

SZÍNHÁZ- ÉS FILMMŰVÉSZETI EGYETEM
Doktori Iskola

DOKTORI DISSZERTÁCIÓ

Dokumentumfilm-készítés a digitális interface korában

Történetmesélési technikák és felhasználási stratégiák a lineáris
és web-dokumentumfilmben

Témavezető:

Almási Tamás

D.L.A. habil. egyetemi tanár

Készítette:

Zurbó Dorottya

Doktori Iskola

2021

TARTALOMJEGYZÉK

1. BEVEZETÉS	5
2. A WEB-DOKUMENTUMFILM, MINT MŰFAJ.....	12
2.1. Mi a web-dokumentumfilm?.....	13
2.1.1. A web-dokumentumfilm médiatechnikai- és történeti előzményei.....	14
2.1.2. A lineáris és web-dokumentumfilm összehasonlítása.....	18
2.1.3. A web-dokumentumfilm típusai.....	22
2.2. A web-dokumentumfilm filmtörténeti olvasata a posztmodernizáció tükrében	28
3. A CROSSMÉDIA PROJEKT: FILM ÉS WEB-DOKUMENTUMFILM.....	35
3.1. A <i>Könnyű leckék</i> című lineáris dokumentumfilm készítésének alkotói elemzése	36
3.1.1. A téma	37
3.1.2. A rendezői prekonceptió és a valóság.....	39
3.1.3. A megfigyelői forgatási módszer kihívásai	41
3.1.4. A vallomásos forma.....	44
3.1.5. A stílus kidolgozása.....	45
3.1.6. A tabukra épülő dramaturgia	47
3.1.7. A film hatása a főszereplőre	50
4. A LINEÁRIS DOKUMENTUMFILM KITERJESZTÉSE A CROSSMÉDIA IRÁNYÁBA	51
4.1. A multimédia, crossmédia és transzmédia fogalmak definiálása.....	51
4.2. A <i>Tranzit</i> című web-dokumentumfilm terv	54
4.2.1. A koncepció.....	55
4.2.2. Az oldal felépítése	56
4.3. Web-dokumentumfilm, mint innovatív marketing eszköz.....	66
4.4. Web-dokumentumfilm az oktatásban	67
5. ÖSSZEGZÉS ÉS KONKLÚZIÓ.....	71

6. MELLÉKLETEK	76
6.1. Képmelléklet	76
6.2. Referencia projektek.....	97
6.3. DLA mestermunka	99
6.4. A <i>Könnyű leckék</i> fesztiválszereplései és díjai	100
6.5. A <i>Könnyű leckékről</i> megjelent cikkek, kritikák és interjúk.....	102
6.6. Interjú Donáth Péterrel, az Elf Pictures alapítójával a <i>Könnyű leckék</i> forgalmazási kampányának tapasztalatairól.....	105
6.7. Szakmai önéletrajz és filmográfia	113
6.8. A doktori disszertáció téziseinek összefoglalása.....	121
6.9. Theses of the Doctoral Dissertation	124
BIBLIOGRÁFIA	127
Köszönetnyilvánítás	130

1. BEVEZETÉS

A doktori dolgozatomban azt vizsgálom, miként alakítja át a digitális kultúra és az újmédia művészet megjelenése a dokumentumfilm-készítés és nonfikciós történetmesélés lehetőségeit. A hagyományos lineáris dokumentumfilmet miként lehet crossmédia projektté alakítani, hogyan lehet alkalmazni a multimédia eszközeit a nonfikciós történetmesélés kiterjesztésére? Mindezen kérdéseket egy crossmédia projekt-terv kidolgozásán keresztül illusztrálom, érintve a lehetséges felhasználási területeket is. A crossmédia projekt egy, a doktori képzés alatt megvalósított lineáris dokumentumfilmet (*Könnyű leckék*; 2018) és egy hozzá kapcsolódó interaktív, multimédia web-dokumentumfilm tervet (*Tranzit*) foglal magába, amely fotó, videó, animáció, hang és infógrafika segítségével tágabb kontextusba helyezi a dokumentumfilmben kibomló lineáris történetet. A doktori dolgozatom - az elméleti és történeti aspektusok áttekintése mellett - az általam készített film és az interaktív weboldal lehetséges kapcsolatát elemzi a történetmesélési technikák és a felhasználási stratégiák szempontjai felől.

Az 1920-as évek filmtörténeti avantgárdjához mérhetőek azok az innovatív formai megoldások és kísérletek, amiket a digitális történetmesélés- és valóságrepresentáció területén tapasztalhatunk az elmúlt évtizedben. Az újmédia korában megjelenő nagysebességű és szélessávú internet, a kollaboratív Web 2.0, a mobil digitális eszközök rohamos fejlődése és terjedése mind hozzájárultak ahhoz, hogy az Internet manapság nem csupán másodlagos bemutatási platform, hanem a digitális művészeti alkotások egyik jelentős terepévé válhat a filmkészítők számára. Az okostelefonoknak köszönhetően ma már bármilyen információt elérhetünk és bármit dokumentálhatunk, lehetővé téve, hogy fotót, képet és szöveget küldjünk akárhol is vagyunk a világban. A Web manapság már nem pusztán statikus oldalakból álló felület, amiket erre specializált designer szakemberek állítanak elő, hanem bárki által szerkeszthető, dinamikus közösségi platform. Ebben a virágzó technológiai kultúrában az egyén joggal tekintheti a digitális médiát a tradicionális filmmel egyenértékű alternatív médiumnak, amely passzív befogadás helyett interaktivitással, lineáris történetmesélés helyett nonlinearitással, szerzőiség helyett kollaborativitással és multimediális platformokkal teszi részesévé a nézőt/felhasználót [user]

és készleteti formai kísérletezésre a filmkészítőt/felhasználói élmény-tervezőt [user experience designer].¹

A doktori dolgozatom vizsgálati tárgyát az elmúlt tíz év gazdag és innovatív digitális környezete inspirálta, azon lehetőségek és technológiai megoldások, amelyek a történetmesélés kiterjesztésére adnak módot. Napjainkban már nem készül dokumentumfilm, amely kizárólag csak egy önmagában létező médiaproduktum lenne. Minden befejezett filmalkotáshoz tartoznak marketing tevékenységet szolgáló termékek, mint például a filmet népszerűsítő weboldal, trailer és teaser videók, amik a film Youtube vagy Vimeo csatornáin jelennek meg, olyan közösségi média oldalak (Facebook, Instagram, Twitter), ahol a filmmel kapcsolatos hírekről értesülhet a közönség, hogy csak néhányat említek a változatos reklám-fogásokból. A film és a hozzá kapcsolódó tartalmak, amelyek más mediális felületeken jelennek meg nemcsak marketing célokat szolgálhatnak, hanem egymással kölcsönhatásban a történetmesélés platformjaivá is válhatnak. Ezt a történetmesélési módot nevezzük cross- és transzmédiának,² amikor az alkotó úgy dönt, hogy a művészeti projekt keretében a történet egyes elemeit szándékosan más mediális felületeken dolgozza fel, a nézőre (felhasználóra) bízva a történetuniverzum felfedezésének sorrendiségét és az azzal való interakció mikéntjét. A doktori disszertációmban a multiplatform-történetmesélés művészi aspektusaival foglalkozom, azon lehetőségekkel, amik a nonfikciós történetmesélés kiterjesztésére adnak módot napjaink Internet vezérelte digitális kultúrájában. A dolgozat problémafelvetése abból a meglátásból indul ki, hogy a médiakonvergencia³ hatására az utóbbi évtizedben egyre megsokasodtak a nonfikciós történetmesélés digitális alműfajai és bemutatási platformjai. A lineáris dokumentumfilm, mint műfaj mellett megjelentek a 3D dokumentumfilmek, a cyber dokumentumfilmek, a doku-videójátékok, a mobil dokumentumfilmek, 360 fokos videók, a virtuális valóság [virtualy reality] és kiterjesztett valóság [augmented reality] projektek, a transzmédia installációk és élő performanszok, megannyi innovatív terület, ahol a valóság történetei és a technológia találkozhat. Ebben a műfaji kavalkádban a dolgozatom kifejezetten azon műalkotások csoportjára fókuszál, amelyet a médiaművészek és teoretikusok leggyakrabban interaktív, multimédia- avagy web-dokumentumfilmként emlegetnek.⁴

¹ Sandra Gaudenzi: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Doctoral thesis. London, University of London, 2013. 13-14.

² A dolgozat negyedik fejezetében részletesen foglalkozom a fogalmak definiálásával és szemléletes példákon keresztül mutatom be a két kifejezés közti különbséget.

³ A médiakonvergencia jelenségéről, amely a médiumok keveredését jelenti lásd bővebben: Henry Jenkins: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, NYU Press, 2006.

⁴ A disszertációmban a műfajra ettől kezdve web-dokumentumfilmként fogok hivatkozni.

A web-dokumentumfilmek a multimédia eszközeit felhasználva, nonlinearis módon mesélnék történeteket fotó, videó, animáció, hang és infográfika segítségével a felhasználó interaktivitására bízva a navigációt az online felületen. A filmkészítő (felhasználói élménytervező) az Internetes felhasználói szokásokhoz igazítja egy adott téma feldolgozását a dokumentumfilmes projektben. Ez által felmerül a kérdés, hogy ez vajon aktívabb és résztvevőbb hozzáállást és - az interaktivitás miatt - erősebb elköteleződést eredményezhet-e egy adott szociális téma iránt webes kontextusban? Joggal feltételezhető, hogy a dokumentumfilmes történetek webes formában több nézőhöz tudnak eljutni, mint ha pusztán egy egész-estés lineáris dokumentumfilm készült volna az adott témáról. Ennek egyik oka, hogy a web-dokumentumfilmeket bárki szabadon megtekintheti az Interneten, míg az egész-estés dokumentumfilmek általában nem hozzáférhetőek ingyen és csak akkor tudnak széles közönséget elérni, ha megvásárolja őket valamely streaming-szolgáltató (pl. az HBO vagy a Netflix). A web-dokumentumfilmeket általában nemzeti filmalapok (National Film Board of Canada) és neves közszolgálati csatornák (BBC, Arte TV, Channel 4) megrendelésére készítik. Ezek gyakran önálló alkotások, de sok esetben kapcsolódik hozzájuk lineáris dokumentumfilm is, crossmédia projektté növesztve az adott téma feldolgozását. A web-dokumentumfilmek esetében a Google statisztikák segítségével mérhetővé válik, hogy ki mennyi időt töltött egy adott honlapon, ami azonnal visszajelzést jelenthet az alkotók számára és további fejlesztésekre inspirálhatja a tervezőt a minél komplexebb felhasználói élmény elérése érdekében. Ám mindezen előnye ellenére ezen új műfaj még kísérleti terep az alkotók számára mind a történetmesélés, gyártás és finanszírozás mind pedig a nézői (felhasználói) befogadás terén. Éppen ezért érzem kihívásnak ebben a disszertációban - a már létező alkotások elemzése mellett - egy saját ötleten alapuló crossmédia projekt-terv felvázolását, amely innovatív megoldásokat keres a történetmesélés és felhasználás lehetséges formáira.

Az értekezésben azon kérdésekre koncentrálok, hogy a dokumentumfilmes történetmesélés lineáris formáin túl milyen multimédia eszközök vonhatók be a film befejezése után a terjesztési folyamatba? Miként lehet a lineáris dokumentumfilm köré cross- vagy transzmédia kampányt építeni? Hogyan lép kölcsönhatásba egymással a lineáris dokumentumfilm és az interaktív weboldal? Milyen történetmesélési stratégiákkal dolgozik a lineáris film és a nonlinearis weboldal? Milyen befogadói szokásokat implikál egyazon téma különböző mediális platformokon való feldolgozása (lineáris film vs. interaktív weboldal)? Miként lehet alkalmazni a web-dokumentumfilmet a marketing szférában és az oktatásban?

A dolgozat második fejezetében (*A web-dokumentumfilm, mint műfaj*) a téma elméleti és történeti aspektusait tervezem kibontani és kísérletet teszek a web-dokumentumfilmek meghatározására és kategorizálására. Ehhez Sandra Gaudenzi 2013-ban publikált *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* című doktori dolgozatát veszem alapul. Gaudenzi írásai nyomán a fejezetben felvázolom a műfaj médiatechnikai- és történeti előzményeit az 1980-as évektől napjainkig, amelyek nagyrészt követték a digitális média technikai evolúciójának stációit. Példákon keresztül illusztrálom, miként alakult ki a web-dokumentumfilmek eszközrendszere és milyen tartalomszerkesztési módszereket képesek alkalmazni a minél komplexebb felhasználói élmény elérése érdekében. A web-dokumentumfilm jellegzetes tulajdonságainak a számbavételéhez összehasonlítom a műfajt a lineáris dokumentumfilmmel. A fejezetben továbbá kitérek a web-dokumentumfilmek különböző típusaira a tekintetben, hogy az alkotók milyen megoldásokat javasolnak a felhasználó és műalkotás interakciójára, változatos példákkal szemléltetve az egyes kategóriákat. Végezetül tágabb kulturális és filmtörténeti kontextusba helyezem a témát Stóhr Lóránt 2019-ben megjelent - a kortárs dokumentumfilm paradigmaváltásáról írott - *Személyesség, jelenlét, narrativitás* című kötetében ismertetett gondolatmenethez kapcsolódva. A web-dokumentumfilm - mint műfaj - megjelenését összhangba kívánom hozni a filmművészetben az 1980-as évektől tapasztalható posztmodern tendenciákkal, rávilágítva a műfaj tematikai, narratív és stiláris jellegzetességeinek „látványossággá” alakulására.

A disszertáció harmadik és negyedik fejezetében (*A crossmédia projekt: film és web-dokumentumfilm; A lineáris dokumentumfilm kiterjesztése a crossmédia irányába*) a dolgozat korábban tárgyalt elméleti és gyakorlati kérdéseire saját munkámon keresztül reflektálok. A *Könnyű leckék* című dokumentumfilmem alkotói folyamatát elemzem, megvizsgálva azon lehetőségeket is, hogy miként lehet crossmédia projektté alakítani a lineáris dokumentumfilmet és hogyan lehet alkalmazni a multimédia eszközeit a nonfikciós történetmesélés kiterjesztésére az általam kidolgozott *Tranzit* címet viselő interaktív web-dokumentumfilm terven keresztül. Az utolsó fejezetben kitérek a web-dokumentumfilm felhasználásának innovatív megoldásaira is.

Az értekezésben tárgyalt állításokat kortárs web-dokumentumfilm példák segítségével támasztom alá. A legnagyobb alkotó központok honlapjain kutatva, mint például a National Film Board of Canada (Kanada), az MIT - Massachusetts Institute of Technology's Open

Documentary Lab⁵ (USA), az Arte TV (Franciaország) és az alkotások fesztiválszerepléseit követve választottam ki azon projekteket, amelyek a felvetett gondolatok és kategóriák szemléletes illusztrációjaként szolgálnak majd a dolgozatban. Ezeket a web-dokumentumfilmeket a művészi inspiráció mellett esettanulmányként használom az egyes tézisek bemutatására és vizsgálatára, mert egyedi megoldásokat találtak a kollaborativitásra, interaktivitásra és formai innovációra a felhasználó útja [user journey] szempontjából.

A kutatásom relevanciáját bizonyítja, hogy az utóbbi néhány évben egyre több nemzetközi dokumentumfilm fesztiválon jelentek meg interaktív, digitális művészeti projekteket bemutató kiállítások (IDFA DocLab, Sheffield Doc/Fest: Crossover Summit, Sundance Film Festival: New Frontier, Tribeca Storyscape, CPH:DOX: INTER:ACTIVE).⁶ A fesztiválokhoz kapcsolódó szakmai programokon kifejezetten crossmédia, transzmédia és virtuális valóság projekteket támogató pitching fórumok alakultak (IDFA Forum, Docs Barcelona Interactive Pitch, Cross Video Days, Sunny Side of the Doc, Sheffield Interactive Fund Pitch), létrejöttek specifikus finanszírozási alapok (Crosscurrents Doc Fund, TFI New Media Fund, Science Sandbox Non-fiction Grant), nem beszélve a kifejezetten cross- és transzmédia projekteket fejlesztő tréningekről (IDFA Doc Lab, ESoDoc, The Pixel Lab, Tribeca Hack, If Lab). A nyugat-európai és amerikai gyakorlatban a befogadói szokások változása azt eredményezi, hogy a hagyományos televízió és sajtó az online multimédia platformok felé nyit, éppen ezért találkozunk egyre több, a hagyományos programjaikhoz kapcsolódó multimédia projekttel a televíziók honlapján (BBC, Arte TV, Channel 4) és multimédia riportokkal a nyomtatott sajtó online felületein (Le Monde, New York Times, Guardian).

Ám a kelet-közép európai régióban és legfőképp Magyarországon a cross- és transzmédia történetmesélés meglehetősen ritkán alkalmazott művészi gyakorlat, nem beszélve a web-dokumentumfilm-készítésről. Az elmúlt években pusztán egy-egy elszigetelt web-

⁵ Az MIT Open Documentary Lab egy olyan kutató és alkotó központ, amely művészeket, akadémikusokat és technikai szakembereket hoz össze, hogy multidiszciplináris módon közelítsenek az új dokumentumfilm formákhoz különös tekintettel a kollaboratív, interaktív és immerzív alkotásokra. A központ a dokumentumfilmre úgy tekint, mint egy projektre, nem pedig úgy, mint egy médium által meghatározott műfajra, amely lehetőséget nyújt az alkotóknak, hogy feltárják, reprezentálják és kritikusan szemléljék a valóságot és a világot. A fejlődő technológiák segítségével a dokumentumfilm, mint projekt új hangokat, történeteket és közönségeket találhat, miközben a műfaji határok elmosódnak és mélyül a valóság alapú történetmesélés hatása a társadalomra. A kutató központ weboldala ezen a linken elérhető: <http://opendoclab.mit.edu/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.12.)

⁶ 2019 novemberében a Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztiválon először rendeztek interaktív digitális művészeti kiállítást *Vektor: VR* címmel, ahol nemzetközi alkotók műveit láthatta a közönség. A szekció kurátora Bakk Ágnes Karolina volt a MoME PhD hallgatója. A kiállításról bővebben ezen az oldalon lehet olvasni: <http://www.verzio.org/hu/2019/program/vektor-vr>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.21.)

dokumentumfilm kísérlettel találkozhattunk, amelyek nem váltottak ki jelentős nézői és kritikai visszhangot itthon. A műfaj hazai előfutárának számítottak a VS.hu közéleti hírportál által készített úgynevezett „MEGA” rovat multimédia riportjai (*Isten háta mögött, Ha Magyarországra jössz*), amelyek a Guardian és a New York Times mintáit követve, teljes képernyőt kitöltő videókkal, animációval, infógrafikával és zenei aláfestéssel színesítették a hagyományos Internetes újságírás formátumait.⁷ Kálmán Mátyás és Halász Júlia 2015-ben készítették el a *BÚÉK - Egy közös film Magyarországról* címet viselő közösségi dokumentumfilmjüket, amelyet tizenkét stáb forgatott 2013-14 szilveszterén háromszáz résztvevő segítségével, majd száz óra nyersanyagot rögzítve. A filmből kimaradt jeleneteket egy interaktív weboldalon publikálták, ahol a felhasználó maga dönthetett arról, mely epizódokat nézi meg a forgatott anyag sokaságából.⁸ A *BÚÉK* az elkészült lineáris filmmel és a hozzá kapcsolódó interaktív weboldallal egyedülálló kísérlet maradt a hazai crossmédia palettán, amihez hasonló nonfikciós alkotás azóta sem készült.⁹ Ebből is látszik, hogy a web-dokumentumfilm, mint műfaj egyelőre szűz terep a hazai médiaművészek és teoretikusok számára, aminek egyik fő oka a támogatási források és a képzések hiánya.¹⁰ Dolgozatom

⁷ A VS.hu multimédia riportjainak koncepciója és megvalósítása Lehardt Olivér újságíró nevéhez fűződik, aki a portál főszerkesztője volt 2014 és 2016 között. Hírportál 2016-os megszűnése miatt ezen riportok sajnos már nem elérhetőek az Interneten, ám számos díjban és elismerésben részesültek (például: az Online Video Award 2015 különdíja *Az isten háta mögött* című MEGA cikkért). VS.hu multimédia riportjaihoz hasonló kísérletek Lengyelországban is születettek. Karol Gruszka és Maria Zawała szerzőpáros „web-dokumentumfilmeknek” nevezett multimédia riportjai interjúk és tárgyi maradványok alapján rekonstruálják egy-egy lengyelországi régió történetét. A *Layers of Memory* (2015) című alkotásuk ezen a linken elérhető: <https://dziennikzachodni.pl/interactive/pokladypamieci/#START>. (utoljára ellenőrizve: 2021. 03. 12.) Remek példa továbbá a Varsói Nemzeti Múzeum 2018-as projektje a *Warsaw Rising 1944*, amely a varsói felkelés eseményeit hozza a mai befogadó számára testközelbe archív fotók és filmfelvételek, történelmi dokumentumok és statisztikák segítségével. A multimédia riport ezen a linken elérhető: <http://warsawrising.eu/>. (utoljára ellenőrizve: 2021. 03. 12.) Julian Konczak *Polish Journey* (2019) című „web-dokumentumfilmje” is szemléletes példa a műfaj lengyelországi megjelenésére. A rendező saját utazásán keresztül apja több évtizeddel korábbi emigrációjának stációit igyekszik feltárni. A projekt inkább tekinthető egy klasszikus dokumentumfilm-sorozatnak, amelyet webes felületen publikál a szerző, mintsem interaktív web-dokumentumfilmnek, de a műfaj gyökerei ebben az alkotásban is fellelhetőek. A projekt ezen a linken elérhető: <http://www.apolishjourney.com/desktop/>. (utoljára ellenőrizve: 2021. 03. 12.) Ebből is látszik, hogy a műfaj nem teljesen ismeretlen a kelet-közép európai régióban, ám nem számottevő a jelenléte a nonfikciós műfaji palettán.

⁸ A filmhez kapcsolódó interaktív weboldal sajnos már nem elérhető az Interneten.

⁹ Kálmán Mátyás nemcsak alkotóként foglalkozott a web-dokumentumfilmmel, hanem 2014-ben MA szakdolgozatot is publikált a témában *Történetmesélés online felületeken. Az interaktív dokuk: interakciós formák és a néző útja a felfedezővé válásig* címmel a Moholy Nagy Művészeti Egyetem Média Design képzése keretében. Mátyást több alkalommal meghívtam az SZFÉ-n tartott *A dokumentumfilm határterületei* című kurzusomra vendéglelőadóként. A vele folytatott beszélgetések és a szakdolgozatában felvetett gondolatok inspirációt szolgáltattak a disszertációs kutatásaimhoz.

¹⁰ Pozitívumnak tekinthető, hogy 2020 januárjában a MoME és a Nemzeti Filmintézet Fast Forward Programja *Transmedia Storytelling Workshop – A Never Ending Story* címmel először hirdetett háromnapos mesterkurzust íróknak, alkotóknak és producereknek a transzmédia történetmesélés módszereiről és lehetőségeiről. A workshopot Sara Božanić, a szlovén Institute for Transmedia Design alapítója, transzmédia designer és stratégia tartotta. A képzés egyedülálló módon elsőként foglalkozott transzmédiával gyakorlati műhelymunka keretében itthon. A Sara Božanić-al készült interjú a workshopról ezen a linken elérhető:

elméleti kérdései és elemzési tárgya ezt a hiányt hivatott valamelyest pótolni, amellet, hogy a témára a saját alkotói munkámon keresztül is reflektálok egy önálló film és projekt-terv bemutatásával, amely remélhetőleg inspiráló hatású lehet a nonfikciós újmédia művészet iránt érdeklődő olvasóknak, szakmabelieknek, alkotóknak és egyetemi hallgatóknak.

2. A WEB-DOKUMENTUMFILM, MINT MŰFAJ

„Mondd el és elfelejtem; mutasd meg és megjegyzem; engedd, hogy csináljam és megértem!”¹¹ (Konfucius)

Ebben a fejezetben kísérletet teszek a web-dokumentumfilmek meghatározására és kategorizálására. Ehhez többek között Sandra Gaudenzi¹² *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* című doktori dolgozatát veszem alapul. Gaudenzi doktori disszertációján kívül számos tanulmányt jelentetett meg a témában és részt vesz a kétévente Bristolban megrendezett *i-Docs Symposium* szervezésében, ami a web-dokumentumfilmek egyik legjelentősebb szakmai fóruma.¹³ A műfajjal egy Gaudenzi által szerkesztett specifikus weboldal is foglalkozik (<http://i-docs.org>), ahol a szerzőnő elméleti írásokat, online tanulmányokat, bibliográfiákat és a projektekkel kapcsolatos publikációkat gyűjt. A weboldal célja, hogy dialógust kezdeményezzen a web-dokumentumfilmről a teoretikusok, az alkotók, a kritikusok és az érdeklődők körében. Legújabb publikációja a témában egy 2017-es tanulmánykötet, amit Judith Aston és Mandy Rose szerzőtársakkal együtt szerkesztett, *I-Docs. The Evolving Practices of Interactive Documentary* címmel, amely a téma legfrissebb elméleti és gyakorlati megközelítéseit összegzi.

Gaudenzi írásait követve ebben a fejezetben a web-dokumentumfilm elméleti meghatározása mellett, felvázolom a műfaj médiatechnikai- és történeti előzményeit az 1980-as évektől napjainkig, amelyek nagyrészt követték a digitális média technikai

¹¹ Az idézetet Andrew DeVigalitól, a New York Times multimédia részlegének igazgatójától kölcsönöztem, aki egy 2013-as interjúban használta a Konfuciusnak tulajdonított mondást a multimédia riportok - amely a web-dokumentumfilmek előzményének tekinthető - befogadói hatásmechanizmusának jellemzésére. A *gamification* és a kognitív tanuláselméletek hívei által gyakran idézett mondás a bevonódásnál aktívabb cselekvést jelöli meg a megértés feltételeként, vagyis azt, amikor a befogadó, maga is létrehoz, alkot valamit, és ezen keresztül tanul. Az eredeti szöveg a következő: „Tell me and I'll forget, show me and I may remember, involve me and I'll understand.” Elérhető az Interneten: <https://www.wired.com/2013/04/raw-meet-andrew-devigal/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.08.)

¹² Sandra Gaudenzi az interaktív web-dokumentumfilmek egyik legismertebb brit teoretikusa: előadásokat tart, workshopokat szervez, projekteket fejleszt, blogot ír, köteteket és közösségi média felületeket szerkeszt a témában. Az *i-docs* fogalom megalkotója. Gaudenzi a Westminsteri Egyetem (UW - University of Westminster) előadója, és az *If Lab* projektfejlesztő tréning szakmai vezetője. Meghívott előadó a Nyugat-angliai Egyetemen (UWE - University of the West of England), ahol társzervezője a kétévente megrendezésre kerülő *i-Docs Symposium* konferenciának. Belgiumban az interaktív történetmeséléssel foglalkozó *WebDox* éves konferencia szervezője, míg Londonban a *The Flying Monkeys* eseményt koordinálja újmédia művészeknek.

¹³ Az *i-Docs Symposium*ot Sandra Gaudenzi, Judith Aston és Jon Dovey brit teoretikusok szervezik Bristolban a Nyugat-angliai Egyetem (UWE) Digitális Kultúra Kutatóközpontjával (Digital Cultures Research Center) együttműködésben. Az elsőt 2011-ben tartották, azóta 2012-ben, 2014-ben és 2016-ban is megrendezésre került a nemzetközi konferencia.

evolúciójának stációit. Példákon keresztül illusztrálom, miként alakult ki a web-dokumentumfilmek eszköztrendszere és milyen tartalomszerkesztési módszereket képesek alkalmazni a minél komplexebb felhasználói élmény elérése érdekében. A web-dokumentumfilm jellegzetességeit a lineáris dokumentumfilmmel összehasonlítva vizsgálom, az elbeszélés felépítésére helyezve a hangsúlyt. Ezt azért is tartom különösen fontosnak, mert az interaktív web-dokumentumfilmek megjelenése jelentősen megnehezíti a műfajról folytatott filmelméleti diskurzust, hiszen ezek az alkotások teljesen más történetmesélési módszereket és bemutatási platformokat alkalmaznak, amelyek újraértelmezik az alkotó szerepét a mű létrehozásában és újfajta befogadói magatartást várnak el a felhasználótól is. Végezetül a web-dokumentumfilm megjelenését összehangba hozom a filmművészetben az 1980-as évektől tapasztalható posztmodern tendenciákkal, amely rávilágít a műfaj tematikai, narratív és stiláris jellegzetességeinek látványossággá alakulására, amely az interaktivitás miatt a számítógépes játékokhoz tette hasonlatossá ezen ismeretterjesztésre alkalmas dokumentumfilmes műfajt.

2.1. Mi a web-dokumentumfilm?

Gaudenzi 2013-as disszertációjában a web-dokumentumfilmeket egy, még definiálásra váró műfajként említi. Lévén, hogy a műfaj megjelenése az elmúlt tíz-tizenöt évre datálható és a technológiai innováció robbanásszerű fejlődése új platformokat és alműfajokat hívott életre, ezen dinamikus változó közeg megnehezíti a műfaj pontos körülírását és meghatározását. Az is kihívás elé állítja az elméleti szakembereket, hogy pusztán filmelméleti fogalmakkal, mint például a kompozíció, a montázs, a mise-en-scène, a cselekmény nehéz leírni a gyakran nonlineáris történetmesélést alkalmazó, multiplatform természetű, interaktív digitális produktumokat, amelyek olykor még mozgóképet sem tartalmaznak. Ráadásul az alkotók is ritkán határozzák meg magukat dokumentumfilmesként, többnyire az újmédia művészet és formatervezés felől érkeznek.¹⁴ Gaudenzi az interdiszciplináris megközelítést javasolja, ami a filmelmélet mellett a kommunikáció-tudományt és a számítástechnikát, ember és számítógép kapcsolatának vizsgálatát [Human Computer Interaction] is beépíti a műfaj analízisébe. Ezen utóbbi terület a felhasználó és a számítógép között létrejövő akció-reakció dinamikára helyezi a hangsúlyt, amely Gaudenzi elemzési szempontjainak is az egyik leglényegesebb aspektusa lesz, hogy

¹⁴ Gaudenzi i.m. 26.

miként lép interakcióba a felhasználó az adott digitális művészeti alkotással és hogyan hatnak egymásra a befogadás aktusában.¹⁵ Fontosnak tartja leszögezni, hogy a web-dokumentumfilmek nem tekinthetők a lineáris dokumentumfilmek¹⁶ műfajevolúciós folytatásainak. Mind a két dokumentumfilm típus a valóság szubjektív megragadására törekszik, de más megközelítésekkel és módszerekkel teszik ezt, amiket sorra veszek ezen fejezetben.¹⁷ Ám mielőtt megvizsgálánk ezen aspektusokat, lássuk, milyen digitális alkotások és technikatörténeti innovációk vezettek a web-dokumentumfilm műfaj kialakulásához az 1980-as évektől napjainkig.

2.1.1. A web-dokumentumfilm médiatechnikai- és történeti előzményei

Ebben a fejezetben röviden felvázolom a web-dokumentumfilm médiatechnikai-és történeti előzményeit, amelyek között a legkülönbözőbb műfajú alkotások szerepelnek a számítógépes játékoktól és kísérleti projektektől kezdve - mint például az Andy Lipmann által 1978-ban fejlesztett *Apsen Movie Map*¹⁸ (lásd: 2.1.) - az oktatási célú CD-kiadványokon és infógrafikákon át a webes videó-feltöltő rendszereig.¹⁹ Az egyik első digitális projekt, amely megelőlegezte a mai web-dokumentumfilmeket, az 1989-ben Fabrice Florin által készített *Moss Landing*²⁰ volt. A projekt lehetőséget biztosított a felhasználónak, hogy a kaliforniai Moss Landing kikötőváros látképén különböző objektumokra kattintva más nézőpontokból tekinthessen a kikötőre. Az alkotók egy napon keresztül rögzítettek változatos élethelyzeteket és felvételeket a kisvárosban, amely anyagokat a város látképének különböző részeire kattintva nézhette meg a felhasználó. Például, ha a látképen szereplő sirályra kattintottunk, akkor az ő szemszögéből láthattuk a kikötőt, amit helikopter segítségével rögzítettek az adott forgatási napon. Gaudenzi szerint a *Moss Landing* az egyik korai szemléletes példája az úgynevezett *multimédia-hiperszövegnek*,²¹ ahol különböző

¹⁵ Gaudenzi i.m. 16.

¹⁶ A lineáris dokumentumfilm elméleti definiálására ezen dolgozat terjedelmi okok miatt nem vállalkozik. A téma átfogó áttekintését nyújtja Gellér-Varga Zsuzsanna 2018-ban publikált DLA disszertációja: *Krónikás vagy történetmondó? Dokumentum és/vagy film? A történetmesélés dramaturgiai eszközei a dokumentumfilmben.*

¹⁷ Gaudenzi i.m. 21.

¹⁸ A projekt lehetőséget nyújtott a felhasználónak arra, hogy egy virtuális sétára induljon az amerikai Kolorádó állam Apsen városában, napjaink Google térkép applikációjának előzményeként.

¹⁹ Kálmán i.m. 5.

²⁰ A projektről bővebben az MIT Open Documentary Lab digitális gyűjteményében lehet olvasni: <https://docubase.mit.edu/project/moss-landing/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

²¹ A *hiperszöveg* [hypertext] nem lineáris, digitális közegben hálózatosan épülő nyitott vagy zárt szövegrendszer. A hiperszöveg kiterjesztése a hipermédia, amikor a szöveg audiovizuális elemekkel és

média modalitások között navigálhatunk, mint például szövegről képre, fotóról térképre, vagy videóról videóra kattinthatunk *hiperhivatkozások*²² segítségével egy bizonyos narratív keretben.²³ A következő mérföldkő, amely hozzájárult ahhoz, hogy web-dokumentumfilmek készülhessenek napjainkban, Will Wright 1989-ben bemutatott szimulációs számítógépes játéka, a *Sim City*²⁴ (lásd: 2.2.) volt. Tíz évvel később 2000-ben ebből a játékból fejlesztették ki a *The Sims*²⁵ néven ismertté vált, élet-szimulátor videójátékot (lásd: 2.3.). A *The Sims*-ben virtuális karakterek életét lehetett irányítani hétköznapi helyzetekben, akik *Sim City* külvárosában élnek. Lev Manovich a játékban a művészet egyik legfontosabb szerepét látja megtestesülni, mégpedig a valóság reprezentációjának lehetőségét, amit szubjektív nézőpontokon keresztül élhetünk át.²⁶ A *The Sims*-re úgy tekinthetünk, mint valóságosnak tűnő szituációk tárházára, ahol a cselekedeteink következményéből akár tanulhatunk is.

Gaudenzi szerint a web-dokumentumfilmek részben az 1980-as évek számítógépes játékaiból, részben pedig a korai elektronikus könyvekből eredeztethetőek.²⁷ A múzeumok digitális reprezentációi, a festők életműveit feldolgozó CD-kiadványok, a nonfikciós digitális multimédia projektek egyik legkorábbi és legismertebb formái. A *The Day After Trinity* (John H. Else, 1980) című amerikai dokumentumfilmhez kapcsolódó 1995-ös CD-ROM jelentette az egyik áttörést a műfajban.²⁸ A dokumentumfilm J. Robert Oppenheimer elméleti fizikus munkásságáról szól, aki kifejlesztette az első atombombát, amit 1945-ben az amerikai Új-Mexikó államban teszteltek. A kísérletet *Trinity*-nek keresztelték el. A filmhez tizenöt évvel később CD kiadványt készítettek, amely tartalmazta a filmből kimaradt interjúkat, a rendezővel és filmkritikusokkal készített beszélgetéseket, bibliográfiákat, több száz archív fotót a tudós életéről, nem beszélve a film írott forgatókönyvéről. Ez volt az első

objektumokkal bővül. A hiperszövegeket hiperhivatkozások kötik össze. A hiperszöveg elterjedéséhez döntő mértékben hozzájárult a számítógépes dokumentum-kezelés megjelenése és az Internet térhódítása.

²² A *hiperhivatkozás* [hyperlink] olyan kiemelt szó, vagy kifejezés, esetleg kép a számítógép képernyőjén, amire kattintva a dokumentum egy másik pontjára érhetünk, vagy összekapcsolhat minket egy másik dokumentummal, ami lehet szöveg, kép, videó vagy animáció. A hiperhivatkozással legtöbbször az Interneten böngészve találkozhatunk, ahol a különböző weboldalakat ezen eszközzel kötik össze és az egérrel kattintva navigálhatunk az elektronikus dokumentumok között (Gaudenzi i.m. 11.).

²³ Gaudenzi i.m. 47-50.

²⁴ A játékban a felhasználónak egy valóság-hű várost kell felépítenie. A játékosnak lehetősége van üres telkeket vásárolnia, középületeket, lakóházakat és közlekedési hálózatot építenie rá, majd betelepítenie a lakosságot és beindítania az ipart és a kereskedelmet. Végezetül a játékos feladata fenntartani a rendet és megfékezni a bűnözést. A játék élő szimulációját ezen a linken lehet megtekinteni: <https://www.youtube.com/watch?v=A54blk-ojA4>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

²⁵ A játék élő szimulációját ezen a linken lehet megtekinteni: <https://www.youtube.com/watch?v=tEOo9a2twkU>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

²⁶ Lev Manovich: *From DV Realism to a Universal Recording Machine*. 2004. 4. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/9839909/Reality_Media. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.12.)

²⁷ Gaudenzi i.m. 38.

²⁸ Kálmán i.m. 4.

olyan CD-ROM, amely egy lineáris filmhez kapcsolódott - megelőzve ezzel a játékfilmek DVD kiadásain szereplő „extra tartalmak” menüpontot - és amely összegyűjtötte a filmhez kapcsolódó vagy a filmből kimaradt különböző médiatartalmakat egy külön technikai hordozón.

Az igazi áttörést az interaktív digitális művészeti alkotások felé a Web 2.0 megjelenése jelentette 2004-ben. Ez lehetőséget biztosított a felhasználók számára, hogy nem-professzionális tartalmakat készítsenek, osszanak és közzéteszenek a világhálón, nem beszélve arról, hogy jó minőségű, személyes videókat is fel tudtak tölteni az Internetre, olyan dinamikus, folyamatosan változó adatbázisokat létrehozva, mint a például a Youtube. Gaudenzi szerint akár a videómegosztó oldalakat is tekinthetjük interaktív web-dokumentumfilmeknek, hiszen nonfikciós tartalmat tárolnak, egyfajta meta-dokumentumfilmként, ahol a felhasználó kreál, feltölt, megoszt, kommentel és jelen van a saját anyagaival folyamatos interakcióba lépve a felülettel.²⁹

A web-dokumentumfilm, mint fogalom 2002-ben merült fel először a franciaországi *Cinema du Réel* fesztiválon, majd 2005-ben elkészült az első olyan produktum, ami leginkább hasonlít a mai web-dokumentumfilmekhez: a *La Cite des Morte*³⁰ projekt (**lásd: 2.4.**), ami a mexikói Ciudad Juárez határvárosban nők ellen elkövetett gyilkosságoknak állított emléket dokumentarista fotók, archív anyagok és rendőrségi jelentések segítségével. Ezzel párhuzamosan fejlesztették a *JFK Reloaded*³¹ doku-videójátékot [docu-game]³² (**lásd: 2.5.**), amely John F. Kennedy meggyilkolását hivatott szimulálni, tények, archív felvételek, statisztikai adatok és rendőrségi aktákra támaszkodva. A játék Lee Harvey Oswald elkövető szerepébe helyezi a játékost, akinek az a feladata, hogy megoldja az összeesküvés elméletet, azzal kapcsolatban, hogy mi történhetett a gyilkosság pillanatában, és hogy hitelesen rekonstruálja a történeteket. A játék egy megtörtént történelmi esemény felélesztésére tesz kísérletet, az igazság szubjektivitásának kérdését feszegetve. 2007-ben az Uopian francia gyártó cég elkészítette a *Thanatorama*³³ című web-dokumentumfilmet (**lásd: 2.7.**), ami azt a témát járta körül, hogy mi történik az emberi testtel, miután meghalunk. A web-

²⁹ Gaudenzi i.m. 57.

³⁰ A projektről bővebben az MIT Open Documentary Lab digitális gyűjteményében lehet olvasni: <https://docubase.mit.edu/project/la-cite-des-mortes/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.) A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: www.lacitedesmortes.net/. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

³¹ A játék élő szimulációját ezen a linken lehet megtekinteni: <https://www.youtube.com/watch?v=C5U5iu85oUM>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

³² Videójáték és web-dokumentumfilm összeolvadása egyáltalán nem szokatlan jelenség. Erre példa többek között a 2013-as *FortMcMoney* című projekt: <http://fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.) A stratégiai játék és web-dokumentumfilm a kanadai Fort MyMurry olaj konspirációjának felderítésére invitálja a felhasználót (**lásd: 2.6.**).

³³ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: www.thanatorama.com. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

dokumentumfilm hasonló módon kezdődik, mint egy videójáték: amint az oldalra kattintunk, megjelenik egy felirat: „*Ma reggel meghaltál. Tudni szeretnéd, mi történik ezután?*” Ha igennel válaszolunk, a web-dokumentumfilm egy krematóriumban megrendezett halotti torra és egy temetőbe kalauzol minket. 2008-ban készült az Arte francia és német televíziós csatorna produkciójában a *Gaza/Sderot*³⁴ projekt **(lásd: 2.8.)**, az első nemzetközileg is elismert web-dokumentumfilm. A palesztin és izraeli határ mentén élők életét dokumentálta az osztott képernyőt alkalmazó webes felület. A demarkációs vonalon navigálva egy-egy sorsot ismerhetünk meg a két országból. Ugyanebben az évben készült a francia Honkytonk produkciójában a *Journey to the End of Coal*³⁵ projekt **(lásd: 2.9.)**, ami a kínai szénbányák világát mutatta meg az Internetező közönségnek. A minimalista esztétikát alkalmazó web-dokumentumfilm, amely pusztán fotókból és rövid archív felvételekből áll, a kalandjátékok narratív szerkezetét követi. A web-dokumentumfilm kezelőfelületén egy rövid szöveg jelenik meg a fekete képernyőn, arról tájékoztatva minket, felhasználókat, hogy olyan oknyomozó újságírók vagyunk, akik az egészségügyi állapotokat próbálják felmérni Kína legnagyobb bányatelepein. A felhasználó rövid kérdések és jelzések sorozata után kiválaszthatja, mely útvonalakon szeretne tovább haladni, mely bányákat és családokat akarja meglátogatni. A fotók, a rövid, archív videók és a hangidimenzió artisztikussága kísérleti film jelleggel kölcsönöz a projektnek, ráadásul a médiatartalmak redukciója is rendkívül hatásosan működik az online platformon.

A web-dokumentumfilm műfaj egyik legnagyobb áttörése a 2010-ben készült amerikai *Prison Valley*³⁶ projekt **(lásd: 2.10.)** volt, ami egy kolorádói kisvárosról szól, ahova az ország legnagyobb börtönét, a Supermax-ot építették. A web-dokumentumfilm több mint hatszázezer látogatót vonzott az online bemutatás utáni első nyolc hónapban, ami akkoriban rekordnak számított. Ez volt első web-dokumentumfilm, ami kihasználta a crossmédia adta multiplatform lehetőségeket: a lineáris ismeretterjesztő dokumentumfilm és interaktív web-dokumentumfilm mellett készült belőle könyv, kiállítás és applikáció is. 2011-ben a National Film Board of Canada bemutatta a *Welcome to Pine Point*³⁷ projektet **(lásd: 2.11.)**, ami részben könyv, fotóalbum és film formában jelenít meg egy, a kilencvenes években eltűnt

³⁴ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://gaza-sderot.arte.tv/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

³⁵ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

³⁶ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

³⁷ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://pinpoint.nfb.ca/#/pinpoint>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

kanadai szellemvárost. A következő évben publikálták a *Bear 71*³⁸ web-dokumentumfilmet (lásd: 2.12.) is, ami egy interaktív térképre helyezi a felhasználót, aki kedvére barangolhat a kanadai Banff Nemzeti Parkban egy ott élő nőstény medve bőrébe bújva.³⁹ Ezt követően egyre népszerűbbé és ismertebbé váltak a web-dokumentumfilmek. Évente több tucat új projektet mutattak be a neves holland IDFA fesztivál DocLab programszekciójában, ami 2007 óta biztosít bemutató platformot a nonfikciós újmédia projekteknek és digitális művészeti alkotásoknak.⁴⁰ A projekteket itt is online lehet megtekinteni, de a fesztivál ideje alatt élő mozi bemutatókat és interaktív kiállításokat is szerveznek az alkotásokból. Emellett szakmai beszélgetéseken is részt vehetnek a fesztivál-látogatók. Ezen fórumok egyik legalapvetőbb elméleti és gyakorlati kérdései, amelyek a web-dokumentumfilmekkel kapcsolatban felmerültek az elmúlt években: a multiplatform történetmesélés, a filmelméleti értelemben vett elbeszélés hiánya, az interaktivitás mértéke, az alkotó és felhasználó szerepe a web-dokumentumfilm készítési és befogadási folyamatában. A következő fejezetben tekintsük át a web-dokumentumfilmek ezen aspektusait.

2.1.2. A lineáris és web-dokumentumfilm összehasonlítása

Gaudenzi értekezésében azt javasolja, hogy akkor ismerhetjük fel a web-dokumentumfilmek jellegzetes specifikus tulajdonságait, ha megkülönböztetjük őket a lineáris dokumentumfilmekről és megvizsgáljuk az alkotó, a felhasználó és a digitális műalkotás között húzódó viszonyrendszert. Leszögezi, hogy az Interneten publikált lineáris dokumentumfilmet nem tekinthetjük web-dokumentumfilmnek, legfeljebb digitális filmnek, mivel digitális technikával készült. A web-dokumentumfilm esetében a felhasználónak az *interfész*⁴¹ által fizikai kontaktusba kell lépnie a digitális műalkotással, pontosabban kattintania kell ahhoz, hogy a web-dokumentumfilmet működésbe hozza.⁴² Ezen fizikai cselekvés aktusa - az interakció - az első esszenciális különbség a lineáris és a web-dokumentumfilm között, amely kihatással van az alkotói és befogadói folyamatokra is.

³⁸ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

³⁹ Matthieu Lietaert: *Webdocs. A Survival Guide for Online Filmmakers*. Brüsszel, Not So Crazy! Productions, 2013.

⁴⁰ A fesztivál interaktív digitális alkotásainak a versenypogramjáról itt lehet bővebben olvasni: <https://www.idfa.nl/en/info/about-idfa-doclab>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.08.)

⁴¹ Az *interfész* szakkifejezés az ember és számítógép közötti interakciót [Human Computer Interaction] kutató tudományterület alapfogalma. Az interfész, a számítógép és az azt használó ember érintkezési felülete. Legelterjedtebb formái a képernyő, a billentyűzet és az egér (Gaudenzi i.m. 11.).

⁴² Gaudenzi i.m. 26.

Az elméleti szakemberek és médiaművészek között nincs konszenzus arról, hogy a web-dokumentumfilmek esetében egyáltalán filmről beszélhetünk-e az újmédia művészet történetmesélési lehetőségei és narratív természete miatt. A narratív koherencia, ami a lineáris film egyik alapfeltétele, nem szükségszerű jellemzője a gyakran nyitott struktúrájú, a számítógépek *adatbázis* vagy a számítógépes játékok *algoritmus* logikáját követő újmédia produktumoknak.⁴³ Ezáltal joggal tehetjük fel a kérdést, hogy az interaktív web-dokumentumfilmek esetében milyen módon közvetíti az alkotó a történetet és bizonyosodik meg arról, hogy ez a történet a befogadó elméjében koherens egészé áll össze? Gaudenzi úgy vélekedik erről, hogy a web-dokumentumfilm esetében megkérdőjeleződik a klasszikus alkotói (rendezői) és befogadói (nézői) szerep, mert az új típusú befogadónak (felhasználónak) sokkal több feladata lesz, mint a passzív műélvezés.⁴⁴ Nem pusztán a fizikai cselekvés a feladata, miszerint kattintania és ezáltal választania kell, hogy mit néz meg vagy mit olvas el az adott felületen, hanem fel kell ismernie a web-dokumentumfilm (és persze az adott projekt) működési szabályait és meg kell találnia az utat a nézői attitűdtől a felhasználói szerepig.⁴⁵

A felhasználó a választás lehetősége által nagyobb szabadságot élvez a műalkotás befogadása során, így ez a szerep konfliktusba kerül a hagyományos értelemben vett alkotói szereppel. A lineáris dokumentumfilmben a rendező dönt arról, hogy miként építi fel a cselekményt, milyen sorrendben adagolja a történet információit. Az elbeszélés feletti kontroll teljes mértékben a rendező kezében van, míg a web-dokumentumfilmek esetében ez a kontroll részben a felhasználó irányítása alá kerül. A web-dokumentumfilmben a rendező vagy felhasználói élménytervező feladata az anyagok rögzítése, rendszerezése, kontextualizálása és a platform felépítése (amelyet klasszikus filmelméleti értelemben tekinthetünk a film stilisztikai dimenziójának is), ahol a felhasználó „szabadon barangolva” saját befogadói attitűdjéhez igazítja a történet feldolgozásának mikéntjét és sorrendiségét. Ezáltal a felhasználó „veszélyezteteti” a rendező, mint szerző szerepét, hiszen képessé válik saját értelmezések, és logikai összefüggések megteremtésére.⁴⁶ Gaudenzi és Castells elméleti

⁴³ Az *adatbázis*, mint kulturális forma adatok rendezetlen listájaként képviseli a világot, ezzel szemben a számítógépes játékok *algoritmus* logikája narratívaként. A számítógépes játékokat nem tekinthetjük adatbázisnak, mert a felhasználó feladatot kap: megnyerni a játékot, első helyen célba érni, szintet lépni, ami miatt narratívaként éli meg a játékelményt. Az elméleti vitáról bővebben lásd: Gollowitzer Diána (szerk.): *A film jövője a digitalizáció korában. Adatbázis és/vagy narratíva? (A Dragon-Sághy vita)*. Szeged, Digitális Kultúra és Elméletek Kutatócsoport, Szegedi Tudományegyetem, 2012.

⁴⁴ Gaudenzi i.m. 32.

⁴⁵ Kálmán i.m. 6.

⁴⁶ Arnau Gifreu Castells: *The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre*. University de Vic, 2011. 6. Elérhető az Interneten:

fejtegetése jogosnak bizonyulhat, ám a gyakorlatban mégis az a tapasztalatom, hogy a web-dokumentumfilmek szabályrendszerei véges összefüggésekből állnak, a felhasználó nem szembesül a lehetőségek végtelen tárházával és akármekkora is az adatbázis, újabb kauzális összefüggésekre nem fog jutni, mint amire maga a rendező is jutott. A lineáris dokumentumfilmek ok-okozati koherenciájának felépítését általában a rendező feladatának tekintjük. Ám a web-dokumentumfilmek nyitott struktúrája és laza narratív szerkezete lehetőséget nyújt a rendezőnek arra, hogy az általa rögzített vagy talált anyagokból [found footage] ne egy lineáris filmet készítsen, hanem létrehozson egy interaktív weboldalt, egy olyan adatbázist, ahol a felhasználó maga döntheti el, hogy a digitális projekt mely információit, történetrészleteit, videóit és képeit tekinti meg.

Erre szemléletes példa a korábban említett *Welcome to Pine Point* című projekt, amely privát családi fotók, archív felvételek és naplórészletek segítségével mutatja be az egykor virágzó kanadai bányászvárost. A kezelőfelület a klasszikus fotóalbumok hangulatát imitálja, ahol az oldalak között lapozva egész képernyőt kitöltő HTML5 alapú archív videók, animációs betétek és fotókollázsok elevenítik fel a város történetét és anekdotáit (**lásd: 2.13.**). A web-dokumentumfilm eredetileg könyvnek készült, ezért alapvetően lineáris történetmesélésre épül, ám a hiperlinkek által rugalmasan képes ötvözni a különböző médiatartalmakat. A web-dokumentumfilmben interjúrészleteket is láthatunk a város egykori lakóival. Minden megszólaló külön felületet kap, ahol a saját története kel életre az archív fotók és rajzos animációk segítségével. A projekt a számtalan médiatartalom összegyűjtése által egyfajta adatbázissá is válik, amelyben fontosabb az anyagok egymás mellé helyezése, mint az, hogy egy másfél órás elbeszélés kerekedjen belőlük.

A fentiekből az következik, hogy a web-dokumentumfilm a platformon belül, a felület specifikus tulajdonságait figyelembe véve önálló szabályrendszereket hoz létre arra vonatkozóan, miként jeleníti meg és kapcsolja össze a különböző médiatartalmakat az oldalon. A felhasználó ezen szabályrendszer mentén fedezheti fel a web-dokumentumfilm tartalmait. Véleményem szerint, ha a felhasználó izgalmasnak találja a felület megismerését szolgáló lehetséges útvonalakat, akkor a téma iránti elköteleződés és kutatási vágy aktív részvételre és az oldal interakciós lehetőségeinek kihasználására ösztönzi őt, így az alkotás megismerése és a befogadói aktusban folytatott kommunikációs tevékenység mélyebb nyomot hagyhat benne, mintha „csak” egy filmet nézne.

https://www.academia.edu/1491044/The_Interactive_Documentary_Definition_Proposal_and_Basic_Features_of_the_New_Emerging_Genre. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.10.)

Az egyik legszemléletesebb példa a felhasználói élmény komplexitására webes kontextusban Katarina Cizek⁴⁷ lengyel rendező 2009-től 2016-ig készült *Highrise*⁴⁸ című alkotása (lásd: 2.14.). A projekt interaktív web-dokumentumfilmek sorozata, amely panelházakban és felhőkarcolókban élők mindennapjait mutatja be különböző földrajzi régiókban és kulturális közegekben. A *Highrise* egy olyan antropológiai kutatás, médiaprojekt és akciósorozat, amely több esetben használ formabontó újmédiás eszközöket. A projekt főoldalának első darabja - amely az *A Short History of the Highrise* címet viseli - egy ismeretterjesztő dokumentumfilm, amelyben az interaktivitás csupán az epizódok közötti navigációra korlátozódik. A következő a sorban a 2010-es *Out My Window*⁴⁹ című munka (lásd: 2.15.), amely tizenhárom városban készült, több mint száz résztvevő (fotósok, újságírók, aktivisták) kollaborációjában. A felületen egy kollázsolt épületet láthatunk, ahol minden ablak mögött más és más személyes történetet elevenedik meg a világ különböző lakótelepein. Egy-egy ablakra kattintva a lakások belső terébe jutunk, ahol 360 fokos videótechnológia segítségével bizonyos tárgyakra kattintva filmrészleteket nézhetünk meg az ott élők életéből. A projekt 2011-ben készült harmadik darabja a *One Millionth Tower*⁵⁰ (lásd: 2.16.) grafikusok, várostervezők és a helyiek bevonásával álmodta újra a panellakók élettereit. A lakók vágyaikat a valóságra projektálták és egy 3D-s, HTML5 alapú platformot hoztak létre ennek bemutatására, a világon elsőként. A projekt legfrissebb alkotása a 2016-os *Universe Within*⁵¹ (lásd: 2.17.), amely a panelházakban élők internet-használási szokásait mutatja be változatos videók és interaktív kérdések mentén.

Katarina Cizek projektjében a felhasználó számtalan interakciós formát kipróbálva navigálhat a web-dokumentumfilmeket képező változatos és magas művészi színvonalon

⁴⁷ Katerina Cizek lengyel származású, Kanadában élő Emmy-díjas dokumentumfilm-rendező és újmédia művész. Egyik legismertebb munkája a többszörösen díjazott *Highrise* projekt, ami egy gigantikus, több éven keresztül készülő (2009-2016), kollaboratív web-dokumentumfilm sorozat, ami a National Film Board of Canada támogatásával készült. Korábbi munkái közül sok elismerésben részesült a *Filmmaker-in-Residence* (2004) című web-dokumentumfilmje, amely a torontói St. Michael kórházban dolgozó doktorok, ápolónők és páciensek mindennapjait követte. A multimédia projekt 2008-ban elnyerte az „Internet Oscar-díjának” számító Webby Díjat is a dokumentumfilm-sorozat kategóriában. Cizek rendszeresen tart előadásokat egyetemeken, nemzetközi workshopokon és fesztiválokon a digitális dokumentumfilm-készítés innovatív módszereiről.

⁴⁸ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://highrise.nfb.ca>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.) A projekt számos nemzetközi elismerésben részesült, 2010-ben megkapta az IDFA DocLab Díjat a digitális történetmesélés kategóriában, 2011-ben pedig a Nemzetközi Digitális Emmy Díjat a nonfikció kategóriában.

⁴⁹ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.) Az alkotók a panellakások belső tereiben a 360 fokos érzetet keltő körpanorámákat több, mint ezer fotó kollázsából készítették.

⁵⁰ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

⁵¹ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#index>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.) 2016-ban a *Highrise* sorozat utolsó darabja szintén Webby Díjban részesült a legjobb online film és interaktív tartalom kategóriákban.

megvalósított médiatartalmak hálójában. Lássuk melyek azok az interakciós típusok felhasználó és digitális műalkotás között, amelyek Gaudenzi a web-dokumentumfilmekre alkalmazott tipológiájának az alapjait nyújtják.

2.1.3. A web-dokumentumfilm típusai

Gaudenzi az értekezésében arra vállalkozik, hogy bizonyos kategóriák mentén, megkülönböztesse a web-dokumentumfilmek típusait, megoldást javasolva a teoretikus- és alkotói diskurzus taxonómiai zűrzavarára. Gaudenzi Bill Nichols lineáris dokumentumfilmekre kialakított tipológiájának⁵² szellemében hozza létre saját kategóriáit, amelyeket a web-dokumentumfilmekre vonatkoztat. Míg Nichols a dokumentumfilmek történeti tipológiáját ajánlja és megkülönböztet hatfajta *dokumentumfilm*es ábrázolásmódot (*költői, magyarázó, megfigyelő, résztvevő, reflexív, performatív*) azon szempontok alapján, hogy az alkotók miként viszonyultak a valósághoz, milyen aspektusokat tartottak fontosnak az adott korszakban a valóság értelmezése kapcsán és milyen formai jellegzetességeket alkalmaztak a valóság megragadására, addig Gaudenzi a felhasználó és a digitális műalkotás interakciójára helyezi hangsúlyt, azon kérdésekre fókuszálva, hogy az alkotók miként pozicionálják a felhasználó szerepét a digitális projektben és milyen digitális technológiát alkalmaznak a valóság közvetítésére.⁵³ Gaudenzi szerint a web-dokumentumfilmek esetében a megkülönböztetés szempontjait ezen viszonyok mentén kell keressük: a felhasználó és a web-dokumentumfilm közötti interakció foka, az interakció logikája, a felhasználó bevonódásának a mértéke és az alkotó narratív kontrolljának foka.⁵⁴ Véleménye szerint az ember és számítógép között zajló interakció - attól a cselekvéstől kezdve, hogy az egérrel képesek vagyunk kattintani a számítógép képernyőjén - a valóságrepresentáció egy teljesen újfajta logikáját hívja életre.⁵⁵ Az interakciók fajtái szerint négy típust különböztet meg (*párbeszéd mód, hiperszöveg mód, részvételi mód és tapasztalati mód*), amelyeket a következőkben röviden összegzek, ugyanis fontos szempontokkal szolgálnak a tekintetben, miként elemezzük és értékeljük a webes projekteket.

⁵² Bill Nichols dokumentumfilmese kifejezésmódjainak taglalására ezen dolgozat terjedelmi okok miatt nem tér ki. A különböző ábrázolásmódok részletes kifejtése megtalálható a 2009-es Metropolis Filmelméleti és Filmtörténeti Folyóirat *Dokumentumfilm-elmélet* című áprilisi számában Bill Nichols *A dokumentumfilm típusai* címmel Czifra Réka fordításában. A fordítás alapja: Bill Nichols: What Types of Documentary Are There. in: uő: *Introduction to Documentary*. Bloomington & Indianapolis, Indiana University Press, 2001. 99-138.

⁵³ Gaudenzi i.m. 38.

⁵⁴ Gaudenzi i.m. 14.

⁵⁵ Gaudenzi i.m. 38.

a. A párbeszéd mód [The conversational mode]

A *párbeszéd mód*ba tartozó projektek esetében a felhasználói élménytervező létrehoz egy világot saját szabályrendszerrel, amelyben a felhasználó és a platform folyamatosan kölcsönhatásban (*párbeszédben*) állnak egymással. A felhasználó egy virtuálisan teremtett világban navigál, az általa tapasztalt események sorrendisége nem tervezhető, tehát kiszámíthatatlan.

Az első történetileg létező példa erre a típusra, - a dolgozatban korábban is említett - *Apsen Movie Map* (1978) című interaktív videó applikáció, amelyben a felhasználó valódi videó-felvételeket vezérelhetett egy konzol használatával (**lásd: 2.1.**). A projektben a felhasználónak lehetősége volt bejárni az amerikai Kolorádóban található Apsen városát, mintegy a későbbi Google Street View applikáció előzményeként. Az applikációt hadászati célokra fejlesztették, de később a videojátékokban lett igazán elengedhetetlen funkciója. Az interakció az *Apsen Movie Map* és a felhasználó között azon alapul, hogy a felhasználó bármelyik percben szabadon mozoghat, irányt változtathat és ezekre a döntésekre az applikációnak folyamatosan válaszolnia kell. A felhasználó és a környezet között az interakció valós időben történik és számtalan lehetőséget kínál a felhasználó számára, miként fedezze fel a virtuális teret.

A *párbeszéd mód* nemcsak az ember és fizikai tér interakciójának a leképezésére törekszik, hanem az emberek közötti interakció reprodukciójára is. Ezen interakcióra példa a *The Sims* (2000) című videojáték (**lásd: 2.3.**) szereplői között zajló kommunikációs helyzetek vagy a *JFK Reloaded* (2004) című 3D-számítógépes játék is, amelyben a játékos Kennedy gyilkosságát játszhatta újra. A játék Kennedy halála előtti utolsó néhány pillanatot rekonstruálja az elkövető szemszögéből (**lásd: 2.18.**), ami lehetőséget teremt a felhasználó számára, hogy belemerüljön egy összeesküvés elmélet részleteibe.

A *párbeszéd mód*ban a felhasználót szerepjátékba kényszeríti a rendszer azáltal, hogy egy digitálisan szimulált valósággal kell interakcióba lépnie. Ezen példák is jól illusztrálják, hogy a *párbeszéd mód*ban a felhasználó vagy egy virtuális teret fedezhet fel, vagy belebújhat különböző karakterek szerepébe a választás szabadságát kínálva számára. A *párbeszéd mód* legfontosabb jellemzője, hogy azt az érzetet kelti a felhasználóban, hogy a választási lehetőségek száma végtelen és a történések előre megjósolhatatlanok, akár csak a való életben.⁵⁶

⁵⁶ Gaudenzi i.m. 39-47.

b. A hiperszöveg mód [The hypertext mode]

A *hiperszöveg mód*ban a felhasználói élménytervező lehetséges útvonalakat határoz meg a felhasználó számára egy zárt adatbázison belül. A *hiperszöveg mód* egy linkekből álló hálózat a hagyományos weboldalak felépítéséhez hasonlóan, amelyben a felhasználó szabadon navigálhat. Ugyanakkor a *párbeszéd móddal* ellentétben ez egy zárt rendszer, amelyben a forrásanyagok száma véges, és a működési mechanizmusok kötöttek. A rendszer kiszámítható, és a felhasználónak mindössze arra van lehetősége, hogy felfedezze a linkekhez tartozó tartalmi elemeket. Minden egyes kattintással a felhasználó egy előre meghatározott felületre érkezik. A felületeket hiperlinkek kapcsolják össze. A linkek lehetnek rajzok, videó részletek, fotók, szövegek és hanganyagok, amelyekre kattintva újabb tartalmak jelennek meg a kezelőfelületen.

A napjainkban készült web-dokumentumfilmek legtöbbször valamilyen formában alkalmazza a *hiperszöveg módot*. Szemléletes példa erre a felhasználói interakcióra a *Journey to the End of Coal* (2008) című projekt is. A web-dokumentumfilm a kínai szénbányák világába kalauzolja a nézőt, több mint háromszáz fénykép, három óra videó és tíz óra hanganyag segítségével. A felhasználó különböző képi elemekre kattintva és kérdésekre válaszolva tud navigálni a történetvilágban (**lásd: 2.19.**). Kontextuális információkat kaphatunk a „*Learn more*” gombra kattintva, a fotókra kiíródó és átugorható szövegrészletek által. A felhasználót továbbá egy térkép is segíti a különböző helyszínek közötti eligazodásban. A projekt anyagait nem lehetett volna egy lineáris filmmé szervezni, mert a videórészletek nagyon rossz minőségűek és töredékesek voltak. Ha nem web-dokumentumfilm készül az anyagokból, a kiváló fotóriport, a rengeteg hanganyag és a töredékes videórészletek legfeljebb egy online cikksorozatot alkothattak volna. Ám web-dokumentumfilm formában artisztikusabb, átélhetőbb és szórakoztatóbb lett a téma bemutatása, amellyel, hogy betekintést nyerhetünk egy oknyomozó riporter munkájának fortélyába is.

A *Netwars / out of CTRL*⁵⁷ (2014) című web-dokumentumfilm is ezen kategóriába tartozik. A web-dokumentumfilm témája a cyber háború. Az oldalra kattintva a felhasználó egy fikciós karakterrel találja magát szembe, akit Klaus Kinski fia, Nikolai Kinski alakít. Egyfajta mindent tudó narrátorként funkcionálva vezet be minket a cyber-háborúk világába. Az oldalon különböző kérdésekre válaszolva tudhatunk meg információkat a digitális

⁵⁷ A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://www.netwars-project.com/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.09.)

háborúról **(lásd: 2.20.)**. A témával kapcsolatos tények, videó anyagok, híradórészletek és infógrafikák a kérdésekre adott válasz eredményeként jelennek meg a weblapon, azt a hatást keltve, mintha a mi számítógépünket is éppen meghekkelné valaki. Az oldal szórakoztató és egyben kreatív módon hívja fel a figyelmet a láthatatlan digitális háború veszélyeire, miközben rengeteg objektív információt közöl a témáról. A crossmédia projekt magában foglal egy ismeretterjesztő dokumentumfilmet, egy interaktív web-dokumentumfilmet, egy interaktív képregény applikációt, e-book-ot és egy televíziós sorozatot, amelyeket mind a cyber-háború köré font történet kapcsol össze.

Katarina Cizek *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* című 2016-ban készült web-dokumentumfilmje is a *hiperszöveg mód*ba tartozik, amely a panelházakban élők privát internet-használási szokásait mutatja be. Az oldalra kattintva az univerzum jelenik meg előttünk, amelyből szép lassan három, pixelekből álló karakter formálódik ki. A digitális kód generálta karakterek kérdéseket intéznek hozzánk, felhasználókhöz digitális életünk filozófiai, egzisztenciális és morális dilemmáiról. Ezen kérdések közül szabadon választhatunk, amelyek az oldalon található személyes történetek valamelyikére navigálnak bennünket. A kérésekre adott válaszként panelekben élő valós emberek történetei elevenednek meg előttünk videó vagy fotókollázs formában **(lásd: 2.21.)**. Az oldal azt az érzetet kelti bennünk, hogy a kérdések a Föld bármely pontján épült panelház lakóihoz elrepíthetnek minket, ahol betekintést nyerhetünk bárkinek a személyes élettörténetbe.

A *hiperszöveg mód*ban az interaktivitás nem párbeszédszerűen valósul meg, mint láttuk azt az előző típusú web-dokumentumfilmek csoportjában. A lehetőségek tárházának érzete nem jellemző ezen interakciós módra, a felhasználó az alkotó által előre meghatározott navigációs útvonalakat járja be. A szerző jelentős hatást gyakorol a *hiperszöveg mód*ba tartozó alkotások elbeszélésére, azáltal, hogy véges számú lehetőséget biztosít a felhasználónak a történet felfedezésére. A szerző lehetséges útvonalakat tervez, a szoftver linkek segítségével összekapcsolja az adatbázis különböző elemeit, míg a felhasználó választ a véges számú útvonalak közül, de nem változtathatja meg azokat és nem adhat hozzájuk újabb tartalmakat. A felfedezés öröme hajtja a felhasználót, hogy megismerje a különböző nézőpontokat és tanulhasson a látottakból.⁵⁸

⁵⁸ Gaudenzi i.m. 47-53.

c. A részvételi mód [The participatory mode]

A *részvételi mód*ba tartozó alkotások csoportjában a felhasználói élménytervező lehetőséget biztosít egy bővíthető adatbázis létrehozására. Mind az alkotó és mind a felhasználó módosíthatják az adatbázis tartalmát, a *hiperszöveg móddal* ellentétben, ahol az adatbázis zárt rendszert alkot. Gaudenzi szerint a részvételi módot leginkább az „építés” fogalommal írhatjuk le. A felhasználói élménytervező csupán a felületről és eszközökről dönt, mintha egy ház építésekor csak az első téglá elhelyezése lenne a dolga, ezt követően pedig a felhasználók töltik fel tartalommal a „vázat”.

A 2000-es évek elejétől, az Internet sebességének gyorsulásával egyre több olyan projekt jött létre, amelyben a felhasználók saját videó tartalmakat tölthettek fel különböző platformokra. Ám a részvétel nem csak a videófeltöltésre korlátozódhat ebben a típusban, a felhasználó akár kommentelhet, értékelhet, lejátszólistákat állíthat össze és szerkesztheti az adott tartalmat az oldalon. Tágabb értelemben véve ebbe a kategóriába sorolható minden bővíthető adatbázis, amelynek tartalmát a felhasználók módosíthatják, így például a Youtube vagy Vimeo is.

Szemléletes példa a web-dokumentumfilmek ezen típusára Cizek *Out My Window* című 2010-es projektje. A web-dokumentumfilm kezelőfelületének fő eleme egy kollázsolt épület, amelyben minden ablak mögött a különböző városokban található panelházak lakóinak történetét találjuk. A „Helyszínek” [Spaces] és az „Arcok” [Faces] menüsorok alapján választhatunk a megtekintendő történetek közül. Ez a két menüsor biztosít lehetőséget a történetvilágban való barangolásra. Egy-egy panellakásba kerülve a lakás belső terét hűen reprodukáló 360 fokos fotókollázsokat találunk (**lásd: 2.22.**). A kollázsban bizonyos tárgyak és karakterek interaktívak és különböző fotóriportokat és videórészleteket hívnak életre az ott élők hétköznapijait bemutatva. Az *Out My Window* egyben nyitott platform is, amelyben lehetősége van a felhasználónak saját tartalmat is feltöltenie, például fotókat a saját lakókörnyezetéről, ezáltal bővítheti az adatbázist.

A *részvételi mód* szemléltetésére egy másik példa Perry Bard amerikai médiaművész *Man with a Movie Camera: The Global Remake*⁵⁹ (2007) című projektje. Perry Brad, Dizga Vertov *Ember a felvevőgéppel* című 1929-ben készült orosz montázsfilmjének újragondolására tesz kísérletet. Egy olyan szoftvert fejlesztett ki a projekt számára, ami lehetővé teszi, hogy a felhasználók interakcióba lépjenek a klasszikus avantgárd

⁵⁹ Bővebb információ a web-dokumentumfilmről ezen az oldalon elérhető: <http://www.perrybard.net/man-with-a-movie-camera>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.18.)

némafilmmel. A film két lejátszóablakban jelenik meg az oldalon. Az egyikben az eredeti alkotást láthatja a közönség, a másikban pedig a montázsfilmben látottakhoz hasonló privát város- és életképeket, amelyeket a felhasználók töltenek fel az oldalra (**lásd: 2.23.**). A web-dokumentumfilm ezáltal a némafilm-korszak újraértelmezésére és újra felfedezésére ad lehetőséget, dialógust kezdeményezve a 1920-as évek és a jelenkor között, kollaboratív alkotás formájában.

A web-dokumentumfilmek ezen típusában az alkotó egyfajta „játékmesterként” funkcionál, ahol történik ugyan interakció a felhasználó és a platform között, de nem valós időben, mint például a *párbeszéd mód* alkotásai esetében. A felhasználók a hiperlinkek által először felfedezik a webes projektet. Ha kellőképp felkeltette az érdeklődésüket a felület, dönthetnek úgy, hogy nyomot hagynak az oldalon azáltal, hogy feltöltenek valamilyen saját tartalmat. Ha érdeklődésüket veszítik, az oldal nem bővül és épül tovább, kellő interakció híján halott weboldallá válik.⁶⁰

d. A tapasztalati mód [The experiential mode]

A *tapasztalati mód* kategóriába tartozó projektek esetében az alkotó élményeket tervez egy dinamikusan változó környezetben. Gaudenzi kategóriarendszere szerint ide leginkább a művészeti indíttatású vagy játék projektek tartoznak. Az interaktivitás felhasználó és műalkotás között egy folyamatosan változó fizikai közegben jön létre, ezáltal az időjárás, a felhasználók reakciója, a forgalom mind-mind hatással lehetnek a projektben létrehozott történetekre. A rendszernek alkalmazkodnia kell a dinamikusan változó környezethez, ezért fejlődőképesnek és rugalmasnak kell lennie.

Erre a módra szemléletes példa Matt Adams *Rider Spoke* (2007) című kísérleti projektje, amely emberek fizikai térrel való interakciójára épült. A projektben résztvevőknek biciklivel kellett bizonyos útvonalakat megtenniük a városban. A biciklikre miniszámítógépeket szereltek az alkotók, amelyek bizonyos helyszíneken és városrészekben feladatokat adtak a játékosoknak (**lásd: 2.24.**). A miniszámítógépek nyomkövető alkalmazással rendelkeztek, és a résztvevők fülhallgatón keresztül halhatták a különböző helyszínekhez kapcsolódó instrukciókat, amelyekre mikrofon segítségével válaszolhattak. A feladatok a résztvevők érzelmi állapotát hívatották rögzíteni a város különböző pontjain, személyes vallomások formájában. Olyan kérdéseket és feladatokat kaptak az egyes helyszíneken, mint például:

⁶⁰ Gaudenzi i.m. 54-62.

„Jellemezd magad! Találj egy csendes helyet, ahol jól érzed magad! Miért érzed jól magad itt? Fel tudsz idézni egy emléket ezen a helyen?” A résztvevők egy-egy helyszínre érkezve nemcsak saját válaszaikat rögzíthették, hanem meghallgathatták a többiek vallomásait is. A *Rider Spoke* egy élő, interaktív performansz volt, ahol a résztvevők a várossal és a médium által, közvetve egymással is interakcióba léphettek, hiszen meghallgathatták egymás reakcióit a különböző helyszíneken, ami az út során hatott rájuk. A bicikliút alatt átélt élmények megváltoztathatták a játékosok viszonyát és kapcsolódását egyes helyszínekhez a városban. Egy komplex, többretegű valóság élményét nyújtotta a projekt, amiben a résztvevők megismerhettek különböző nézőpontokat.

A *tapasztalati mód*ban a felhasználó (résztvevő) az összes korábban említett interakciós formát átélheti: felfedezheti a fizikai teret, belehelyezkedhet valaki más emlékébe, részt vehet a közös alkotásban és tartalmat generálhat az élmény során. Ez a típus a legkomplexebb formája a befogadó és műalkotás között létrejövő interakciónak.⁶¹

2.2. A web-dokumentumfilm filmtörténeti olvasata a posztmodernizáció tükrében

A Web 2.0 megjelenése, a digitális technológia és számítógépes kultúra fejlődése a kétezres évek elején az interaktív dokumentumfilmek kialakulásához vezetett, ahogy ezt a dolgozat korábbi alfejezetében részleteztem. Ám a technológiatörténeti változásokon túl eszmetörténeti okai is voltak annak, hogy megjelent a digitális nonfikciós történetmesélés ezen újszerű formája. Stöhr Lóránt 2019-ben megjelent, - a kortárs dokumentumfilm paradigmaváltásáról írott - *Személyesség, jelenlét, narrativitás* című kötetében ismertetett gondolatmenethez kapcsolódva ebben az alfejezetben megkísérlem a web-dokumentumfilmet a posztmodernizáció⁶² kulturális- és társadalmi hatásainak tükrében vizsgálni, hogy jobban megértsük a műfaj művészi és piaci szerepét.

⁶¹ Gaudenzi i.m. 62-68.

⁶² Az egyetemes és magyar posztmodern dokumentumfilm elméleti és történeti definiálására ezen dolgozat terjedelmi okok miatt nem vállalkozik. A téma széleskörű filmtörténeti, kulturális, társadalmi, intézményi és gazdasági áttekintését nyújtja Stöhr Lóránt *Személyesség, jelenlét, narrativitás. Paradigmaváltás a kortárs magyar dokumentumfilmben* című kötete. Budapest, Gondolat Kiadó, 2019.

Véleményem szerint a web-dokumentumfilmben két dokumentumfilmes paradigma: a griersoni modell⁶³ és az 1980-as évektől kezdődő posztmodern attitűd⁶⁴ egyszerre van jelen. A griersoni felfogás értelmében a dokumentumfilm ontológiai kapcsolatban áll a valósággal, társadalmi ügyekkel foglalkozik, felvilágosító, kritikus hangvétele és köznevelő funkciója van.⁶⁵ Filmtörténeti szempontból a griersoni paradigma szorosan kapcsolódik a modern filmművészethez, amely racionalitásával és az igazság megmutathatóságába vetett hitével a láthatatlan objektív megfigyelés [direct cinema] és a mindent megkérdőjelező önreflexivitás [cinema verité] mentén alakította ki a dokumentumfilmes módszereit és formáit. Ám a hetvenes évek végén a modernitás eszméinek elbizonytalanodása, a modern művészet kifulladás⁶⁶ - amelynek kulturális-társadalmi és intézményi-gazdasági okai is voltak - jelentős mértékben átalakította a dokumentumfilmes módszerek, formák és műfajok palettáját.⁶⁷ A dokumentumfilm posztmodernizációját ideológiai szempontból a kép objektivitásába vetett hit elvesztése jellemzi.⁶⁸ Míg korábban a dokumentumfilmet a valóság hű reprezentációjának gondolták, addig a posztmodern teoretikusok (Guy Debord, Jean Baudrillard, Douglas Kellner) a kép referenciális funkcióját kérdőjelezi meg, a valóság és látszat viszonyát elbizonytalanítják és azt állítják, hogy a látványosság eluralkodik a valóság felett, hiszen a késő kapitalista társadalmakat elárasztják a képek (utcákon található reklámok, megfigyelőkamerák képe, magánszféra tereiben elszaporodott képernyők), a média látványosságai, ami gyökeresen átalakítja, hogy mit gondolunk a valóságról, a világról és önmagunkról.⁶⁹ Ebből következően a nyolcvanas évektől kezdődően tapasztalható a kultúrában és ezen belül érezhető a filmművészet alkotásain is egyfajta

⁶³ John Griersonra szokás a dokumentumfilm „atyjaként” tekinteni. Ő maga egyetlen dokumentumfilmet jegyez (*Heringhalászok*, 1929), ám producerként és mozgóképes marketingcégek igazgatójaként nagy szerepet játszott a műfaj elterjesztésében. Az ő nevéhez fűződik a műfaj elnevezése is az 1930-as években. Teoretikus írásaival hosszú időre meghatározta, hogy mit gondolunk a dokumentumfilmről. Véleménye szerint a műfaj feladata a mozgókép nyelvén realista módon tudósítani a társadalmi folyamatokról okító és nevelő szándékkal. Stóhr i.m. 17.

⁶⁴ A posztmodern dokumentumfilm elméletéről lásd bővebben: Linda Williams: Emlékek nélküli tükrök: Igazság, történelem és az új dokumentumfilm. (ford. Tokai Tamás és Török Ervin), *Apertúra*, 2014. tavasz. Elérhető az Interneten: <https://www.apertura.hu/2014/tavasz/williams-emlekek-nelkuli-tukrok-igazsag-tortenelem-es-az-uj-dokumentumfilm/>. (utoljára ellenőrizve 2021. 03.03.)

⁶⁵ Stóhr i.m. 17.

⁶⁶ A témában lásd Kovács András Bálint: *A modern film irányzatai. Az európai művészfilm 1950-1980*. Budapest, Új Palatinus Könyvesház Kft., 2008.

⁶⁷ Stóhr i.m. 7-8-9.

⁶⁸ Linda Williams: Emlékek nélküli tükrök: Igazság, történelem és az új dokumentumfilm. (ford. Tokai Tamás és Török Ervin), *Apertúra*, 2014. tavasz. Elérhető az Interneten: <https://www.apertura.hu/2014/tavasz/williams-emlekek-nelkuli-tukrok-igazsag-tortenelem-es-az-uj-dokumentumfilm/>. (utoljára ellenőrizve 2021. 01.03.)

⁶⁹ Stóhr i.m. 30-31.

narratív és vizuális átalakulás avagy fordulat.⁷⁰ Lássuk, milyen hatással vannak ezen folyamatok a kétezres évek elején megjelenő web-dokumentumfilmekre!

Véleményem szerint a web-dokumentumfilmek témaválasztásában egyértelműen érzékelhető a griersoni társadalomjobbító és ismeretterjesztő attitűd, hiszen gyakran globális társadalmi problémákhoz nyúlnak az alkotók edukációs cézzal. Gondoljunk csak a globális felmelegedésről szóló *Polar Sea 360*⁷¹ (2014) című projektekre (lásd: 2.25.), amelynek nem titkolt szándéka érzékletesen megmutatni, hogy mit tesz a jéghegyek olvadása az Északi-sarkkal és az ott élő őslakos eszkimó közösséggel, vagy az urbanizáció problémáit feldolgozó *Highrise* web-dokumentumfilm sorozatra, amely a lakótelepek elszegényedésére hívja fel a közönség figyelmét. Nem beszélve az internetes adatgyűjtés okozta társadalmi konfliktusokkal foglalkozó *Do Not Track*⁷² (2015) web-sorozatról (lásd: 2.26.), vagy a globális energiaválság témáját fiatalok számára is szórakoztatóvá tevő *Collapsus: The Energy Risk Conspiracy*⁷³ (2010) című transzmédia projektről (lásd: 2.27.) stb. Ám a megvalósítás mikéntjében - ahogyan ezen témákat a közönség elé tárják az alkotók - érzek némi posztmodern hatást. Sőt tovább szöve ezt a gondolatot azt állítom, hogy a web-dokumentumfilm, mint műfaj az ismeretterjesztő film, avagy a Bill Nichols-i értelemben vett magyarázó dokumentumfilmes ábrázolásmód posztmodern megvalósulása. A nyolcvanas évektől kezdődően a kultúra látványossággá alakulása átformálta a dokumentumfilmmel kapcsolatos nézői igényeket is. A közönség számára már nem volt elég pusztán nevelő és felvilágosító szándékkal információt közölni, ahogy azt láthattuk a hatvanas-hetvenes évek szikár, a racionális befogadást és komoly nézői figyelmet igénylő, beavatkozásmentes, távolságtartó, hosszú interjúkkal és szituációkkal operáló direct cinema filmjeiben, hanem a témát szórakoztató és látványos formában kellett tálalni a megváltozott médiapiacra.⁷⁴ Így ír erről Douglas Kellner a posztmodern elmélet egyik teoretikusa: „A

⁷⁰ Stóhr i.m. 30.

⁷¹ A projekt az Északi-sarkon végbemenő klíma és kulturális változásokról szól. A világ első 360 fokos videotechnológiával készült dokumentumfilmjeként hirdetik. A projekt és a hozzá tartozó mobilapplikáció ezen a linken elérhető: <https://www.tvo.org/documentaries/the-polar-sea-immense-yourself-in-the-worlds-first-360-degree-documentary-film>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.)

⁷² Az interaktív web-sorozat az internetes adatvédelemről és a nagy technológiai vállalatok adatgyűjtésének káros hatásairól szól. A projekt ezen a linken megtekinthető: <https://donottrack-doc.com/en/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.)

⁷³ A *Collapsus* egy utópisztikus, fikciós történet arról, hogy a világban elfogy a kőolaj. Tíz fiatal szereplő történetét követheti a felhasználó, amint különböző országokban próbálják megoldani a válságot a bűnügyi filmek műfaját idézve. A projekt interaktív felületén fikció és animáció elegyedik valós híradórészletekkel, a videójátékok algoritmikus narratíváját követve. A web-dokumentumfilm ezen a linken elérhető: <http://www.collapsus.com/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.) A transzmédia projekt trailere ezen a linken megtekinthető: <https://submarinechannel.com/transmedia/collapsus-walkthrough-with-tommy-pallotta/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.)

⁷⁴ Stóhr i.m. 32-33.

szórakoztatás formái áthatják a híreket és az információkat, és a bulvárosított infotainment-kultúra növekvő népszerűségnek örvend.”⁷⁵ Éppen ezért a web-dokumentumfilmek felvilágosító témáit áthatja a szenzációra való törekvés. Gondoljunk csak a cyber háborút feldolgozó *Netwars / out of CTRL* című projektre vagy a nagyvárosi olajkorrupció témáját oknyomozó műfajba ágyazó *FortMcmoney* című doku-videójátékra, nem beszélve a börtön business-el foglalkozó *Prison Valley* című alkotásról! Ebből is látható, hogy a web-dokumentumfilmekben megjelent egyfajta hatásteremtésre való törekvés, ami a megváltozott gyártási körülményekkel és a számítógépes média térnyerésével is magyarázható. A dokumentumfilmek készítői számára egyre fontosabbá vált a nézettség és a kereskedelmi siker elérése, ami az alkotások témaválasztásában, módszereiben és szerkesztésmódjában is változásokat idézett elő,⁷⁶ nem véletlenül jelenik meg a lineáris filmekhez kapcsolódó cross- és transzmédia marketingstruktúra is a művészeti piacon. Az interaktivitás és a számítógépes játékokat idéző narratíva, amelyek a web-dokumentumfilmek legfontosabb attribútumai a hatásteremtés eszközeiként működnek ezen projektekben, nem beszélve arról, hogy történeteik elbeszélő stílusára is a szórakoztató, izgalmas hangvétel jellemző. Ám hogyan érik el mindezt?

A hagyományos dokumentumfilm posztmodern narratív fordulata azt eredményezte, hogy a történetmesélésben uralkodóvá váltak a klasszikus hollywoodi elbeszélésmód⁷⁷ szerkezeti jellegzetességei. A dokumentumfilmek a karakterközpontú történeteket preferálták, az erős dramaturgiai szerkesztettséget és a háromfelvonásos struktúrát, ahol nem számít az események valóságban történő sorrendisége, hiszen a vágás segítségével minden életesemény dramatizálható és módosítható lett az erősebb érzelmi hatás elérése végett.⁷⁸ A narratíva-teremtés, mint elbeszélői technika megfigyelhető a web-dokumentumfilmek szerkesztésmódjában is. A web-dokumentumfilmeket Lev Manovich elméletiró és médiaművész nyomán szokás az újmédia művészet alkotásainak tekinteni. Az újmédia Manovich szerint az adatbázis-logikán alapuló, véletlenszerű, nonlineáris narrációs technika.⁷⁹ Az újmédia által létrehozott műalkotásokat *újmédia objektumoknak* tartja, melyeknek nincs kezdetük és végük, nem fejlődnek és nincs rendszer az elemeik között,

⁷⁵ Douglas Kellner: Media Culture and the Triumph of the Spectacle. in: Geoff King (szerk.): *The Spectacle of the Real. From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*. Bristol-Portland, Intellect, 2005. 23. in: Stóhr i.m. 32.

⁷⁶ Stóhr i.m. 8-9.

⁷⁷ A klasszikus elbeszélésmód átfogó elemzése megtalálható David Bordwell: *Elbeszélés a játékfilmben* című kötetében. Budapest, Magyar Filmintézet, 1996.

⁷⁸ Stóhr i.m. 21-30.

⁷⁹ Lev Manovich: Az új média nyelve: Mi az új média? in: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Universitas Szeged Kiadó, 2008. 12-45. A fordítás alapja: Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge – London, The MIT Press, 2001.

inkább csak gyűjtemények.⁸⁰ Manovich mindezt azzal magyarázza, hogy napjainkban a szoftver gyakorolja a leglátványosabb hatást a vizuális kultúrára, ezen túlmenően pedig a technikai újítások a mindennapi életünket is jelentősen befolyásolják és alakítják. Manovich híres 2013-ban megjelent kötetének címe - *A szoftver átveszi az uralmat*⁸¹- kifejezően összegzi ezt a folyamatot, amiben a szoftver a világban való eligazodásunk meghatározó elemévé válik azáltal, hogy a történeteink természetét, a gondolkodásunkat és a képzeletünket is átstrukturálja, meghatározva a kultúra létrehozására, terjesztésére, fogyasztására vonatkozó tudásunkat és gyakorlatunkat. Meglátása szerint, mivel a számítógép adatbázisként tárolja az információkat, így a történeteink is az adatbázisokhoz lesznek hasonlatosak. Manovich az adatbázist, egy olyan kulturális formának tartja, mely „*adatok listájaként kezeli a világot, ugyanakkor elutasítja ezen lista rendezését.*”⁸² Úgy véli, az adatbázisok legkézenfekvőbb példái „*a népszerű multimédiás enciklopédiák, melyek a nevükből adódóan, más kereskedelmi CD-ROM-okhoz hasonlóan gyűjtemények, amelyek [...] recepteknek, idézeteknek, fényképeknek, és más egyéb dolgoknak a gyűjteményei*“ továbbá a weboldalak, amelyeket szintén adatstruktúrákként kezel.⁸³ Ezen értelmezés látszólag egybecseng azzal, hogy a web-dokumentumfilm is különböző mediális tartalmak (fotó, videó, animáció, szöveg) gyűjteménye, egyfajta adatbázis. Azt gondolhatnák, hogy a web-dokumentumfilm jelen formájában megvalósítja a Manovich által vizionált adatbázis-logikán alapuló, új-médiaspecifikus műalkotást. Ezen teóriáról számos elemzés és írás született a web-dokumentumfilmekkel kapcsolatban.⁸⁴ Ám véleményem szerint a web-dokumentumfilmek nem pusztán adatgyűjtemények, amik nélkülöznek minden ok-okozati kapcsolatot, vagyis kauzalitást. Bár a web-dokumentumfilm a weboldalhoz hasonlóan információ tárolására és megjelenítésére alkalmas felület, látszólag különálló adatok halmaza, de a fentebb ismertetett posztmodernizációs folyamatoknak

⁸⁰ Lev Manovich: Az adatbázis, mint szimbolikus forma. (ford. Kiss Julianna), *Apertúra*, 2009. ősz. Elérhető az Interneten: <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>. (utoljára ellenőrizve: 2021.12.24.) A fordítás alapja: Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge – London, The MIT Press, 2001.

⁸¹ Lev Manovich: *Software Takes Command*. New York – London – New Delhi – Sydney, Bloomsbury, 2013.

⁸² Lev Manovich: Az adatbázis, mint szimbolikus forma. (ford. Kiss Julianna), *Apertúra*, 2009. ősz. Elérhető az Interneten: <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.)

⁸³ Lev Manovich: Az adatbázis, mint szimbolikus forma. (ford. Kiss Julianna), *Apertúra*, 2009. ősz. Elérhető az Interneten: <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.)

⁸⁴ A web-dokumentumfilm és adatbázis-logika kapcsolatáról lásd: Ocaik, Ersan: *New Forms of Documentary Filmmaking within New Media*. Master thesis. Bilkent University, Turkey, 2012. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/4073370/New_Forms_of_Documentary_Filmmaking_within_New_Media. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.) Továbbá lásd: Nicola Braida: *Web Documentary. Documenting Reality in the Post Media Age*. University of Udine, 2013. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/4284909/Web_Documentary_Documenting_Reality_in_the_Post_media_Age. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.13.)

köszönhetően egyfajta „narrativizálódáson” esik át. Vagyis a web-dokumentumfilmben az alkotók a különböző mediális tartalmak között - szövegek, képek, statisztikák, videók - kauzális logikát építenek a könnyebb és szórakoztatóbb befogadás végett. Gondoljunk csak a *Bear 71* című projektre, ahol egy fiktív karakter, történetesen egy nőstény medve bőrébe bújva barangolhatjuk végig a kanadai Banff Nemzeti Park interaktív digitális térképét. A *Netwars / out of CTRL* című projektben egy fiktív mindentudó hacker vezet végig a láthatatlan digitális háborúról szóló történetvilágon, míg a *Universe Within* projektben három digitális kód alkotta színész intéz hozzánk kérdéseket és repít minket különböző panellakások belső tereibe. Ám az ellenkezőjére is akad példa, amikor mi magunk, felhasználók válunk fiktív karakterré a web-dokumentumfilm történetvilágában, mert oknyomozó riporterként a valóság töredékeiből össze kell állítanunk a cselekményt vagy meg kell oldanunk egy bűnügyi rejtélyt (*Journey to the end of Coal*, *Prison Valley*, *FortMcmoney*) a számítógépes játékok világához hasonlóan.

A web-dokumentumfilm elbeszélése szintén arra a posztmoderni gondolatra rezonál, hogy az egységes nagy elbeszéléseknek vége, a befogadónak a töredékekből kell kiolvasnia a történetet. Az életnek nincs egyetlen autentikus megjelenítése, sok perspektíva létezik egymás mellett. Gondoljunk csak az *Out My Window* projekt különböző panellakásokban élő szereplőire vagy az *I Love Your Work*⁸⁵ (2013) (lásd: 2.28.) leszbikus pornósztárnőire, akiknek egy-egy napját tíz másodperces klipek formájában rögzítette Jonathan Harris rendező, a pornóoldalak tíz másodperces teasereinek formátumát követve. A különböző perspektívák megjelenítéséhez a webes szerkesztőfelület biztosítja a formát, ám a valóság töredékei csupán a hollywoodi film által narrativizált és vizualizált formában tartanak számot a közönség érdeklődésére.⁸⁶

Véleményem szerint a web-dokumentumfilm a videójátékok narratív megoldásaiba csomagolja az ismeretterjesztő dokumentumfilmes témát és történetet úgy, hogy a különböző mediális tartalmakat az interaktivitás segítségével összefűzi. Az oldalra látogató felhasználó a videójátékokhoz hasonlóan feladatot kap: megoldani a bűnügyi összeesküvést a kanadai olajkitermelő városban (*FortMcmoney*), felmérni a kínai illegális szénbányákban dolgozók egészségi állapotát (*Journey to the end of Coal*), megmenteni a világot, amikor elfogy minden energiaforrás (*Collapsus*) stb. Ez a feladat az, ami miatt a felhasználók narratívaként élik meg a web-dokumentumfilmet. Gaudenzi erről úgy vélekedik, hogy a

⁸⁵ A projektről az MIT Open Documentary Lab adatbázisában lehet többet olvasni: <https://docubase.mit.edu/project/i-love-your-work/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.03.)

⁸⁶ Stóhr i.m. 33.

befogadó szerepe felértékelődik a web-dokumentumfilmben az interakció és szabad választásnak köszönhetően.⁸⁷ A pusztán objektív adatok és tények, mint például, hogy hány cybertámadás történik egy nap a világ különböző pontjain (*Netwars / out of CTRL*) vagy éppenséggel, mit mondanak a szakértők a világ kőolajkitermeléséről (*Collapsus*) a HTML5 alapú videók, grafikák, adatvizualizációk, animációk és a webes felületen megjelenő interaktív lehetőségeknek köszönhetően egyfajta „spektákulummá”,⁸⁸ vizuális és auditív látványossággá válnak. A web-dokumentumfilm egyértelmű összhangban van azzal a posztmodern tendenciával, ami a nyolcvanas évektől kezdve érezteti hatását a dokumentumfilm-művészetben: az interaktív web-dokumentumfilm a számítógépes játékok illúziójával kecsegteti a felhasználót, amely jelenséget tekinthetjük az ismeretterjesztő film „narrativizálásának” és „spektakularizációjának”.

A web-dokumentumfilm történeti, narratív és formai jellegzetességeinek felfejtése után lássuk, hogy miként lehet átültetni mindezen ismereteket az alkotói gyakorlatba! A következő fejezetekben bemutatom, hogyan lehet crossmédia projektté alakítani egy lineáris dokumentumfilmet, a *Könnyű leckék* (2018) című egészség dokumentumfilmem esettanulmányán keresztül.

⁸⁷ Gaudenzi i.m. 32.

⁸⁸ Stöhr i.m. 30-32.

3. A CROSSMÉDIA PROJEKT: FILM ÉS WEB-DOKUMENTUMFILM

A harmadik és negyedik fejezetben a disszertáció korábban tárgyalt elméleti és gyakorlati kérdéseire a DLA pályamunkámon keresztül reflektálok, amely tartalmaz egy - a doktori képzés három éve alatt megvalósított - lineáris dokumentumfilmet (*Könnyű leckék*; 2018)⁸⁹ és egy hozzá kapcsolódó interaktív, multimédia web-dokumentumfilm tervet (*Tranzit*), amely fotó, videó, animáció, hang és infógrafika segítségével tágabb kontextusba helyezi a dokumentumfilmben kibomló történetet és témát. A *Könnyű leckék*⁹⁰ című egész-estés dokumentumfilm egy tizenhét éves szomáliai menekült lány, Kafia Said Mahdi magyarországi beilleszkedésének történetét dolgozza fel. Kafia 2015-ben egyedül érkezett hazánkba. A gyermekházaság elől menekült el Szomáliából. A film intim mikrohelyzeteken keresztül mutatja be, hogy miként szakít egy szomáliai lány a felnőtté válás küszöbén szinte mindennel, ami gyermeki identitásának és mintáinak fontos eleme volt otthon, hogy új életet kezdhessen Európában. Ebben a fejezetben a *Könnyű leckék* című dokumentumfilm hároméves alkotófolyamatát elemzem, azon rendezői dilemmákra helyezve a hangsúlyt, amelyek meghatározták a film koncepciójának formálódását az ötlettől, a szereplőmmel való bizalmi kapcsolat felépítésén keresztül, a különböző történetszálak és forgatási módszerek megtalálásán át egészen az elkészült alkotásig.

Az alkotói reflexió tanulságai vezetnek el a következő fejezetben tárgyalt nagy tematikus egységhez, amely azzal foglalkozik, hogy miként lehet crossmédia projektté alakítani egy elkészült lineáris dokumentumfilmet és hogyan lehet alkalmazni a multimédia eszközeit a nonfikciós történetmesélés kiterjesztésére. Ezt a *Könnyű leckék*hez kapcsolódó *Tranzit* címet viselő interaktív web-dokumentumfilm terv bemutatásával illusztrálom, amely az Európába szülők nélkül érkező menekült gyerekekről és fiatalokról szól⁹¹ - akikről a menekültválság ellenére sem tudunk sokat - tágabb szociális és politikai kontextusba helyezve a filmben szereplő főhős, Kafia személyes történetét és az integráció nehézségeit. A negyedik fejezet továbbá kitér a web-dokumentumfilmek innovatív felhasználási módjaira a marketing szféra és edukáció területén.

⁸⁹ A *Könnyű leckék* című egész-estés dokumentumfilm megtekintési linkjét a dolgozat Mellékletek része tartalmazza.

⁹⁰ A film trailerét ezen a linken lehet megtekinteni: <https://vimeo.com/304621449>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.18.)

⁹¹ A menekültjogi szakterminológia „kísérő nélküli menekült kiskorúaknak” nevezi őket.

3.1. A *Könnyű leckék* című lineáris dokumentumfilm készítésének alkotói elemzése

2015 őszén kezdtem el fejleszteni a *Könnyű leckék* című egész-estés dokumentumfilmemet, a Doktori Iskolában végzett kutatói és művészeti tevékenységem részeként, amely akkor gyártási támogatásban részesült a Magyar Nemzeti Filmalap (a Magyar Nemzeti Filmintézet jogelődje) elsőfilmeseket támogató Inkubátor Programjában.⁹² A filmet az A kategóriás Locarnói Nemzetközi Filmfesztivál Kritikusok Hete szekciójában⁹³ mutatták be 2018-ban, ahova több száz nevezés közül minden évben hét dokumentumfilmet hívnak meg (lásd: 3.1.). A nemzetközi premier után a film számos fesztiválmeghívást kapott.⁹⁴ A hazai bemutatóra a Verzió Nemzetközi Emberi Jogi Dokumentumfilm Fesztiválon került sor 2018 őszén,⁹⁵ amit rendkívül pozitív kritikai fogadtatás⁹⁶ és hazai moziforgalmazás követett (lásd: 3.2.). A filmet több mint húsz héten keresztül játszották nyolc budapesti és öt vidéki moziban. Több mint négyezeröttszáz nézőt vonzott, ami a dokumentumfilmek mostoha forgalmazási körülményeit figyelembe véve nem rossz statisztika.⁹⁷ A filmet a hagyományos forgalmazási platformokon kívül középiskolákban, egyetemeken és számos filmklub helyszínen is vetítették,⁹⁸ az utóbbi hónapokban pedig

⁹² Az Inkubátor Programot 2015-ben indította el Magyar Nemzeti Filmalap, azzal a céllal, hogy támogassa a frissen végzett, pályakezdő alkotók első mozifilmes bemutatkozását. Minden évben hetven-nyolcvan pályázat érkezik az Inkubátor Program felhívására. Ebből tíz projektet választ ki az előzsűri, amelyeket egy nyilvános pitching fórum keretében mutatnak be az alkotók a szakmai zsűrinek és a közönségnek. Az eseményen öt nyertes projekt teljes gyártási támogatásban részesül, amellel, hogy a filmkészítési folyamatot szakmailag tapasztalt mentorok segítik és kísérik végig. A program keretében olyan A kategóriás nemzetközi fesztiválokban bemutatott alkotások készültek, mint például Szilágyi Zsófia *Egy nap* (2018) című játékfilmje, amely a Cannes-i Filmfesztivál Kritikusok Hete szekciójának FIPRESCI Díját hozta el 2018-ban.

⁹³ Lásd az Interneten:

<https://www.locarnofestival.ch/pardo/program/archive/2018/film.html?fid=1034026&eid=71>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.19.)

⁹⁴ A filmet, azóta több mint negyven nemzetközi fesztiválon vetítették, mint például a boszniai Szarajevó Filmfesztivál, a kanadai Hot Docs Filmfesztivál, a görög Thessaloniki Filmfesztivál vagy az amerikai Camden Filmfesztivál. A film számos elismerésben részesült többek között 2019-ben elnyerte a Magyar Filmkritikusok Díját a dokumentumfilm kategóriában, a Movies that Matter Emberi Jogi Díjjal és egy elismerő oklevéllel is kitüntették a Fiala Tehetségek kategóriában a ZagrebDox Fesztiválon (2019), az Ars Sacra Filmfesztiválon (2020) pedig a mezőny fődíját hozhatta el. A *Könnyű leckék* részletes fesztiválszerepléseit és díjait a dolgozat Mellékletek része tartalmazza.

⁹⁵ Lásd az Interneten: <https://www.verzio.org/en/2018/films/easy-lessons>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.19.)

⁹⁶ A *Könnyű leckék*ről megjelent filmkritikákat, cikkeket és interjúkat a dolgozat Mellékletek része tartalmazza.

⁹⁷ Magyarországon nagyon csekély összeget lehet pályázati úton dokumentumfilmek marketing és forgalmazási tevékenységére szerezni. Szinte kizárólag a művészmozik kistermeiben és délutáni műsorsávokban játsszák őket, mert az esti műsoridőt a mozik, a nagyobb profit reményében fenntartják a népszerű szórakoztató filmeknek. Dokumentumfilmeknek legjobb esetben is csak késő délután vagy kora este szorítanak helyet a műsorban, de nagyrészt délután játsszák őket, ezért nehezebb a munkába járó közönséget megszólítani.

⁹⁸ A *Könnyű leckék* forgalmazási kampányáról interjút készítettem Donáth Péter hazai forgalmazóval, az Elf Pictures alapítójával. Az interjú szövegét a dolgozat Mellékletek részében közlöm.

felkerült az amerikai Amazon VOD szolgáltató csatornájára és a hazai Cinego és Filmio VOD platformjaira. Utólag visszatekintve rendkívül elégedett vagyok a film hazai és nemzetközi fogadtatásával, nem beszélve arról, hogy a filmem egy olyan időszakban kerülhetett bemutatásra - a világjárvány előtt -, amikor még lehetett fizikai valójukban filmfesztiválokat rendezni és megtapasztalhattam, hogy milyen érzés egy-egy vetítés után találkozni a közönséggel és látni, hogy milyen reakciókat és érzéseket vált ki Kafia története a nézőkből. Felemelő érzés volt átélni, hogy az alkotói szándék találkozott a nézői értelmezéssel és a film interpretációja önálló életre kelt a közönségtalálkozásokon és a kritikusok cikkeiben. Persze az alkotó folyamat során nem mindig éreztem ezt a fajta elégedettséget és nagyon sok holtpontra és krízisen estünk át a stábbal, mígnem megtaláltuk azt az elbeszélésmódot és formát, ami működésbe hozta a történetet. Lássuk, honnan indult az alkotó folyamat öt évvel ezelőtt és mi volt az az út, amely elvezetett az ötlettől - számos forgatási nehézségen és dilemmán keresztül - az elkészült filmig.

3.1.1. A téma

A *Könnyű leckék*ben megjelenő téma már régóta foglalkoztatott, mert mindig is érdekelt az olyan határhelyzetek, amelyekben gyerekeknek felnőttként kell helytállniuk.⁹⁹ A kísérő nélküli menekült kiskorúak történeteivel még 2014 tavaszán kezdtem el foglalkozni Brüsszelben, amikor a Docnomads Joint Master képzés keretein belül a diplomafilmemhez kerestem témát. Ezek a gyerekek és fiatalok egyedül vágnak neki az Európába vezető útnak vagy szüleik küldik őket az embercsempész hálózaton keresztül. A kutatás során hamar rájöttem arra, hogy a téma és a szereplőtalálás hosszabb kapcsolatépítési időszakot igényel majd, mintsem pár hónap alatt le lehessen forgatni a filmet Belgiumban, nem beszélve a forgatási engedélyek bürokratikusságáról. Így miután 2014-ben lediplomáztam, itthon kutattam tovább a témában, ami akkoriban még nem számított olyan ismert jelenségnek, mint most. Hiszen még nem robbant ki a menekültválság és nem szólt a „migránsokról” a

⁹⁹ Első rövid dokumentumfilmem *Az elátkozott ház* (2010) hét testvérről szólt, akik szülők nélkül, mégis családként próbálnak meg működni egy budapesti gyermekotthonban. A két legidősebb testvér Kriszti (16) és Béla (17) egyengette a kisebbek sorsát több-kevesebb sikerrel mialatt egy szebb jövőről álmodoztak. Egy későbbi rövidfilmemben (*Vasárnapi ebéd*, 2013) Norbi, a tizenöt éves kamasz fiú gondoskodott a szülői feladatokat ellátni nem tudó, alkoholista édesanyjáról egy budapesti hajléktalanszállón. A fiú szeretet-éhsége és zavarba ejtő szereptévesztése - ugyanis gyakran úgy viselkedett, mintha ő lenne a családfő -, szívszorító pillanatokat szült kettejük között. A film ezt a meghitt kapcsolatot mutatta be, ahol akciók helyett intim mikrotörténetek érzékeltették a változtathatatlan és a múlt idő szorongást keltő hangulatát. A film a romániai Astra Filmfesztiválon (2014) elnyerte a Legjobb Dokumentumfilm Díját a rövidfilm versenyszekcióban. A dokumentumfilm ezen a linken megtekinthető: <http://www.daazo.com/film/c651b38a-9827-11e3-842c-0e7ee2424c3d>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.19.)

média és a politikai propaganda minden csatornája. Kafiát a fóti Kísérő Nélküli (menekült) Kiskorúak Gyermekotthonában ismertem meg 2015 nyarán, ahol néhány alkalommal drámajáték foglalkozásokat tartottam az átmenetileg ott tartózkodó menekült gyerekek és kamaszok számára, akik szüleik nélkül, embercsempészek segítségével egyedül érkeztek Európába egy jobb élet reményében. Kafia elbűvölő személyisége azonnal megragadott, mert megéreztem benne valamiféle őszinte kíváncsiságot a világra, ami olykor mély szomorúsággal és a korát meghazudtoló bölcsességgel párosult.

Am ekkor még nem egy főszereplőre koncentrálnó dokumentumfilmben gondolkodtam, hanem egy átfogóbb, több fiatal is fókuszba helyező epizodikus narratívában, amit az intézet tranzitként funkcionáló atmoszférája fog össze. Erre az ötletre találtam ki az interaktív web-dokumentumfilm formát, amiben több fiatal sorsát és menekülésének a történetét is megismerhették volna. A *Tranzit* címet viselő web-dokumentumfilm tervvel részt vettem a 2015-16-ban Olaszországban és Norvégiában megrendezésre került EsoDoc - European Social Documentary projektfejlesztő tréningen,¹⁰⁰ ahol nemzetközi mentorok segítségével formáltuk a koncepciót, de sajnos pályázati forrás hiányában az interaktív weboldal nem készülhetett el. Nagyon nehéz cross- és transzmédia alkotásokra hazai finanszírozást találni és profi szakemberek nélkül (programozó, web-designer, grafikus és animátor) sajnos nem megvalósítható egy ilyen ambiciózus projekt.¹⁰¹

Ráadásul 2015 augusztusának végén, amikor újra ellátogattam Fótra a legnagyobb megdöbbenésemre kiürült a gyermekotthon (amit pár hónapra rá be is zárattak). Míg azelőtt két-háromszáz afrikai, afgán és szíriai kamasz fiú nyüzsgött ott minden nap, ez alkalommal némán kongtak az otthon helyiségei. Ugyanis az első nagyobb menekülthullámmal minden fiatal elment nyugatra. Egyetlen lány sétált velem szembe az üres folyosón: a tizenhét éves Kafia. Kérdeztem tőle, hogy miért maradt itt, mire ő azt felelte, hogy azért, mert megkapta a menekültstátuszt tíz évre. Így végre elkezdhet rendszeren tanulni és magyar gimnáziumba járni, ugyanis Szomáliában legidősebb testvérként hamar abba kellett hagynia az iskolát. Hiába unszolták menekült barátai, hogy tartson velük nyugatra, neki a tanulás fontosabb volt. Ekkor döntöttem úgy, hogy Kafia lesz a dokumentumfilmem hősnője és ez a történet róla fog szólni. Kíváncsi lettem rá, hogy mitől ilyen titokzatos és vajon hogyan alakul az élete Magyarországon? Ezt követően a Kafiáról szóló dokumentumfilmem készítésére

¹⁰⁰ A workshopról bővebben: <https://www.esodoc.eu/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.18.)

¹⁰¹ Annak ellenére, hogy az interaktív weboldal a maga digitális valójában nem készülhetett el, a következő fejezetben kísérletet teszek arra, hogy szemléletes illusztrációk segítségével bemutassam az eredeti elképzelésem: hogyan épül fel és miként működik a *Tranzit* című web-dokumentumfilm a felhasználó útja szempontjából.

fókuszáltam, de továbbra is észben tartottam a kiinduló ötletem: a menekült gyerek történetét bemutató web-dokumentumfilm tervem, és kerestem azokat a történetmesélési lehetőségeket, hogy hogyan kapcsolódhat egymáshoz a lineáris film és az interaktív weboldal. Ennek bemutatására tesz kísérletet a negyedik fejezet.

3.1.2. A rendezői preconcepció és a valóság

A film eredeti koncepcióját az az élethelyzet inspirálta, hogy 2015-ben, amikor megismertem Kafiát heti három-négy alkalommal járt magyar nyelvórákra egy menekülteket segítő, keresztény missziós szervezetbe. Már az első találkozásunkkor magyarul köszöntött és lenyűgözött az az igyekezet és szorgalom, ahogyan megpróbálta elsajátítani a nyelvünket.¹⁰² Kafia elszántságát látva fogalmazódott meg bennem az a kiinduló ötlet - ami később megváltozott -, hogy a filmet az ő magyar nyelvleckéinek a tematikáira fűzöm fel, epizódokra tagolva (mint például: 1. Lecke: Otthon; 2. Lecke: Iskola; 3. Lecke: Munka, 4. Lecke: Társas kapcsolatok; 5. Lecke: Család; 6. Lecke: Jövő).¹⁰³ Az egyes leckék azokat a kihívásokat és megoldandó feladatokat szimbolizálták számomra, amivel Kafiának szembe kell néznie ahhoz, hogy új életet kezdhessen Magyarországon. A kezdeti elképzelésemet arra alapoztam, hogy Kafia nyelvóráin az európai kapitalista középosztály életstílusát és értékrendjét kifejező feladatokkal gyakoroltatják, miként mutassuk be magunkat egy új munkahelyen vagy vásároljunk a szupermarketben, hogyan ismerkedjünk egy szórakozóhelyen vagy vacsorázzunk a barátainkkal stb. Ezek mind-mind olyan tevékenységek, amelyek egyelőre csak elvétve voltak jelen Kafia életében, aki család és barátok nélkül egy tradicionális muszlim vallásos kultúrából érkezve próbált meg új életet kezdeni Magyarországon. Ezt a tézist alapul véve úgy éreztem, hogy a nyelvkönyvek idealista világát rávetíteni Kafia életére egyfajta ironikus és egyben keserédes hangulatot tud kölcsönözni a filmnek rávilágítva a kulturális integráció nehézségeire.

Mindezt úgy képzeltem el, hogy a nyelvleckéket imitáló forma a film különböző dimenzióiban fog megjelenni a jelentek szintjétől a képre íródó grafikai utalásokig. A visszatérő nyelvóra szituáció szervezte volna a film cselekményét. Ezekből a helyzetekből

¹⁰² A Kafiával való első forgatásunk is az egyik nyelvóráján történt. Ezekből a felvételekből készítettem el később az Inkubátor Pitch Fórumán vetített trailert. A rövid tesztanyag ezen a linken megtekinthető: <https://vimeo.com/148006262> (jelszó: Kafia). (utoljára ellenőrizve: 2021.03.19.) A felvétel érdekessége, hogy végül ez lett a film indító jelenete, a főcím előtti prologus. Az első felvételeknek van egyfajta varázsa, ami később a rendszeres forgatások és bizalmi kapcsolat kialakulásával más minőségű alakul és elveszíti azt a kezdeti izgalmat és dinamikát, amit ezek az anyagok hordozhatnak.

¹⁰³ A film eredeti munkacíme *Hat könnyű lecke* is erre a koncepcióra utalt.

megismertük volna Kafia múltját, mint például, hogy milyen volt az otthona, milyen volt az iskolája, kik voltak a barátai, milyen volt a kapcsolata a családjával és mi hiányzik neki Szomáliából stb.

A konkrét nyelvóra szituációkon kívül a nyelvtanulás motívuma megjelent volna Kafia belső monológjaiban is. Azt terveztem ugyanis, hogy a filmben hallani fogjuk, amint Kafia, magyar audio nyelveleckék panelbeszélgetéseit hallgatja és memorizálja, szavakat gyakorol vagy épp a környezetében látottakat kommentálja magyarul a nyelvkönyvekben tanultakra rímelve egyfajta belső töredékes gondolatfolyamként. Az is az ötleteim között szerepelt, hogy egy-egy nyelvkönyvből ismert feladat, mint például az „*Egészítsd ki a mondatot!*” vagy a „*Találd meg a kakukktójást!*” a képre kiíródva jelentek volna meg, egyfajta ironikus játékosságot kölcsönözve a filmnek.

A koncepció papíron tökéletesen működött, nagyon sok visszajelzést kaptam, hogy milyen frappáns az ötlet és mennyi játékos kreatív lehetőség rejlik benne. Hónapokig ragaszkodtam ehhez az elképzeléshez, rendületlenül forgattuk Kafia nyelveckéit, ám mégsem született meg az a katartikus pillanat, ami hitelessé teszi és működteti a dokumentumfilmeket. Az egyik legnagyobb probléma a koncepcióval az volt, hogy Kafia már túl jól beszélt magyarul ahhoz, hogy a nyelveleckéknek tétje lehetett volna. Minden helyzetben megértette magát és nem voltak olyan szembetűnő nyelvi nehézségei, amik konfliktusos helyzeteket vagy nyelvi félreértéseket eredményezhettek volna. Ráadásul az órák feladatai és beszélgetései sem voltak olyan dinamikusak és érdekfeszítőek, mint amilyenek az első forgatásunkkor tűntek. Az a kulturális kontraszt (Kafia muszlim gyökerei vs. magyar nyelvkönyvek panelfeladatai), amire építettem az ötletet, pedig nem volt elég erős és látványos ahhoz, hogy működtesse a filmet. Kafia már túlságosan integrálódott ahhoz, hogy ez a kontraszt egyáltalán megszülethessen és erre a folyamat során ébredtem rá, ahogy egyre inkább megismertem őt. Amikor elkezdtünk Kafiával forgatni már egy éve Magyarországon élt, a szomáliai tradicionális szoknyái helyett farmerban járt és csak a fejkendőt hordta. Magyar barátjának köszönhetően jól kiismerte magát itthon, voltak magyar ismerősei, kapcsolatai és a szokásokon sem lepődött már meg. A nyelvkönyvek didaktikus feladatai már nem voltak alkalmasak arra, hogy rajtuk keresztül Kafia igazi problémáiról beszélhessünk. A monoton nyelvórákból pedig hiányzott az érzelem. A forgatások során egyre inkább úgy tűnt, hogy a nyelveckéket imitáló forma és Kafia élethelyzetei nem tudnak együtt működni. Azt is éreztem, hogy túlságosan konceptuális az ötlet ahhoz, hogy dokumentumfilmben meg tudjam valósítani. A különböző szituációk és formai, grafikai megoldások, amiket elképzeltem, fikciós történetalkotásban hatásosabban tudnak működni,

mint dokumentumfilmben. A dokumentumfilm esetlegessége nem fért össze a szigorúan megtervezett formai játékkal. Ráadásul ez a forma csak rendkívül domináns rendezői és szerzői kommentárként működhetett volna a filmben, ami félő, hogy eltereli a figyelmet Kafia valóságban létező problémáiról. A formából adódó ironikus és játékos hangulat pedig valahogy nem illett Kafia érzékeny és költői belső világához.

Számomra rendkívül tanulságos volt, hogy egy látszólag jól működő koncepciót, amire fel lehetett építeni egy sikeres pitchet és treatmentet, hogyan ír felül a valóság. Ebből az eredeti elképzelésből nem sokat lehet felfedezni az elkészült filmben. Csupán egyetlen jelenet játszódik nyelvórán, ahol a tanár Kafia családjáról, szerelmi életéről és Szomáliáról faggatja a lányt. Ez a jelenet azon kívül, hogy informatív tartalommal bír, azért került bele a filmbe, mert sok, a történetben később kibontott belső konfliktust exponált be a film első harmadában. Persze egy-egy tanórát látunk a filmben, de végül nem ez a jelenettípus lett a film visszatérő, narratíva-szervező eleme. A didaktikus tanulás-szituációk nem tudtak elég érzelmet hordozni ahhoz, hogy a néző közelebb kerüljön Kafiához (**lásd: 3.3.**). A forgatás első hónapjai megtanítottak arra, hogy a valóság miként írja felül a rendezői elképzeléseket. Hiába ragaszkodunk az alaposan végiggondolt és kidolgozott koncepcióhoz, a valóság olykor ellenáll és ha ilyenkor nem vagyunk képesek újragondolni és korrigálni az elképzeléseinket, akkor a forma üressé és hiteltelenné válik, amiből nem születhet katartikus filmélmény.

3.1.3. A megfigyelői forgatási módszer kihívásai

2016 tavaszán kezdtük el a forgatásokat Kafiával. Kafia érzékenysége és a film intim hangvétele miatt szűk, kétszemélyes stábbal dolgoztunk: Natasha Pavlovskaya, mint operatőr és jómagam, mint helyszíni hangmérnök. Az első pár hónap forgatásai a szereplővel és a környezetével való ismerkedés jegyében teltek. Mivel Kafia egy rendkívül szigorú és konzervatív muszlim kultúrából érkezett, ahol bűnnek számít, ha egy nőről fénykép vagy bármilyen felvétel készül még az egész testet borító női viseletben, a burkában is, ezért úgy döntöttem, hogy nagyon lassan és fokozatosan fogunk dolgozni vele. Ahogy a legtöbb menekültet, őt is sok trauma és megpróbáltatás érte a múltban. Ráadásul a menekültstátusz megszerzésének körülményes procedúrája és az a tény, hogy egyedül van kiskorúként egy idegen országban, sokkal bizalmatlanabbá tette őt a környezetével szemben. Szívem szerint azonnal elkezdtem volna vele az intenzív forgatásokat, de tudtam, hogy időt kell neki adni ahhoz, hogy őszintén meg tudjon nyílni nekünk és hogy számára is fontossá váljon a film.

Éppen ezért az első forgatásainkat kevésbé intim szituációkban terveztük, olyan helyzeteket kerestünk, amelyekben Kafia fokozatosan hozzá tudott szokni a kamera jelenlétéhez. Ahogy azt már az előző fejezetben említettem, két szálát kezdtünk el követni Kafia életéből: a nyelvóráit, valamint az első modell-fotózásait, amikre nagyon büszke volt. Mindkét szituáció egy-egy feladatra koncentrált, ahol Kafia el tudta felejteni a kamera jelenlétét, ráadásul a fotózás önmagában is dokumentáció, így a mi kameránk nem befolyásolta a szituációt. Kafia már az első forgatásunk alkalmával is fogékonyan reagált a forgatási helyzetre, egyáltalán nem jött zavarba és ösztönös természetesség sugárzott belőle. Ám valami mégis hiányzott a felvételekből.

A nyelvórák és a fotózások után Kafia lakóhelyén, az Alföldi utcai gyermekotthonban és a középiskolájában forgattunk. A film egyik dramaturgiai tétje a beilleszkedés mellett a magyar érettségi megszerzése volt. A kiskorú menekültek integrációjának egyik anomáliája, hogy elvárják tőlük, hogy tegyék le a magyar nyelvű érettségit. Ehhez meg kell tanulniuk jól és helyesen magyarul, majd ezen a nem könnyű nyelven el kell sajátítaniuk a több mint ezeréves történelmünket, nem beszélve más tantárgyakról. Egy másik kultúrából érkezve ez lehetetlen vállalkozásnak tűnik, éppen ezért is vált ez a kihívás a film egyik fő cselekményszálává. Kafia a forgatások során vívódott a gyermekotthoni és a középiskolai közeggel is, ugyanis a drog, alkohol és személyiségproblémákkal küzdő kamaszokkal - akikkel együtt lakott - nem igazán találta a közös hangot. Ezek a forgatások nehezebbnek és kiszámíthatatlanabbnak bizonyultak a csoportos jelenetek miatt, mert nem lehetett kontrollálni, ki hogyan reagál a kamerára és a kitüntetett figyelem gyakran zavarta Kafiát is. Sok időbe telt, míg sikerült elmagyaráznom neki, hogy teljesen természetes, amikor a kamera jelenlététől megváltozik az emberek viselkedése. Nekik is szükségük van időre, hogy természetesen tudjanak viselkedni a stáb jelenlétében. Mivel Kafiát az átmeneti krízisellátó csoportban helyezték el a gyermekotthonban, a forgatást különösen megnehezítette, hogy a környezetében élő lányok két-három havonta cserélődtek. Majdnem minden látogatásunk alkalmával előlről kellett kezdenünk a lányokkal való ismerkedést. Kafia fokozatosan engedett be minket az egyre intimebb élettéréibe. A bizalmi kapcsolat kiépítése miatt fontosnak tartottam, hogy az ő ritmusában történjenek a forgatások, hogy ne helyezzek rá még több terhet és nyomást a filmkészítéssel, bármennyire is frusztráló volt ez az érzés rendezőként.

Annak ellenére, hogy lassan már egy éve forgattunk Kafiával és sikerült lencse végre kapni olyan helyzeteket, mint élete első úszásoktatása, ami a testnevelés érettségi vizsgára való felkészülés része volt, vagy amikor először táncolt egy fiúval a szalagavató bál próbáin

és először lépett kifutóra egy divatbemutatón (amik mind tiltott tevékenységeknek számítanak a szomáliai nőknek), mégis úgy éreztem, hogy hiányoznak az őszinte, intim helyzetek a nyersanyagból. A forgatásaink során azt tapasztaltam, hogy Kafia a kamera előtt maszkot visel, mindenkivel kedves és diplomatikus. Gondosan ügyel minden mozdulatára és figyel arra, hogy senkit se bántson meg és senki se lássa rajta, hogy igazán mit is érez **(lásd: 3.4.)**. Mindent kontroll alatt tart, nem igazán tudja elengedni magát egyetlen helyzetben sem, a legtöbb szituációban passzív, ami valószínűleg kamaszságából is adódik. A problémáit és fájdalmait is csak négy szemközt osztja meg velem, amikor nem forgatunk. Sokat beszélgettünk arról, mennyire fontos, hogy ne csak a jó és sikeres pillanatok kerüljenek bele a filmbe, hanem a nehézségek és a küzdelmek is, hiszen akkor tud a néző igazán azonosulni a történetével. Számára a film egy megnyíló folyamat, ahol a forgatások során vetkőz le sok-sok - az életkorából, a kultúrájából és traumáiból fakadó - gátlást. Édesanyja arra tanította, hogy soha semmilyen helyzetben ne mutassa ki fájdalmát, mi pedig ennek éppen az ellenkezőjére kérjük, biztatjuk. Szerettem volna, ha ezek a nagyon nehezen feloldható ellentmondások is a film részei lettek volna, mert úgy éreztem, hogy az ilyen helyzetek mesélnek igazán a beilleszkedés küzdelmeiről. Ám dilemmát okozott, hogy nem igazán tudtam, hogyan mutathatom meg ezt a filmben etikusan úgy, hogy ne hozzam Kafiát olyan helyzetbe, ami számára kényelmetlen és önnön személyisége és neveltetése ellen való.

Az is problémát jelentett, hogy hiányzott a nyersanyagból egy erős érzelmi kapcsolat. Sokáig vártam arra, hogy Kafia egy igaz barátira találjon a középiskolában vagy esetleg az egyik nevelőjével alakítson ki szorosabb kapcsolatot, ami egy megfigyelői dokumentumfilm alapszituációit adhatta volna, ám ezen reményeim sajnos nem váltak valóra. Kafia nem igazán engedett közel magához senkit rajtam kívül. Ezért úgy döntöttem, hogy megpróbálom a mi kapcsolatunkat is a film részévé tenni. Bár eredeti elképzelésem szerint a kamera előtt kibontakozó szituációkra szerettem volna építeni a filmet, direkt interjúhelyzetek nélkül, mégis úgy döntöttem, hogy időről-időre interjút készítek Kafiával, hogy reflektálni tudjon azokra az élethelyzetekre, amikben forgattunk vele.

Készítettem Kafiával angol és magyar nyelvű interjúkat is. Bár angolul sokkal árnyaltabban tudta kifejezni magát, mégis a magyar interjúk sikerültek őszintébbre, kifejezőmódjának és meglévő szókincsének töredékessége miatt. (Ezekből az interjúkból végül csak egy jelenet került bele a filmbe, ahol Kafiával tanulás közben az édesanyjáról beszélgettünk.) Az interjúhelyzeteket látva úgy éreztem, hogy egy fokkal közelebb kerülhetünk Kafiához, ám mégsem voltam meggyőződve arról, hogy erre az elbeszélői technikára szeretném építeni a filmet. Túl egyszerű megoldásnak tűnt, amiből hiányzik Kafia

lelkének érzékenysége és költőisége. Sokat töprengtem a film formáján, mert úgy éreztem, hogy az anyag nem akarja megadni magát. Egy olyan szituáció, motívum vagy filmnyelvi megoldás után kutattam, ami vezetni tudja a történetet és Kafia személyiségéből fakad. Erre pedig az olyan külső rendezői koncepció, mint amilyenek a nyelvleckék voltak, nem volt alkalmas. Nagyon különböző közegekben forgattunk Kafiával. Sok hétköznapi szituációt rögzítettünk az életéből, mégis úgy éreztem, hogy hiányzik valami, ami összefogja ezeket a helyzeteket, ami a történet fókuszát adja.

3.1.4. A vallomásokos forma

A megoldást végül valóban egy erős érzelmi kapcsolat hozta el a film szempontjából, amit nem Kafia közvetlen környezetében, hanem a lelkében és a múltjában kellett keresni. A film készítésének másfél éve után lassan megértettem, hogy nem a magyar nyelvvizsga, a középiskolai érettségi vagy esetlegesen az állampolgárság megszerzése Kafia legnagyobb konfliktusa, hanem az anya hiánya, aki a legfontosabb ember az életében és akinek a szökését és az európai életét köszönheti. Akármilyen sikeres is volt Kafia asszimilációja a magyar társadalomba, örök lelkiismereti dilemmával küzd, hogy miként számolhat el az édesanyjának azzal, hogy a beilleszkedése során fokozatosan elhagyta muszlim kultúráját és elkövette a legnagyobb bűnt, ami a kikeresztelkedés. Egy beszélgetésünkkel azt is elárulta nekem, hogy minden alkalommal, amikor Skype-ol az anyukájával, újra fejkendőt húz és szinte semmit nem mer elmondani neki a magyarországi életéről. Ugyanis félt attól, hogy az anyukája nem értené meg a döntéseit és nem bocsátana meg neki. Neveltetésének köszönhetően megtanulta, hogyan kell kontrollálni az érzelmeit és az esendőségét, hogyan kell mindig erősnek és határozottnak mutatnia magát, hiszen bármiféle érzelem kimutatása a gyengeség jele, amit egy muszlim nőnek el kell rejtene. Ám az anyukájáról való beszélgetés alkalmával Kafia elsírta magát, amiből éreztem, hogy ő a legfontosabb érzelmi kapcsolata az életében és mindenképp szerettem volna, ha a forgatások vagy a film valahogyan oldani tudná ezt a belső feszültséget és segítene neki a feldolgozásban. Azt javasoltam neki, hogy kísérleti jelleggel vegyünk fel egy intim monológot, amiben megvallja az anyukájának azokat a titkokat, amik a lelkét nyomják - kezdve attól, hogy nem hordja a *hijabot*, egészen addig, hogy lett egy magyar barátja és elhagyta a vallását -, hátha ezzel könnyíteni tud a lelkiismeretfurdalásán. Mesélje el neki azokat a tabukat, amikkel nap, mint nap vívódik, mondja el az „elmondhatatlant”, használja a filmet úgy, mintha az egy levél vagy vallomás lenne.

Kafiának tetszett az ötlet, így kibéreltük a 4CUT hangstúdió egyik picike hangszigetelt szobáját és néhány órára beültünk oda Kafiával és az operatőrömmel együtt hárman. Lekapcsoltuk a villanyt, vittem spotlámpákat és gyertyákat, hogy minél intimebb hangulatot teremtsünk a felvételhez. Nyomtattam Kafinak képeket a filmből és megkértem arra, hogy meséljen az anyukájának ezekről a szituációkról, és arról, hogy hogyan érezte magát bennük és milyennek látja a környezetét meg az őt körülvevő embereket. Kértem továbbá, hogy beszéljen azokról a titkairól is, amiket nem mer bevallani neki. Az érzéseiről és a honvágyáról, amivel nem akarja terhelni, amikor telefonon beszélgetnek. Készítettünk egy másfél órás felvételt, amit kamerára is rögzítettünk **(lásd: 3.5.)**. A felvétel tónusa nagyon intimre sikerült. Kafia sokat suttogott, gyakran elhallgatott, lehunyta a szemét és látszólag próbálta minél őszintébben előhívni az emlékeit az anyukájáról. Bár nem értettük, hogy pontosan miket mondott - ugyanis anyukájához szomáliai nyelven beszélt -, de a felvételek hangulata olyan bensőségesre sikerült, hogy éreztem, hogy megtaláltuk végre azt a helyzetet, amiben Kafia is fel tudott oldódni és meg tudott őszintén nyílni.

A felvételt hamar lefordítottuk és a szöveg felülmúlta várakozásainkat. Kafia - tőle eddig - szokatlan őszinteséggel mesélt az érzéseiről, félelmeiről, kétségeiről és vívódásairól, amit a monológ intim hangvétele és hangjának tónusa még szuggesztívebbé tett. Ezután döntöttem úgy, hogy a filmet Kafia belső monológjaira építem, hogy ki tudjuk fejezni azt a folyamatos lelki vívódást és gyötrődést, amit a lány a lelkében hordoz, de amit környezetének és a külvilágnak nem mer kinyilvánítani, így a kamera sem tudja elkapni ezeket a pillanatok. Ezáltal megteremtődik egyfajta pszichológiai konfliktus a reális élethelyzetek és Kafia érzelmi világa között. Az első perctől fogva lenyűgözött Kafia titokzatossága, aki mindig kedves és mosolygós, de a tekintetében mégis van valami rendkívül kemény és szomorú. Az a maszk, amit a hétköznapi életben visel - ami a neveltetéséből és a kamaszkorából is adódik - megnehezítette a szituációs forgatásokat. Ám a vallomásos forma segített abban, hogy Kafia maszkja mögé lássunk és megérezzük az érzéseit és a belső vívódásait **(lásd: 3.6.)**.

3.1.5. A stílus kidolgozása

Miután rátaláltunk a vallomásra, mint narratíva-szervező megoldásra, ki kellett találnunk, hogy milyen képek és helyzetek alatt tudnak működni ezek a szövegek és hogyan válhatnak a forgatott szituációink szerves részévé. Ebben az alkotói fázisban, rengeteget segített Sass

Péter vágó,¹⁰⁴ akivel már a film forgatása közben időről-időre összeültünk anyagot nézni és szelektálni. A közös vágás és gondolkodás az anyag természetéről, ötleteket adott arra vonatkozóan, hogyan változtassuk meg a forgatási stratégiáinkat. Úgy éreztük, hogy az eddigi anyagainkból hiányzik a költőiség. Az, hogy egy-egy helyzetből úgymond „kiálljunk”, és ne az akciókat, apró történéseket kövessük mechanikusan, hanem ezektől függetlenül más minőségeket keressünk. Azt gondoltuk, hogy a belső monológok akkor tudnak működni igazán, ha a kamera tekintetét minél inkább Kafia szubjektív nézőpontjához közelítjük, ha egy-egy szituációban nem arra koncentrálnak, hogy mi történik, hanem inkább arra, hogy milyen érzés benne lenni az adott helyzetben. Natasha Pavlovskayával, az operatőrömmel sokat kísérleteztünk a vágóasztalon, hogy milyen típusú képekkel és kameramozgással tudjuk megteremteni ezt a szubjektív állapotot, amivel a belső monológ feliratai is tudnak működni. Számomra nagy tanulság volt, milyen nehéz narrációval és szöveges feliratokkal dolgozni. Hamar rájöttünk arra, hogyha azt szeretnénk, hogy a néző valóban olvassa a feliratokat, akkor a képen nem lehet sok történés, vizuális elem, ami elvonja a figyelmet. A feliratok jobban működnek a lassabb, meditatívabb és absztraktabb képeken és textúrákon.

A forgatások során sok időt töltöttünk azzal, hogy a narráció tónusához és ritmusához illő felvételeket készítsünk egy-egy dokumentarista helyzetben. Ez a forma ugyanis megköveteli, hogy egyszerre két dologra koncentráljunk a forgatás közben: egyrészt rögzítsük a dokumentarista helyzeteket, másrészt tudatosan keressük azokat a pillanatok és képeket, amikkel beléphetünk Kafia szubjektív nézőpontjába, amelyben megszólalhat az ő belső hangja. A forgatások alatt megfigyeltem, hogy Kafia gyakran elmereng, nem éli meg a jelen szituációit, minden helyzetben inkább kívülálló, mint aktív részese a történéseknek. Végül a filmben ezeket a pillanatok használtuk a belső monológokhoz, ahol a reális helyzetekből kilépve, egy-egy gondolat erejéig elmerülhetünk Kafia elméjében. Azok a megfigyelői helyzetek, amiket addig erőtlennek és távolságtartónak éreztem, a belső monológok által új minőségekkel gazdagodtak és működőképessé váltak **(lásd: 3.7.)**.

Továbbá azt is szükségesnek éreztem, hogy a filmben önreflexív módon jelenjen meg az a forgatási szituáció, amikor a monológokat rögzítettük Kafiával, hogy reflektáljunk arra az alaphelyzetre, hogy maga a vallomás a „közös filmkészítés” eredménye. Még ha ezek a jelenetek stílustörésnek is hatnak a film cselekményében, fontosnak éreztem, hogy felvállaljuk azt, hogy mindez a film miatt is történik: egyrészt ez egy tabu, hiszen maga a

¹⁰⁴ Sass Péter a Legjobb Vágó Díját kapta a *Könnyű leckéért* a dokumentumfilm kategóriában a 4. Magyar Filmdíj-gálán 2019-ben.

forgatás is egy, a sok titok közül, amit Kafia nem mer megosztani az anyukájával, másrészt pedig terápia is egyben, mert a vallomás aktusa önfeloldozáshoz vezethet.

A filmben elhangzó monológokat három különböző alkalommal vettük fel. Ezeket Kafia mindig az édesanyjának címezte. Nem pusztán a félelmeiről vallott bennük, hanem emlékeket is felidézett a Szomáliában töltött gyermekkorából. Nagyon fontosnak tartottam, hogy a szubjektív emlékeken keresztül, ha nem is teljes képet, de legalább érzeteket kapjunk a szomáliai életéről és szökésének okairól. A szomáliai emlékek a jelen reflexióival asszociatív kapcsolatban jelennek meg a film első felében addig a pontig, amíg megtudjuk, miért kellett Kafának elhagynia a hazáját. A film második felétől a monológok egyre őszintébbek és mélyebbek lesznek, ahogy Kafia is egyre jobban megnyílik édesanyja felé. Ezek a szövegek rendkívüli érzékenységgel engednek be a lány belső világába és világossá vált, hogy ez a módszer remek segítség lehet abban, hogy megismerjük egy ember valódi érzéseit, kételyeit és félelmeit, ami számomra a dokumentumfilmek egyik legfontosabb értéke.

3.1.6. A tabukra épülő dramaturgia

A forgatás során nagy dilemma volt, hogy vajon ez a fajta esztétizáló forma fenn tudja-e tartani a néző érdeklődését nyolcvan percen keresztül? Tud-e majd a film dramaturgiája építkezni a belső monológok használatával? Nem fog-e bizonyos idő elteltével kifulladásra és monotonná válni az időről-időre megszólaló belső hang? Tudtam, hogy a film vágásakor az lesz az egyik legnagyobb feladatunk, hogy megtaláljuk az egyensúlyt a spontán dokumentarista jelenetek és a költőibb meditatívabb tudtaállapotok között, hiszen a film formavilága erre a finom libikóka játékra épül.

A film intenzív vágása fél éven keresztül tartott. Azt már az első percben éreztük, hogy a forgatott anyagok természete miatt ehhez a filmhez teljesen más szerkesztési attitűddel kell hozzáállnunk, mint egy hagyományosabb, szituatív, folyamatkövető dokumentumfilmhez. Az volt a kiinduló koncepciónk a vágás során, hogy nem leíró helyzeteket kreálunk a felvételekből, hanem érzeteket. Azt próbáljuk megragadni a nyersanyagban, hogy milyen érzés Kafia számára benne lenni egy-egy helyzetben. Nem a klasszikus dramaturgia szerint építjük fel a helyzeteket, hanem csak jelzéseket adunk egy-egy szituációról, töredékesebbé tesszük őket, egyfajta belső időt teremtve a filmnek, amit a főszereplő belső monológjai kísérnek. Fontos volt számunkra, hogy a filmben Kafia szemén keresztül lássuk a magyar valóságot, az ő reflexiói, asszociáció és emléktöredékei kísérjék a hétköznapi helyzeteket,

ezáltal egyfajta kontrasztot teremtve a hétköznapi trivialisitása és a belül megélt személyes dráma között.

A film vágása során, hamar úgy határoztunk, hogy nagyon kevés objektív információt közlünk Kafia szomáliai múltjáról, a szökés okairól és menekülésének az eseményeiről, mert egyrészt az volt a szándékom, hogy a történet ezen elemeit a web-dokumentumfilm keretében dolgozom fel, hogy tágabb társadalmi és politikai kontextusba helyezhessem a témát az interaktív platform segítségével. Másrészt arra törekedtünk, hogy Kafia belső monológjait pusztán asszociációkra, emlékekre és érzetekre építsük, amikből a nézőnek kell elképzelnie és kikövetkeztetnie, hogy mi történhetett a lány múltjában. Szerettem volna, hogyha a film az identitásváltás belső konfliktusára koncentrálna, a beilleszkedés utolsó lépésére és nem a menekült történet kibontására, mert úgy éreztem, hogy a politikai légkör és a médiapropaganda miatt ez már egy amúgy is ismert narratíva. Továbbá rengeteg menekültekről szóló dokumentumfilm készült az elmúlt években, ezért ennek a problémakörnek egy másik, kevésbé ismert oldalát akartam megmutatni, azt a pszichológiai folyamatot, amit a tudatos asszimiláció, a kultúra- és identitásváltás okoz.

Éppen ezért a film dramaturgiai szerkezetét két konfliktus köré építettük. Az egyik a magyar érettségire való felkészülés és annak abszurditása, amely szálát már a film készítésének korai stádiumában elkezdtük forgatni. A másik konfliktus pedig a teljes kultúra- és identitásváltás lelkiismereti válsága, amely történeti szál később a vallomások formájában köszönhetően került be a film cselekményébe, azáltal, hogy Kafia egyre inkább megnyílt nekem. Ezt a szálát Kafia belső monológjaira építettük fel. Ezekben a szövegekben Kafia arról vall az anyukájának, hogy nem hordja már a *hijabot*, fiúkkal jár testnevelés órára, modellkedik, ahol nem takarja el a testrészeit, beleszeretett egy magyar fiúba és kikeresztelkedett a muszlim vallásból és attól retteg, hogy emiatt az édesanyja öngyilkos lesz. Dramaturgiailag a legkisebb tabutól, - hogy Kafia már nem hordja a fejkendőt - jutunk el a legnagyobb „vétségig”, mégpedig, addig, hogy a lány elhagyta a vallását, ami megbocsáthatatlan bűnnek számít a muszlim kultúrában. A fent említett két történeti szál: a külső és belső konfliktus párhuzamosan fut egymás mellett a filmben. A forgatott szituációk Kafia hétköznapi valóságát mutatják: élet a gyermekotthonban, tanulás és érettségire való felkészülés, munka az iskola mellett, a modell-karrier beindításának kísérlete és a kereszténységhez kapcsolódó jelenetek. Ezen szituációkat kommentálják és ellenpontosítják Kafia asszociációkra épülő belső monológjai.

Kafia belső világának megteremtésében nagy szerepe volt a filmhez szerzett zenének, amit Balázs Ádám jegyez, aki már előző filmem, *A monostor gyermekei* zenéjét is

komponálta. A zenei világ kidolgozása időigényes folyamat volt. Egyrészt túlságosan az emlékezetünkbe vésődött a mintazene, amit a vágáshoz használtunk és nehéz volt elengedni ezeket a dallamokat. Másrészt fontos volt, hogy a zenei világ ne oltsa ki a szomáliai narrációt, hiszen Kafia hangja is egyfajta zenei motívumként kíséri végig a filmet. Balázs Ádám olyan hangzásvilágot teremtett a filmnek, ami finoman, szinte egybeolvad az atmoszféra hangjaival. A zene sok hiátussal dolgozik, olyan gongszerű ütésekkel és harangokkal, amik között megjelenhet a narráció egy-egy mondata. A dallamvilág egyfajta bizonytalanságot és kiszámíthatatlanságot sugall, ami Kafia mindennapi valóságára és érzéseire reflektál. Az egymást követő hangok diszharmónia érzetét keltik, nem abban a ritmusban érkeznek, mint ahogyan arra számítanánk, nem szabályos dallamfutamokat hallunk, hanem nyitott, kiszámíthatatlan ritmusokat és hangzásokat. A két hónapig tartó hangkeverés is rendkívül precíz alkotói hozzáállást igényelt. Várhegyi Rudolf - akivel szintén együtt dolgoztam *A monostor gyermekein* - feladata nem pusztán a hangok tisztítása, az átmenetek csiszolása és a hangerők beállítása volt, de meg kellett találnunk, a narráció, az atmoszféra és a zene finom arányait, amik megteremtették Kafia belső intim világát.

Számomra óriási tanulság, hogy ez az őszinte belső hang miként nyitott egy teljesen új dimenziót a filmben. Megismerhetjük belőle Kafia szomáliai múltját, a szökés okait, a búcsú pillanatát és azt a lelkiismereti konfliktust, ami miatt nem meri bevallani az anyukájának, hogy miként változott meg az élete Magyarországon és miért nem tartja meg muszlim hitét. A film ezáltal válik az anyának és egyben önmagának tett vallomássá, amiből megértjük, hogyan szakít egy szomáliai kamaszlány a felnőtté válás küszöbén tulajdonképpen mindennel, ami gyermeki identitásának mindeddig fontos eleme volt. Dogmák, tabuk, szabályok, kötelmek válnak semmivé. Az anya bátorságának és áldozatának köszönhetően menekülhetett el Szomáliából. Viszont az életében bekövetkezett radikális változást, a számára új kulturális közegben szerzett élményeit, tapasztalatait már képtelen édesanyjával megosztani, megértetni. A kötelességtudat és a felmentés iránti vágy arra ösztönözné, hogy megtegye ezt a lépést, de hogyan? Ez a vívódás maga a film, és a vallomásnak is az egyetlen formája.¹⁰⁵

¹⁰⁵ A filmet *rough cut* stádiumban mutattam meg Kafiának. Tartottam ettől a helyzettől, ám kíváncsi is voltam rá, hogyan reagál majd, tudja-e kellő távolságból nézni önmagát és a történetét. Legnagyobb meglepetésemre nagyon értőn és érzékenyen reagált. Tudott önmagán nevetni, hangosan értelmezte a filmet és egyetlen jelenettel sem volt problémája. Viccesen megjegyezte, hogy most már érti miért kellett annyit forgatni és bár tudja, hogy olykor nehéz eset volt és sokat nyüglődött a forgatásokon, de megérte. Ám a legnagyobb öröm számomra mégis az volt, hogy megköszönte a filmet, hogy tudtam neki adni valamit a közös alkotás során, ami örökre az életünk része marad, amiben formáltuk és alakítottuk is egymást.

3.1.7. A film hatása a főszereplőre

A film bemutatása után nagyon sok közönségtalálkozón vettünk részt Kafiával hazai és nemzetközi fesztivál-vetítéseken. Kafia minden közönségtalálkozó alkalmával végignézte a filmet, mert kíváncsi volt a nézők reakcióira. A locarnói bemutatón még alig mert megszólalni a filmet követő beszélgetésen, az én fülemben suttogta a válaszait, ám szépen lassan egyre bátrabbá és magabiztosabbá vált. Az utolsó vetítéseinken már ő maga válaszolta meg a hozzám intézett kérdéseket is. Felemelő érzés volt látni, hogy büszke a filmre és a közönség reakcióit, a meghatottságukat, együttérzésüket, kíváncsiságukat be tudta építeni önmagába. Úgy éreztem, hogy a közönségtalálkozók egyfajta terápiaként hatottak rá, ahol tovább folytatódott az a kinyílási folyamat, amit a filmben is látunk. A nézők reakciói megerősítették és visszaigazolták a döntései helyességét, azokat a dilemmákat, amikkel a filmben is küzdött. Az elmúlt másfél évben azt tapasztaltam, hogy határozottabbá, nyitottabbá vált. Ami pedig a legnagyobb meglepetés volt a számomra, hogy pár hónappal ezelőtt, egy Skype beszélgetés alkalmával Kafia mindent bevallott az édesanyjának és elküldte neki a film trailerét is. (A teljes filmet személyesen szeretné megmutatni neki, ha valamikor újra látják egymást) A „felszabadító” beszélgetés Kafia minden félelmét eloszlatta, mert az anyukája könnyek közt vigasztalta és biztosította arról, hogy bármit is tesz, szeretni fogja. Persze a kikeresztelkedést még emésztenie kell és jobban örülne, ha Kafia visszavenné a muszlim hitét, de ezt a témát azóta inkább nem bolygatják.

A film utóélete, nagyon fontos időszak volt a számomra Kafiára gyakorolt hatása miatt. A forgatások során rengeteg alkotói és morális dilemmával küzdöttem, kezdve attól, hogy megmutathatjuk-e a kikeresztelkedést a filmben egészen addig, hogy Kafia filmbéli vallomása hogyan fog hatni rá és az édesanyjával való kapcsolatára. Nagyon jó érzés volt látni, hogy a film ereje felülmúlta ezeket a kételyeket és félelmeket, és nemcsak egy dokumentumfilmet készíthettem el, de egy igazi barátsággal is gazdagodhattam.

4. A LINEÁRIS DOKUMENTUMFILM KITERJESZTÉSE A CROSSMÉDIA IRÁNYÁBA

Ahogy korábban említettem a dolgozatban, napjainkban szinte már nem készül olyan dokumentumfilm, amely kizárólag csak egy önmagában létező médiaproduktum lenne. Minden befejezett filmalkotáshoz tartoznak marketing tevékenységet szolgáló termékek, mint például a filmet népszerűsítő weboldal, trailer- és teaser-videók, amik a film Youtube vagy Vimeo csatornáin jelennek meg, olyan közösségi média oldalak (Facebook, Instagram, Twitter), ahol a filmmel kapcsolatos hírekről értesülhet a közönség, hogy csak néhányat említek a változatos reklámfogásokból. A film és a hozzá kapcsolódó tartalmak, amelyek más mediális felületeken jelennek meg, nemcsak marketing célokat szolgálhatnak, hanem egymással kölcsönhatásban a történetmesélés platformjaivá is válhatnak. Ezt a történetmesélési módot nevezzük cross- és transzmédiának, amikor az alkotó úgy dönt, hogy a művészeti projekt keretében a történet egyes elemeit szándékosan más mediális felületeken dolgozza fel, a nézőre (felhasználóra) bízva a történet-univerzum felfedezésének sorrendiségét és az azzal való interakció mikéntjét.

A *Könnyű leckék* alkotói dilemmáinak elemzése után, ebben a fejezetben kísérletet teszek arra, hogy megvizsgáljam azon lehetőségeket, hogy miként lehet crossmédia projektté alakítani az elkészült filmet és hogyan lehet alkalmazni a multimédia eszközeit a nonfikciós történetmesélés kiterjesztésére az általam kidolgozott *Tranzit* címet viselő interaktív web-dokumentumfilm terven keresztül. Ahhoz, hogy jobban megértsük milyen elbeszélői és mediális kapcsolat fűzi össze a *Könnyű leckék* és a *Tranzit* projektet lássuk mi a különbség ezen történetmesélői stratégiák között!

4.1. A multimédia, crossmédia és transzmédia fogalmak definiálása

A tudományos diskurzusban a multimédia, crossmédia és transzmédia fogalmak gyakran összemosódnak. A fogalmak tisztázásához Sara Božanić, a szlovén Institute for Transmedia Design alapítójának definícióit használom, amelyeket 2020 januárjában a MoMÉ-n rendezett *Transmedia Storytelling Workshop – A Never Ending Story* című előadásán osztott meg a résztvevőkkel. Božanić teoretikus írások mellett, aktív alkotóként és transzmédia

designerként is dolgozik. A három napos képzés egyedülálló módon elsőként foglalkozott transzmédiával gyakorlati műhelymunka keretében Magyarországon.

Božanić multimédia alatt a számítógépes médiát érti, amikor az információ, avagy a mi esetünkben a történet: szöveg, videó, fotó, animáció, hang, zene, infográfika segítségével, tehát különböző médiumok által jelenítődik meg egy platformon. Ennek leggyakoribb előfordulásai az internetes honlapok. Szemléletes példa a multimédia történetmesélés használatára a New York Times elhíresült riportja a *Snowfall: The Avalanche at Tunnel Creek*,¹⁰⁶ amely 2012-ben elsőként használt interaktív grafikát, animált szimulációs videókat, fotókat és légi felvételeket a lavináról készült írott, digitális tudósítás kiegészítéseként. A *Snowfall* 2013-ban Pulitzer és Peabody Díjakban részesült, ugyanis sokan az online újságírás jövőjét látták benne. Még egy angol kifejezés is szárnyra kapott a hatására: a „to snowfall”, a multimédia történetmesélés elődjeként.

Ezzel szemben a crossmédia egyazon történet elemeit különböző platformokon publikálja. A különböző mediális tartalmak más és más csatornákon (televízió, rádió, számítógép, mobiltelefon, tablet) jelennek meg. Ezen tartalmak önmagukban is megállják a helyüket, önállóan létező alkotások, gondoljunk csak a könyvekre és a belőlük készült filmadaptációkra. Szemléletes példa crossmédia projektre a dolgozatban korábban említett *Netwars / out of CTRL* című alkotás, amely a láthatatlan digitális háború témájával foglalkozik nem pusztán interaktív web-dokumentumfilm formában. A projekthez kapcsolódik ugyanis egy ismeretterjesztő dokumentumfilm is, amit az Arte TV csatornán vetítettek, egy interaktív képregény applikáció, amit tabletre terveztek, valamint szintén tableten és mobilon megjeleníthető e-book és audio book formátumok és egy fikciós televíziós sorozat is.¹⁰⁷ Mindezeket a cyber-háború köré font történet fogja össze. Lena Thiele és Sebastian Baurmann alkotók a különböző médiumokra készült alkotásokat egyazon történetvilág elemeiként kezelik. Nem fontos a befogadás sorrendisége, mert egymástól független, önálló alkotásokként is értelmezhetőek, akár csak a *Könnyű leckék* és a hozzá kapcsolódó *Tranzit* című web-dokumentumfilm terv, amelyet ebben a fejezetben mutatok be.

A transzmédia történetmesélés szintén különböző médiumokat és platformokat használ egyazon történet kifejtésére, ám teszi mindezt úgy, hogy a különböző médiumok által

¹⁰⁶ A John Branch által jegyzett multimédia riport ezen a linken elérhető: <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.).

¹⁰⁷ A crossmédia projekthez készült trailert ezen a linken lehet megtekinteni: <http://www.netwars-project.com/project/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

megjelentett tartalmak kölcsönösen függenek egymástól. A történet információit különböző platformokon publikálják az alkotók, amelyek szoros kapcsolatban állnak egymással. Fontos a publikálás sorrendje és a felhasználó útja a különböző tartalmak között. Az információadagolás a különböző platformok között előre meghatározott koncepció mentén történik, így teremtenek meg közösen egy történetvilágot. A transzmédia történetmesélésre remek példa Sara Božanić *Twisted Tales*¹⁰⁸ című, készítés alatt álló projektje, amely ismert gyerekmesék újragondolására vállalkozik azzal a céllal, hogy stigmatizált főhősöket állít a történetek középpontjába, ezáltal is segítve az elfogadást a gyerekek között. A Božanić által újraértelmezett *Hamupipőke* című mesének például egy sánta lány a főhőse, aki fizikai fogyatékkal született. A klasszikus *Csipkerózsika* történet a szexuális abúzus tabunak számító témáját járja körül, míg a *Rút kiskacsa* a faji diszkriminációt. Az ismert *Aranyhaj* mese egy autista gyerek történetét dolgozza fel és a mentális problémák tabujával foglalkozik. Az újragondolt *A hercegnő és a béka* történet egy transzgender fiút helyez a középpontba és a nemi identitás kérdését feszegeti, míg a *Midász* görög monda a szociálisan hátrányos helyzetű gyerekek élethelyzeteit mutatja be mesei formában. Minden egyes mese egy stigmát helyez a középpontba és a tabukról való párbeszédet és érzékenyítést igyekszik elősegíteni, már kisgyermek korban. Božanić *Cinda Real* (Hamupipőke) című meseinterpretációja a sorozat első elkészült darabja. A mese fizikai fogyatékkal született főhősének legfőbb vágya, hogy táncolhasson a bálon. A meséből a gyerekek rajzait inspirációul véve (lásd: 4.1.) készítettek egy kiterjesztett valóság [augmented reality; AR] mesekönyvet, egy animációs sorozatot, egy hozzájuk kapcsolódó interaktív mobil applikációt és egy interaktív virtuális valóság [virtual reality; VR]¹⁰⁹ kiállítást edukációs céllal (lásd: 4.2.). A mobil applikáció csak az AR mesekönyvvel együtt hozható működésbe. A mesekönyv lapjait telefonnal beszkenelve a gyerekek különböző feladatokat kapnak, ami a történet megértését és feldolgozását segíti. Például meg kell tervezniük Hamupipőke falabát, hogy el tudjon menni a bálba. Az applikáció nem működik a mesekönyv nélkül, ami sokkal szorosabb mediális kapcsolatot feltételez, mint egy crossmédia projekt esetében, ahol a történet elemeit pusztán kiterjesztik más mediális platformokra, de önmagukban is

¹⁰⁸ A transzmédia projekt részletes leírása ezen linken elérhető: http://transmedia-design.me/wp-content/uploads/2016/05/Cinda_Application1.pdf. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

¹⁰⁹ Az AR (kiterjesztett valóság) a valóság egyfajta kibővítése, amikor például egy mobiltelefon kameráján keresztül szétnézve a valós környezetbe virtuális elemeket vetítünk. A virtuális elemek valós időben épülnek be a tárgyi világba. A folyamat elválaszthatatlan az augmented valóságot létrehozó technológiától, ugyanis a külvilágot érzékelő optikára, illetve megfelelő kijelzőre van szükség a megvalósításához. A VR egy számítógépes környezet által létrehozott, mesterséges világ, amellyel a felhasználók interakcióba kerülnek. Ezen digitális technika komplex perceptuális élmények létrehozására képes, ezáltal megtörténhet a teljeskörű nézői beleélés.

befogadhatóak. A kiállításon szintén a mese helyzeteibe léphetnek be a gyerekek VR készülék segítségével, ahol különböző feladatokat megoldva életre kelthetik saját rajzaikat és történetverzióikat. Božanić *Cina Real* című projektje az alkotási fázisban lévő mesesorozat első prototípusa. A többi, fentebb említett mesét szintén transzmédia történetmesélési technikával fogják kidolgozni és várhatóan 2022-ben publikálják őket.

Božanić *Twisted Tales* című projektje jól szemlélteti, hogy a különbség a cross- és transzmédia történetmesélés között a médiumok egymáshoz való viszonyában rejlik. Az első típus csupán kiterjeszti a történetet más platformokra, amelyek önálló alkotásokként is értelmezhetőek, míg az utóbbi esetében a médiumok és platformok szoros kapcsolatban állnak egymással és kölcsönösen függenek egymástól. A digitális történetmesélés fogalmainak definiálása után lássuk, hogyan lehet alkalmazni a multimédia eszközeit a nonfikciós történetmesélés kiterjesztésére egy crossmédia projekt keretein belül!

4.2. A *Tranzit* című web-dokumentumfilm terv

A *Könnyű leckék* című dokumentumfilmem Kafía személyes történetén keresztül mesél a beilleszkedés és a kulturális identitásváltás nehézségeiről. A film kevés objektív információval dolgozik, inkább Kafía szubjektív tapasztalatai, emlékei és érzései kerülnek a középpontba. Éppen ezért a filmben kevés utalást látunk a jelen magyarországi vagy tágabb kontextusban európai politikai helyzetre a menekültkérdés tekintetében, aminek egyik fő oka, hogy maga Kafía sem törődött sokat a politikával. A filmhez kapcsolódó *Tranzit* címet viselő web-dokumentumfilm terv ezzel szemben a téma azon aspektusaira koncentrál, amik a filmben kevésbé, vagy csak áttételesen jelennek meg, tágabb szociális és politikai kontextusba helyezve Kafía személyes történetét és az integráció nehézségeit.

Ahogy korábban már említettem a dolgozatban, a *Tranzit* című projekt akkor fogalmazódott meg bennem, amikor 2015-ben megismertem Kafíát a Fóti Kísérő Nélküli (menekült) Kiskorúak Gyermekotthonában. Akkoriban ez az intézmény fogadta be a határon elfogott menekült gyerekeket és fiatalokat. Maga az intézmény egyfajta tranzit volt a számukra, ugyanis voltak gyerekek, akik éjjel érkeztek és már másnap reggel el is tűntek a szobájukból. Valaki egy-két hetet töltött az intézetben, de néhány hónapnál szinte senki nem maradt tovább. A reggeli ébresztő idején - amikor a nevelő végigjárta a szobákat - derült ki, hogy aznap éjjel hány ágy maradt üresen, vagyis hányan szöktek el az intézetből. Több száz gyerekből pusztán tíz-tizenöt folyamodott menedékjogért hazánkban (köztük volt Kafía is),

értük felelt az intézet vezetője, Dr. Jananné Raoufi Fatana, egy ötvenes éveiben járó afgán származású nő, aki huszonöt évvel ezelőtt tanulni érkezett hazánkba. Hihetetlen karizmával és elképesztő odaadással próbálta vezetni az intézetet, de mivel folyamatosan szinte minden fiatal elhagyta az otthont, nem tudott olyan fejlesztéseket kieszközölni az intézmény részére, amivel hosszabb távon befolyásolhatta volna a gyerekek életét. A végeláthatatlan bürokratikus rendszer következménye, hogy minden szökött gyerekről csupán egy akta maradt hátra. A tranzitként funkcionáló otthonban szívszorító volt látni Fatana küzdelmét, amint a repetitív, lelketlen adminisztráció közepette, egy-egy átmeneti találkozás alkalmával inspiráló erővel próbált hatni a sorsukat újra kezdő fiatalokra. Ám 2015-ben, a menekült válság kirobbanásakor - amikor Kafia úgy döntött, hogy hazánkban marad - az otthon szinte teljesen kiürült. Minden fiatal megpróbált nyugatra szökni és röviddel ezután a kormány be is záratta az intézményt. Ekkor fogalmazódott meg bennem a kérdés, hogy vajon hány gyermek és fiatalkorú kamasz keringhet Európa-szerte egyik szociális intézményből menekülve a másikba. A *Tranzit* című web-dokumentumfilm tervem rájuk szeretné felhívni a figyelmet, az Európába egyre nagyobb számban, szülők nélkül érkező, kiskorú menekültekre, akik gyakran dokumentumok és papírok nélkül próbálnak új életet kezdeni a társadalom szürke zónáiban.

4.2.1. A koncepció

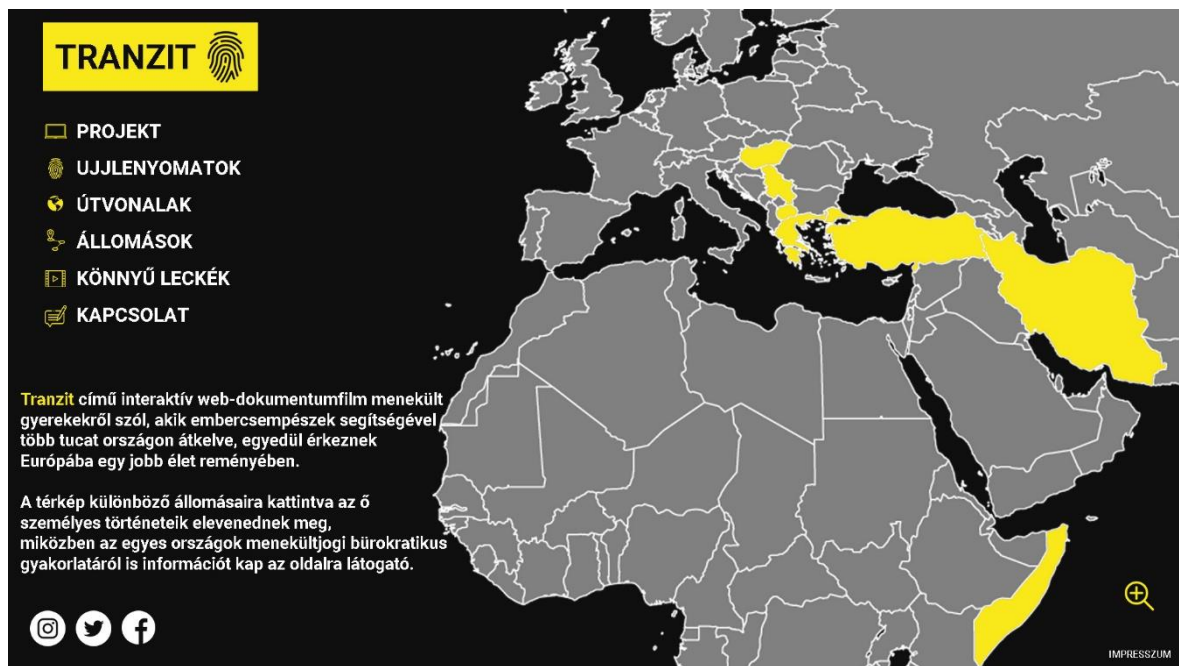
A tervezett web-dokumentumfilm szerkesztőfelülete egy interaktív térképen alapszik, ahol fel vannak tüntetve az Európába vezető „*human trafficking*” útvonalak a menekülttáborokkal együtt. Egy-egy állomásra kattintva (pl.: a Földközi-tengeren áthaladó hajó, különböző határok, táborok, börtönök stb.) a fiatalok személyes történetei elevenednek meg az adott helyszínen. Mindezt olyan intim interjúkkal képzelem el, ahol a fiatalok jelen időben, egyfajta „újraélési” technika segítségével mesélnék az út egyes fázisairól, a felhasználót minél inkább bevonva a megélt élethelyzetekbe. Ezekből a történetekből a fiatalok hátrahagyott múltját, személyiségét és jövőbeli álmait is megsejthetjük. Számukra - a menekülés során - a legfontosabb tárgy: a mobiltelefonjuk, hiszen a mobil segítségével tartják a kapcsolatot családjukkal, az embercsempészekkel, vagy éppenséggel ennek segítségével tudják meg, hogy éppen mely országokon haladnak keresztül a zárt kamionokban. Így a személyes narrációkat is gyakran mobillal felvett felvételekkel, az út során készített igazi archívokkal illusztrálom. Az interaktív weboldalon a személyes történetek mellett, az adott ország menekülteket befogadó bürokratikus gyakorlata is

vizualizálódik: adatlapok, ujjlenyomatok, az életkort vizsgáló röntgenfelvételek, hivatalnokok által készített hang-interjúk formájában. Ezáltal a személyes sorsok kontrasztba kerülnek a bürokrácia lelketlen adatgyűjtésen alapuló mechanikus gépezetével. A projekt célja, hogy az interaktív alkalmazásoknak köszönhetően az oldal a felhasználók által is szerkeszthető legyen és egy olyan platformmá váljon, ahol diskurzus alakulhat ki a menekült gyerekeket befogadó törvényes gyakorlat hiányosságairól.

4.2.2. Az oldal felépítése

A *Tranzit* című projekt szerkezeti és interakciós felépítése leginkább a Gaudenzi által *hiperszöveg mód*ba tartozó web-dokumentumfilmekhez hasonlít. Ilyenek például a *Journey to the end of Coal* (lásd: 2.9) vagy a *Welcome to Pine Point* (lásd: 2.13.), amelyek minimalista esztétikájukkal és archív használatukkal inspirálták az én projekt-tervem. A *hiperszöveg mód*ban az alkotó lehetséges útvonalakat tervez a felhasználó számára egy zárt adatbázison belül. A felhasználó minden egyes kattintással előre meghatározott felületre érkezik. A felületeket hiperlinkek kapcsolják össze. A linkek lehetnek videó-részletek, fotók, szövegek és hanganyagok, amelyekre kattintva újabb tartalmak jelennek meg a kezelőfelületen. Két okból választottam ezt a típust a *Tranzit* szerkezeti és interakciós formáinak megtervezéséhez. Egyrészt a menekült gyerekek útjairól csupán töredékes vizuális anyagokat lehet találni. A legtipikusabb dokumentációs formák: mobillal készített privát videók és fényképek. Ezen anyagokat nem lehet egy végtelen számú interakciós rendszer részévé tenni, mint a *párbeszéd* vagy *részvételi mód*ba tartozó alkotások esetében. Másrészt a téma érzékenysége nem tud annyi interakciós aktivitást kiváltani a felhasználókból, mint egy populárisabb, szórakoztatóbb tartalom. A projekt célja sokkal inkább az informálás és érzékenyítés, hogy felhívjam az érdeklődők figyelmét a téma fontosságára. Továbbá úgy vélem, hogy a *hiperszöveg mód* adta történetmesélői és interakciós lehetőségek - a véges számú útvonalak által - a felhasználó számára átláthatóbb, befogadhatóbb és kiszámíthatóbb történetvilágot hoznak létre, mint a web-dokumentumfilmek más típusaiban. Alkotóként lehetséges útvonalakat tervezhetek a platformon belül: az adatbázis különböző elemeit a szoftver linkek segítségével kapcsolja össze, a felhasználó pedig választhat a véges számú útvonalak közül. A felfedezés öröme hajtja, őt, hogy megismerje a különböző nézőpontokat és tanulhasson a látottakból.

A *Tranzit* című projekt¹¹⁰ egy interaktív térképen alapszik. A térkép, mint tematikai és vizuális motívum arra szolgál, hogy érzékeltesse az út léptékét: azt a távolságot, amit egy gyerek megtesz Afrikától Európáig, legtöbbször gyalog. A felhasználó interakciós lehetőségei a főoldalon (lásd: 1. ábra) két irányúak: egyrészt a térkép különböző elemeire (országok, földrészek, intézmények, határok) kattinthat, amelyek videókat jelenítenek meg számára, de a főcím alatti, hat pontból álló menüsorból is választhat: ezek más és más oldalakra navigálják őt.



1. ábra: A „Tranzit” című web-dokumentumfilm főoldala.

A főoldal bal sarkában a projekt címe olvasható. A „Tranzit” arra az átmeneti állapotra utal, amit a gyerekek egy-egy országban töltenek útjuk során, de szimbolikusan arra a két világ közötti állapotra is, ami a múltjuk és jövőjük között húzódik. A régi életüket, a családjukat, az értékeiket hátrahagyva indulnak el az ismeretlenbe, hogy új életet kezdjenek immár felnőttként egy idegen országban és kulturális közegben. A cím mellett egy ujjlenyomat vizuális megjelenítése található, ami a projekt egyfajta „logójaként” is funkcionál. Azért ezt a motívumot választottam, mert az ujjlenyomat az identitás jelképe. Egyrészt szimbolikus tartalommal bír, másrészt a gyerekek menekülése során az egyik legfontosabb adminisztrációs momentum, hogy melyik országban „adják oda” az

¹¹⁰ A web-dokumentumfilm illusztrálására készített képek pusztán vázlatok. Egy profi web-dokumentumfilmet grafikusok, web-designerek és web-fejlesztők segítségével lehet megvalósítani, akik sokkal kifinomultabb látványvilágot tudnak kidolgozni a projektnek.

ujjlenyomatukat a hatóságoknak, tehát melyik országban regisztrálnak az Európai Unióban, ami később meghatározza majd menekültjogi kérelmük elbírálásának bürokratikus procedúráját és a sorsukat is egyben. Ez kifejezi a menekültügyi eljárás lelketlen adminisztrációját, ahol ujjlenyomatok, statisztikai adatok és kvóták szabják meg azt, miként döntenek a hatóságok emberi életekről. Kiket fogadnak be és kiket utasítanak el. Az ujjlenyomat motívum harmadik olvasata pedig az, hogy az ujj barázdáinak a vonalai olyan vizuális hatást keltenek, mintha útvonalakat formálnának, ami a projekt egész tematikájára is utal.

Az ujjlenyomattal ellátott jelképes főcím alatt található a fő menüsor, ami tetszőlegesen bővíthető. A menüsor első fülére (*Projekt*) kattintva a felhasználó részletes beszámolót kap a web-dokumentumfilmről. Egyrészt tematikai bevezetőt olvashat a menekült gyerekekről, másrészt talál egy rövid útmutatót, hogy miképp tud navigálni a projektben. Ez az oldal tartalmazza a rendezői koncepciót is. Továbbá arról is informálja a felhasználót, hogy a projekt miként kapcsolódik a *Könnyű leckék* című dokumentumfilmhez.

A menüsor második fülére, az *Ujjlenyomatok* (lásd: 2. ábra) pontra kattintva választhatja ki a felhasználó, hogy melyik gyerek vagy kamasz történetére kíváncsi.



2. ábra: Az „Ujjlenyomatok” menüpont aloldala.

Az oldalon valós gyerekek, valós történetei elevenednek meg. Az illusztrációként használt képen hat fiatal története szerepel az oldal bal felületén, akiket ujjlenyomat ikonnal jelöltünk, vizuálisan érzékeltetve azt, hogy mit látnak belőlük a bürokraták egy-egy hivatalos

aktában. Ha kiválasztunk egy nevet és a hozzá tartozó életkort - *Kafia (14)* - az oldal jobb tőrfelén családi fényképek és egy rövid bemutatkozó szöveg jelenik meg a menekülés okairól informálva minket. Majd a *Kezdés* gomb segítségével elindíthatjuk az általunk választott szereplő menekülésének a történetét, ami a következő oldalra - *Útvonalak* - navigál bennünket. A web-dokumentumfilm természetesen Kafia menekülésének történetét is tartalmazza, hiszen ezáltal kapcsolódik a *Könnyű leckék* című filmhez. Mivel a filmben kevés utalás történik Kafia útjára, így az oldalra látogató többlet információval gazdagodhat a film megnézése előtt vagy akár utána is. Ez a történetmesélési technika jellemző a cross-és transzmédia projektekre, amelyekben az alkotó a történet egyes elemeit más mediális platformokon publikálja - ez esetben Kafia menekülésének a történetét -, ami a filmben csak szubjektív emlékeken keresztül, töredékesen jelenik meg.

Az *Útvonalak* (lásd: 3. ábra) menüponton belül megismerhetjük a fiatalok gyakran több éves, embercsempészekkel megtett menekülésének a történetét. A térképen sárga színnel jelöltük azokat az országokat, amelyeken átkelnek. Az egeret mozgatva a térképen egyes helyszíneken videóikonok jelennek meg felugró ablakként, amikben a gyerekek mesélnek az adott országban átélt élményeikről, egyfajta „újraélési” technika segítségével. Ezeket az intim interjúkat az úton készült mobilfelvételekkel és fotókkal illusztráljuk, a minél érzékletesebb vizuális élmény megteremtése céljából.



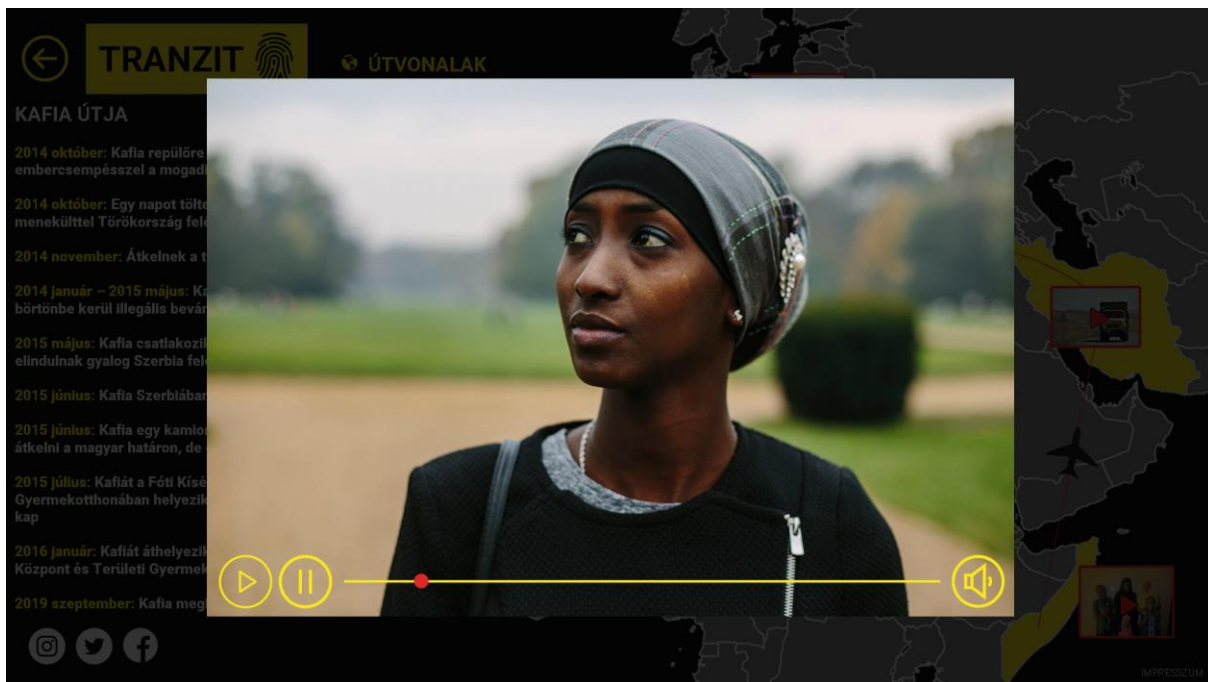
3. ábra: Az „Útvonalak” menüpont aloldala az interaktív térképpel és választható videóikonokkal.

Az oldalon továbbá információkat kapunk az út legfontosabb állomásairól, arról tájékoztatva az oda látogatót, hogy mennyi ideig tartott egy-egy fiatalnak eljutni az egyik helyszíntől a másikig. Az illusztrációnak szánt képen Kafía útjának egyes állomásai szerepelnek.

Kafia 2014 őszén szökött el szomáliai otthonából. Nevelőapja hozzá akarta kényszeríteni egy nála negyven évvel idősebb férfihoz, tizennégy évesen. Az édesanyja segített neki megszervezni a szökést, mert nem akarta, hogy lányára is az a sors várjon, mint rá. Eladott egy kisebb családi földbirtokot és abból fizette ki az embercsempészt. Kafia 2014 októberében repülőre szállt egy öt kísérő embercsempésszel a mogadishui reptéren. Irán volt az úticéljuk, ahol egy éjszakát töltöttek, mialatt más menekültek is csatlakoztak hozzájuk. Majd autóval és gyalog folytatták útjukat Törökországon keresztül. Főként éjjel gyalogoltak és különböző elhagyatott épületekben és szállásokon aludtak pár órát, amiket az embercsempészek készítettek elő nekik. 2014 novemberében keltek át a török-görög határon, szintén az éjszaka közepén. Athén felé tartva - mialatt egy kamion hátsó rakterében utaztak - balesetet szenvedtek az országúton. Kafíanak megsérült a térde és három napra kórházba került. Görögországból nem tudtak azonnal tovább indulni, mert az embercsempész nehezen tudta előkészíteni az út hátralevő részét, így Kafíanak itt várakoznia kellett. Több szomáliai menekülttel együtt egy átmeneti szálláson helyezték el, ahol a lány napközben a szállásadójuk kis boltjában dolgozott. Másfél hónapot töltöttek Görögországban, amikor egy rendőri razzia során Kafiat elkapták és bevitték a rendőrségre. Mivel nem voltak papírjai és nem tudta magát igazolni, négy hónapra börtönbe került. A börtönben senki nem beszélt angolul és arról sem informálták a lányt, hogy mennyi időt kell bent töltenie. Kafia öt másik idősebb nővel lakott egy cellában, akik közül mindenki menekült volt. A lány elmesélése szerint ez az időszak volt a legnehezebb számára, mert azt hitte, hogy örökre bent marad. Rettenetesen voltak a körülmények és ólom lassúsággal teltek a napok. Kafia a börtönben elkezdett görögül tanulni, hogy tudjon kommunikálni az örökkel. Majd néhány hónap elteltével, amikor már szinte minden reményt elvesztett, legnagyobb meglepetésére - egyik napról a másikra - szabadon engedték. Kafia a mai napig nem tudja, hogy miért tartották bent ennyi ideig. Viszont annyira traumatikus volt számára az élmény, hogy szabadulása után kétségbeesetten próbált minden lehetőséget megragadni annak érdekében, hogy minél előbb elhagyhassa Görögországot. Mialatt Kafia börtönben volt, az embercsempész - aki Szomáliából kísérte őt és akinek fizetett az útért - eltűnt, ezért a lánynak egyedül kellett tovább folytatnia viszontagságos útját. Csatlakozott egy szomáliai csoporthoz, akik segítettek neki átkelni a görög-macedón határon. Macedóniában egy hónapig gyalogoltak Szerbia felé. A kimerítő út során Kafia többször úgy érezte, hogy nem

bírja tovább és össze fog esni a sok gyaloglástól. A csoporthoz csatlakozott egy vele egy idős szomáliai lány, Nabihá (15) is, akivel azonnal összebarátkoztak és aki mindig lelket öntött belé, amikor fogytán volt az ereje. A csoport férfi tagjai bátyként védték a lányokat és volt, hogy a hátukon cipelték őket, amikor már szinte lábra sem tudtak állni. Szerbiában a csoport menekülttáborba került. A magyar-szerb határon kamionnal próbáltak átkelni, de a rendőrség elfogta őket, a csapatot kettéválasztották. A felnőtteket zárt menekülttáborokba küldték, míg Kafiat és Nabihát a Fóti Kísérő Nélküli (menekült) Kiskorúak Gyermekotthonában helyezték el. Mire Kafia Magyarországra érkezett 2015 júniusában, közel egy éve már úton volt. Fóton ideiglenes menekültstátuszt kapott, elkezdett magyarul tanulni és középiskolába járni. A többi Fóton elhelyezett kamasszal ellentétben, Kafia nem akart tovább menni más nyugati országokba, hanem úgy döntött, hogy Magyarországon marad, mert nem bírta tovább folytatni az idegtépő és kiszámíthatatlan menekülést. Hat hónapot töltött a fóti gyermekotthonban, majd áthelyezték a Fővárosi Gyermekvédelmi Központ és Területi Gyermekvédelmi Szakszolgálat otthonába. Innen indul a *Könnyű leckék* története.

Az *Útvonalak* aloldalon sárgával jelöltük a térképen azokat az országokat, ahol Kafia átkelt. Kafia útjának egyes állomásain, mint például a Qoryooley-i szomáliai otthonában vagy az athéni görög börtönben és a szerbiai menekülttáborban videóikonokat helyeztünk el. Ezekre az ikonokra kattintva megjelennek azok a személyes hangvétellű videónaplók, amelyekben Kafia mesél az út során átélt „élményeiről” (**lásd: 4. ábra**). Ezekben a maximum tíz perces rövidfilmben az út nehézségei mellett megismerjük a lány hátrahagyott múltját, személyiségét és jövőbeli álmait is.



4. ábra: Felugró ablak az „Útvonalak” menüpont aloldalán, amelyben a fiatalok megosztják a személyes történeteiket.

Míg az *Ujjlenyomatok* és *Útvonalak* menüpontok a téma szubjektív, személyes dimenzióit mutatják be, addig az *Állomások* (lásd: 5. ábra) menüpont alatt a különböző országok menekültügyi eljárásairól értesülhet az oldalra látogató. Az egyes országokra kattintva felugró buborékok jelennek meg, amelyek adatokat, statisztikákat és a helyi jogszabályokat tartalmazzák. Ezek az információk így kontrasztba kerülnek a személyes emberi sorsokkal, hiszen a felhasználó, a projekt ezen a pontján, már megismerhette a gyerekek személyes történeteit, akik az oldalon megjelenő nemzeti statisztikákban pusztán számadatokká válnak.



5. ábra: Az „Állomások” menüpont aloldala.

Az ötödik menüpont a *Könnyű leckék* (lásd: 6. ábra) című dokumentumfilmhez vezet el. Így teremődik meg a cross-mediális kapcsolat az interaktív weboldal és a lineáris film között. Ezen a felületen a film rövid szinopszisa, fesztiválszereplései, vetítési időpontjai és VOD elérési szerepelnek.



6. ábra: A „Könnyű leckék” menüpont aloldala.

A hatodik menüpont a *Kapcsolat* (lásd: 7. ábra) aloldalra kalauzol minket. Ennek a felületnek a funkciója, hogy az oldalra látogatók, akár a saját történeteiket is megoszthatják a közönséggel. Ezáltal személyes történetekkel tud bővílni az oldal „adatbázisa”. A feltöltött szövegekből és képekből a projekt alkotói készítenek újabb és újabb „Útvonalakat”, segítve a dialógust a menekült gyerekek és a befogadó társadalom között.



7. ábra: A „Kapcsolat” menüpont aloldala.

A bővíthető adatbázis a Gaudenzi féle tipológia szerint a *részvételi mód*ba tartozó projektek jellemzője. Ezen funkciónak köszönhetően a projekt nem pusztán a *hiperszöveg mód* jellegzetességeivel bír, de a *részvételi mód* interakciós lehetőségeit is kihasználja. A felhasználónak továbbá lehetősége van az oldalon támogatnia a Menedék Egyesületet, akik sokat tesznek a menekült és migráns gyerekek integrációjáért. Így a művészeti projekt az érzékenyítés mellett aktív társadalmi cselekvésre is ösztönözheti az oldalra látogatókat.

A *Tranzit* című web-dokumentumfilm tervem a multimédia segítségével újfajta történetmesélési módszerekkel kísérletezik. Egyrészt a *Könnyű leckék*ben megjelenő témát, - a menekült kérdést - az objektív információknak köszönhetően tágabb társadalmi és politikai kontextusba helyezi, másrészt szemléletesen kibontja Kafia menekülésének történetét, ami a *Könnyű leckék*ben nem jelenik meg. A valóság töredékeiből, - amik a gyerekek visszaemlékezései az útkról - nem egy szigorú kauzális logikán alapuló lineáris történetet hoz létre, hanem egy olyan laza cselekményfüzért, amit a térkép-motívum szervez narratív keretbe. A felhasználók az oldalon böngészve eldönthetik, hogy kinek a történetére

kíváncsiak és azon belül is szabadon választhatnak, hogy mely filmeket és fotókat nézik meg az adott útvonalon vagy mely országok menekültügyi statisztikáiban mélyednek el. A *Tranzit* története ezáltal a számítógépes játékokhoz hasonlóan, interaktív narratívává válik, amely számtalan útvonalat kínál a felhasználónak. Az oldal látogatóit a gyerekek történetei és az útvonalak viszontagságainak megismerése motiválja, érdeklődésüknek és aktivitásuknak megfelelően választanak „pályát”, amely befogadói élmény, a választás szabadsága miatt mindig egyedi lesz számukra: csupán egy variáció a sok lehetséges „algoritmus” közül.¹¹¹ Ez a fajta nézői/felhasználói attitűd megszünteti a zárt műalkotás tapasztalatát, a vetítés és befogadás linearitását, ám képes a változatos médiumokat (fotó, videó, szöveg, grafika) egy műalkotássá integrálni. Ezáltal a passzív nézőből - a webes felülettel, az interface-en keresztül - aktívan kommunikáló felhasználó válik.¹¹²

A web-dokumentumfilm tervének kialakításakor fontos szempont volt számomra, hogy az oldalra látogatók hamar megértsék a kezelőfelület működési logikáját. Egyfajta minimalista számítógépes interface esztétika kialakításra törekedtem, mert tudom, hogyha egy-egy téma felfedezése túlságosan időigényes és sok felhasználói aktivitást igényel, akkor könnyű elveszíteni a látogatók érdeklődését. Azt is szükségszerűnek tartom, hogy egy-egy „menekülés-történet”, ami a térképen vizualizálódik, négy-öt darab, maximum tíz perces rövidfilmnél ne álljon több mozgóképes anyagból, különben minden bizonnyal csak nagyon kevesen fogják végignézni őket. Ugyanakkor az is elengedhetetlen, hogy ezek a mozgóképes anyagok dramaturgiailag felépített, önálló történettel rendelkező rövidfilmekként is megállják a helyüket. Nagyon sok web-dokumentumfilmben találkozom szerkesztetlen mozgóképes anyagokkal, amik a terjedelmük miatt élvezhetetlenné teszik a befogadói élményt. A *Tranzit* projektben törekedtem arra, hogy legyenek az oldalon narratív természetű anyagok - a gyerekek történetei - amelyek emocionális élményt nyújtanak a látogatók számára (posztmodern attitűd) és olyan anyagok is, amik az objektív ismeretszerzést segítik (griersoni attitűd), mint például az *Állomások* menüpont alatt található összegzések a különböző nemzetek menekültügyi eljárásairól. Most pedig tekintsük át, miként lehet felhasználni a *Tranzit* című web-dokumentumfilmet a művészi értékén túl marketing és edukációs célokra!

¹¹¹ Shágy Miklós: A film jövője: adatbázis és/vagy (interaktív) narratíva? Válasz Dragon Zoltánnak A film a digitalizáció korában című írásában kifejtett felvetéseire. *Apertúra*, 2011. nyár. Elérhető az Interneten: <https://www.apertura.hu/2011/nyar/saghy-a-film-jovoje-adatbazis-esvagy-interaktiv-narrativa/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03. 15.)

¹¹² Stöhr i.m. 36.

4.3. Web-dokumentumfilm, mint innovatív marketing eszköz

A *Tranzit* című web-dokumentumfilmet eredetileg a film bemutatásával egy időben szerettem volna publikálni az Interneten, hogy segítse a film körüli promóciós tevékenységeket, amellett, hogy egy fontos szociális problémára: a menekült gyerekek és fiatalok élethelyzeteire is felhívja a figyelmet. Azáltal, hogy a weboldal ingyenesen elérhető a világhálón, sokkal szélesebb közönségréteghez tud eljutni, mint pusztán a művészmozikba járó értelmiség. Vizuálisan attraktív kezelőfelülete az interaktív applikációkkal és megindító személyes történetekkel, reményeim szerint felkeltette volna azok érdeklődését is a film iránt, akik amúgy nem szoktak dokumentumfilmeket nézni moziban. Ám joggal tehetjük fel a kérdést, hogy miért éri meg a producereknek és alkotóknak web-dokumentumfilmeket készíteniük akkor, ha mindezt ingyen kínálják a felhasználóknak, szemben az előfizetésért vagy a mozijegy áráért megtekinthető dokumentumfilmekkel? Erre a választ a finanszírozási struktúrában találhatjuk. Egyrészt közszolgálati televíziós csatornák (Arte, Channel 4, BBC) finanszíroznak web-dokumentumfilmeket, amelyek azután a csatornák webes felületein jelennek meg, az interaktív okos televíziózás élményét népszerűsítve.¹¹³ Ez esetben általában kapcsolódik hozzájuk lineáris dokumentumfilm is, amit a csatorna sugároz. Egy másik modell szerint pedig nemzeti filmalapok finanszíroznak web-dokumentumfilmeket, mint például a National Film Board of Canada vagy a Kreatív Európa, Média nevezetű alprogramja, amely szervezetek kiemelten támogatják az újfajta digitális történetmesélési módokat. Pályázataikban külön kérdésként szerepel, hogy milyen cross- és transzmédia elemek fognak kapcsolódni a lineáris filmalkotásokhoz és miként lehet ezeket használni a filmek innovatív forgalmazási kampányaiban. Természetesen ezekben az esetekben a kulturális érték előállítása a cél, nem pedig kifejezetten a profittermelés.

Ám azt gondolom, hogyha a cross- és transzmédia marketing struktúrát megfelelően használjuk, úgy az lehetőséget nyújthat profittermelésre is. Például a *Könnyű leckék*hez készített *Tranzit* című web-dokumentumfilm terv - megvalósulása esetén - az ingyenes elérés miatt népszerűsítheti a filmet **(lásd:4.3.)**, akár csak a filmhez tartozó közösségi média oldalak¹¹⁴ vagy a Youtube-on és Vimeo-n megjelenő trailer és teaser videók. Minden

¹¹³ Az Arte TV weboldalán található a *Digital Productions* felület, ahol web-dokumentumfilmek, applikációk, animációk, 360 fokos videó projektek találhatóak, amelyek mind specifikus televíziós műsorokhoz kapcsolódnak. A weboldal ezen a linken elérhető: <https://www.arte.tv/sites/webproductions/en/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.02.)

¹¹⁴ A *Könnyű leckék* hivatalos Facebook oldala ezen a linken elérhető: <https://www.facebook.com/easylessonsfilm>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.02.)

weboldalba szokás követő kódot tenni (*Google Analytics* vagy *Facebook Pixel*), amelynek a segítségével adatokat (életkor, nem, érdeklődés) lehet gyűjteni az oldalra látogatóktól. Ezt követően a weboldal iránt érdeklődők számára be lehet állítani, hogy egy másik oldalra kattintva a hirdetőfelületen megjelenjen a *Könnyű leckék* plakátja. Ezekből az adatokból pontosan meghatározható a célközönség, ezáltal optimalizálni lehet a hirdetéseket akár más platformokon is. Így film és web-dokumentumfilm egymásra irányíthatják a figyelmet és kölcsönösen közönséget generálhatnak. Ez a fajta marketing technika jól ismert a kereskedelmi nagyvállalatok világában¹¹⁵ és véleményem szerint inspiráló hatással tud lenni művészeti területen is, ahol folyamatos a küzdelem a közönség figyelméért a szüntelen „médiázajban”.

4.4. Web-dokumentumfilm az oktatásban

Ám a web-dokumentumfilm nemcsak marketing célokat szolgálhat egy-egy dokumentumfilmes téma népszerűsítésében, hanem véleményem szerint innovatív oktatási eszközként is alkalmazható.

A *Könnyű leckék* alternatív és középiskolai vetítései során fogalmazódott meg bennem a gondolat, hogy óriási szükség van a dokumentumfilmek feldolgozására középiskolai kontextusban. Úgy vélem, hogy az interaktív web-dokumentumfilm egy remek platformja lehet ezen értelmezői tevékenységnek, ami a weboldal sajátosságai révén sokkal közelebb áll a fiatal generáció tanulási szokásaihoz és elköteleződési mechanizmusaihoz. Meglátásom szerint a *Tranzit* web-dokumentumfilm oktatási közegben egy olyan interaktív segédanyaggá tud válni, ami a film vetítése után továbbszövi a filmben felvetett témákat és mélyebb értelmezésre készíti a középiskolás fiatalokat. Egyéjszert azért lehet létjogosultsága a *Tranzit* projektnek középiskolai környezetben, mert a web-dokumentumfilm fiatal főszereplői, - a kísérő nélküli menekült kiskorúak - életkoruk és élethelyzeteik szempontjából közel állnak a kamasz korosztályhoz, akik így könnyebben tudnak azonosulni velük. Másrészt a fiatalabb generációk számára, - akik úgy nőnek fel, hogy könnyedén alkalmazzák a különböző technológiai médiumokat és ismerik a videójátékokat - nem okoz gondot egy-egy platform működési logikájának gyors felismerése és elsajátítása. Izgalmasabbnak tűnhet számukra a tanulás, a megértés ezen formája és akár a történetek

¹¹⁵ A dolgozatban korábban említett *Do Not Track* című interaktív websorozat ezen jelenség árnyoldalairól és az internetes adatvédelemről szól. A projekt ezen a linken elérhető <https://donottrack-doc.com/en/intro/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.02.)

befogadása is, mint a hagyományos elbeszélések esetében. Lévén, hogy a web-dokumentumfilmek ingyenesen elérhetőek a neten, egy olyan állandó adattárként funkcionálnak, amire az érdeklődők időről-időre visszatérhetnek, folytathatják a platformon szereplő történetek felfedezését és bármikor szabadon böngészhetnek rajta. Így az interaktív weboldal folyamatosan a felhasználók rendelkezésére áll, akár egyéni ismeretszerzés céljából, akár közösségi felhasználás okán, például oktatási közegben.

Középiskolai kontextusban a web-dokumentumfilmet lehet órai és órán kívüli foglalkozásokon is használni. Alkalmazható például osztályfőnöki-, média-, etika-, dráma- vagy önismereti órákon, mint oktatási segédlet, de beépíthető órán kívüli foglalkozásokba is. Ilyenek például a témaspecifikus projektnapok, délutáni szakkörök vagy filmklubok. Ám véleményem szerint a web-dokumentumfilmet leghatékonyabban olyan órákon lehet alkalmazni, ahol a tanár drámapedagógiai módszerekkel dolgoz fel bizonyos témákat az osztállyal, ezáltal egyfajta oktatási segédeszközként funkcionálhat. Gabnai Katalin, a hazai drámapedagógia mozgalom egyik meghatározó teoretikusa szerint a drámapedagógia olyan *„művészetpedagógiai irányzat, amely a dráma és a színház eszközeit sajátos módon használja a nevelésben. Gyakorlatokkal és játékokkal segíti a valóság átélését, az emlékek megőrzését, a figyelem fejlesztését, az alkotás szabadságával való megismerkedést, s ezen keresztül a csoport és az egyén fejlődését. A megismerés örömétől a kifejezés, az élménymegosztás örömeig juttatja el a határozott célt szolgáló gyakorlatokban és drámajátékokban résztvevőket.*¹¹⁶ Míg Kaposi László, - aki a színházi nevelés úttörő alkalmazója hazánkban - a drámapedagógia azon apetusát emeli ki, amely szerint *„a dráma olyan csoportos játéktevékenység, amelynek során a résztvevők képzeletbeli (fiktív) világot építenek fel, majd ebbe a képzeletbeli világba szereplőként vonódnak be. A fiktív világon belül ugyanakkor valós problémákkal találkoznak, s ezekből a találkozásból valós tudásra és tapasztalatra tesznek szert.*”¹¹⁷ Az iménti meghatározásokból is kitűnik, hogy a drámapedagógia eszköztára lehetőséget ad arra, hogy a megtervezett órák során a résztvevők a gyakorlatok és játékok által behelyezkedjenek bizonyos szerepekbe, és ezen szerepek mentén éljenek át és szembesüljenek szituációkkal és problémákkal, amelyekből saját életükre vonatkozó tudást meríthetnek. A drámapedagógia ezen módszertani jellegzetessége meglátásom szerint rokonítható a web-dokumentumfilmek működési mechanizmusaival, amelyekben a felhasználók gyakran bizonyos szerepek mentén élik át a történetet, a számítógépes játékok narratíváját követve. Például a *Tranzit* esetében az odalra

¹¹⁶ Báthory Zoltán és Falus István (szerk.): *Pedagógiai Lexikon, I. kötet*, Budapest, Keraban, 1997. 305.

¹¹⁷ Kaposi László: *Dramatikus módszerek a technika és életvitel tárgy tanításában*, Kézirat, 2002.

látogató hat menekült fiatal szerepébe helyezkedhet bele és a térképen megelenevedő személyes videónaplóik által az ő nézőpontjukból élheti át menekülésük történetét. Véleményem szerint a *Tranzit* kezelőfelületén található rövidfilmek, fotók, szövegek és infógrafikák remek vezérfonalként és kiegészítő anyagként szolgálhatnak egy-egy drámapedagógiai gyakorlat, játék vagy órai beszélgetés megteremtéséhez. A *Tranzit* segítségével egy órát fel lehet építeni az integráció és menekültkérdés általánosabb tematikai köré is, de azt gondolom sokkal hatékonyabb, ha az óra olyan élethelyzetekre és konfliktusokra koncentrál, amelyek a diákok és a menekült fiatalok életében közösek lehetnek. Ilyen kapcsolódási pontok például a szülő-gyerek kapcsolat, a szülő elvesztése, a gyász megélése, a beilleszkedés, az elfogadás, az empátia kérdéskörei, a poszttraumás stressz és szorongás leküzdése és a felnőtté válás nehézségei... stb. Az órát vezető tanárnak meg kell találnia azokat a közös élethelyzeteket, amit a diákok a menekült fiatalok valós történeteit megismerve a saját életükben is megtapasztalhatnak. Ezáltal tudják feldolgozni ezen történetek pszichológiai dimenzióit. A téma társadalmi és jogi aspektusainak megértéséhez pedig a „szakértői dráma módszere”¹¹⁸ alkalmazható. Ez a gyakorlat azt jelenti, hogy a diákok egy úgynevezett „szakértő” szerepébe helyezkednek bele, - a *Tranzit* esetében ez lehet a menekültügyi hatóság képviselője - akinek a nézőpontján keresztül más szempontokat ismernek meg a témával kapcsolatban. Ehhez a gyakorlathoz lehet használni a *Tranzit* projekt *Állomások* aloldalán található adatokat, ahol a különböző országok menekültügyi eljárásai vizualizálódnak. Véleményem szerint a web-dokumentumfilmek oktatói segédeszközként való használata remek lehetőség arra, hogy egy-egy téma személyes-, társadalmi-, jogi-, pszichológiai- és kulturális aspektusait megismerjük.

A *Tranzit* edikációs környezetben való alkalmazása egyrészt széleskörű tudást ad a menekült gyerekek helyzetéről hazánkban és Európában és a személyes történetek által - a *Könnyű leckék*hez kapcsolódva - tovább érzékenyítheti a diákokat saját problémáik megértésében és tágabb kontextusban való értelmezésében és a létező sztereotípiáik lebontásában. Nem beszélve arról, hogy az ismeretszerzésen túl, az oldal a *Könnyű leckék* történetét is tovább viszi, olyan szempontból, hogy a diákok megismerhetik belőle Kafia szomáliai életét, a menekülésének viszontagságait és akár arról is tájékozódhatnak, hogy miként alakult Kafia sorsa a film után (például az egyik legismertebb hazai modellé vált és

¹¹⁸ A szakértői dráma módszerének lényege, hogy a diákok egy probléma megoldása érdekében a szakértő bőrébe bújnak és az adott problémát ebből a szemszögből kell megoldaniuk. Ezen feladat megoldásához a diákoknak szükségük van számtalan ismeretre, tényanyagra, tudásra és képességre, amelyeket nekik kell kikutatniuk, felfedezniük és beépíteniük a játékba. Bolton, Gavin: *A tanítási dráma elmélete*. Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ, 1993. 54-55.

2019 őszén végre megkapta a magyar állampolgárságot). A tanárok számára a webes platform segédeszköz lehet ahhoz, hogy miként építsenek fel egy órát, aminek központi eleme a migráció, a menekült kérdés, a multikulturalizmus vagy éppen a beilleszkedés és az elfogadás kérdéskörei. A diákok számára az interaktív elemek izgalmas kontextusba helyezik ezen témákat, a gyakran didaktikus információk pedig szórakoztatóbb formában jelennek meg a platformon.¹¹⁹ Éppen ezért a web-dokumentumfilm művészi értékén túl, véleményem szerint az edukáció területén fejtheti ki a legnagyobb hatását a jövőben, mert képes adatok és információk látványos gyűjteményeként funkcionálni, amelyek a webnek köszönhetően bárki számára elérhetőek, nem beszélve arról, hogy a platformon való interaktív böngészés, a történetek felfedezése közben érzett kíváncsiság és öröm egyfajta játékos tanulás élményt nyújthat az érdeklődők számára.

¹¹⁹ Arnau Gifreu Castells: *The Interactive Nonfiction as 2.0 Educational Strategy. The Case of the Interactive Documentary*. University de Vic, 2012. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/1753153/The_interactive_nonfiction_as_2.0_educational_strategy_The_case_of_the_interactive_documentary. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.10.)

5. ÖSSZEGZÉS ÉS KONKLÚZIÓ

A doktori dolgozatomban arra tettem kísérletet, hogy megvizsgáljam, miként alakítja át a digitális kultúra és az újmédia művészet megjelenése a dokumentumfilm-készítés és nonfikciós történetmesélés lehetőségeit. Az 1920-as évek filmtörténeti avantgárdjához mérhetőek azok az innovatív formai megoldások és kísérletek, amiket a digitális történetmesélés- és valóságrepresentáció területén tapasztalhatunk az elmúlt évtizedben. Ennek egyik oka az újmédia korában megjelenő nagysebességű és szélessávú Internet, a kollaboratív Web 2.0 és a különböző digitális eszközök rohamos fejlődése. Éppen ezért a dolgozat problémafelvetése abból a meglátásból indult ki, hogy a kétezres évek elejétől a médiakonvergencia hatására érzékelhető, hogy egyre inkább megsokasodtak a nonfikciós történetmesélés digitális alműfajai és bemutatási platformjai. Ebben a virágzó technológiai kultúrában az egyén joggal tekintheti a digitális médiát a tradicionális filmmel egyenértékű alternatív médiumnak, amely passzív befogadás helyett interaktivitással, lineáris történetmesélés helyett nonlinearitással, szerzőiség helyett kollaborativitással és multimediális platformokkal teszi részesévé a nézőt/felhasználót [user] és készíteti formai kísérletezésre a filmkészítőt/felhasználói élmény-tervezőt [user experience designer]. A dolgozat fejezeteiben arra tettem kísérletet, hogy elméleti, történeti és alkotói szempontok alapján megvizsgáljam ezen állítás létjogosultságát egy crossmédia projekt-terv (*Könnyű leckék* dokumentumfilm és a hozzá kapcsolódó *Tranzit* web-dokumentumfilm) történetmesélői és felhasználási stratégiáin keresztül.

Éppen ezért a dolgozat második fejezetben Gaudenzi kutatásai nyomán kísérletet tettem a web-dokumentumfilm elméleti meghatározására. Gaudenzi javaslata, hogy napjaink dinamikus változó műfaji közegében tekintsünk minden olyan műalkotást web-dokumentumfilmnek, amely a valóság megragadására törekszik digitális interaktív technológia segítségével.¹²⁰ Szemléletes példákon keresztül felvázoltam a műfaj kialakulásához vezető médiatechnikai- és filmtörténeti előzményeket, a posztmodern tendenciák tükrében vizsgálva a műfaj specifikus jellegzetességeit és összevetve a történetmesélési technikáit a lineáris dokumentum filmmel. A második fejezetben szintén áttekintettem a web-dokumentumfilmek különböző típusait a tekintetben, hogy az alkotók milyen megoldásokat javasolnak felhasználó és műalkotás interakciójára, változatos példákkal illusztrálva az egyes kategóriákat. Véleményem szerint a digitális

¹²⁰ Gaudenzi i.m. 69.

technika és az újmédia térnyerésével újfajta történetmesélési módszerek jelennek meg, amelyek lehetőséget nyújtanak arra, hogy a valóság töredékeiből ne egy szigorú kauzális logikán alapuló lineáris történetet hozzon létre az alkotó, hanem egy olyan laza cselekményfüzért, amely megszünteti a zárt műalkotás tapasztalatát, vetítés és befogadás linearitását és képes a változatos médiumokat (fotó, videó, szöveg, animáció) az interaktív narratíva segítségével egy műalkotássá integrálni. Erre hoztam szemléletes példaként a fejezetben Katerina Cizek *Highrise* projektjét, amely számos interakciós típusra innovatív megoldásokat dolgozott ki, kezdve a *hiperszöveg módtól a részvételi módig*.

Gaudenzi a lineáris és web-dokumentumfilm különbségei kapcsán így összegzi meglátásait:

„A legalapvetőbb különbség a lineáris és web-dokumentumfilm között nem az analóg technológiából digitálisba való átmenet, hanem az út a lineáris elbeszéléstől az interaktív narratíváig. Mind a két típusú dokumentumfilm a valósággal lép dialógusba, de más és más médiumon keresztül, amely különböző művészi produktumokat eredményez. Míg a lineáris dokumentumfilm a befogadást és a kognitív megismerést, az értelmezés aktusát követeli meg a nézőtől, a web-dokumentumfilm valamiféle fizikai részvételt kíván (egy döntést, aminek hatására klikkelünk, mozdulunk, beszélünk stb.) Míg a lineáris dokumentumfilm videó vagy film alapú, a web-dokumentumfilm minden létező médiatartalmat használni tud. Míg a lineáris dokumentumfilmet passzívan befogadjuk a képernyőn keresztül, addig a web-dokumentumfilmet felfedezzük a fizikai és a kiterjesztett valóság [augmented reality] által mobil telefonok, laptopok, tabletek segítségével. Míg a lineáris dokumentumfilmet a rendező forgatás és vágás közbeni döntései határozzák meg, a web-dokumentumfilmnél nem feltétlenül válik el ilyen markánsan a befogadó szerepe az alkotótól.”¹²¹

Ám a web-dokumentumfilmek sokaságát böngészve és Gaudenzi meglátásaival vitatkozva felhasználóként sokszor úgy érzem, hogy egy-egy téma felfedezése túlságosan időigényes és sok felhasználói aktivitást igényel ahhoz, hogy megértsem a kezelőfelület működési logikáját. Azt gondolom, hogy a nézők bevonási kísérlete a web-

¹²¹ Gaudenzi i.m. 32. Az idézetet a saját fordításomban közlöm.

dokumentumfilmekbe gyakran öncélúvá válik azáltal, hogy mindenáron a felfedezésre és a részvételre próbálják ösztönözni őket, különböző interakciós megoldásokkal. A projektek a felhasználói élményt tekintve gyakran túlbecsülik a nézői kíváncsiságot, ugyanis a felhasználók gyakran elvesznek az interakciós lehetőségek útvesztőiben, és csak a történetek egy töredékét nézik meg. A web-dokumentumfilmek esetében két nézői attitűd hadakozik egymással. A filmnézéskor tapasztalható passzív értelmezői tevékenység és egy sokkal aktívabb kognitív tevékenység, amit például tanulásakor alkalmazunk. Ezek más és más részeit aktiválják az agyunknak és gyakran ellentmondásba kerülnek egymással a befogadás során. A személyes benyomásom továbbra is az, hogy a web-dokumentumfilmek sok esetben még keresgélnek a megfelelő formát, ahhoz, hogy mennyire tartsák meg az elbeszélés feletti kontrollt és milyen mértékben engedjék szabadjára a felhasználót a történet felfedezése során. Milyen interakciós formákat tervezzenek a felhasználó számára, hogy megtartsák a figyelmét, de mégis komplex felhasználói élményt nyújtsanak neki?

Ezen ellentmondásokat tudomásul véve mégis úgy gondolom, hogy a műfajban óriási kreatív potenciál rejlik. Ráadásul a fiatalabb generációk számára, akik úgy nőnek fel, hogy könnyedén alkalmazzák a különböző technológiai médiumokat, ismerik a videójátékokat és nem okoz nekik gondot egy-egy platform működési logikájának felismerése és elsajátítása, izgalmasabbnak tűnhet a tanulás, a megértés ezen formája és akár a műalkotások befogadása is, mint a hagyományos elbeszélések esetében. A web-dokumentumfilm egy kísérleti alkotói terep, amivel érdemes és kell is foglalkozni, hogy megtaláljuk azt a tartalmat, formát, történetmesélési technikát és szoftvert, amivel művészi hatást és maradandó befogadói élményt lehet elérni. Alkotóként ezek az igazi kihívások, ezért is ismertettem a dolgozat harmadik és negyedik fejezetében egy saját ötleten alapuló crossmédia tervet (*Könnyű leckék* dokumentumfilm és a hozzá kapcsolódó *Tranzit* web-dokumentumfilm), hogy ezzel is előmozdítsam a műfajról folytatott hazai teoretikus- és alkotói diskurzust.

Gaudenzi a web-dokumentumfilm elméletét és tipológiáját 2013-ban dolgozta ki. A digitalizáció rohamos fejlődése azóta új médiumokkal, formátumokkal és platformokkal gazdagította a nonfikciós műfaji palettát, gondoljunk csak az AR [augmented reality] és VR [virtual reality] technológiák megjelenésére, ami teljesen átalakította a műalkotás és befogadó viszonyát azzal, hogy a fizikai érzékelés összes területét érintő befogadói élményt hozott létre. A felhasználói élmények komplexitása miatt érdemes tovább gondolni, hogy a jövőben milyen kategóriák mentén csoportosíthatóak még a digitális műalkotások. Erre tesz kísérletet egy - az MIT Open Documentary Lab és az IDFA DocLab kollaborációjából

létrejött - online kutatási projekt, a *The Moments of Innovation*,¹²² amely 2012 óta gyűjti és rendszerezi a digitális művészeti alkotásokat. Az interaktív installáció médiatechnikai- és történeti áttekintést nyújt arról, hogyan jutottunk el az analógból a digitális korba a valóságképezés terén. A *The Moments of Innovation* rendkívül egyedi és innovatív módon kategorizálja a digitális műalkotásokat, egy interaktív webes felületet formájában, ahol maguk a felhasználók is javasolhatnak projekteket, amelyek aztán felkerülhetnek az oldal gyűjteményébe. A web-dokumentumfilm az alkotásokat kilenc téma szerint kategorizálja a felhasználói élményre, a formára és a működés logikájára vonatkozó jellegzetességek alapján. Ezek a témák - Belemérés [Immersion], Helyszín [Location], Részvétel [Participatory], Interaktivitás [Interactive], Remix [Remix], Adat-vizualizáció [Data-visualisation] Rövid [Short], Algoritmikus [Algorithmic] és Érzékiség [Sensory] - azok, amelyek most a leginkább foglalkoztatják a digitális média művészeket és jelentősen meghatározzák a kortárs formai és mediális innovációt **(lásd: 5.1.)**. Minden egyes témát külön alfül alá rendezve találunk meg az oldalon és egy legördülő menü segítségével időrendi sorrendben böngészhetünk a témába illő legkorábbi dokumentarista alkotásoktól a legújabb nonfikciós technikai innovációkig **(lásd: 5.2.)**. Így juthatunk el az őskor barlangrajzaitól a 2015-ös *Do Not Track*¹²³ címet viselő interaktív web-sorozathoz **(lásd: 2.26.)** az Adat [Data] kategóriában, vagy az 1838-ban feltalált sztereoszkóp optikai játéktól a 2016-os *Notes on Blindness: Into Drakness*¹²⁴ című interaktív virtuális valóság projektig **(lásd: 5.3.)**, amely John Hull író audio-naplói alapján rekonstruálja, hogy milyen érzés fokozatosan elveszíteni a látásunkat a Belemérés [Immersion] témában. A gyűjtemény változatos példákon keresztül mutatja be valóság és technológia kapcsolatát az emberiség kultúrtörténetében csak úgy, mint a hasonló indíttatású és szintén MIT fejlesztésű *Docubase*¹²⁵ projekt, amely digitális katalógusát adja az újmédia-művészet alkotásainak, kanonizációs célkitűzéssel. A *Docubase* aszerint hoz létre kategóriákat, hogy azok adat, szöveg, mozgókép vagy esetlegesen virtuális valóság alapúak-e. Ezek a folyamatosan bővülő innovatív adatbázisok - amelyek széles skálán próbálják meghatározni és elhelyezni a különböző újmédia alkotásokat, amelyek film, weboldal, számítógépes játék határán lévő hibrid formátumok - a bizonyíték arra, hogy van létjogosultsága a digitális médiának - és

¹²² Az interaktív installáció és online kutatási projekt ezen a linken elérhető: <https://momentsofinnovation.mit.edu/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

¹²³ A projekt ezen a linken elérhető: <https://donottrack-doc.com/en/>. (utoljára ellenőrizve: 2020.02.24.)

¹²⁴ A projektet illusztráló demo videó ezen a linken megtekinthető: <http://www.notesonblindness.co.uk/vr/>. (utoljára ellenőrizve: 2020.02.24.)

¹²⁵ Az MIT Open Documentary Lab *Docubase* katalógusa ezen a linken elérhető: <https://docubase.mit.edu/>. (utoljára ellenőrizve: 2020.02.24.)

ezen belül is a web-dokumentumfilmeknek - a valóságleképezés terén a jövő nonfikciós művészeti palettáján.

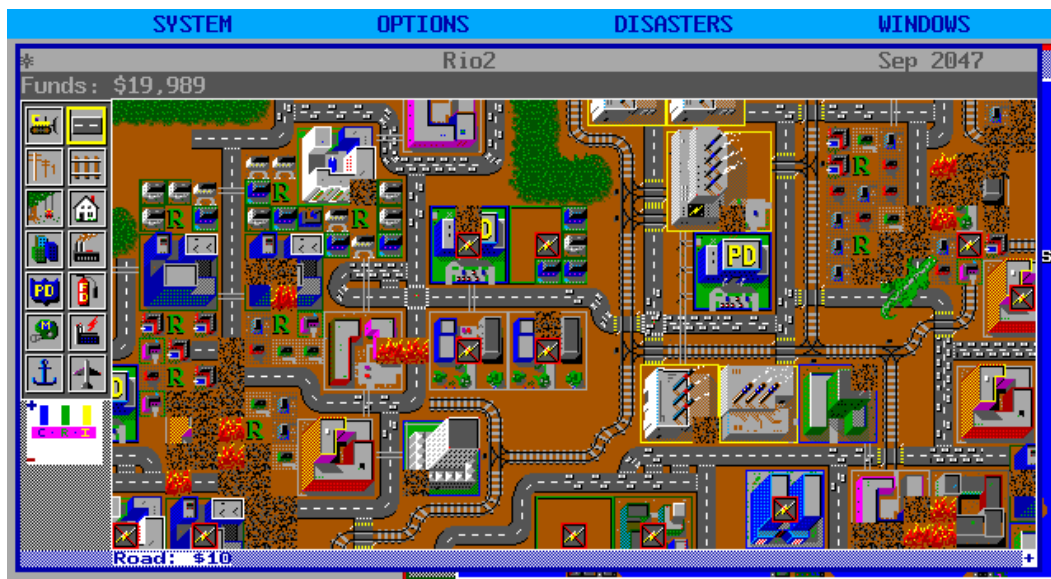
A műfaj elméleti és történeti áttekintése, a *Könnyű leckék* készítésének alkotói reflexiója, a hozzá kapcsolódó *Tranzit* projekt interaktív narratívájának a kidolgozása és a crossmédia történetmesélés marketing- és edukációs lehetőségeinek a végiggondolása megerősített abban, hogy a digitális technológia és a valóság történeteinek találkozásában óriási potenciál rejlik. Nemcsak a történetmesélés minél élményszerűbb megvalósulása miatt, hanem az alkotások népszerűsítése, a közönséghez való eljuttatása, világunk megértése, valamint az abból való tanulás és tapasztalatszerzés szempontjából is.

6. MELLÉKLETEK

6.1. Képmelléklet



2.1. Az *Apsen Movie Map* (1978) a felhasználónak lehetőséget adott, hogy a „média szobában” ülve egy kontrolpanel segítségével a képernyőt figyelve a virtuális térképen sebességet és irányt változtathasson.



2.2. A *Sim City* (1989) videójáték épülő városa felülnézetből.



2.3. A *The Sims* (2000) videójáték lakóházainak belső tere a játék irányítható szereplőivel.



2.4. A *La Cite des Morte* (2005) web-dokumentumfilmben szereplő archív fotó az egyik áldozatról.



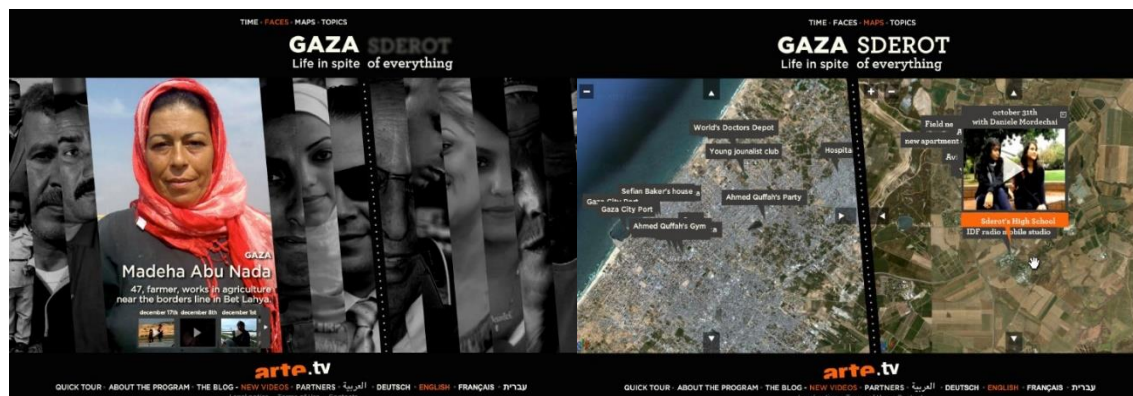
2.5. A *JFK Reloaded* (2004) videójáték, amely Jhon F. Kennedy gyilkosságának szimulálására invitálja a játékost.



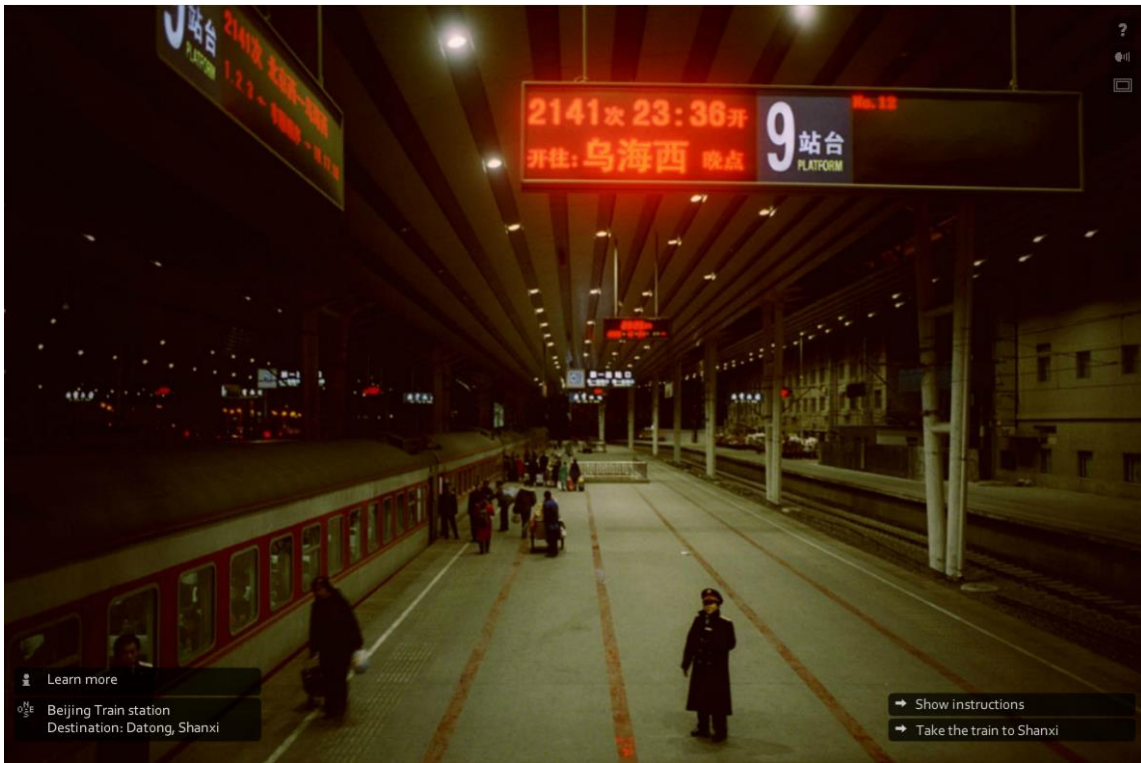
2.6. A *FortMcMurray* (2013) doku-videójáték egy létező kanadai város, Fort McMurry társadalmi problémáival foglalkozik. A videójátékok mintájára pontokat szerezhetünk valós városlakókkal beszélgetve, mint például a bolti eladó és a polgármester. A feladatunk oknyomozó újságíróként feltárni a város oljkorruptciós ügyeit. A projektet csak bizonyos időközönként teszik nyilvánossá az alkotók, így a felhasználók egyszerre élhetik át a játékélményt.



2.7. A *Thanatorama* (2007) web-dokumentumfilm kezdőfelülete, amely egy halott pozíciójába helyezi a felhasználót.



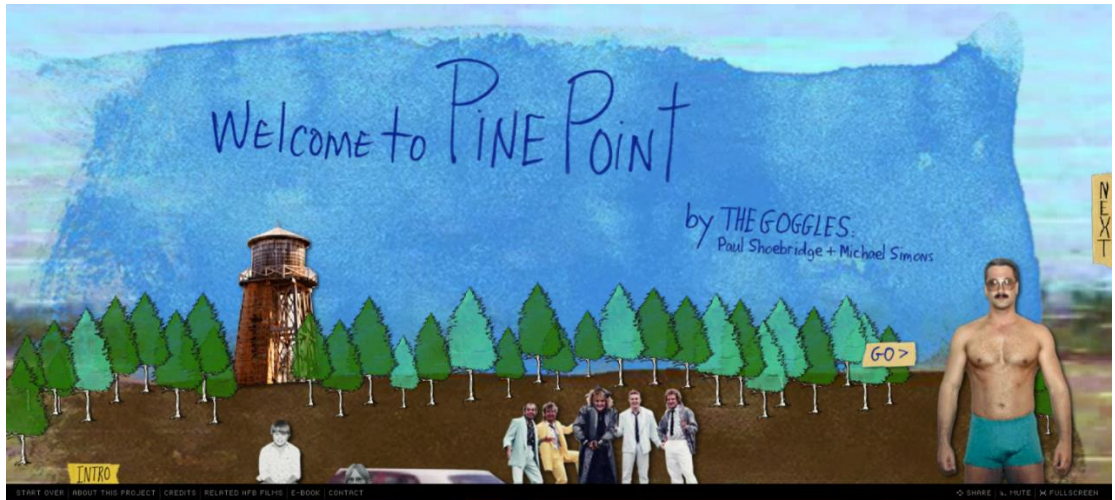
2.8. A *Gaza/Sderot* (2008) web-dokumentumfilm demarkációs vonallal kettéosztott kezdőfelülete, ahol egy-egy sorsot ismerhetünk meg a határ két oldaláról.



2.9. *A Journey to the End of Coal* (2008) kezelőfelületét artisztikus archív fotók alkotják.



2.10. *A Prison Valley* (2010) web-dokumentumfilmben egy nyomozó szemszögéből ismerhetjük meg a kolorádói Supermax börtönt.



2.11. A *Welcome to Pine Point* (2011) web-dokumentumfilm egy elnéptelenedett városnak állít emléket archív fotók, családi videók, televíziós bejátszások, naplórészletek és animációs betétek segítségével.



2.12. A *Bear 71* (2011) web-dokumentumfilm térkép alapú kezelőfelülete, ahol felugró ablakként jelenik meg a bekamerázott nemzeti park.



2.13. A *Welcome to Pine Point* (2011) fotóalbumot idéző interaktív kollázsai.



2.14. Az *A Short History of the Highrise* (2013) web-dokumentumfilm a New York Times archív fotóit használja illusztrációként a négy részből álló az interaktív filmsorozatban.



2.15. Az *Out My Window* (2010) web-dokumentumfilm kollázsolt panel háza a világ különböző országaiból.



2.16. A *One Millionth Tower* (2011) web-dokumentumfilm lakótelepein álom és valóság jelenítődik meg egy képen.



2.17. A *Universe Within* (2016) web-dokumentumfilm pixelekből megformált narrátorai.



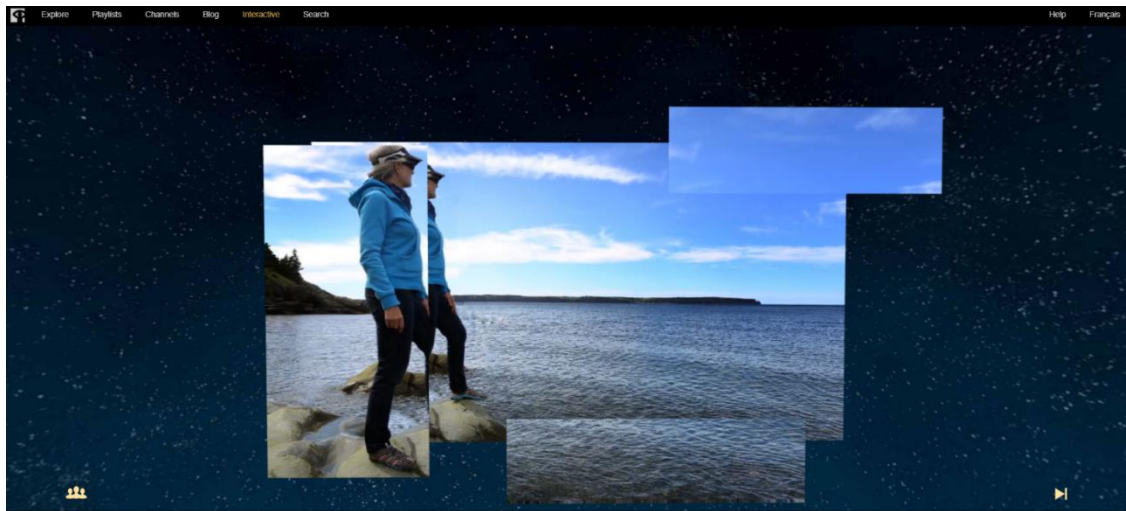
2.18. A *JFK Reloaded* (2004) videójátékban Lee Harvey Oswald elkövető nézőponti beállítása a gyilkosság pillanatában.



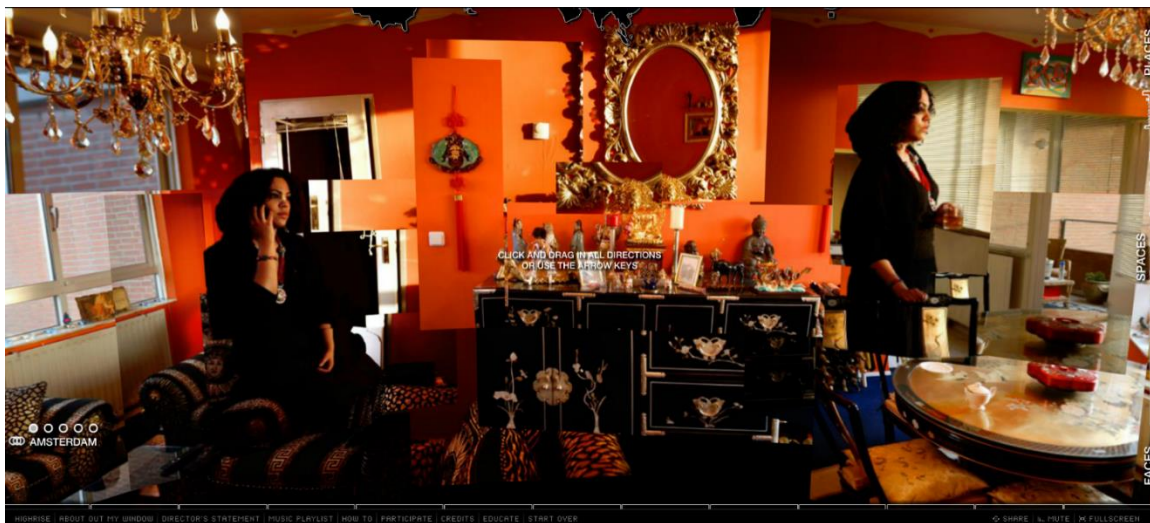
2.19. A *Journey to the End of Coal* (2008) web-dokumentumfilm analóg fotóira kiíródó interaktív kérdések.



2.20. A *Netwars / out of CTRL* (2014) web-dokumentumfilm kezelőfelületén megjelenő interaktív kérdések.



2.21. A *Universe Within* (2016) web-dokumentumfilm kérdésekre adott válaszként meglevenedő fotókollázsokból álló személyes történetei.



2.22. Az *Out My Window* (2010) belső terei, ahol 360 fokos videótechnika segítségével nézhetünk körbe.



2.23. *A Man with a Movie Camera: The Global Remake* (2007) című projekt osztott képzője.



2.24. *A Rider Spoke* (2017) projekt biciklistái az audio instrukciót hallgatják.



2.25. A *Polar Sea 360* (2014) web-dokumentumfilm végigvezet az Atlanti-és Csendes-óceánt összekötő Északnyugati átjárón, amely évszázadokon keresztül áthatolhatatlan útvonalnak számított a jéghegyek miatt, ám a globális felmelegedés óta könnyűszerrel hajózható.

do not track

S01E01 : Morning Rituals
 APRIL 14TH
 Who profits from the data we generate every day? Meet the trackers, an industry most people can't see, control or question.
 do not track
 Can you avoid being tracked?
 What are you revealing online? Much more than you think.

S01E02 : Breaking Ad
 APRIL 14TH
 Accepting cookies is a part of our digital life. If we said no, would the Internet still work? Let's trace the economic origins of online tracking.
 do not track
 How to survive in a cookie environment
 Keep your cookies to yourself

S01E03 : Like Mining
 APRIL 28TH
 A couple of likes on Facebook, that can't say much about you, right? Wrong. The German blogger and TV-presenter Richard Gutjahr welcomes you to the unbelievable world of online-profiling.
 HACKREAD
 Facebook tracks users, even those who don't use it, says privacy report

S01E04 : The spy in my pocket
 MAY 12TH
 Who you are, where you go, what you do. Your phone is spying on you. Who is it telling?
 do not track
 How to protect your smartphone
 THE INTERCEPT
 NSA planned to hijack Google App Store to hack smartphones

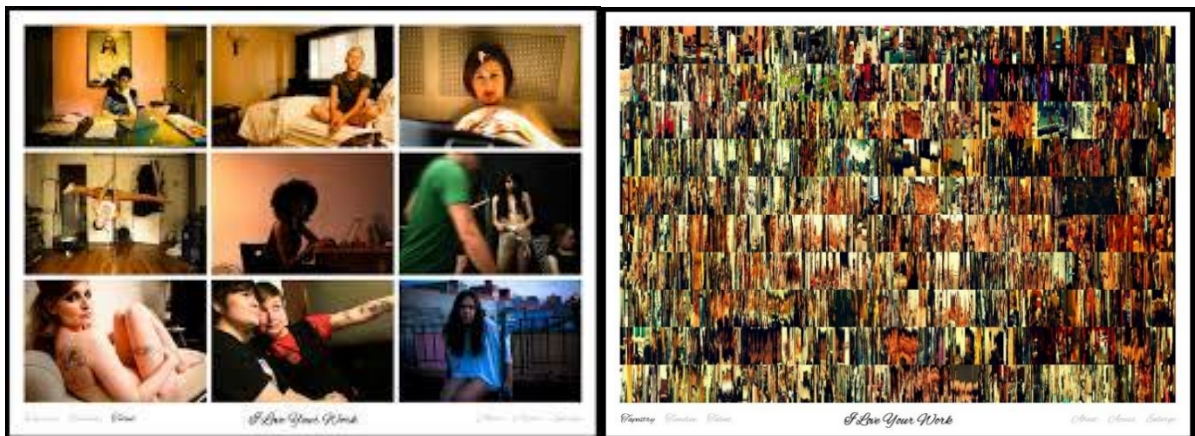
S01E05 : Big Data: Inside the Algorithm
 MAY 26TH
 Did you say Big Data? Discover for yourself how your data is being interpreted by this new industry, and how they could be wrong.
 do not track
 Big Data: The Categorizing Machine
 THE VERGE
 The minority report: Chicago's new police computer predicts

arte | BR | ABOUT | YOUR DATA | PARTNERS | SHARE | CREDITS | LEGAL NOTICES | TERMS OF USE

2.26. A *Do Not Track* (2015) interaktív web-sorozat különböző epizódjai. Egy-egy epizód megtekintése közben a néző kérdéseket kap az internethasználati szokásairól, miközben az oldal a felhasználók személyes IP címének segítségével kreatívan szimulálja a nagyvállalatok adatgyűjtési mechanizmusait.



2.27. A *Collapsus: The Energy Risk Conspiracy* (2010) web-dokumentumfilm a képernyőt három tematikus egységre osztja. A bal oldali terület egy interaktív térképet mutat, ahol a főszereplőink utazásait követhetjük nyomon, a képernyő középső területe a fikciós történetet meséli el élőszereplős és animációs betétekkel, a képernyő jobb oldali területe valós híradórészleteket mutat a világban zajló energiapolitikáról. A különböző területeket az egér mozgásával lehet aktivizálni.



2.28. Az *I Love Your Work* (2013) web-dokumentumfilm kilenc pornósztár hétköznapijaiba nyújt betekintést 2020 darab tíz másodperces klip segítségével, amely hatórányi nyersanyagot tesz ki összesen. Az alkotók minden nap csupán tíz fizető érdeklődőnek teszik elérhetővé a projektet, a pornóoldalak mintájára.



3.1. Kafiával és Ugrin Juliannával, a film producerével (Éclipse Film) a Locarnói Filmfesztiválon tartott nemzetközi bemutatón 2018-ban.



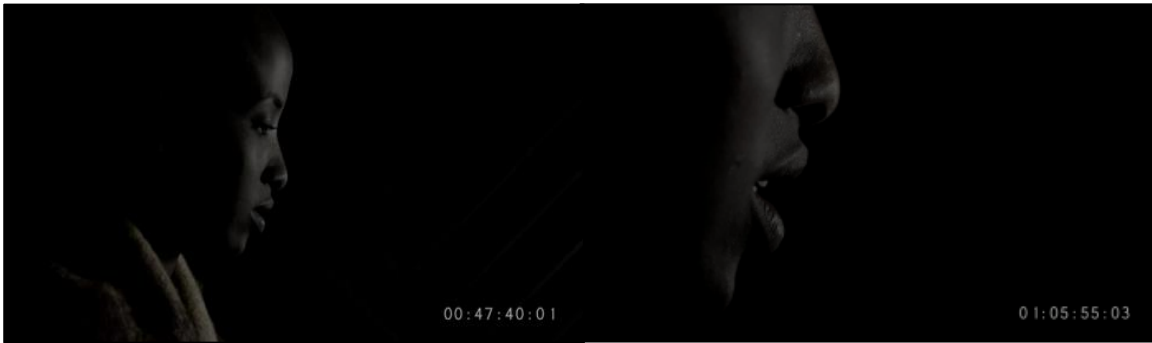
3.2. A *Könnyű leckék* plakátja, amelyen a betűk egy fejkendőt (hijab) formáznak, szimbolikusan a film utolsó jelenetére utalva.



3.3. A konceptuális problémákon túl az sem tett jót a nyelvóra szituációknak, hogy a képi kompozíciót tekintve nagyon hasonlított a személyes interjúhelyzetekre, ahol a pusztán információközlésen túl sokkal mélyebb beszélgetéseket tudtunk folytatni Kafiával. A személyes interjúhelyzetekben (jobb oldali kép) Kafia arca és tekintete sokkal kifejezőbb és őszintébb tudott lenni, mint a nyelvórákon (bal oldali kép).



3.4. Kafia minden helyzetben diplomatikus és tartózkodó, nem mutatja ki az érzelmeit, mintha egy „posztert” néznénk egy lányról, akinek minden sikerül.



3.5. A szubjektivitást erősítő közeli képek Kafia belső monológjainak a felvétele közben.



3.6. Kafia arcai a vallomás szituáció forgatása közben.



3.7. A belső monológok világát lassan pásztázó, meditatív kameramozgással és Kafiáról készült közelikkel teremtettük meg. A narráció egy-egy mondata akkor hangzik el a szituatív helyzetekben, amikor Kafia mereng, vagy éppen csak néz és megfigyeli a körülötte zajló történéseket. Ezáltal a néző képes a lány szemszögéből átélni a helyzeteket, az ő szemén keresztül látni a világot, környezetét, a magyar társadalmat és Magyarországot.



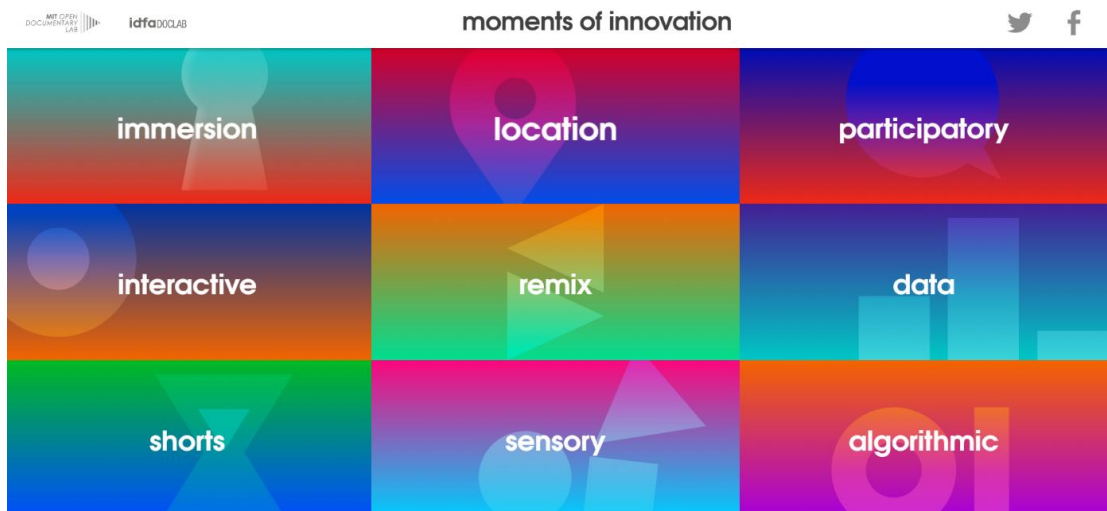
4.1. A *Cinda Real* (2016-2022) transzmédia projektben gyerekek tervezték meg a mese animált figuráit a kollaboratív alkotás jegyében.



4.2. A *Cinda Real* (2016-2022) transzmédia projektből készült VR kiállításon gyerekek és szüleik egyszerre léphetnek be a mese világába, ahol saját figurákat rajzolhatnak hatalmas papírszobrokra VR Paintbrush applikáció segítségével és életre kelthetik az egyedi történeteiket.



4.3. A *Tranzit* című web-dokumentumfilm mock-up designja. A crossmédia projekt elérései különböző technológiai médiumokon.

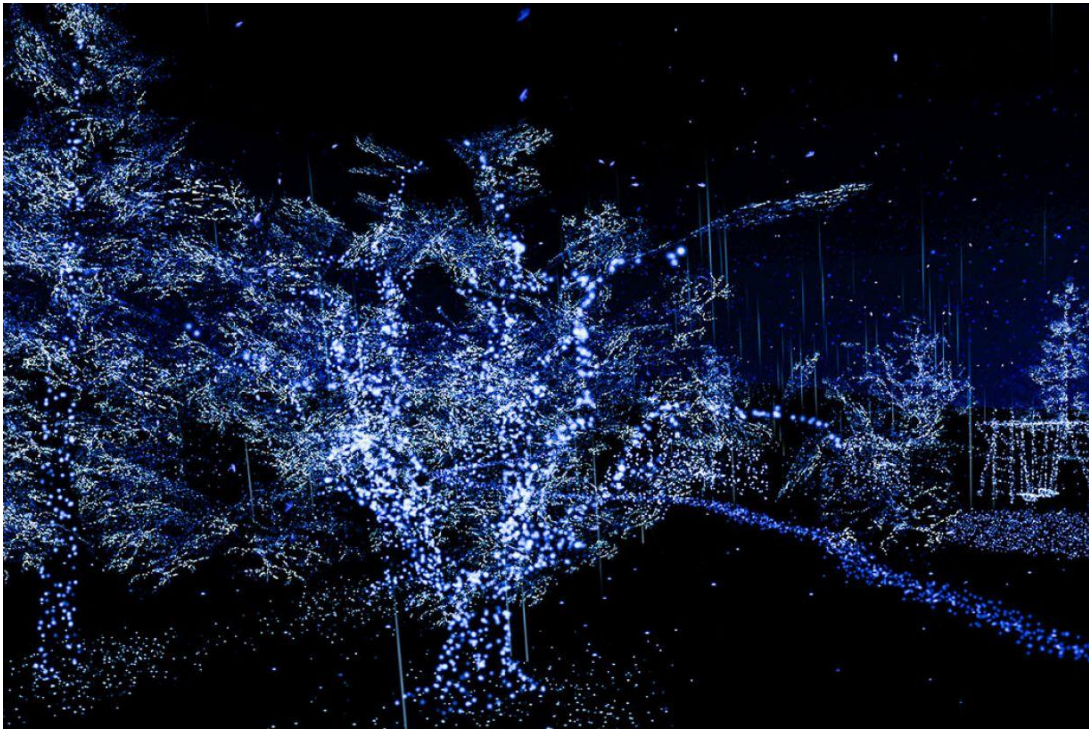


5.1. A *The Moments of Innovation* (2012- 2021) online kutatási projekt kezdőfelülete, amely kilenc kategória mentén csoportosítja a digitális művészeti alkotásokat.



Kalman Matyas szadoga Tortenemeseles online

5.2. A *The Moments of Innovation* (2012- 2021) különböző alkotásokat gyűjt az egyes témákhoz és technológiatörténeti kontextusba helyezi őket.



5.3. A *Notes on Blindness: Into Darkness* (2016) VR projekt magas esztétikai színvonalon mutatja be milyen vizuális mintákat láthat egy a vak személy VR szemüveg segítségével.

6.2. Referencia projektek

- Andy Lipmann: *Apsen Movie Map* (1978)
- John H. Else: *The Day After Trinity* (1980)
- Fabrice Florin: *Moss Landing* (1989)
- Will Wright: *Sim City* (1989)
- Will Wright: *The Sims* (2000)
- Kirk Ewing: *JFK Reloaded* (2004)
- Katarina Cizek: *Filmmaker-in-Residence* (2004)
- Jean Christophe Rampal, Marc Fernandez: *La Cite des Morte* (2005)
- Julian Guintard, Vincent Baillais: *Thanatorama* (2007)
- Perry Bard: *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (2007)
- Matt Adams: *Rider Spoke* (2007)
- Alex Szalat, Joël Ronez, Susanna Lotz: *Gaza/Sderot* (2008)
- Abel Ségrétin, Samuel Bollendorf: *Journey to the End of Coal* (2008)
- Katarina Cizek: *The Thousandth Tower* (2009)
- Katarina Cizek: *Out My Window* (2010)
- David Dufrense, Philippe Brault: *Prison Valley* (2010)
- Tommy Pallotta: *Collapsus: The Energy Risk Conspiracy* (2010)
- Katarina Cizek: *One Millionth Tower* (2011)
- Michael Simons, Paul Shoebridge: *Welcome to Pine Point* (2011)
- Jeremy Mendes, Leanne Allison: *Bear 71* (2012)
- John Branch: *Snowfall: The Avalanche at Tunnel Creek* (2012)
- David Dufrense: *FortMcMoney* (2013)
- Katarina Cizek: *A Short History of the Highrise* (2013)
- Jonathan Harris: *I Love Your Work* (2013)
- Lena Thiele: *Netwars / out of CTRL* (2014)
- Thomas Wallner, Stephanie Weimar: *Polar Sea 360* (2014)
- Brett Gaylor: *Do Not Track* (2015)
- Halász Júlia és Kálmán Mátyás: *BÚÉK Egy közös film Magyarországról* (2015)
- Karol Gruszka és Maria Zawała: *Layers of Memory* (2015)

Katarina Cizek: *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* (2016)

Julian Konczak: *Polish Journey* (2019)

Sara Božanić: *Twisted Tales* (2016-2022)

6.3. DLA mestermunka

KÖNNYŰ LECKÉK

Magyarország | dokumentumfilm | 78 perc | Éclipse Film Kft. – Magyar Nemzeti Filmalap Inkubátor programja | 2018 | rendező | IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt8780634/>

Filmio megtekintő link:

<https://filmio.hu/details?id=10833019&type=0&srcCarouselId=168>

Cinego megtekintő link: <https://cinego.hu/filmek/konnyu-leckek>

Trailer:

<https://vimeo.com/290252470>

Stáb:

Rendező: Zurbó Dorottya

Szereplő: Kafia Said Mahdi

Producer: Ugrin Julianna (Éclipse Film)

Operatőr: Natasha Pavlovskaya

Vágó: Sass Péter

Zene: Balázs Ádám

Sound Design: Várhegyi Rudolf H.A.E.S.

Fény: Salma Levente

Gyártásvezető: Bőjte Ágnes

Nemzetközi forgalmazó: Aleksandar Govedarica (Syndicado Film Sales)

Hazai forgalmazó: Teszler Tamás és Molnár Kata Orsolya (Soldivision)



Szinopszis:

A *Könnyű leckék* egy gyönyörű, tizenhét éves szomáliai menekült lány magyarországi beilleszkedésének története. Kafia 2014-ben egyedül érkezett hazánkba, azóta egy budapesti gyermekotthonban lakik és készül a magyar középiskolai érettségire. A film intim mikro-helyzeteken keresztül mutatja meg, hogyan szakít egy szomáliai lány a felnőtté válás küszöbén szinte mindennel, ami gyermeki identitásának és mintáinak fontos eleme volt otthon, hogy új életet kezdhesen Európában.

6.4. A Könnyű leckék fesztiválszereplései és díjai

- 2018 Locarnói Nemzetközi Filmfesztivál, Kritikus Hete versenyszekció, Svájc
- 2018 Szarajevói Nemzetközi Filmfesztivál, Dokumentumfilm versenyszekció, Bosznia-Hercegovina
- 2018 Verzió Nemzetközi Emberjogi Dokumentumfilm Fesztivál, Magyar panorámaszekció, Magyarország
- 2018 Camden Nemzetközi Filmfesztivál, USA
- 2018 Astra Filmfesztivál, Románia
- 2018 Európai Film Panoráma, Egyiptom
- 2018 this human world, Ausztria
- 2018 Cemedoc - Mexikóváros Dokumentumfilm Fesztivál, Mexikó
- 2018 Zürich Emberjogi Filmfesztivál, Svájc
- 2019 **Magyar Filmkritikusok Díja a Legjobb Dokumentumfilm kategóriában**
- 2019 ZagrebDox Filmfesztivál – **Movies that Matter Díj, Különdíj a fiatal tehetségek kategóriában**, Horvátország
- 2019 Thesszaloniki Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztivál, Görögország
- 2019 Movies that Matter Filmfesztivál, Hollandia
- 2019 Millenium Filmfesztivál, Belgium
- 2019 Annapolis Filmfesztivál, USA
- 2019 AricaDoc Fesztivál, Chile
- 2019 Hot Docs Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztivál, Kanada
- 2019 Magyar Filmhét, Magyarország
- 2019 Mediawave Nemzetközi Filmfesztivál, Magyarország
- 2019 CinéDOC Tbilisi Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztivál, Grúzia
- 2018 DOK.fest München – **SOS - Kindersörfer Weltweit Díj jelölés**, Németország
- 2019 Biografilm Fesztivál, Olaszország
- 2019 TIFF - Erdélyi Nemzetközi Filmfesztivál, Románia
- 2019 UNHCR Hongkong Menekült Filmfesztivál, Hongkong
- 2019 UNHCR Japán Menekült Filmfesztivál, Japán
- 2019 Margaret Mead Filmfesztivál, USA
- 2019 **Magyar Filmdíj a Legjobb Vágó kategóriában**
- 2019 Hét Domb Filmfesztivál – **Legjobb Dokumentumfilm Díja**, Magyarország
- 2019 Energa Camerimage Filmfesztivál, Lengyelország
- 2019 DokuBaku Filmfesztivál, Azerbajdzsán
- 2019 Underhill Filmfesztivál – **Különdíj a nemzetközi versenyszekcióban**, Montenegró

2019 DOKUart Bjelovar Filmfesztivál – **Fiatal Zsúri Díja**, Horvátország
2019 Cinemagic Filmfesztivál, Írország
2019 Eastern Neighbours Filmfesztivál, Hollandia
2019 Guth Gafa Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztivál, Írország
2019 Bukaresti Magyar Filmhét, Románia
2020 Ars Sacra Filmfesztivál – **Legjobb Film Díja**, Magyarország
2020 Bujtor István Filmfesztivál – **Legjobb Dokumentumfilm Díja**, Magyarország

6.5. A Könnyű leckéről megjelent cikkek, kritikák és interjúk

Argejő Éva: Ablaknyitás a világra. Interjú Zurbó Dorottyával. *filmtekercs.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://www.filmtekercs.hu/interju/ablaknyitas-a-vilagra-interju-zurbo-dorottyaval>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Argejő Éva: Mivé lett az életem? *filmtekercs.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://www.filmtekercs.hu/kritikak/mive-lett-az-eletem-konnyu-leckek>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Bartal Dóra: Az egyéni döntéseken múlik, hogyan viszonyulunk a menekültekhez. *verzio.org*, 2018. Elérhető az Interneten: https://www.verzio.org/hu/blog/konnyu_leckek_zurbo. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Báron György: Nehéz leckék. *es.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://www.es.hu/cikk/2018-08-24/baron-gyorgy/nehez-leckek.html>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Benke Attila: A menekült lány, aki itt maradt. *prae.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://www.prae.hu/article/10547-a-menekultlany-aki-itt-maradt/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Beretvás Gábor: A kételtűség megtapasztalása. *filmtett.ro*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://www.filmtett.ro/cikk/a-keteltuseg-megtapasztalasa-konnyu-leckek-kritika/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Bodnár Judit Lola: Otthon utáltam minden férfit, de itt voltam már szerelmes. *24.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://24.hu/kultura/2018/08/18/konnyu-leckek-easy-lessons-dokumentumfilm-kritika-filmkritika-magyar-film/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Dercsényi Dávid: Katartikus élmény végignézni, milyen nehéz Orbán Magyarországon kiskorú menekültnek lenni. *hvg.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: http://hvg.hu/kultura/20180809_Katartikus_elmeny_vegignezni_milyen_nehez_Orban_Magyarorszagan_kiskoru_menekultnek_lenni. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Dombai Dóra: A sok buktató ellenére is. *prae.hu*, 2019. Elérhető az Interneten: <https://www.prae.hu/article/11037-a-sok-buktato-ellenere-is/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Gyárfás Dorka: Az édesanyja segített neki elszökni. - Kemény leckék, matekból, magyarból, életből. *wmn.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://wmn.hu/kult/49187-menekultnek-lenni--uj-embert-epiteni-magadbol>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Gyürke Kata: Kreatív hangsúlyok – interjú Zurbó Dorottya filmrendezővel. *fidelio.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://fidelio.hu/vizual/kreativ-hangsulyok-interju-zurbo-dorottya-filmrendezovel-140395.html>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Haragonics Zalán Áron: „A beilleszkedés ára, hogy Kafiya feladja önmagát”. – Interjú Zurbó Dorottya dokumentumfilm-rendezővel. *bcmagazin.hu*, 2019. Elérhető az Interneten:

<https://bcmagazin.hu/2019/01/02/a-beilleszkes-ara-hogy-kafiya-feladja-onmagat-interju-zurbo-dorottya-dokumentumfilm-rendezovel/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Horányi Péter: Az objektív személyessége. Rendezői jelenlét a dokumentumfilmben. *Filmvilág*, 2020 szeptember.

Horváth Bálint: Zurbó Dorottya: Megtalálni a formát mindig a legizgalmasabb. *magyar.film.hu*. 2018. Elérhető az Interneten: <https://magyar.film.hu/filmhu/magazin/zurbo-dori-interju>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Ivándi-Szabó Balázs és Muchichka László: A magyar gyűlölködő plakátok sem olyan vészesek, mint Szomáliában élni nőként. *zoom.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://zoom.hu/hir/2018/11/30/a-magyar-gyulokodo-plakatok-sem-olyan-veszesek-mint-szomaliaban-elni-nokent/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Jász Annamária: Felnőtté válás nehezített körülmények között – Budapesten élő menekültlányról szól a Könnyű leckék. *welovebudapest.com*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://welovebudapest.com/cikk/2018/8/7/felnotte-valas-nehezitett-korulmenyek-kozott-budapesten-elo-menekultlanyrol-szol-a-konnyu-leckek>. (utoljára ellenőrizve: 2021.02.18.)

Kovács Bálint: Sokkal több van a Magyarországra menekült lány sztorijában, mint gondolnánk. *index.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: https://index.hu/kultur/cinematix/2018/10/19/konnyu_leckek_kritika_szomaliai menekult_dokumentumfilm_zurbo_dorottya_kafia_said_mahdi/. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Margitházi Beja: Idegen ismerősök. *Filmvilág*, 2018 október.

Marik Noémi: Határtalan bizalom - Zurbó Dorottya, rendező. *filmkultura.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: https://www.filmkultura.hu/?q=cikkek/arcok/zurbo_dorottya. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Rácza Sarolta: Könnyű leckék kritika. *popcornproject.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://popcornproject.hu/filmkritika/konnyu-leckek-kritika/2018/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Soós Tamás: Ha a mama idejön látogatóba. *magyarnarancs.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://magyarnarancs.hu/mikrofilm/ha-a-mama-idejon-latogatoba-114221>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Soós Tamás: Menekültnek lenni Magyarországon. *revizoronline.com*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://revizoronline.com/hu/cikk/7446/konnyu-leckek-a-monostor-gyermekei/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Szedlacsek Eszter: Easy Lessons: a fascinating Hungarian documentary movie about seeking refuge. *dailynewshungary.com*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://dailynewshungary.com/easy-lessons-a-fascinating-hungarian-documentary-movie-about-seeking-refuge/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Varga Dénes: Szomáliából jött, és bátorságra tanít minket. *magyar.film.hu*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://magyar.film.hu/filmhu/magazin/szomaliabol-jott-es-batorsagra-tanit-minket.html>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Vladan Petkovic: Review: Easy Lessons. *cineuropa.org*, 2018. Elérhető az Interneten: <https://cineuropa.org/en/newsdetail/358428>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

6.6. Interjú Donáth Péterrel, az Elf Pictures alapítójával a *Könnyű leckék* forgalmazási kampányának tapasztalatairól

Z.D.: Hogyan dolgozol egy filmmel? Hogyan építesz fel egy kampányt? Milyen fázisokból áll a forgalmazási tevékenység? Kikből áll a stáb?

D.P.: A legelső lépés, hogy megnézem a filmet. Nem készítek elő kampányt forgatókönyv alapján. Anélkül, hogy ne látnám a filmet, előzetesen nem vásárolok meg. Ezek után próbálok meghatározni a célközönséget, illetve, hogy mire számíthat a film az adott területen, ahol bemutatjuk. Mi Magyarországon forgalmazunk filmeket és legfőképp mozis terjesztéssel foglalkozunk. A filmek kiválasztásánál az is fontos szempont, hogy milyen különleges marketing fogásokkal tudom majd népszerűsíteni a filmet, azon kívül, hogy simán bekerül a mozikba. A különleges ötlet alatt azt értem, hogy a film célközönségét, hol és hogyan lehet megszólítani. Nekem az a kihívás a forgalmazásban, hogy olyan területekre vigyem el a filmet, ahová egyébként nem jutna el. Nem klasszikus filmszerető közegekről beszélek, hanem olyan emberekről, akiknek más az érintettsége az adott filmhez kulturális, művészeti, szociális szempontból. Nem feltétlen a filmhez kapcsolódnak, hanem a filmben megjelenő témákhoz. Ezek után költségvetést írok. Kiszámolom hány emberből állhat majd a csapat, akik dolgoznak a kampányon, hiszen az ő fizetésüket is ki kell, hogy termelje a projekt. Majd készítek egy általános forgalmazói „timeline-t”, időbeosztást a különböző munkafázisokról. Nagy vonalakban így néz ki, amit csinálok.

A csapaton belül én foglalkozom a filmek megnézésével, kiválasztásával, a jogvásárlásokkal, a projektmenedzselés alapjaival. Emellett van projektmenedzserünk, aki betartatja az időpontokat, az „anyagi tól-igeket”, a munkaköröket. Ő a projektmenedzser a cégben, én vagyok a stratégiai menedzser. Aztán van, aki a kommunikációs területért felel. Hozzá tartozik a social media felületek kezelése. Ő felel a hirdetésekért és a sajtóval való kapcsolattartásért. A marketing szövegek megírása is az ő feladata. Van egy emberünk, aki a filmnek a nyersanyagaival és a gyártásával, a feliratozással, a DCP elkészítésével foglalkozik. Nálunk ez ugyanaz az ember, mint aki a mozikkal is tartja a kapcsolatot. A moziknak kiajánlja a filmet, egyeztet velük, eljuttatja hozzájuk a kópiát, a kreatív anyagokat, a plakátokat, a szórólapokat. Megpróbálja az adott mozival egyeztetve kiaknázni a helyi közösségben rejlő lehetőséget. Feltérképezi, hogy Pécsen vagy Szegeden hol vannak, olyan kulturális gócpontok, ahova a filmet mindenképp el lehet juttatni. Felkutat olyan

véleményvezéreket, akik hírvivőként, ajánlják majd a filmet a társaságukban ismerőseiknek. Informálja az iskolákat, kultúrintézményeket a film kampányával kapcsolatos tudnivalókról. Így áll össze maga az alapcsapat. Ezen kívül vannak gyakornokok, akik a lóti-futi dolgokat, a postát, a plakátkihelyezést intézik és a nézőszámot összegzik.

Z.D.: Mi a hagyományos forgalmazási gyakorlat? Ezekről ti miben tértek el? Milyen innovatív marketing ötleteitek vannak?

D.P.: Én soha nem dolgoztam hagyományos forgalmazásban. Elektronikus zenei bulik szervezésével foglalkoztam évekig. A buliszervezéshez van affinitásom, ahol megveszed az aznap esti DJ-t vagy koncertet és eljuttatod a célközönséghez. Ezt a tudásomat kamatoztatom a filmforgalmazásban. Én igyekszem a filmrajongók körén kívüli közönséget is mozgósítani. Jelenleg leginkább az underground szubkultúrákhoz van kapcsolódási pontom. Nagyon sok időt és energiát fordítok arra, hogy azokhoz az emberekhez is eljuttassam a filmet, akiknek sokat jelenthet, mert a témában érintettek, de nem feltétlenül az elit filmrajongó közegekből kerülnek ki.

Amikor elkezdtem a forgalmazásban dolgozni nagyon sok innovatív ötletünk volt. Az a baj a magyarországi innovációval, hogy kicsi a felvevő piac, a nyelvi behatároltság miatt, ha bármilyen innovációt kitalálsz, azt sehol nem tudod eladni külföldön. Angol nyelvterületen egész forgalmazási csomagokat lehet értékesíteni plakátokkal, kreatív szövegekkel, innovatív ötletekkel. Ám ha én itthon legyártok egy különleges interaktív előzetest, amiben folyamatosan információs táblák ugranak fel, amikre rá lehet kattintani és megnézni, hogy mi történik, nem hozza vissza a befektetett pénzt és energiát. Nagyon érdekes és drága kísérlet, de nem lehet kihasználni eléggé. Szűk a művész- és függetlenfilmre kíváncsi nézői réteg, annál pedig ez sokkal drágább műfaj. Anyagilag nem fenntartható modell sok pénzt áldozni innovációra itthon. Szerintem a legfontosabb, hogy a film körül nagy legyen a zaj, hogy ki tudjon tűnni a filmrengetegből. Az emberek nem szoktak hozzá, hogy moziban nézzenek doksikat. Ha hallanak egy filmről, nagyon nehéz elérni, hogy el is menjenek megnézni. Éppen ezért szeretem az utcát használni, mint innovatív környezetet a gerilla akcióinkhoz. Volt olyan film, amihez készítettünk egy két és fél méteres rózsaszín szobrot, ami egy bemutató kezét ábrázolt, és ezt kormányellenes tüntetéseken vittük szerteszéjjel a városban (Alison Klayman: *Ai Weiwei: Never Sorry*; 2012). Aztán volt olyan film, ami a chilei Pinochet diktatúráról szólt (Pablo Narrain: *No*; 2012). Ennél a filmnél felkértünk egy színészt, aki megint csak tüntetéseken, tévé interjúkban beszélt arról, hogy milyen jó

diktatúrában élni és mennyire boldog, hogy az emberek ezt szeretik. Aztán egy cicákról szóló filmet (Naoko Oigami: *Bérelj cicát!*; 2012) úgy forgalmaztunk, hogy csináltunk cicáknak vetítést moziban. Egy transznemű férfiről szóló film kapcsán performanszot rendeztünk és elravataloztuk a főszereplő nő szerelmét, aki meghal a filmben és egy halottaskocsival körbe hurcoltuk Budapesten. Korábban olyan ötletünk is volt, hogy egy időben lehetett megnézni egy adott dokumentumfilmet az ország különböző pontjain. A film után Budapestről élőben közvetítettük az alkotókkal a beszélgetést. Én szeretem a polgárpukkasztó megoldásokat. Ez olyan, mint a reklám. Nyitottan kell hozzáállni a tartalomhoz, ami túlmutat annál, hogy egy szimpla film, vagy termék lenne. A film az emberek számára egy empátiagépezet. Tehát, ha megnézel valamit, ha engeded, hogy hasson rád és ott ülsz bent a sötétben, akkor óhatatlanul a részeddé válik. Ezt akarom a reklámkampányban is elérni, hogy amíg vársz a négyes-hatosra, vagy ülsz és gondolkodsz a vécén egy plázában, akkor az ajtón legyen egy olyan matrica, amire felfigyelsz. Be kell férközni az emberek hétköznapi világába, hogy érezzék, hogy a dokumentumfilm az mindenkinek szól. A dokumentumfilm-forgalmazást nem lehet félvállról venni, mert rettenetesen nehéz. Sokan gondolják, hogy a dokumentumfilm nem egy moziba való műfaj, de én abban hiszek, hogy az embert le kell választani a valós környezetéről egy fóliával. A fólia: a sötét, a mozi. Ott jó a hang és éles a kép. Amíg a fólia mögött ülsz nem nézegeted a telefonod, nem szól a kapucsengő és nem ugrik fel a reklám a jobb alsó sarokban, hanem egyedül vagy a filmmel egy másik bolygón.

Z.D.: Mik a magyarországi dokumentumfilm-forgalmazás nehézségei?

D.P.: Mikor belevágtam a forgalmazásba azt gondoltam, hogy meg tudom változtatni a magyarországi rendszert, de nem lehetett. Ha egy dokumentumfilm nem szól valami szuper populáris témáról, nem lehet rá sok nézőt bevinni. Egy kampány előkészítése minimum fél év, de jobb esetben egy. Erre viszont nagyon ritkán van lehetőség és sok pénzbe kerül. Jelenleg a plázák nem vetítenek dokumentumfilmeket, a művész mozikban pedig nem kapsz normális vetítési időpontot. Egy film első hetében 45%-ban részesedik a forgalmazó a bevételből és 55%-ban a mozis. Eltelik három hét és azt mondják, na, jó felvesszük a filmedet, de csak 30%-ot kapsz. Örüljetelek, hogy egyáltalán kaptok termet. Nincs jól kitalálva a rendszer.

A Budapest Film kizárólagosan üzemeltet mozikat Magyarországon, van mellette a Cirkó meg az Art+ Cinema és a Bem Mozi. Ők azokat a filmeket vetítik, amik populárisak, az érzelgős, giccses olasz és francia művészfilmeket, ami tizenkettő egy tucat, ugyanaz történik

bennük. Ezzel nem is lenne baj, ennek van létjogosultsága egy művészmoziban, de sajnos az esti műsorsávban már a *Bohém Rapszodiát* (Bryan Singer & Dexter Fletcher; 2018) játsszák, amit szintén vetít tizenkét másik plázamozi ugyanabban az időpontban. Ebből van bevételük, de így nem marad műsorsáv a rizikósabb, periférián lévő műfajoknak, mint például a dokumentumfilmeknek. Lengyelországban és Csehországban pénzzel és műsoridővel támogatják az értékes, ám marginálisabb művészfilmeket, hogy eljuthassanak a közönséghez, itthon ilyen nincs. A Nemzeti Kulturális Alaphoz lehet pályázni, de nagyon kevés pénzt adnak.

Z.D.: A *Könnyű leckék* esetében mi volt a forgalmazási koncepció? Milyen marketing elemeket használtak? Mennyire vagy elégedett a kampánnyal? Mi az, amit másképp csinálnál?

D.P.: A *Könnyű leckék*nél egy valamiben biztos voltam, hogy nagyon izgalmas a főszereplő, ő egy jól „marketingelhető” valaki. Hamar kiderült, hogy be fog indulni a modellkarrierje, ezért foglalkozni fognak vele a női magazinok, olyan sajtóorgánumok, amik nem kifejezetten elit filmes közönséghez szólnak, így akár popularizálódhat a film is. Sokat tárgyaltunk velük, beszélgettünk a filmről, kreatív anyagokat küldtünk nekik. Minden filmben meg lehet találni azokat a kapcsolódási pontokat, amiért a harcostársad lesz egy magazin vagy egy intézmény, aki fel akarja karolni az adott témát vagy ügyet. A mi esetünkben a Marie Claire magazin állt a kampány mögé. Abban is biztos voltam, hogy a hivatalos forgalmazási időszak előtt sok elővetítést kell tartanunk alternatív helyszíneken. Szerveztünk ilyen vetítéseket a Magnet Házban, az Aurórában és a Bem Moziban, de nem vagyok elégedett velük. Arra számítottam, hogy jobban meg tudjuk szólítani azokat az embereket, akik vevők arra, hogy pusztán a film iránti érdeklődés miatt más helyszínen nézzék meg a filmet, mint a mozi. Felvettem a kapcsolatot civil szervezetekkel, mert a film kontextusa, a menekült kérdés, egy aktuális, égető probléma - ráadásul mindez Kafía történetén keresztül szerethető és művészi formában jelenik meg - ami társadalmi diskurzust válthat ki. Arra számítottam, hogy ők majd nyitottak lesznek arra, hogy vetítsék és ajánlják a filmet a közegükben, beszélgetéseket szervezzenek szakértőkkel, hiszen így lehet érzékenyíteni az embereket, de nem ez történt. Nagy csalódás volt megtapasztalni, hogy a civil szervezetek nem válaszoltak a megkeresésünkre, nem segítettek szakértőket találni a témában a filmet követő q&a-khez, nem rakták ki a plakátot vagy népszerűsítették a filmet a hírleveleikben, mert egyszerűen nem volt rá energiájuk. Ezt hamarabb felismerhettem volna, és akkor más irányba fókuszálom az energiáimat. Majd a film társadalmi és befogadói

hátterét akartam jobban feltérképezni, különösen a filmben megjelenő vallási téma kapcsán. Szerettem volna felfűzni erre egy gerillakampányt. Az volt az ötletem, hogy mászkáljanak az utcán csadorba öltöztetett nők, osztogassanak szórólapot. A plakát, ami megidézi a *hijabot*, legyen látható feltűnő helyeken. Olyan maszkokat akartam készíttetni, amin csak a főhős, Kafia szeme látszódik és ha felemeled a kendőt ki van írva alatta a film címe. Kirakatok próbababáira akartam *hijabot* tenni. Szerettem volna egy olyan leplet készíttetni, amibe bárki belebújhat és megnézheti magát *hijabban* és fotót is készíthet. A cégindulásunk első projektje volt a *Könnyű leckék*, ha több időm van, nagyobb hangsúlyt fektettem volna ezekre az akciókra. Ám amikor beszéltem szakértőkkel és ELTÉ-s tanárokkal, hogy vajon ez az alternatív gerilla kampány mennyire érzékenyítené az embereket, lebeszéltek róla. A rendező is lebeszélte róla. Igazából nem voltam elég bátor. Pedig nem szabad félni semmitől. Nem kell lemenni ostoba reklámosba, de nagyon nehéz az ingerküszöböt átlépni egy filmmel. Sokkal drasztikusabb dolgokat kell megengedni, és szabadon kell a marketingötletekről gondolkodni. Ki kell zökkenteni az embereket a komfortzónájukból. Kafia története alkalmas volt erre, az ország aktuális lelki állapota és politikai atmoszférája miatt is. A civil szféra és a gerilla akciók kudarca után, klasszikusabb irányba tereltük a kampánystartégiát. Készítettünk két 20 másodperces spotot, ami a TV2-n ment sokáig, a Magyar Narancs belső oldalán hirdettük a filmet. Minden energiát abba fektettünk, hogy nagyon sok sajtó megjelenése legyen a filmnek, hogy minden kultúrával, hírekkel, társadalommal foglalkozó oldal, szaklap megemlítsen. Kezdje el érdekelni az embereket, számítottunk rá, hogy nagyon jó „szájhagyománya” is lesz a filmnek. A *Könnyű leckék* mindenkinek való volt és ez nagyon hamar kiderült.

Z.D.: Van social média felelősötök. Mi az ő feladata pontosan?

D.P.: Van, aki az Instagramot és van, aki a Facebookot kezeli, van, aki pedig a hirdetések. Ez három különböző ember. És végezetül van, aki az ő munkájukat koordinálja. Nagyon sok típusú anyagot kell gyűjteni tartalomnak, minden felületre. A kreatív anyagokat le kell gyártani. Folyamatosan új tartalmakkal kell ellátni az oldalakat is. Az Elf Pictures oldalát is össze kell hangolni a film felületeivel. Nagyon sok pénzt kell költeni ahhoz, hogy az emberek értesüljenek a dolgokról a social media platformjain belül. Két évvel ezelőtt lehetett szervezni a Facebookon egy tízezer fős eseményt, ma már nincs erre lehetőség. A Facebook átalakult. Csak akkor látsz egy eseményt, ha az érdeklődési körödnek megfelel, ami a komfortzónádon kívül esik azt nem látod. A Facebook azt akarja, hogy fizetett hirdetése legyenek. Aki meg házibulit tart, az úgymint meghívja az ismerőseit. Az a baj, hogy a Facebook

rájött arra, hogy milliós reklámköltségeket spórol meg cégeknek, ám ő ezt nem akarja megspórolni. Kétszázezer forintot költöttünk el csak Facebook hirdetésekre a *Könnyű leckék* kapcsán. Az a vicces, hogy a Magyar Narancsnak a két egy oldalas hirdetése önmagában háromszázezer forint volt. Ha háromszázézetet költök a Facebookon több emberhez jut el a film híre, mintha a Magyar Narancsban hirdetek. Az a baj, hogy az új social media, pénzalapú lett. Viszont, ha nincs pénzed, akkor nagyon sok időt és energiát kell áldoznod arra, hogy közösséget tudj építeni. Egy éve működünk és kilencszáz a Facebook lájkolóinknak a száma. Az emberek márkához nem nagyon kötődnek már, nem érdekli őket, hogy létezik az ELF Pictures, azt tudják, hogy filmeket mutatnak be, és majd az eseményekből értesülnek róla, hogy mikor és hol.

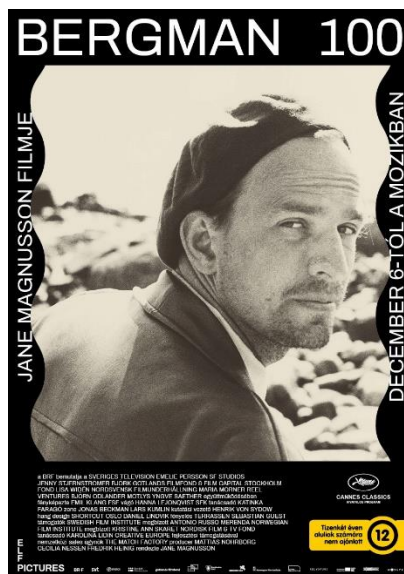
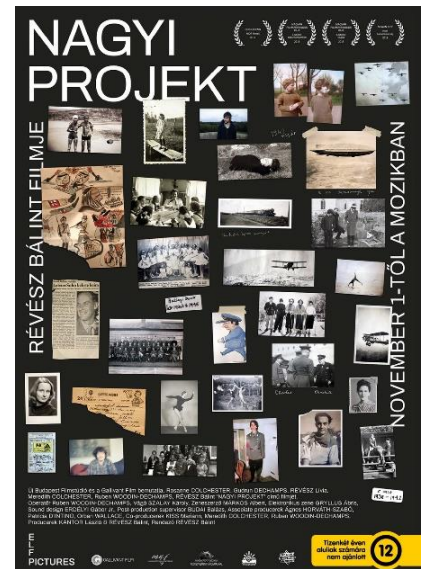
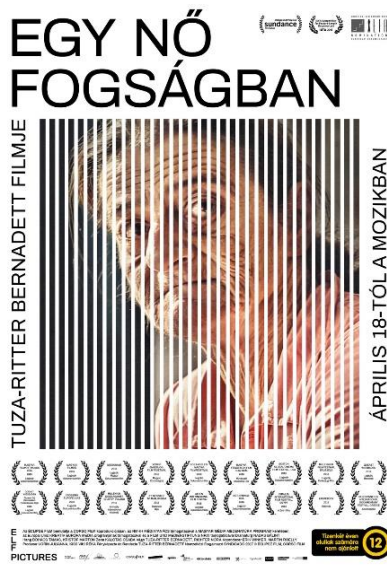
Z.D.: Mi az Instagram szerepe a forgalmazásban?

D.P.: Kerestünk olyan „influenzereket”, akiknek sok Facebook és Instagram követőik vannak. Felkértük őket, hogy álljanak a film mellé. Érdekes volt látni, hogy általában százötven-kétszázezer ezer forintnál kezdődik egy ajánlat, és abban van két poszt két különböző filmhez. Emellett én a *Könnyű leckék* forgalmazásával kerestem háromszázezer forintot, ami ebben a műfajban négy poszt ára. Amikor populáris filmet forgalmazol, lehet véleményvezéreket keresni, mert akkor van rendes költségvetésed arra, hogy megfizessz az influenzereket. A mi esetünkben ez nem volt kifizetődő.

Z.D.: Az ELF Pictures grafikai dizájnját milyen koncepció köré építetted?

D.P.: Az volt a koncepciónk a „brand” kidolgozásakor, hogy az Elf Pictures mindig bekeretez dolgokat. Radikális, különleges és olykor szabálytalan tartalmakat. Ebből az ötletből született a logó animációnk és a plakátjaink dizájnja. Hiszek abban, hogy amivel mi foglalkozunk, a dokumentumfilmek és a rétegfilmek értékesek. Én azért dolgozom, hogyha valaki lemegy a kedvenc könyvesboltjába, vagy a kedvenc kávézójába, ott lássa meg a reklámot a filmről. Egy nagyon konstans vizuális arculatra van ehhez szükség, hogy az emberek megjegyezzék, hogy ettől a brandtól már láttak jót és ha legközelebb ilyen típusú tartalmat keresnek, tudják hol találják. A vizuális arculatnak az volt a koncepciója, hogy legyen radikális, talán egy kicsit túl radikálisra is sikeredett. El tudom fogadni, hogy nem annyira nézőbarát, ez a fekete-fehér, félig trashbe hajló figuratív, a gyerekrajzok világát idéző dizájn. Ám azt gondoltam, hogy ez az érdekessége, hogy van koncepció és felismerhető. Minden filmet ebbe a formába helyezünk bele. A honlapon a külföldi jogtulajdonosok felé is tudjuk mutatni, hogy mi itt egy egységes arculatot építünk, ami nekik

vonzó lehet. Szerintem fontos dolog közönséget építeni, persze egyre nehezebb, de ahhoz, hogy működjön, minél több dolog kell, ami összefogja ezt a közösséget, mint a zászló, a himnusz vagy a címer.¹²⁶



Z.D.: Elégedett vagy az eddigi háromezer fizető nézővel?

D.P.: Elégedett vagyok vele. Azt jelenti, volt olyan háromezer néző, aki moziban látta, ezen kívül ott vannak a nemzetközi és hazai fesztivál- és filmklubvetítések. A Verzió Nemzetközi Emberjogi Dokumentumfilm Fesztiválon megnézte hétszáz középiskolás diák, ami nagyon

¹²⁶ Az Elf Pictures arculatát a honlapjukon lehet megtekinteni: <https://elfpictures.hu/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

jó. Mégis úgy érzem, hogy egy jobb forgalmazói rendszerben, esti vetítési sávval, ez a film simán behozhatott volna másfélszer ennyi közönséget is.

Z.D.: Köszönöm a beszélgetést.

2019. 04. 19.

6.7. Szakmai önéletrajz és filmográfia

Név: Zurbó Dorottya
Foglalkozás: filmrendező, egyetemi oktató
Születési dátum: 1988. 05. 04.
Cím: Budapest, 1131, Kedves utca 58.
Telefon: + 3620 585 4662
E-mail: dudorka88@gmail.com



Tanulmányok

- 2015 – 2021 Színház-és Filmművészeti Egyetem, DLA képzés
- 2012 – 2014 **Nemzetközi Dokumentumfilm-rendező Mesterdiploma**, (DocNomads Joint Master program) három partnerintézmény együttműködésében: SZFE Színház-és Filmművészeti Egyetem (Budapest, Magyarország), Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (Lisszabon, Portugália) and LUCA School of Arts (Brüsszel, Belgium). Oktatás nyelve: Angol
- 2009 – 2012 **Filmtudomány Mesterdiploma** kitüntetéses minősítéssel, Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest, Magyarország
- 2006 – 2009 **Szabad Bölcsészet Alapszakos Diploma**, filmelmélet-filmtörténet specializáció, Pécsi Tudományegyetem, Pécs, Magyarország
- **Angol és Olasz C** típusú középfokú nyelvvizsga

Életrajz

Zurbó Dorottya első egész-estés dokumentumfilmjét *A monostor gyermekeit* (társrendező), - amely egy Bhutánban játszódó intim családtörténet - 2017-ben az IDFA - Amszterdami Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztivál elsőfilmes versenyszekciójában mutatta be. A film azóta számos elismerésben részesült (*Ars Sacra Filmfesztivál Fődíja*, *Zsigmond Vilmos Filmfesztivál Legjobb Dokumentumfilm Díja*) és több, mint 40 nemzetközi fesztiválmeghívást kapott (*True/False*, *Ambulante*, *San Francisco IDFF*, *MoMA DocFortnight*, *DOC.fest München*, *Docs Against Gravity*), sok országban televíziós-és moziforgalmazásba került.

Első önálló rendezői debütálása a *Könnyű leckék* (2018) című dokumentumfilm, ami egy szomáliai kamaszlány magyarországi beilleszkedéséről szól. A film a Magyar Nemzeti Filmalap Inkubátor programjának keretében készült és a Locarnói Filmfesztivál Kritikusok Hete 2018 versenyszekciójában került bemutatásra. A film azóta több, mint negyven nemzetközi fesztiválon szerepelt (*Sarajevo IFF*, *HotDocs*, *Camden IDFF*, *Thessaloniki IDF*, *CinéDoc-Tbilisi*) és 2019-ben elnyerte a Magyar Filmkritikusok Díját a dokumentumfilm kategóriában. A ZagrebDox Fesztiválon a Movies that Matter Emberjogi Díjjal és egy elismerő oklevéllel is kitüntették, itthon pedig moziforgalmazásba került.

Dorottya 2014-ben szerzett diplomát az SZFE által indított DocNomads Nemzetközi Dokumentumfilm-rendező Mesterképzés ösztöndíj programjában. Korábban az ELTE Filmtudomány szakán végzett kitüntetéses oklevéllel. 2015 szeptemberétől az SZFE DLA programjának hallgatója és oktató az SZFE Dokumentumfilm-rendező MA és a DocNomads Mesterképzésekben. 2015-ben elnyerte az MMA Fiatal Művészek Ösztöndíját, 2018-ban pedig az Új Nemzeti Kiválóság Program ösztöndíjában részesült. 2021-ben meghívták a Berlinale Talent Campus programra.

Jelenleg a **Bruttó Nemzeti Boldogság** című egészestés dokumentumfilm tervén dolgozik, társrendezőként, amellyel Dorottya elnyerte a berlini Nipkow Ösztöndíjat. A film a Legjobb Projektnek járó Díjat kapta a Dhaka Doc Lab pitching fórumon (2019) és meghívást kapott a Cannes-i Filmfesztivál Marché du Film szakmai programjába (2020). A film elismerésben részesült a 2020 márciusában tartott Docedge Kolkata projektfejlesztő workshopon és meghívást kapott az egyik legnagyobb amerikai filmes fórum, a nagy presztízsű New York-i Tribeca Filmfesztivál szakmai programjába is (2020). A filmnek fejlesztési támogatást ítélt meg a Magyar Nemzeti Filmintézet, az amerikai Catapult Film Fund, a Sundance Film Institute és a dél-koreai DMZ Docs Fund.

Eredmények

- Meghívás a **Berlinale Talent Campus** programra, 2021
- **Nipkow Ösztöndíj**, Németország, 2020
- **Ösztöndíj** a **Tribeca Film Institute** szakmai programján való részvételre, 2020
- **Ösztöndíj** a **Cannes-i Filmfesztivál Marché du Film** szakmai programján való részvételre, 2020
- **Új Nemzeti Kiválóság Program Ösztöndíja**, Magyarország, 2018
- **Magyar Művészeti Akadémia Fiatal Művészek Ösztöndíja**, 2015
- **Ösztöndíj** a **Crossing Borders** és **Dare to Dream** projektfejlesztő tréningeken való részvételre, Indonézia, Németország, 2015 -2016
- **Legjobb Pitch Díja** és **teljes gyártási támogatás megítélése** a *Könnyű leckék* című filmtervéért a Magyar Nemzeti Filmalap Inkubátor programjának szakmai fórumán, 2015
- **Ösztöndíj** az **ESoDoc – European Social Documentary** projektfejlesztő tréningen való részvételre, Norvégia, Olaszország, 2015
- **Ösztöndíj** az **IDFAcademy Summer School** workshopon való részvételre, Hollandia, 2015
- Meghívás a **Sarajevo Talent Campus** programra, Bosznia - Hercegovina, 2015
- **Zsúritag** a **ZagrebDox** Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztiválon (2020), a **BIDF – Budapest Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztiválon** (2014 és 2021) és a **Verzió** Nemzetközi Emberjogi Dokumentumfilm Fesztiválon (2019)

- **Erasmus Mundus Ösztöndíj** a kétéves **Docnomads Nemzetközi Dokumentumfilm-rendező Mesterképzésre** (DocNomads Joint Master), Portugália, Magyarország, Belgium, 2012-2014
- **Erasmus Ösztöndíj** az Utrechti Egyetem fél éves média képzésére, Hollandia, 2011
- **Ösztöndíj a Dunaversitas** egy éves dokumentumfilm-rendező mesterkurzusára, Magyarország, 2009-2010

Válogatott díjak

- **Legjobb Film Díja** a *KÖNNYŰ LECKÉK* című filmért az Ars Sacra Filmfesztiválon, Budapest, 2020
- **Legjobb Dokumentumfilm Díja** a *KÖNNYŰ LECKÉK* című filmért a Bujtor István Filmfesztiválon, Balatonszemes, 2020
- **Magyar Filmkritikusok Díja** a *KÖNNYŰ LECKÉK* című filmért a dokumentumfilm kategóriában, Budapest, 2019
- **Magyar Filmdíj - Legjobb Vágó: Sass Péter** a *KÖNNYŰ LECKÉK* című filmért, Budapest, 2019
- **Movies that Matter Díj** a *KÖNNYŰ LECKÉK* című filmért a ZagrebDox Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztiválon, Zágráb, Horvátország, 2019
- **Különdíj** a fiatal alkotók kategóriában a *KÖNNYŰ LECKÉK* című filmért a ZagrebDox Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztiválon, Zágráb, Horvátország, 2019
- **Legjobb Dokumentumfilm Díja** a *KÖNNYŰ LECKÉK* című filmért a Hét Domb Filmfesztiválon, Komló, 2019
- **Legjobb Film Díja** *A MONOSTOR GYERMEKEI* című filmért az Ars Sacra Filmfesztiválon, Budapest, 2019
- **Legjobb Dokumentumfilm Díja** *A MONOSTOR GYERMEKEI* című filmért a Zsigmond Vilmos Filmfesztiválon, Szeged, 2018
- **Legjobb Dokumentumfilm Díja** *A MONOSTOR GYERMEKEI* című filmért a Lessinai Nemzetközi Filmfesztiválon, Lessinia, Olaszország, 2018
- **Legjobb Operatőr Díja** *A MONOSTOR GYERMEKEI* című filmért a Saratov Sufferings Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztiválon, Saratov, Oroszország, 2018

- **A Bhutan Film Association Legjobb Dokumentumfilm Díja** A *MONOSTOR GYERMEKEI* című filmért, Thimphu, Bhutan, 2017
- **Legjobb Kísérleti Film Díja** a *TÁVOLSÁG* című filmért a Zsigmond Vilmos Filmfesztiválon, Szeged, 2018
- **Legjobb Rövid Dokumentumfilm Díja** a *VASÁRNAPI EBÉD* című filmért az Astra Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztiválon, Sibiu, Románia, 2014
- **Legjobb Dokumentumfilm Díja & Zsúri Különdíja** a rendezői munkáért a Faludi Nemzetközi Filmszemlén *AZ ELÁTKOZOTT HÁZ* című filmért, Budapest, 2011

Részvétel tréningeken, workshopokon és szakmai fórumokon

- 2021 HAF – Hong Kong Asian Film Financing Forum, Hong Kong
- 2021 Berlinale Talent Campus, Németország
- 2020 Cannes Marché du Film, Franciaország
- 2020 Tribeca Film Institute Network, USA
- 2017 Jihlava Academy, Csehország
- 2016 The Asian Pitch, Tajvan
- 2016 Dare to Dream Asia, Indonézia
- 2015 Inkubátor Pitching Fórum, Magyarország
- 2015 IDFA Pitching Fórum, Hollandia
- 2015 IDFAcademy, Hollandia
- 2015 Leipzig Networking Days Pitching Fórum, Németország
- 2015 Italian Docs Screening Pitching Fórum, Olaszország
- 2015 Documentary Campus / Crossing Borders, Indonézia
- 2015 Sarajevo Talent Campus, Bosznia-Hercegovina
- 2015 IDFAacademy Summer School, Hollandia
- 2015 ESoDoc – European Social Documentary, Olaszország, Norvégia
- 2014 DunaDock Pitching Fórum, Magyarország

Oktatói tevékenység

- 2015-2021 **Oktató** a DocNomads Nemzetközi Dokumentumfilm-rendező Erasmus Mundus Mesterképzésén (angol nyelvű tanított tárgyak: *Fieldwork and Research modul; Pitch and Production File modul; Documentary Skills modul; Documentary Film Directing modul; Fieldwork at the countryside modul; Graduation Film Directing modul*)

- 2016-2021 **Oktató** a Színház-és Filmművészeti Egyetem DOKMA Dokumentumfilm-rendező Mesterképzésén (tanított tárgyak: *A dokumentumfilm határterületei, Nemzetközi trendek, lehetőségek, irányok*)
- 2015-2020 **Kurzus menedzser** a Színház- és Filmművészeti Egyetem DocNomads Nemzetközi Dokumentumfilm-rendező Erasmus Mundus Mesterképzésén
- 2019-2020 **Mentor** a Nemzeti Filmintézet Fast Forward Programjának alkotótáborában
- 2020-2021 **Oktató** a Budapesti Metropolitan Egyetem Kreatív Képzés Alapképzésén (tanított tárgyak: *Kreatív Képzési Stúdiók, Rendezés és írás*)

Filmográfia

- **2022 GROSS NATIONAL HAPPINESS** (munkacím)

Bhután - Magyarország | dokumentumfilm | 80 perc | rendező | fejlesztési stádium

- **2018 KÖNNYŰ LECKÉK** | *Easy Lessons*

Magyarország | dokumentumfilm | 80 perc | Éclipse Film Kft. – Magyar Nemzeti Filmalap Inkubátor programja | rendező | IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt8780634/> | trailer: <https://vimeo.com/290252470>

Nemzetközi bemutató: Locarnói Nemzetközi Filmfesztivál Kritikus Hete versenyszekció, 2018

Regionális bemutató: Szarajevói Filmfesztivál Dokumentumfilm versenyszekció, 2018

Hazai bemutató: Verzió Nemzetközi Emberjogi Dokumentumfilm Fesztivál Magyar Panoráma szekció, 2018

Több mint 40 fesztiválszereplés:

2018 Camden FF, USA

2018 Astra FF, Románia

2019 **Magyar Filmkritikusok Díja a dokumentumfilm kategóriában**

2019 ZagrebDox – **Movies that Matter díj, Különdíj a fiatal tehetségek kategóriában,** Horvátország

2019 Thessaloniki DFF, Görögország

2019 Hot Docs IDFF, Kanada

2019 CinéDOC Tbilisi, Grúzia

2018 DOK.fest München - **SOS-Kindersörfer Weltweit Award jelölés,** Németország

2019 Biografilm Festival, Olaszország

2019 TIFF, Románia
2019 Margaret Mead FF, USA
2019 **Magyar Filmdíj a Legjobb Vágó kategóriában**
2019 Hét Domb Filmfesztivál – **Legjobb Dokumentumfilm Díja**
2019 Camerimage, Lengyelország
2019 Underhill Fest – **Különdíj**, Montenegró
2019 DOKUart Bjelovar – **Fiatál Zsúri Díja**, Horvátország
2020 Bujtor István Filmfesztivál, **Legjobb Dokumentumfilm Díja**
2020 Ars Sacra Filmfesztivál, **Legjobb Film Díja**

- **2017 A MONOSTOR GYERMEKEI** | *The Next Guardian*

Bhután - Magyarország - Hollandia | dokumentumfilm | 74 perc | Éclipse Film Kft. - Sound Pictures - KRONCRV | társrendező | IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt7497890/> | trailer: <https://vimeo.com/411801796>

Nemzetközi bemutató: IDFA – Amszterdami Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztivál
Elsőfilmes versenyszekció, 2017

Hazai bemutató: BDF – Budapest Nemzetközi Dokumentumfilm Fesztivál, nyitófilm,
2018

Több mint 40 fesztiválszereplés:

2017 **Bhutan Film Association – Legjobb Dokumentumfilm Díja**, Bhután
2018 True/False FF, USA
2018 Ambulante IDFF, Mexikó
2018 One World IDFF, Csehország
2018 Zsigmond Vilmos Filmfesztivál – **Legjobb Dokumentumfilm Díja**
2018 San Francisco IDFF, USA
2018 DOK.fest München - **SOS-Kindersörfer Weltweit Award jelölés**, Németország
2018 Millenium Docs Against Gravity IDFF, Lengyelország
2018 Film Festival della Lessinia – **Legjobb Dokumentumfilm Díja**, Olaszország
2018 Camerimage, Lengyelország
2018 MoMA DocFortnight, USA
2018 Saratov Sufferings DFF – **Legjobb Operatőr Díja**, Oroszország
2018 Kathmandu International Mountain Film Festival - **2. helyezés a Legjobb Film kategóriában**, Nepál
2019 Ars Sacra Filmfesztivál – **Legjobb Film Díja**

Szinopszis:

Gyembo és húga, Tashi átlagos tinédzserek Bhutánban, az utolsó buddhista királyságban. Szabadidejükben fociznak vagy a Facebookon lógnak. Kis himalájai falujukban édesapjuk a felelős a helyi buddhista monostor őrzéséért. A tisztség apáról fiúra száll, így okkal reméli, hogy hamarosan ő is fiának adhatja tovább a szent feladatot. Eközben lánya, Tashi, profi focista karrierről álmodik, és egyre nyíltabban fejezi ki fiús identitását. Egy olyan bhutáni család érzékeny portréja tárul elénk, ahol a generációk közötti szakadékhoz csak a családtagok egymás iránti szeretete mérhető. És bár a Bruttó Nemzeti Boldogság Index magas Bhutánban, sajnos még itt sem lehet minden álomból valóság

- 2014 **DALOK OTTHONRÓL** / *Song About Home*

dokumentumfilm | 26 perc | Belgium | Docnomads Joint Master | rendező
2015 BIDEF

- 2016 **TÁVOLSÁG** / *Distance*

dokumentumfilm | 9 perc | Magyarország | Docnomads Joint Master | rendező

2016 Magyar Filmhét; 2017 Jihlava IDFF; 2016 DocLisboa IDFF; 2018 Zsigmond Vilmos Filmfesztivál: **Legjobb Kísérleti Film Díja**

- 2013 **VASÁRNAPI EBÉD** / *Sunday Lunch*

dokumentumfilm | 21perc | Magyarország | ELTE – Laokon Film Arts – Magyar Nemzeti Filmalap | rendező

2015 UNICA FF: **Ezüst Medál** a fiatal filmesek versenyprogramjában; 2015 Ljubljana ISFF Zoom Hungary program; 2015 Mediawave IFF; 2015 ZagrebDox IDFF; 2014 Astra IDFF: **Legjobb Dokumentumfilm Díja** a diákfilm versenyprogramban ; 2014 One World IDFF; 2014 Cinema City IFF; 2014 Febiofest IFF; 2014 Verzió IDFF; 2014 Savaria FF; 2014 MAFSZ: **Legjobb Dokumentumfilm-rendezés Díja**; 2013 Faludi Filmfesztivál: **Pro Educatione Díj**

- 2013 **A TÜKÖR MÖGÖTT** / *Behind the Mirror*

dokumentumfilm | 9 perc | Magyarország | Docnomads Joint Master | rendező

2014 MAFSZ: **Legjobb Rendezés Díja**

- 2013 **DEZSŐ**

dokumentumfilm | 3 perc | Magyarország | Docnomads Joint Master | rendező

2014 Szolnoki Nemzetközi Képzőművészeti FF: **Diákzsűri Elismerő Oklevele**

- 2013 **OVER THE RIVER** / *A folyón túl*

dokumentumfilm | 3 perc | Magyarország | Docnomads Joint Master | rendező

2015 Filmes do Homem IFF; 2014 Mediawave IFF; 2014 DocLisboa IDFF; 2014 Balinale IFF; 2014 Festival of Migrant Film; 2014 Zlatyi Voci IFF

- 2013 **AZ ELÁTKOZOTT HÁZ** / *Damned House*

dokumentumfilm | 9 perc | Magyarország | Dunaversitas Workshop | rendező

2013 Romani Filmfesztivál: **Sós Mária Díj**, 2012 Zlatyi Voci IFF; 2011 FILM.DOK IDFF; 2011 Magyar Filmhét; 2011 Faludi Filmfesztivál: **Legjobb Dokumentumfilm Díja**; **Zsúri Különdíja – Legjobb Rendezés**; **Duna Televízió Különdíja**; 2011 International Citizen Media Award: **Harmadik Díj**; 2011 Van Más Kép: **Legjobb Dokumentumfilm Díja**, 2010 Szegénység Arcai Filmfesztivál: **Zsúri Elismerő Oklevele**

6.8. A doktori disszertáció téziseinek összefoglalása

A doktori dolgozatomban arra tettem kísérletet, hogy megvizsgáljam, miként alakítja át a digitális kultúra és az újmédia művészet megjelenése a dokumentumfilm-készítés és nonfikciós történetmesélés lehetőségeit. Az 1920-as évek filmtörténeti avantgárdjához mérhetőek azok az innovatív formai megoldások és kísérletek, amiket a digitális történetmesélés- és valóságrepresentáció területén tapasztalhatunk az elmúlt évtizedben. Ennek egyik oka az újmédia korában megjelenő nagysebességű és szélessávú Internet, a kollaboratív Web 2.0 és a különböző digitális eszközök rohamos fejlődése. Éppen ezért a dolgozat problémafelvetése abból a meglátásból indul ki, hogy a kétezres évek elejétől a médiakonvergencia hatására érzékelhető, hogy egyre inkább megsokasodtak a nonfikciós történetmesélés digitális alműfajai és bemutatási platformjai. A lineáris dokumentumfilm, mint műfaj mellett megjelentek az interaktív web-dokumentumfilmek, a 3D dokumentumfilmek, a cyber dokumentumfilmek, a doku-videójátékok, a mobil dokumentumfilmek, 360 fokos videók, a virtuális valóság [virtualy reality] és kiterjesztett valóság [augmented reality] projektek, a transzmédia installációk és élő performanszok, megannyi innovatív terület, ahol a valóság történetei és a technológia találkozhatott. Ebben a virágzó technológiai kultúrában az egyén joggal tekintheti a digitális médiát a tradicionális filmmel egyenértékű alternatív médiumnak, amely passzív befogadás helyett interaktivitással, lineáris történetmesélés helyett nonlinearitással, szerzőiség helyett kollaborativitással és multimediális platformokkal teszi részesévé a nézőt/felhasználót [user] és készíti formai kísérletezésre a filmkészítőt/felhasználói élmény-tervezőt [user experience designer], a minél komplexebb befogadói élmény elérése érdekében.¹²⁷ A dolgozat fejezeteiben arra tettem kísérletet, hogy elméleti, történeti és gyakorlati szempontok alapján megvizsgáljam ezen állítás létjogosultságát.

Ráadásul napjainkban már nem készül dokumentumfilm, amely kizárólag csak egy önmagában létező médiaproduktum lenne. Minden befejezett filmalkotáshoz tartoznak marketing tevékenységet szolgáló termékek, mint például a filmet népszerűsítő weboldal, trailer és teaser videók vagy a filmhez tartozó közösségi média oldalak (Facebook, Instagram, Twitter). A film és a hozzá kapcsolódó tartalmak, amelyek más mediális felületeken jelennek meg nemcsak marketing célokat szolgálhatnak, hanem egymással

¹²⁷ Sandra Gaudenzi: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Doctoral thesis. London, University of London, 2013. 13-14.

kölcsönhatásban a történetmesélés platformjaivá is válhatnak. A doktori kutatásomban engem kifejezetten a nonfikciós történetmesélés ezen formája érdekelt, amikor az alkotó úgy dönt, hogy a művészeti projekt keretében a történet egyes elemeit szándékosan más mediális felületeken dolgozza fel, a nézőre (felhasználóra) bízva a történetvilág felfedezésének sorrendiségét és az azzal való interakció mikéntjét cross-és transzmédia univerzumokat létrehozva.

A kutatásom elméleti keretének kidolgozásakor azok a kiindulási kérdések foglalkoztattak, hogy a hagyományos lineáris dokumentumfilmet miként lehet crossmédia projektté alakítani és hogyan lehet alkalmazni a multimédia eszközeit a nonfikciós történetmesélés kiterjesztésére. Hogyan lép kölcsönhatásba egymással a lineáris dokumentumfilm és az interaktív weboldal? Milyen történetmesélési stratégiákkal dolgozik a lineáris film és az interaktív weboldal? Milyen befogadói szokásokat implikál egyazon téma, különböző mediális platformokon való feldolgozása (lineáris film vs. interaktív weboldal)? A dokumentumfilmes történetmesélés lineáris formáin túl milyen multimédia eszközök vonhatók be a film befejezése után a terjesztési vagy edukációs folyamatokba?

Ezen kérdések elméleti megválaszolásához a web-dokumentumfilmek egyik legismertebb teoretikusának, Sandra Gaudenzinek a nézeteit vettem alapul. Gaudenzi javaslata, hogy napjaink dinamikusan változó műfaji közegében tekintsünk minden olyan műalkotást web-dokumentumfilmnek, amely a valóság megragadására törekszik digitális interaktív technológia segítségével.¹²⁸ A dolgozat második fejezetében szemléletes példákon keresztül felvázoltam a műfaj kialakulásához vezető médiatechnikai- és filmtörténeti előzményeket, a posztmodern tendenciák tükrében vizsgálva a műfaj specifikus jellegzetességeit és összevetve a történetmesélési technikáit a lineáris dokumentumfilmmel. A fejezetben szintén áttekintettem a web-dokumentumfilmek különböző típusait a tekintetben, hogy az alkotók milyen megoldásokat javasolnak felhasználó és műalkotás interakciójára, változatos példákkal illusztrálva az egyes kategóriákat.

A harmadik és negyedik fejezetben a fenti kérdésekhez gyakorlati szempontból közelítettem. A doktori képzés három éve alatt kidolgoztam és részben megvalósítottam egy crossmédia projekt-tervet, amelynek részletes bemutatásával igyekeztem illusztrálni az alkotói és kutatói kérdéseim. A projekt tartalmaz egy elkészült és hazai moziforgalmazásba került lineáris dokumentumfilmet (*Könnyű leckék*; 2018) és egy hozzá kapcsolódó interaktív, multimédia web-dokumentumfilm tervet (*Tranzit*), amely fotó, videó, hang és

¹²⁸ Gaudenzi i.m. 69.

infógrafika segítségével tágabb kontextusba helyezi a dokumentumfilmben kibomló történetet és témát. A dolgozatban továbbá érintettem a web-dokumentumfilm innovatív marketing és edukációs alkalmazásait is, hogy kitágítsam a műfaj jövőbeni felhasználásával kapcsolatos lehetőségeket.

A kutatásom relevanciáját bizonyítja, hogy az utóbbi néhány évben egyre több nemzetközi dokumentumfilm fesztiválon jelentek meg interaktív, digitális művészeti projekteket bemutató kiállítások (IDFA DocLab, Sheffield Doc/Fest: Crossover Summit, Sundance Film Festival: New Frontier, Tribeca Storyscape, CPH:DOX: INTER:ACTIVE). A fesztiválokhoz kapcsolódó szakmai programokon kifejezetten cross-és transzmédia projekteket támogató tréningek és pitching fórumok alakultak (IDFA Forum, Docs Barcelona Interactive Pitch, Cross Video Days, Sunny Side of the Doc, Sheffield Interactive Fund Pitch) és létrejöttek specifikus finanszírozási alapok (Crosscurrents Doc Fund, TFI New Media Fund, Science Sandbox Non-fiction Grant). A nyugat-európai és amerikai gyakorlatban a befogadói szokások változása azt eredményezi, hogy mind a hagyományos televízió és sajtó az online multimédia platformok felé nyit, éppen ezért találkozunk egyre több, a hagyományos programjaikhoz kapcsolódó multimédia projekttel a televíziók honlapján (BBC, Arte TV, Channel 4) és multimédia riportokkal a nyomtatott sajtó online felületein (Le Monde, New York Times, Guardian).

Ám a kelet-közép európai régióban és legfőképp Magyarországon a cross- és transzmédia történetmesélés meglehetősen ritkán alkalmazott művészi gyakorlat, nem beszélve a web-dokumentumfilm-készítésről. Az elmúlt években pusztán egy-egy elszigetelt web-dokumentumfilm kísérettel találkozhattunk, amelyek nem váltottak ki jelentős nézői és kritikai fogadtatást itthon (például: Halász Júlia és Kálmán Mátyás: *BÚÉK Egy közös film Magyarországról*, 2015). Ebből is látszik, hogy a web-dokumentumfilm, mint műfaj egyelőre szűz terep a hazai médiaművészek és teoretikusok számára, aminek egyik fő oka a támogatási források és a képzések hiánya. Dolgozatom elméleti kérdései és elemzési tárgya ezt a hiányt hivatott, valamelyest pótolni, amellet, hogy a témára a saját alkotói munkámon keresztül is reflektálok egy önálló film és projektterv bemutatásával, amely remélhetőleg inspirációs forrást nyújt a nonfikciós újmédia művészet iránt érdeklődő olvasóknak, szakmabelieknek, alkotóknak és egyetemi hallgatóknak.

6.9. Theses of the Doctoral Dissertation

My research at the Doctoral Program of the University of Theatre and Film Arts examines how digital culture and new media art transforms the possibilities and forms of documentary filmmaking and non-fiction storytelling. What is happening today in digital storytelling and representation of reality is reminiscent of the prominent formal solutions and experiments of the 1920s avant-garde film history. The reason for this is the appearance of high-speed broadband in private households, the collaborative Web 2.0 and the rapid development of digital technological devices. The hypothesis of the dissertation starts from the observation that from the beginning of the 2000s, as a result of media convergence, it can be perceived that the digital sub-genres and platforms of non-fiction storytelling have become more and more numerous. In addition to linear documentary, interactive web-documentaries, 3D documentaries, cyber documentaries, documentary video games, mobile documentaries, 360-degree videos, virtual reality and augmented reality projects, transmedia installation and live performances have emerged as a genre; many innovative areas where the stories of reality and technology could meet. In this thriving technological culture, we can rightly consider digital media as an alternative medium to traditional film, where a platform that affords interactivity pushes authors to experiment with interaction, changing the form of the documentary from linear to non-linear, from authored to collaborative and from video-based to multi-media based. The result of those experiments is what, in this research, will be referred to as web-documentaries that spread the film market over the last years involving the user/viewer to interact with different multimedia platforms and inspire the filmmaker/user experience designer to experiment with multiplatform storytelling.¹²⁹ In my dissertation I tried to examine the validity of this observation from a theoretical, practical, and artistic point of view to prove its fundamental existence in today's digital culture.

Moreover, nowadays there are no documentary films produced which exist on their own as single media products. There are no completed films without products for marketing activities, such as a website that promotes the film, trailer or teaser videos, or social media sites (Facebook, Instagram, Twitter). The film and the related contents that appear on other media platforms can not only serve marketing purposes, but they can also become storytelling platforms interconnected with each other. In my doctoral research, I was

¹²⁹ Sandra Gaudenzi: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. London, University of London, 2013. 13-14.

specifically interested in this form of non-fictional storytelling, when the author decides to intentionally place certain elements of the story on other media platforms. This way it leaves the viewer (user) to discover the story world and its order of sequences and interactions by their own creating cross- and transmedia universes.

While developing the theoretical framework of my research, my initial research questions were how to transform a traditional linear documentary into a cross-media project and how to use multimedia tools to extend non-fictional storytelling. How can the linear documentary and the multimedia website interact with each other? What storytelling strategies does a linear film and an interactive website work with? How the viewer/user engage with the same subject in several media platforms (linear film vs. interactive website)? In addition to the linear forms of documentary storytelling, what multimedia tools can be involved in the distribution or educational processes after the film is completed?

To answer these questions, I used the views of Sandra Gaudenzi, one of the best-known British theoreticians in the field of interactive web-documentaries. Gaudenzi's suggestion to define web-documentaries is that in today's dynamically changing genre environment, she considers all works of art to be web-documentaries that seek to capture reality through digital interactive technology.¹³⁰ In the second chapter of the dissertation, I outlined the beginnings of media technology and film history leading to the appearance of the genre through illustrative examples, examining the specific characteristics of the genre in the light of postmodern tendencies and comparing its storytelling techniques with the linear documentary film. In this chapter, I also reviewed the different types of web-documentaries in terms of what the authors suggest as solutions for user and artwork interaction, illustrating each category with a variety of examples.

In the third and fourth chapters, I approached the above-mentioned issues from a practical point of view. During the three years of my doctoral training, I developed and partially completed a cross-media project plan, that I detailly present in the dissertation to illustrate my authorial and research questions. The project includes a completed linear documentary (*Easy Lessons*; 2018) that had cinema release in Hungary and an interactive, multimedia web-documentary project plan (*Transit*) that puts the story and theme unfolding in the documentary into a broader context through photography, video, audio and infographics. In the dissertation, I also touched on the innovative marketing and educational applications of web-documentary to widen the possibilities for future use of the genre.

¹³⁰ Gaudenzi i.m. 69.

What proves the relevance of my research is that in the last few years more and more digital exhibitions opened at top international documentary festivals (IDFA DocLab, Sheffield Doc/Fest: Crossover Summit, Sundance Film Festival: New Frontier, Tribeca Storyscape, CPH:DOX: INTER:ACTIVE). Development training programs, pitching forums (IDFA Forum, Docs Barcelona Interactive Pitch, Cross Video Days, Sunny Side of the Doc, Sheffield Interactive Fund Pitch) and funds (Crosscurrents Doc Fund, TFI New Media Fund, Science Sandbox Non-fiction Grant) appeared on the international documentary market focusing on cross-and transmedia projects. The changes in the habits of the viewer lead to both traditional television and newspaper open to on-line multimedia platforms. That is why we see more and more multimedia projects related to traditional television programs on the television' webpages (BBC, Arte TV, Channel 4) and multimedia reports on the on-line interfaces of the printing press (Le Monde, New York Times, Guardian).

However, in the Central and Eastern European region, and especially in Hungary, cross-and transmedia storytelling is a quite rarely used artistic practice, not to mention the web-documentary production. In recent years, there was only one web-documentary film produced as an isolated experiment, but it did not attract a significant audience and critical reception in Hungary (Júlia Halász and Mátyás Kálmán: *Happy New Year Hungary!* 2015). It also shows that web-documentary as a genre is still a virgin terrain for Hungarian media artists and academics, one of the main reasons for this is the lack of funding sources and trainings. The theoretical questions and the object of analysis of my dissertation are intended to fill this gap somewhat, in addition to reflecting on this topic through my own artistic work, presenting my own film and cross-media project plan that will hopefully provide inspiration to readers, professionals, artists and students interested in non-fictional new media art.

BIBLIOGRÁFIA

Ashton, Judith – Gaudenzi, Sandra – Rose, Mandy: *I-Docs. The Evolving practices of Interactive Documentary*. New York, Columbia University Press, 2017.

Báthory Zoltán és Falus István (szerk.): *Pedagógiai Lexikon. I. kötet*. Budapest, Keraban, 1997.

Bolton, Gavin: *A tanítási dráma elmélete*. Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ, 1993.

Bordwell, David: *Elbeszélés a játékfilmben*. (ford. Pócsik Andrea), Budapest, Magyar Filmintézet, 1996.

Braida, Nicola: *Web Documentary. Documenting Reality in the Post Media Age*. Master thesis. University of Udine, 2013. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/4284909/Web_Documentary_Documenting_Reality_in_the_Post_media_Age. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Castells, Arnau Gifreu: *The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre*. University de Vic, 2011. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/1491044/The_Interactive_Documentary_Definition_Proposal_and_Basic_Features_of_the_New_Emerging_Genre. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Castells, Arnau Gifreu: *The Interactive Nonfiction as 2.0 Educational Strategy. The Case of the Interactive Documentary*. University de Vic, 2012. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/1753153/The_interactive_nonfiction_as_2.0_educational_strategy_The_case_of_the_interactive_documentary. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Dragon Zoltán: A film a digitalizáció korában – bevezető. *Apertúra*, 2011. tavasz. Elérhető az Interneten: <http://apertura.hu/2011/tavasz/dragon>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Gaudenzi, Sandra: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Doctoral thesis. London, University of London, 2013. Elérhető az Interneten: https://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Gellér-Varga Zsuzsanna: *Krónikás vagy történetmondó? Dokumentum és/vagy film? A történetmesélés dramaturgiai eszközei a dokumentumfilmben*. DLA Doktori disszertáció. Budapest, Színház-és Filmművészeti Egyetem, 2018.

Gollowitzer Diána (szerk.): *A film jövője a digitalizáció korában. Adatbázis és/vagy narratíva? (A Dragon-Sághy vita)*. Szeged, Digitális Kultúra és Elméletek Kutatócsoport, Szegedi Tudományegyetem, 2012.

Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, NYU Press, 2006.

Kaposi László: *Dramatikus módszerek a technika és életvitel tárgy tanításában*, Kézirat, 2002.

Kálmán Mátyás: *Történetmesélés online felületeken. Az interaktív dokuk: interakciós formák és a néző útja a felfedezővé válásig*. Szakdolgozat. Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, 2014.

Kellner, Douglas: *Media Culture and the Triumph of the Spectacle*. in: Geoff King (szerk.): *The Spectacle of the Real. From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*. Bristol-Portland, Intellect, 2005.

Kovács András Bálint: *Film és elbeszélés.*, in: uő: *A film szerint a világ*. Budapest, Új Palatinus Könyvesház Kft., 2002. 7-87.

Kovács András Bálint: *A modern film irányzatai. Az európai művészfilm 1950-1980*. Budapest, Új Palatinus Könyvesház Kft., 2008.

Lietaert, Matthieu: *Webdocs. A Survival Guide for Online Filmmakers*. Brüsszel, Not So Crazy! Productions, 2013.

Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge – London, MIT Press, 2001.

Manovich, Lev: *From DV Realism to a Universal Recording Machine*. 2004. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/9839909/Reality_Media. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Manovich, Lev: *Az új média nyelve: Mi az új média?* in: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Universitas Szeged Kiadó, 2008. 12-45.

Manovich, Lev: *Az adatbázis, mint szimbolikus forma*. (ford. Kiss Julianna), *Apertúra*, 2009. ősz. Elérhető az Interneten: <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Manovich, Lev: *Software Takes Command*. New York – London – New Delhi – Sydney, Bloomsbury, 2013.

Nichols, Bill: *What Types of Documentary Are There*. in: uő: *Introduction to Documentary*. Bloomington & Indianapolis, Indiana University Press, 2001. 99-138.

Nichols, Bill: *A dokumentumfilm típusai*. (ford. Czifra Réka), *Metropolis*, 2009/4. 20-41.

Ocak, Ersan: *New Forms of Documentary Filmmaking within New Media*. Master thesis. Bilkent University, Turkey, 2012. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/4073370/New_Forms_of_Documentary_Filmmaking_within_New_Media. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Shágy Miklós: *A film jövője: adatbázis és/vagy (interaktív) narratíva?* Válasz Dragon Zoltánnak *A film a digitalizáció korában* című írásában kifejtett felvetéseire. *Apertúra*, 2011. nyár. Elérhető az Interneten: <https://www.apertura.hu/2011/nyar/saghy-a-film-jovoje-adatbazis-esvagy-interaktiv-narrativa/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Sághy Miklós: Az adatbázis-logika és a film (Reflexiók Lev Manovich és Dragon Zoltán írásaira). *Apertúra*, 2011. tavasz. Elérhető az Interneten: <https://www.apertura.hu/2011/tavasz/saghy-adatbazis-logika-es-film/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Stóhr Lóránt: *Személyesség, jelenlét, narrativitás. Paradigmaváltás a kortárs magyar dokumentumfilmben*. Budapest, Gondolat Kiadó, 2019.

Szabó Viktória: Történetek határok nélkül. Interjú Sara Božanić-csal, az Institute for Transmedia Design alapítójával. *magyar.film.hu*, 2020. Elérhető az Interneten: https://magyar.film.hu/filmhu/magazin/tortenetek-hatarok-nelkul.html?fbclid=IwAR3jkzM1Tew8z7ts1F5m-Y6-WcKo90kdZhg-6o_Qi_hMST4z1siT2sZe6Zo. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Trifu, Ioana: *Non-fiction Storytelling in New Media Narratives*. Szakdolgozat. Kolozsvár, Babes-Bolyai Tudományegyetem, 2017. Elérhető az Interneten: https://www.academia.edu/36480886/Non-Fiction_Storytelling_in_New_Media_Narratives. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Williams, Linda: Emlékek nélküli tükrök: Igazság, történelem és az új dokumentumfilm. (ford. Tokai Tamás és Török Ervin), *Apertúra*, 2014. tavasz. Elérhető az Interneten: <https://www.apertura.hu/2014/tavasz/williams-emlekek-nelkuli-tukrok-igazsag-tortenelem-es-az-uj-dokumentumfilm/>. (utoljára ellenőrizve: 2021.03.15.)

Köszönetnyilvánítás

Szeretnék köszönetet mondani a témavezetőmnek és mentoromnak, Almási Tamásnak, aki elképesztő odaadással és türelemmel kísérte végig a Doktori Iskolában folytatott elméleti kutatásomat és alkotói munkámat.

Hálás vagyok, hogy Kékesi Attilával együtt osztályvezető tanárainak tudhattam őket a Docnomads Joint Master képzés 2012-14-es első évfolyamában, ahol nemcsak a dokumentumfilm-készítés elméleti és gyakorlati aspektusait ismertették meg velem, de érzékenyebbé tettek a valóság, az emberi kapcsolatok és a világ iránt. Közös beszélgetéseinket, tanácsaikat és az irántam tanúsított fáradhatatlan elkötelezettségüket sose felejttem.

Továbbá köszönöm a lehetőséget, hogy a nemzetközi Docnomads Joint Master és a magyar Dokumentumfilm-rendező művész mesterképzéseken elleshettem tőlük a rendezés-oktatás és mentorálás szellemiségét és technikáit és öt éven keresztül oktatóként vehettem részt ezen képzésekben folyamatosan tanulva tőlük és a diákoktól.

Stóhr Lórántnak is köszönöm a dolgozat elméleti háttéréhez nyújtott segítségét, biztatását és a kutatómódszertan szemináriumokon adott teoretikus és strukturális tanácsait.

Köszönöm Kapás Tibor Albertnek, hogy segítségemre volt a *Tranzit* című web-dokumentumfilm terv illusztrációinak a kidolgozásában.

Kuti Editnek és Gál Ágnesnek, a doktori iskola koordinátorainak köszönöm a türelmes segítségét, mellyel átvezettek a fokozatszerzés bürokratikus folyamatán.

Hálával tartozom a *Könnyű leckék* című dokumentumfilmem stábjának és szereplőinek, de legfőképp Kafia Said Mahdinak, amiért a bizalmába fogadott és megosztotta velem a történetét.

Végezetül köszönöm a családomnak, hogy a doktori képzés hat éve alatt feltétel nélkül támogattak és biztattak.

EREDETISÉGI NYILATKOZAT az értekezés benyújtásakor

Alulírott Zurbó Dorottya doktorjelölt büntetőjogi felelősségem tudatában nyilatkozom és aláírással igazolom, hogy a jelen nyilatkozat keletkezését megelőző két éven belül sikertelenül lezárt doktori eljárásom nem volt.

A doktori dolgozatom saját, önálló munkám; az abban hivatkozott szakirodalom felhasználása a forráskezelés szabályai szerint történt. Tudomásul veszem, hogy plágiumnak számít szó szerinti idézet közlése idézőjel és hivatkozás megjelölése nélkül; tartalmi idézet hivatkozás megjelölése nélkül; más publikált gondolatainak saját gondolatként való feltüntetése.

Alulírott kijelentem, hogy a plágium fogalmát megismertem, és tudomásul veszem, hogy plágium esetén doktori dolgozatom visszautasításra kerül. Kijelentem továbbá, hogy doktori dolgozatom nyomtatott és elektronikus példányai szövegükben, tartalmukban megegyeznek.

Budapest, 2021.03.20.



aláírás