

СЪЮЗ НА СЕРИОЗНОТО С ИГРАТА: WEBDOC**СНЕЖАНА ПОПОВА****UNION OF THE SERIOUSNESS WITH THE GAME: WEBDOC****SNEZHANA POPOVA**

Резюме: Текстът разглежда вебдокументалния филм в отношенията му с други продукции, използваните за него назовавания и претендиращите за собствено място негови разновидности. Направен е обзор на публикации, които проследяват развитието му и акцентират високо оценявани негови реализации.

Ключови думи: вебдокументален филм, разказна форма, интерактивно разкаване

Summary: The text examines the web documentary in its relations with other productions, the names used for it and the variants claiming its own importance. An overview of publications has been made, which follow its development and emphasize some of its highly appreciated realizations.

Key words: web documentary, narrative form, interactive narration

Вебдокументалният филм вече има своя история. Счита се, че появата му около началото на века е отбелязана за първи път като ново творческо поле през 2002 година на фестивал, организиран от Центъра за модерно изкуство „Жорж Помпиду“ в Париж под названието „Кино на бъдещето: вебдокументалният филм“. Развитието му е силно ускорено от появата на широколентовия интернет през 2006 година, а разцветът му след това прави възможно към 2012 г. да се говори за стотици вебдокументални филми, статии и изследователски

разработки по темата. От това време датира, струва ми се, и първата насочена проява на внимание към уебдокументалното кино в България: семинарът за уебдокументални филми „WEBDOC-София“¹. Този семинар фактически въвежда в страната ни и съкращението, ползвано нашироко за именуване на тази продукция, включително в заглавието на настоящия текст.

Уебдокументалният филм попада сред други продукции, свързани с интерактивността и новите нейни перспективи, предложени от технологията. Прехождането от хипертекстов към интерактивен разказ се съпровожда с отчетливо утвърждаване на перспектива за интерактивния (Дерменджиева, 2012: 53). Появяват се нови форми по всички граници на жанровете – интерактивна книга, театър, филм, онлайн разкази с ползване на картографски средства, разкази върху платформите на блогове и социални мрежи и пр. „Ползваните средства не са изцяло нови: отново са налице напреженията текст/мултимедия, линейно/нелинейно, разказване/симулация, екранен разказ/разказ във физическо пространство. Те се конкретизират в специфични и идентифицируеми медийни форми и танцуват по ръба на интерактивния разказ с печатния разказ, видеофилма и също така видеоиграта” (Bouchardon, 2012: 22).

Въпросът с наименованията не е еднозначно решен, но краткото webdoc (web documentary, webdocumentaire) видимо побеждава в състезанието с „интерактивен мултимедиен документален филм“, „хипермедиен документален филм“, i-Дос и изпраща встрани названия от типа на newsgames и serious games, атакуващи откъм сектора на игрите. Обзори на дефиниции (A Guide of Interactive Documentary, 2016) показват разноречие по същността: жанр, (филмов) подход, тип съдържание (с участие на зрителя), средство за изразяване (в интернет), способ за представяне на документален сюжет. Присъстват и обобщения на изброеното, характеризиращи определена филмова разновидност: „Уебдокументален филм е интерактивен филм, съединяващ медийно

¹ Семинарът е организиран от Културния център на СУ „Св. Климент Охридски“ и продуцентска къща Палимпсест, в партньорство с Международния фестивал за документално кино Милениум – Брюксел. Вж. Kafene.bg, <https://kafene.bg/семинар-за-уеб-документални-филми-webdoc-co/>

съдържание – фотографии, видеа, звуци, карти, графични елементи и т.н. – с технически иновации или функционалности на уеб 2.0 – социални мрежи, присъствено съдържание, геолокализация, геймификация, тагове, флашкодове и пр.“ (Gantier, 2012: 161).

Има дефиниции, които изрично започват с това, че не става дума за нов жанр, а за еволюция на документалното разказване (Dressen), за „нова разказна форма“, интерактивно разказване, форма на нефикционен сторителинг и пр. Към всичко това иде ред да добавим, че за уебдокументалния филм много често се пише като за „формат“, хибриден формат, т.е. налице е заобикаляне на твърдото дефиниране. Можем тук да се присъединим към виждането, според което възходът на понятието „формат“ попада във връзка със замъгляването на „договора“, който жанрово определената творба предполага да сключва със зрителя (Попова, 2015: 57). При уебдокументалния филм сред причините да се отбягва дефинирането чрез „жанр“ е и все по-активното навлизане на играта в документалната територия – картината се усложнява, доколкото се раздвижва цяла паралелна жанрова типология. Така че ситуацията с преценките за webdoc може да се нарече противоречива: докато водещата представа за мотивацията на потребителя за мнозина остава проследяването на цялата документирана история с разбиране, други настойчиво поставят сред конституиращите webdoc характеристики геймифицирането на историята.

Противоречието „разказване-взаимодействие“ остава съществено при уебдокументалните филми. Много са авторите, които се интересуват от успешните форми за неговото „смиряване“ в контекста на творби, които по дефиниция експлоатират и линейни, и нелинейни структури. Върху пропорциите на двата типа конструкции разсъждават и много продуценти, като коментират конкретни творчески решения във връзка с чертите на историята/сюжета, с практикуваните от зрителя избори, а така също и с финансовите измерения на реализацията. Тук ще спомена, че при уебдокументалния филм финансирането е било и остава съществен фактор – изразената активност на Франция и Канада в това творчество в първите години на века много анализатори свързват с

подкрепата за новите медии с публични средства чрез съответни фондове, а доминиращото съдържание на webdoc от това време – с копродуцентската дейност на медии като Монд, ARTE и Франс ТВ.

Всъщност уебдокументалният филм извървява свой път, като в началото на възможностите, които дава играта, все още почти не се залага. А когато интерактивността става все по-използвана и акцентирана, това не минава без дискусии за възможната мяра и за облика на цялостното послание: „Много уебдокументални филми бяха проектирани като интерфейси с множество посоки, в които можеш да поемеш. Авторът тръгваше от принципа, че всичко е интересно и че „интеракторът“, ввлечен, ще клика навсякъде. Но за съжаление не става така. Законите на когнитивната психология показват, че ако има много врати за отваряне, на човек не му се иска да отвори и една“ (Maurin, 2017). Не закъснява и заключението, че често най-вълнуващите като преживяване уебдокументални филми са „разположени“ върху съвсем несложна наративна структура (Fischer, 2014). Стигаме до известното – няма еднакви зрители, няма универсални рецепти.

Пътят на уебдокументалния филм в годините дава основа за размисли в широко поле. Вече споменатата активност в подкрепата за франкофонския webdoc в началото на века намира израз в опити за периодизиране на развитието му, като вижданията на ред автори се схождат. Говори се за два основни етапа: първият започва с появата на интерактивни документални разкази в периода 1997-2002 и завършва със забележителния „Долината на затворите/Prison Valley“ от 2010 г. В този етап влиянието на медиите и медийните специалисти е значително и това повлиява търсенията и облика на продукциите (на потребителя се предлага роля на журналист; филмът следва принципите на журналистическо разследване и пр.). Във второто десетилетие на века уебдокументалният филм се развива в много посоки, включително отвъд журналистическия поглед и пределите на франкофонския свят. „Откъсването“ е не от медиите, които остават важен мотор в продуцирането и разпространяването, а от общия „журнализиран“ облик на

телевизионната програма, като това намира израз включително в промяна на названията при обявяването – „Нови почерци“, „Уеб продукции“ (Augouat, 2014). Развитието на webdoc към разгръщането на собствените му ресурси се съпровожда с естествени процеси, сред които най-забележима е интернационализацията – на творческите екипи, на сюжетите, на потреблението. Самите произведения все по-често се насочват към най-различни публики чрез предлагане на два и повече от основните западни езици и чрез избор на наднационални теми и проблеми. Включването на различни неправителствени организации и публични субекти в иницирането на уебдокументални филми за проблематизиране на определени дейности, мисии, сектори е на свой ред съществен момент в разнообразяването на продукцията. Оценката – важен момент от мотивацията за работа – също укрепва чрез умножаването на форумите, където творбите се състезават сред себеподобни. За уебдокументални филми постепенно се отварят много утвърдени фестивали за документално творчество, сред първите отворили се – Международният филмов фестивал Милениум в Брюксел – Festival Millenium; Международният фестивал на документалното кино в Амстердам – IDFA; Международният фестивал на аудиовизуалните продукции в Биариц – FIPA; Шефилд Док/Фест във Великобритания; Международният фестивал за филм за околната среда в Париж – FIFE, Фестивалът на новото кино в Монреал – FNC, и др.

Уебдокументалният филм се развива и по посока на укрепването на вътрешни разновидности, които добиват наименования. Сред тях newsgames и serious games, както вече споменахме, отразяват геймифицирането на разкази, предаващи информация и носещи сериозни сюжети. Със сигурност обаче това едва ли са и едва ли ще останат единствените нови названия. Търси място, например, „игри на реалното/jeux du réel“ – серия от продукции на компанията Pixel Hunt, които президентът на компанията обяснява като „съединяване на документалния телевизионен филм с видеоиграта“ (напр. известната серийна продукция „Игри на влияние/Jeux d’influence“) и като „друг поглед към играта“, който трябва да бъде предложен на 30-45-годишните, прекарвали години в

спасяване на принцеси, убиване на войници и игра на футбол (Maurin, 2017). Своеобразен личен документален материал са и (let's play) видеата, заснемани от потребители, които играят видеоигри, онлайн разказите с осведомителна и образователна цел, които са свързани с пространствени преходи и с услугите на Google Maps и т.н. и т.н. Наистина, не е възможно занапред да няма нови претенции за „собствени названия“.

Webdoc-заглавията, появили се през годините, намират място в множество обзори на този тип продукция, направени с различна степен на подробност². На много места се говори за „незаобиколими филми“, чиято поява е свързана с ярка трактовка на проблем, нов похват, забележимо творческо решение.

Списъкът на заглавия по-долу съвсем няма претенции да е отлична селекция – той е изготвен със скромния стремеж да не пропуска високо отличени творби и творби, които присъстват в няколко обзора³:

Градът на мъртвите (жени)/ La cité des mortes – 2005⁴

Jean-Christophe Rampal, Marc Fernandez

Филмът „La cité des mortes“, излъчен по Канал+, се приема за един от първите опити в вебдокументалното творчество. Съдържа фотографии, аудио- и видеосвидетелства. Придружава книгата „Градът, който убива жените“ (Ашет, 2005) – град Сиудад Хуарес, мексикански град, разположен на границата със САЩ.

² Вж. The 6 Most Innovative Web Documentaries. 2011. https://www.vice.com/en_us/article/xyvmyd/the-6-most-innovative-interactive-web-documentaries;
Roux, Annabel. 2013. Webdocumentaire : radiographie d'un genre en devenir. <https://fr.slideshare.net/AnnabelRoux/webdocumentaire-radiographie-dun-genre-mergent>;
Gifreu, Arnau. Docubase. 2013. <https://docubase.mit.edu/playlist/the-interactive-documentary-my-life-my-passion-my-playlist/>;
Webdocumentaires. 2017. <https://bnf.libguides.com/webdocumentaires>

³ Именно по тази причина този списък не включва произведения от последните две години, чиято оценка все още се ограничава до изброяването на фестивали и награди.

⁴ <http://www.lacitedesmortes.net/>

Танаторамата/Thanatorama – 2007⁵

Julien Guintard, Ana Maria de Jésus, Vincent Baillais

Филмът е представен като „приключение, в което зрителят е мъртвият герой“ и разказва какво се случва с човека след края на живота му.

Газа – Сдерот. Животът въпреки всичко/Gaza-Sderot– 2008⁶

Поредица от репортажи, излъчена по телевизия АРТЕ в рамките на 10 седмици. Паралелни екрани показват кратки хроники (подготвени от израелски и палестински екип), които проследяват живота на шест човека в Газа и шест човека в Сдерот.

Пътуване към въглищата/Journey to the end of Coal – 2008⁷

Samuel Bollendorff, Abel Segretain

Журналистическо разследване за ситуацията на работниците в мините в Шанхай и за производството на въглища в Китай.

Карцерополис. Да видиш затвора по друг начин/Carceropolis – 2009⁸

Soren Seelow

Четирима затворници с различни присъди и различен „стаж“ в затвора разказват за живота си в него.

Долината на затворите/Prison valley – 2010⁹

Philippe Brault, David Dufresne

⁵ <http://www.thanatorama.com/>

⁶ <http://gaza-sderot.arte.tv/fr/about>

⁷ <http://www.samuel-bollendorff.com/fr/voyage-au-bout-du-charbon/>

⁸ <http://carceropolis.fr/>

⁹ <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

¹⁰ <http://www.soul-patron.com/>

¹¹ https://www.onf.ca/interactif/code_barre/#/fr

¹² <http://interactive.nfb.ca/#/pinpoint>

Градчето Кениън сити в Колорадо е своеобразен американски „град-затвор“, съществуващ в поддържане и обслужване на 13 държавни и частни затвора, концентрирани върху малка площ и дали име на местността.

Вж. анализ на с. 143 на настоящия брой на Медиалог.

Soul Patron – 2010¹⁰

Frederik Rieckher

Уебдокументален филм за Япония – атмосферата, културата, обществото.

Бар код/Code barre – 2011¹¹

Френско-канадски проект на Арте и Open Networking Foundation, с участието на 30 канадски и европейски реализатори. Представен е така: „Да разкажем света, който ни заобикаля, като започнем с определен предмет“.

Welcome to Pine Point – 2011¹²

Paul Shoebridge, Michael Simon

Градът и неговото развитие в спомените на хора. „Разлистване“ на спомените чрез отваряне на разкази в разказите.

Грозни: 9 града/Грозный: 9 городов/Grozny: 9 cities – 2012¹³

Олга Кравец, Марина Морина, Оксана Юшко

Следвоенна Чечня, представена чрез девет социални среза и със средствата на мултимедията. Специален акцент върху звученето на града – девет звукови свята, за чието обединяване авторите призовават „Ползвайте слушалки, за да чуете целия град“.

¹³ <http://grozny.chewbah.at/ru/>

И limbo – 2014¹⁴*Antoine Viviani*

Персонализиран с уеб данните на самия потребител, филмът е за следите, които оставяме в интернет, и за „вписването“ ни в паметта на мрежата.

Игра на влияния/Jeu d'influences – 2014¹⁵*Luc Hermann*

На играещия се предлага възможността да изпита върху себе си влиянието на специалиста по кризисен пиар. Интерактивната форма дава възможност за съпоставки на личното поведение с това на другите играчи.

BorderBlob – 2015¹⁶*Andrea Kunkl*

„Границите произвеждат спектакли“. Реални случки от границите на Лампедуза, Лесбос, Кале, Средиземно море, Танжер, България, Тунис, Истанбул.

Разходка с Меделин/Pregoneros de Medellín – 2016¹⁷*Thibault Durand*

Реален колумбийски градски пейзаж, в който чрез движение с мишката по посока на звука могат да бъдат открити и „заловени“ един по един скритите в тълпата улични певци, както и да бъдат чути техните лични истории.

Погреби ме, моя любов/Burru me, my love – 2017¹⁸*Pierre Corbinais, Florent Maurin*

¹⁴ https://www.onf.ca/interactif/in_limbo/

¹⁵ <https://www.thepixelhunt.com/projects/jeu-dinfluences-game-of-influences>

¹⁶ <https://borderblob.com/>

¹⁷ <https://pregonerosdemedellin.com/#>

¹⁸ <https://www.arte.tv/sites/webproductions/enterre-moi-amour/>

Съдбата на сирийските бежанци е представена чрез общуването между разделени съпрузи. Единствената комуникационна възможност за тях са sms съобщенията, в които отговорно участва потребителят.

Вж. анализ на с. 142-161 в настоящия брой на Медиалог.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

ДЕРМЕНДЖИЕВА, Грета (2012). *Онлайн журналистика. Медиите в дигиталния свят*. София: УИ „Св. Климент Охридски“. [Dermendjieva, Greta (2012). Online zhurnalistika. Mediite v digitalniya svyat.]

ПОПОВА, Жана (2015). *Жанрове и форми на забавлението в телевизията*. Полиграфюг. [Popova, Zhana (2015). Zhanrove I formi na zabavlenieto v televiziyata.]

A GUIDE of Interactive Documentary: Structure, Tools & Narratives (2016). <https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>

AUGOYAT, Hervé (2013). *Webdoc en mutation*. <https://www.ah-book.com/Blog/webdoc-en-mutation.php>

BOUCHARDON, Serge (2012). *Du récit hypertextuel au récit interactif*. Revue de la BNF, 2012, 3.

FISCHER, Ulrich (2014). *Narration combinatoire ou le responsive storytelling*. <https://ulrichfischer.net/presentations-enligne/>

GANTIER, Samuel (2012). *Le webdocumentaire. Un format hypermédia innovant pour scénariser le réel?* DBU12145.book Page 159.

INTERACTIVE Journalism Workshops 2015/2016: Florent Maurin, CEO of The Pixel Hunt: “quali feedbacks” as the key (2015). <https://medium.com/interactive-journalism/florent-maurin-ceo-of-the-pixel-hunt-quali-feedbacks-as-the-key-6a9e741dd154>

MAURIN, Florent (2018). *Le jeu vidéo explore désormais ce que la littérature et le cinéma explorent depuis toujours*. CNC, juin 2018. https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/florent-maurin---le-jeu-video-explore-desormais-ce-que-la-litterature-et-le-cinema-explorent-depuis-toujours_540800

MAURIN Florent (2017). *Un autre regard sur le jeu est possible. Traverses #1*. <https://www.film-documentaire-ecrits.fr/traverses1-florentmaurin>

WEBDOCUMENTAIRES (2017). <https://bnf.libguides.com/webdocumentaires>

Снежана Попова е професор във Факултета по журналистика и масова комуникация на Софийския университет. Преподава „Радиокомуникация“ и „Медиен анализ“. Публикациите ѝ са в областите на електронните медии и медийните наративи. Автор е на седем монографии, сред които Медиен разказ (2017), Радио, публики, стилове (2004), Социално време и медиен разказ 1989-2000 (2001).

Snezhana Popova is a professor at the Faculty of Journalism and Mass Communication, Sofia University. She teaches “Radio communication” and “Media analysis”. Her publications are in the fields of electronic media and media narratives. She has authored seven monographs, among which ‘Media story’(2017), ‘Radio, audiences, styles’(2004), ‘Social time and media story 1989-2000 (2001).