

Федерация на минорните практики

Кураторка: Мартина Йорданова

Художнички: Венета Андрова, Гери Георгиева, Мария Налбантова, Райна Тенева

Българският павилион функционира като щаб на фиктивна изследователска лаборатория, развиваща експеримент с постсуверенна, ориентирана към грижа политическа форма. Тази лаборатория е част от спекулативна констелация, наречена Федерация на минорните практики¹, която не представлява държава или институция, а разпръснатата формация, поддържана чрез внимание, грижа и споделена отговорност. Позиционирана леко отвъд настоящето, тя се обръща назад към началото на XXI век като момент, в който условията за тази формация започват да се проявяват ясно.

Четири филма, представени в павилиона, конституират близкото минало на тази формация. Те не функционират като доказателства, а като сигнали, регистриращи начина, по който политически, социални и екологични напрежения вече са оформили всекидневния живот. UWU Channel Radiance на Гери Георгиева мобилизира мит, пророчество и дигитален пърформанс, за да постави под въпрос съвременните режими на идентичност, удоволствие и медиатизирана истина чрез фигурата на оракул, сглобена от онлайн култури и спекулативни митофикции. Spray and Pray на Венета Андрова изследва инфраструктурите на дезинформацията чрез екологията на т.нар. уебсайтове гъби, разкривайки как алгоритмични системи, икономически стимули и човешко участие съвместно произвеждат изкривени реалности. Географията е съдба на Райна Тенева проследява вплитането на труд, територия и страх в Розовата долина, където съвместното съществуване на розобер и оръжейно производство разкрива как грижа, оцеляване и насилие са структурно преплетени. Продължаващата работа на Мария Налбантова в Драгоманското блато се развива като дългосрочна практика на екологична грижа, съчетаваща художествено изследване, активно ангажиране с поддържането на средата и формиране на колективен глас чрез събиране на разкази, извлечени от околната среда и локалните човешки общности.

Взети заедно, тези произведения не изграждат единен наратив или идеологическа позиция. Те регистрират пукнатини, напрежения и противоречия в различни полета на

живота, минорни по мащаб, но устойчиви по сила, в които въпросите за труд, екология, идентичност, истина и принадлежност остават нерешени. Филмите функционират като симптоми на възникващо състояние, улавяйки моменти, в които наследените модели вече не действат, а новите форми на отношение все още не са укрепени.

Павилионът обитава спекулативното настояще². Той е мястото, в което тези сигнали се събират, превеждат и привеждат в употреба. Фиктивната лаборатория не е пространство на дистанцирано наблюдение, а място на формиране, където фрагменти от близкото минало се активират, за да произведат ориентация в настоящето.

Павилионът функционира като машина за непрекъснато обследване, която държи политическото настояще отворено и незавършено, чувствително към участие и промяна. Вниманието не е насочено към разрешение на ситуацията, а към нейното калибриране.

Настоящето се разгръща като зона на суспендиране, лакуна между наследени структури и неоформени бъдеща. То приема формата на интерактивна среда, основана на компютърна игра, която посетителите активно преживяват и в която вземат решения. Играта функционира като форма на внимание и ориентация в условия на несигурност. Чрез поредица от избори, реакции и ситуации, изградени от елементи и явления, извлечени от четирите филма, участниците навлизат в процес на изследване на ценности, приоритети и взаимоотношения, които биха могли да оформят една бъдеща полития. Игровата ситуация не предлага правилни отговори, а поставя участниците в състояние на съвместно ориентиране, където индивидуалните избори се натрупват, взаимодействат и очертават колективни тенденции. Всеки жест в играта тества взаимоотношенията между грижа и отстъпление, труд и наблюдение, екология и отговорност, истина и фабрикация. Политията, която започва да се оформя не е идентичност, а процес на случване.

Този процес не симулира реалност и не предлага модел за прилагане. Той инсценира генезис на свят. Павилионът не заявява бъдеще, а поддържа условията, при които бъдещата започват да се оформят- несигурно и колективно.

Изложбата е сформирана от гледна точка на бъдещето, което никога не се материализира като образ. Това бъдеще съществува единствено като наративна позиция, която поглежда назад към павилиона като ранна лаборатория на формиране,

мястото, където сигналите от миналото са били разпознати, а колективния експеримент е бил приложен за първи път. От тази перспектива павилионът се явява моментът, в който постсуверенно политическо въображение започва да се оформя чрез споделени процеси на внимание, грижа и игра.

В този смисъл Павилионът се вписва в по-широкия кураторски хоризонт на 61-вото Международно художествено изложение, който насочва вниманието към минорните тоналности, към форми на живот, отношение и въображение, действащи под прага на доминацията⁵. Федерацията на минорните практики не възниква чрез големи наративи или авторитетни рамки, а чрез внимание към малки жестове, частични знания и споделени процедури. Павилионът се вслушва в онова, което присъства тихо и устойчиво, оформяйки смисъл чрез близост, продължителност и колективна хармония.

Референции:

¹ Понятието „минорни практики“ се опира на концепцията за минорния жест, развита от Ерин Манинг в книгата *The Minor Gesture* (2016). При Манинг „минорното“ не обозначава мащаб или маргиналност, а начин на активиране, който действа вътре и наред с доминиращите структури, като ги пренасочва чрез процес, отношение и възникване. Федерацията на минорните практики възприема това разбиране за минорното като разпределена, ориентирана към грижа логика, която се противопоставя на институционално затваряне и привилегирова внимание, поддържане и споделена отговорност пред репрезентацията и авторитета.

² Позиционирането на павилиона в рамките на спекулативното настояще се основава на практиките фиктотеорията, формулирани от Марк Фишър и други автори. Фиктотеорията разбира спекулацията не като предсказание или футуризм, а като метод за мислене отвътре на настоящето, в който теоретичната рефлексия и фикционалната конструкция действат съвместно, за да разкрият латентни структури и нереализирани потенциали. В този смисъл павилионът функционира като пространство, в което спекулацията се разиграва материално, позволявайки настоящето да бъде мислено като място на формиране, а не като преход.

³ Разбирането за настоящето като зона на суспендиране стъпва върху есето на Хана Аренд *Between Past and Future* (1961), в което тя описва настоящето като разлом между наследени традиции и неартикулирани бъдеще. За Аренд този интервал не е празнота, а пространство на мислене, съждение и действие, в което нови начала стават възможни именно защото установените рамки вече не са достатъчни. Това схващане структурира павилиона като пространство, което задържа напрежението на настоящето отворено, вместо да го разрешава.

⁴ Акцентът върху случването (a process of becoming) се опира на книгата на Роза Брайдоу *Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming* (2002). Брайдоу измества политическия въпрос от фиксираната идентичност към процесите на трансформация, като поставя не въпроса кои сме, а в какво искаме да се превърнем. Нейното разбиране за номадна субективност подчертава необходимостта от нови фигурации, представяния и социални разположения, които функционират като „живи карти“ на властови отношения. Тази перспектива стои в основата на павилиона като пространство за политическо формиране, мислено като динамично, ситуирано и постоянно преконфигуриращо се.

⁵ Позоваването на „минорни тоналности“ резонира с кураторската концепция на 61-вото Международно художествено изложение на Венецианското биенале, курирано от Койо Куо. *In Minor Keys* насочва вниманието към фини честоти, релационни начини на съществуване и форми на въображение, които действат под прага на доминиращите наративи и монументалните жестове. Вместо спектакъл или прокламация, тази рамка акцентира върху тон, продължителност, грижа и устойчивост на живота чрез споделени практики. Павилионът се подрежда в този хоризонт, като утвърждава вниманието, колективната настройка и минорните форми на политическо въображение като действащи сили, а не като репрезентативни теми.

Списък с произведения

Автор: Гери Георгиева

Година: 2020

Заглавие: UWU Channel Radiance

Формат: седем-канално видео

Държави на продукция: Великобритания

Продължителност: 9 мин. 55 сек.

Език: Английски с български субтитри

Цвят: Цветен

Филмът UWU Channel Radiance представя измислен оракуларен персонаж, изграден от естетики, език и жестове, характерни за онлайн платформи, стрийминг култура и дигитални субкултури. Чрез комбинация от перформанс, анимация и цифрови визуални ефекти, произведението проследява начина, по който идентичността, желанието и истината се конструират и циркулират в съвременната медийна среда. Филмът изследва връзките между виртуално присъствие, митологизиране и самоинсценировка, поставяйки под въпрос авторитета на гласа и ролята на пророчеството в дигиталната епоха.

Автор / Режисьор: Венета Андрова

Заглавие: Spray and Pray

Година: 2026

Формат: Едноканално видео / Анимиран спекулативен документален филм

Държави на продукция: Германия, България

Продължителност: 15 минути

Език: Български с английски субтитри

Цвят / Звук: Цветен, 5.1 звук

Spray and Pray се фокусира върху феномена на т.нар. уебсайтове-гъби, онлайн платформи, които се появяват и изчезват бързо, често разпространявайки съмнителна или подвеждаща информация. Чрез визуално и наративно изследване на тези дигитални екосистеми, филмът разглежда как съдържание, алгоритми и потребителско поведение си взаимодействат в процеса на производство и разпространение на дезинформация. Произведението проследява как границите между знание, реклама, вяра и манипулация се размиват в условията на дигитална икономика, основана на внимание и кликове.

Автор / Режисьор: Райна Тенева

Заглавие: Географията е съдба

Година: 2025

Формат: Документален филм

Държави на продукция: България, Германия

Продължителност: 80 минути

Език: Български с английски субтитри
Цвят: Цветен

Филмът Geography Is Destiny изследва социалния и икономическия пейзаж на Розовата долина в България, където традиционният розобер съществува паралелно с производството на оръжие. Чрез наблюдение на трудови процеси, индустриални пейзажи и локални контексти, производението разглежда как географията и икономиката оформят ежедневието, страха и чувството за сигурност. Филмът поставя акцент върху напрежението между грижа и насилие, традиция и индустрия, разкривайки сложните зависимости между локален труд и глобални политически процеси.

Автор: Мария Налбантова

Заглавие: Блатна песен

Година: 2026

Формат:

Държави на продукция: България

Продължителност: 7 мин. приблизително

Език: Български с английски субтитри

Цвят: Цветен

„Блатна песен“ е видео творба, посветена на Драгоманското блато и преплитането между неговата история, екологични трансформации и значение за местната общност. Заснета като one-shot кадър на самото блато, творбата проследява изпълнението на специално създадена „блатна песен“ от женския хор към Народно читалище „Драгоман 1925“. Хорът се разпуска през 2025 г., а песента се превръща в неговата символична „лебедова песен“.

Текстът е изграден от лични разкази, спомени и фантазии на жители на Драгоман, събирани от Мария Налбантова в продължение на три години, както и от разговори с еколози, работещи по възстановяването на блатото. В сътрудничество с диригента и композитора на хора към читалището, тези истории се превръщат в общ глас, в песен.

Песента проследява съдбата на блатото: пресушаването му през 50-те години, строежа на помпената станция, бригадирските кампании, прокопаването на канали и отглеждането на царевица, промените след 1989 г., връщането на водата, миграцията на птици и хора в тази гранична зона на Европейския съюз. Преплитат се и по-дълбоки пластове - миграционният път Via Aristotelis, древният римски път Via Militaris, страховете от комари, изчезването и възстановяването на видове, включително хищното растение алдрованда и завръщането на жеравите.

„Блатна песен“ отразява, като водно огледало, промените в една сложна екосистема, която включва политически, социални и лични пластове на местните хора в тази гранична територия.

ПРОЕКТНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ:

Федерация на минорните практики

Кураторка: Мартина Йорданова

Художници: Венета Андрова, Гери Георгиева, Мария Налбантова, Райна Тенева



Изглед на павилиона отгоре

Пространството на Българския павилион, с ясно изразената си правоъгълна форма и удължени пропорции е мислено като последователна пространствена траектория, през която посетителят преминава телесно и времево. Архитектурата не е неутрален контейнер, а активен елемент в артикулирането на кураторската структура, основана на движение между близко минало, спекулативно настояще и проекция към бъдеще. Пространството е организирано в поредица от зони, които не са строго отделени, а плавно преминават една в друга. В началната част (противоположно на входа) на павилиона филмовите произведения са ситуирани като архивни сигнали от близкото минало, които обгръщат зрителя и въвеждат различни политически, социални и екологични напрежения. В централната зона пространството се отваря и трансформира в интерактивна среда, в която настоящето се преживява като зона на суспендиране и експеримент. Тук архитектурата подкрепя логиката на играта чрез концентрация, събиране и възможност за колективно участие.

Финалната част на павилиона не предлага затваряне или изход в смисъла на завършен разказ, а по-скоро разреждане и оттегляне. Пространството постепенно се освобождава, позволявайки на преживяното да остане отворено и незаклучено. По този начин линейната структура на павилиона се превръща в пространствено въплъщение на кураторската концепция: преминаване през сигнали от миналото, активиране на настоящето като поле на действие и оставяне на бъдещето като възможност, а не като образ.



Портал

Финалната зона на павилиона е оформена като портал с огледален отвор, който функционира едновременно като вход и изход, като праг между вътре и вън, настояще и бъдеще. Тази зона не задава фиксирана посока на движение, а допуска обратимост и колебание. Посетителите могат да навлязат в експозицията през портала и да се движат от бъдещето към интерактивната среда и видео зоната, както и да преминат през пространството в обратната посока. По този начин движението не следва линеен наратив, а отразява логиката на многократно връщане, пренареждане и преосмисляне.

Огледалният отвор създава момент на саморазпознаване и временно спиране. Вместо образ на бъдещето, посетителят среща собственото си отражение, поставено в контекста на току що преживяното. Бъдещето не е представено като визия или сценарий, а като неопределено пространство, което се активира чрез присъствието на тялото.

При преминаване през портала се активира звукова инсталация, съставена от фрагментарни изречения, понятия и кратки формулировки, извлечени от речниковия състав на кураторската рамка. Тези звукови елементи функционират като своеобразен glossary на изложбата, в който се преплитат ключови термини, концептуални ориентири, философски препратки и работни понятия, обсъждани в процеса на съвместната работа. Гласовете не изграждат последователен разказ, а се появяват и изчезват, наслагват се и се разминават, създавайки усещане за мисловен резонанс.

Звуковата среда не дава инструкции и не предлага обяснение, а отваря пространство за асоциации и лично тълкуване. Тя функционира като акустичен праг, който маркира прехода между различните режими на преживяване в павилиона. В този смисъл порталът не затваря изложбата, а я оставя отворена, превръщайки бъдещето в състояние на възможност, а не в крайна точка.



Интерактивна среда

Централната зона на павилиона е оформена като интерактивна среда, в която посетителят преминава от позицията на наблюдател към активен участник. Тук настоящето се преживява като поле на действие, избор и колективно мислене. В основата на тази среда стои специално разработена дигитална игра, създадена в партньорство с професионална дигитална лаборатория, чието писмо за подкрепа е приложено към кандидатурата.

Играта е концептуално и съдържателно базирана на филмовите произведения на четирите художници и е замислена като куиз пътуване, в което участниците се сблъскват с различни социални, политически и етични позиции, извлечени и трансформирани от образи, ситуации и наративи във филмите. Въпросите не търсят правилни отговори, а активират процес на разпознаване, позициониране и съмнение. Играта не симулира реалност, а я фрагментира, превеждайки сложни обществени напрежения в игрови ситуации.

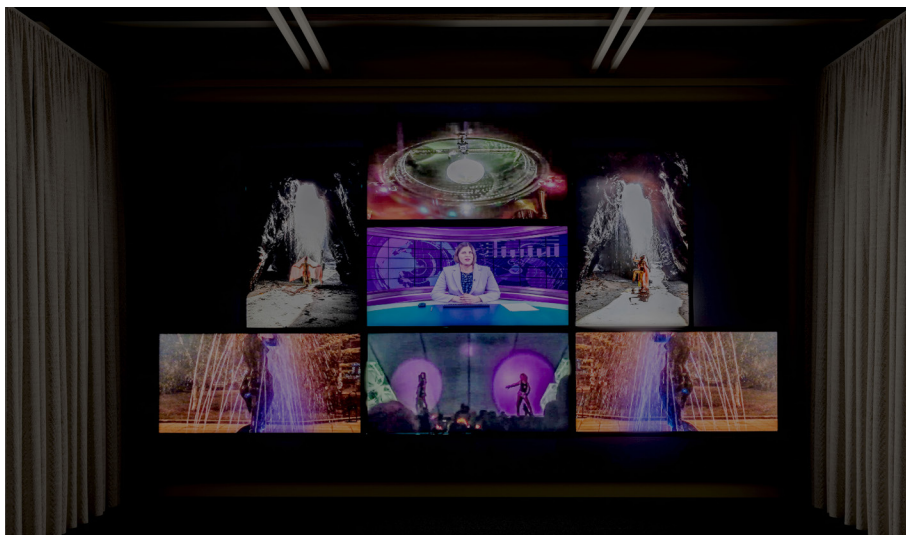
Примери за въпроси включват сценарии, в които участникът трябва да разпознае гледна точка, да вземе решение в условия на непълна информация или да се позиционира спрямо конфликт между грижа, контрол, колективност и индивидуален избор. Така играта функционира като инструмент за временно обитаване на различни социални роли, без да налага морална рамка или йерархия на позициите.

Формално и концептуално играта заимства от процеса на съвместна работа, който стои в основата на проекта, метафорично описван като казан, общ контейнер, в който идеи, позиции и опит се смесват, трансформират и преговарят. По този начин интерактивната среда не е допълнение към изложбата, а нейно продължение в друг режим на преживяване.

Технологично средата е реализирана чрез Raspberry Pi мини компютри, свързани с touch screen интерфейси, които позволяват интуитивно активиране и преминаване през различните етапи на играта. Паралелно с това е разработена и версия за игра през мобилен телефон, достъпна на място в пространството, което разширява възможността за участие и позволява различни режими на ангажираност.

Играта е резултат от съвместната работа на четирите художници и кураторката и има за цел не само да активира публиката, но и да функционира като инструмент за изследване и архивиране на обществени нагласи по различни социални и политически теми. Анонимно събраните отговори могат да бъдат използвани като жив архив, който отразява моментни състояния, колебания и колективни чувствителности.

Разработката на играта ще бъде осъществена в партньорство с дигиталната лаборатория в рамките на максимален срок от един месец. Процесът ще бъде воден от дизайнерката на игри Златка Узунова, дългогодишен преподавател по дизайн на игри в Нов български университет и утвърден професионалист с богат опит в разработването на интерактивни и образователни игрови формати. Този професионален контекст гарантира както концептуалната дълбочина, така и техническата надеждност на реализацията.

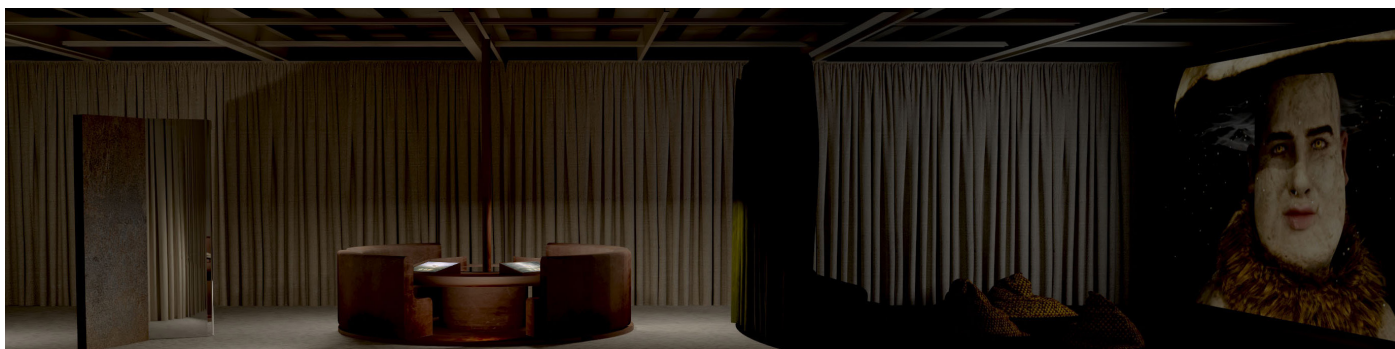


Видео зона

Видео зоната е разположена в началната част на пространствената траектория и функционира като зона на среща с близкото минало, артикулирано чрез движещи се образи и звук. Представените филмови произведения са на художнички, чиято дългогодишна практика последователно изследва политически, социални и екологични теми, които се припокриват с кураторската рамка на проекта. Изборът им не е илюстративен, а структурен. Техните работи формират архив от позиции, жестове и критически подходи, които поставят основата за последващото преживяване в павилиона.

Филмите са ситуирани така, че да обгръщат зрителя и да създават усещане за потапяне, без да фиксират единна гледна точка. Проекцията е реализирана чрез висококачествен проектор, позициониран спрямо архитектурата на пространството, така че образът да бъде ясно видим, но без да доминира над телесното присъствие на посетителя. Озвучаването е решено чрез звукова система и субуфер, които осигуряват плътен, но контролиран звук, локализиран в рамките на видео зоната и ненарушаващ останалите части на експозицията.

Техническата система за излъчване е базирана на мини компютър Raspberry Pi, програмиран със специален плейлист за осемчасовия работен ден на павилиона. Общата продължителност на филмовите произведения е приблизително 120 минути, като един от филмите е с продължителност 85 минути. За да се осигури относително равностойно време на екран за всички участващи художнички, прожекционният таймлайн комбинира прожекции на по-дългия филм в определени часови слотове с непрекъснат loop на останалите три филма. По този начин видео зоната функционира едновременно като архивна структура и като динамично поле, в което времето не е линейно, а ритмично организирано.



Напречен разрез

Напречният разрез на Българския павилион визуализира едновременно вертикалната организация на пространствените зони, разпределението на звуковите среди и интеграцията на технологичните системи. Той показва как архитектурата функционира като носеща структура не само за експозиционните елементи, но и за цялата техническа инфраструктура на проекта.

Всички електрически, аудио и дигитални кабелни трасета в павилиона са проектирани с оглед на специфичните рискове на пространството, включително възможността от наводнение. Окабеляването за прожекционната техника, звуковите инсталации и интерактивната среда е изведено по горните окачени системи и архитектурните елементи над нивото на пода. По този начин се минимизира рискът от директен контакт с влага и се осигурява максимална защита на техническата инфраструктура в случай на инцидент. Това решение позволява ясна организация на инсталацията, лесен достъп за поддръжка и демонтаж, както и гъвкавост при адаптиране на експозицията към пространството. Техническата логика следва принципа на ненаатрапчиво присъствие, като поддържа визуалната чистота на изложбата и едновременно с това гарантира сигурността и устойчивостта на реализацията.