

**Dokumentumfilm-készítés a digitális interface korában**

Történetmesélési technikák és felhasználási stratégiák a lineáris  
és web-dokumentumfilmben

A doktori értekezés tézisei

**Témavezető:**

Almási Tamás

D.L.A. habil. egyetemi tanár

**Készítette:**

Zurbó Dorottya

Doktori Iskola

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 készleteti formai kísérletezésre a filmkészítőt/felhasználói élmény-tervezőt [user experience designer], a minél komplexebb befogadói élmény elérése érdekében.<sup>1</sup> 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 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,

---

<sup>1</sup> 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.

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.<sup>2</sup> 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 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.

---

<sup>2</sup> Gaudenzi i.m. 69.

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.