

ПРЕДИМСТВА И ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА НА КЪСИТЕ ФОРМИ

**Модели и практики на българското късометражно игрално
кино**

Петя Александрова

НАУЧЕН РЕДАКТОР: проф. д-р Надежда Маринчевска

РЕЦЕНЗЕНТИ: проф. д.изк. Мая Димитрова доц. д-р Невелина Попова

Текстът на книгата е одобрен от Научния съвет на Института за изследване на изкуствата – БАН на 25.10.2019 и от съвета на департамент „Масови комуникации“ на НБУ на 02.10.2019

Издателство: Институт за изследване на изкуствата – БАН, 2019

ISBN 978-954-8594-83-7

Текст: 242 страници.

Бележки под линия: 210 бр.

Цитирана литература: 59 заглавия на книги на български и чуждестранни автори, 31 статии и 46 сайта.

Филмография: 389 заглавия.

Съдържание:

Увод. Кино в сянка

Част I. Теория и видове

I.1. В началото бе късометражното кино...

I.2. Понятието според Wikipedia

I.3. Още определения, уточнения, коментари, изследвания

I.4. Що е то – независимо, експериментално, алтернативно?

- I.4. А. Независимо
- I.4. Б. Експериментално
- I.4. В. Алтернативно

Част II . Социално битие

- II.1. Производство
- II.2. Форуми и фестивали у нас
- II.3. Реализация на български портали и платформи
- II.4. Медийни рефлексии и публикации

Част III. История и модели

- III. 1. Българските къси игрални форми от появата на киното до 1991
- III.2. Несъстоялите се филми на прехода – истини и заблуди
 - III.2.А. Заблудата, че ги няма...
 - III.2.Б. ...истината, че отсъстват
- III.3. Екранизации.
 - III.3.А (Зло)употребата с интелектуална собственост в екранизациите
- III.4. Филми новели и омнибуси
- III.5. Хибридни форми

IV. Теми, представители, анализи през 21 век

- IV.1. Първото десетилетие – големи надежди и малки драми
 - IV.1.А. В търсене на адекватно място
 - IV.1.Б. Навлизане на нови режисьори
- IV.2. Второто десетилетие – пулсът на времето
 - IV.2.А. Другият, различният, каръкът
 - IV.2.Б. Чувство за вина
 - IV.2.В. Малки престъпления
- IV.3. Поколения намерени
 - IV.3.А. Отвъд националната орбита
 - IV.3.Б. Жените в късометражното кино

IV.4. Перспективи

IV.4.A. Постигнато

IV.4.B. Недостатъчно

Заключение

Филмография

Библиография

Индекс на имената

Резюме:

Непосредствено след политическите промени през 1989 киното се превръща в сянка на самото себе си от златния му период. Така се отваря ниша за алтернативните формати: късометражни филми, омнибуси, независими, експериментални и арт проекти, хибридни форми между видовете кино и между видео, пърформанс и авангард.

В тази книга ще се вгледаме в многообразието на кратките игрални филми - не толкова атрактивни и амбициозни, често неравни като резултат. Встрани от фокуса на зрителското внимание и медийния шум. Но привлекателни с две намерения. Първото е желанието да опитваш, съчетано с правото да грешиш. Второто е желанието да си различен, съчетано с правото да си равнопоставен.

Структурата на изследването се стреми да обхване оформените в България модели и практики на обекта "късометражни игрални филми", без да претендира за изчерпателност (докато се пише този текст, натрупванията по темата продължават), но и без да пропуска основни страни, проблемни ядра и примери. Текстът съдържа уточняване на понятийния апарат, видовете и подвидове на късометражното кино, историческото му развитие, практическото място и значение, как протича при него процесът производство-разпространение-показ, медийното отразяване и какви са естетическите резултати.

Обект са българските игрални филми с дължина до 30 минути, но понякога и до 60, защото стандартите варират. Ситуирани са в общия световен контекст на киното, но само доколкото той помага да се осмисли родната продукция. Те могат да бъдат новели,

омнибуси, екранизации, експерименти... Да се подкрепят от Националния филмов център, телевизии, обществени фондове, ВУЗове, неправителствени фондации и частни спонсори. Голямото им разнообразие предполага опит за подреждане и систематизиране.

Хронологичните рамки обхващат периода след промените от 1989 година, като се стъпва и се осмисля в отделна глава натрупания преди това масив от филми и се продължава до момента на предаване на текста, средата на 2019 година. Така трудът е своеобразен work in progress процес.

Методологичната основа е интердисциплинарна - от разглеждане на късометражното кино като социокултурен феномен, през културни политики, теория и история на киното, до актуална критическа рефлексия и ПР стратегии. Първата част се занимава с дефиниране и преподреждане на понятията спрямо обекта и борави с филмова теория, философия, изкуствознание, културология. Втората част черпи от социологията, икономиката, медиязнанието, теория на възприятието, обществените науки. В третата подходът е исторически, а в четвъртата - критико-аналитичен. Не анализирам филмите "само като произведения, а като социални медии, които създават ценности и формират нагласи и поведения."¹

Целите на изследването са да обхване късометражното игрално кино като отделен филмов подвид, да проследи неговото пресичане с независимото, експерименталното, алтернативното, хибридно кино, да засече омесването на практиките му и да го ситуира като развитие във времето. И накрая да направи някои заключения за постигнатите естетически резултати.

Изборът на обекта е показателен: българските късометражни игрални филми, въпреки натрупаните масиви, все още не са изследвани и систематизирани в обобщаващ научен труд. Самото събиране на емпиричния материал - споменатите в текста филми, - е едно от постиженията на изследването, тъй като информацията за тях е разпиляна и недостатъчна.

Смятам, че приносна е и тезата на книгата, с която е просмукана всяка глава и всеки анализ. Ако трябва да се обобщи, тя е, че късометражното игрално кино има потенциал и канали за алтернатива на пълнометражното - но резултатът е двойствен. То (късометражното игрално кино) се справя успешно да бъде алтернатива като независимо и частно в триъгълника производство-разпространение-показ. И се възползва в по-голяма

степен от възможностите на новите технологии. Това е негово голямо предимство, което обяснява възхода му, особено интензивен през последното десетилетие.

Но, за съжаление, късометражното игрално кино не се стреми в достатъчна степен (единични са изключенията) да бъде радикално в естетическите си търсения и да се превърне в алтернатива като експериментално и авангард. По-често се използва за трамплин към навлизането в "света на големите", старт за пълнометражна реализация. А не стремеж да се говори за необичайни неща или по нов, взривяващ познатото начин. Изглежда е въпрос на израстване - докато са невръстни, филмовите автори говорят не толкова умело, но понякога оригинални неща. Научат ли се и даде ли им се възможност да се изразяват по стандартния начин, повечето от тях се опитват да влязат в утвърдената система и загърбват "иновативното мислене", което иначе толкова се търси. В крайна сметка създателите на къси форми се опитват да бъдат достатъчно различни, за да се открият, но не прекалено радикални, за да не ги отхвърли системата.

Песимистично-оптимистичен финал: българското късометражно игрално кино рядко успява да обогати киноезика и дръпне напред авторското формотворчество. Но пък категорично обогатява и разнообразява практиките на правене, показване, разпространяване и цялостно функциониране на филмовия процес.

ⁱ Ангелов, Ангел. Анти/модерност: образи на екзотичното и на земния рай в Европа през XIX век. София, 2017, 5.

[Angelov, Angel. Anti/modernost: obrazi na ekzotichното i na zemniya ray v Evropa prez XIX vek. Sofiya, 2017, 5.]