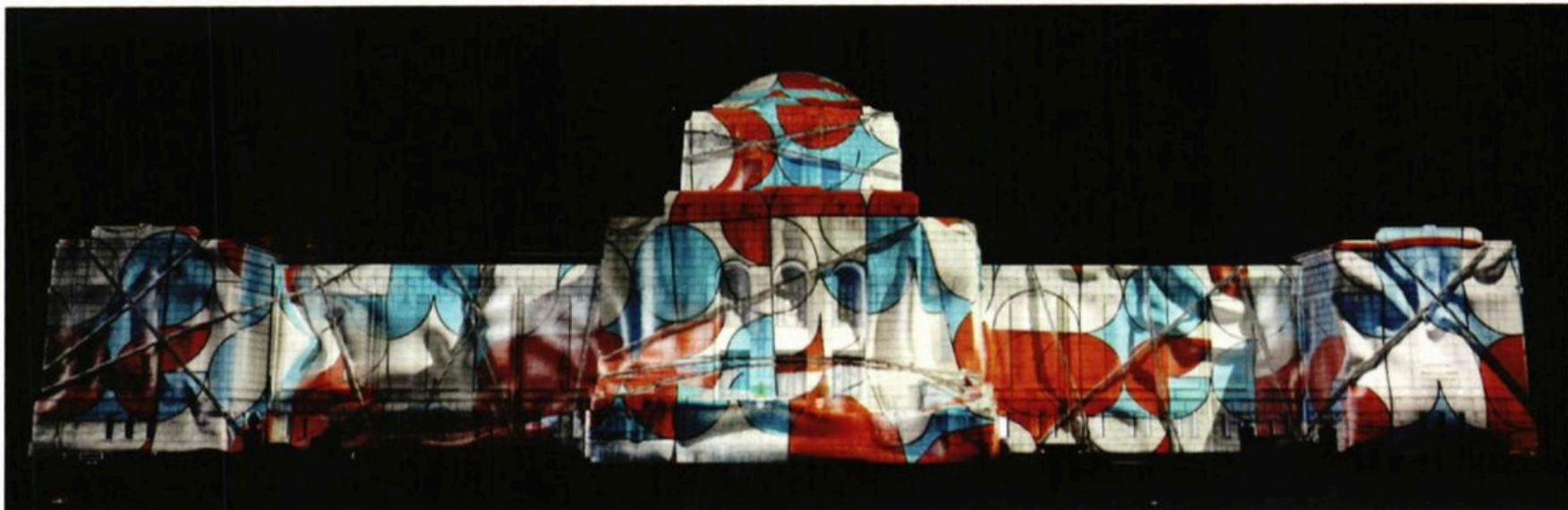
Bull, Porsche, Astra Zeneca и много други.

Сред клиентите им са също така общини, български и международни продуцентски компании и държавни институции. От 2013 г. изграждат мултимедийната сценография на най-големите телевизионни продукции у нас – „България търси талант“, „Гласът на България“, „Като две капки вода“ и „Х Фактор“. Правят дигиталната сцена на детската „Еurovision“ през 2015 г., работят и за кралската фамилия на Кувейт, като няколко поредни години създават дигиталната сцена за националния празник на държавата. Изработват и впечатляваща сценография за представления на Софийската и на Варненската опера. В края на 2023 г. печелят второто място в един от най-големите международни конкурси, 1minute Projection Mapping,

част от Tokyo Lights Festival.

Имат и много некомерсиални проекти – съвместно със Сдружение „Трансформатори“ правят 3D мапинг върху вече премахнатия паметник „1300 години България“ пред НДК, както и върху изоставеното табло за показване на резултати от състезания с кану-каяк на Панчаревското езеро. В мултимедийни инсталации изоставените и обречени на разрушение структури разказват за своя живот и своите болки, което предизвиква и насърчава обществената дискусия чрез изкуство в градска среда.

А бъдещето Стоян Стоянов описва така: „Продължаваме да търсим актуални теми, да разработваме най-новите технологии и да подготвяме екип, с който да „избухнем“ с нещо ново и да създаваме все по-големи и пълни светове“. **В**



Инсталацията на Elektrick.me, с която печелят второто място на конкурса 1minute Projection Mapping, част от фестивала Tokyo Lights Festival, през 2023 г.