

ИНСТИТУТ ЗА ИЗСЛЕДВАНЕ НА ИЗКУСТВОТА, БАН



**ЗЛАТИНА ДИМИТРОВА
ВЪЛЧАНОВА**

**СТРИЙМИНГ ПЛАТФОРМИ И
ТРАНСФОРМАЦИИ НА
СЪВРЕМЕННИЯ ТЕЛЕВИЗИОНЕН
СЕРИАЛ**

АВТОРЕФЕРАТ

**НА ДИСЕРТАЦИЯ ЗА ПРИСЪЖДАНЕ НА
ОБРАЗОВАТЕЛНАТА И НАУЧНА СТЕПЕН *ДОКТОР***

**СОФИЯ
2024**

ИНСТИТУТ ЗА ИЗСЛЕДВАНЕ НА ИЗКУСТВОТА, БАН

ЗЛАТИНА ДИМИТРОВА
ВЪЛЧАНОВА

СТРИЙМИНГ ПЛАТФОРМИ И
ТРАНСФОРМАЦИИ НА
СЪВРЕМЕННИЯ ТЕЛЕВИЗИОНЕН
СЕРИАЛ

АВТОРЕФЕРАТ

НА ДИСЕРТАЦИЯ ЗА ПРИСЪЖДАНЕ НА
ОБРАЗОВАТЕЛНАТА И НАУЧНА СТЕПЕН *ДОКТОР*
ПО НАУЧНАТА СПЕЦИАЛНОСТ
КИНОЗНАНИЕ, КИНОИЗКУСТВО И ТЕЛЕВИЗИЯ, 8.4.

Научен ръководител

проф. д-р Ингеборг Братоева-Даракчиева

Рецензенти:

проф. д. н. Божидар Манов

проф. д-р Надежда Михайлова

София, 2024

Дисертационният труд е обсъден и насочен за публична защита на заседание на сектор *Екранни изкуств*“, проведено на 11.12.2023 г.

Дисертационният труд е в обем от 311 с., въведение, четири глави и заключение, 14 заглавия библиография на кирилица и 25 заглавия на латиница, 9 заглавия филмография, 5 онлайн източника на кирилица, 108 онлайн източника на латиница и 10 приложения.

Публичната защита ще се проведе на 29.05.2024 г., сряда, от 11:00 ч. на заседание на научно жури в състав: проф. д. н. Божидар Манов, НАТФИЗ, рецензент; проф. д-р Иван Драганов, НБУ; проф. д-р Надежда Михайлова, ИИИЗк, рецензент и председател на НЖ; проф. д-р Светослав Овчаров, НАТФИЗ; доц. д-р Теодора Стоилова-Дончева, ИИИЗк.

Материалите по защитата са на разположение на интересуващите се в отдел *Административно обслужване* на Института за изследване на изкуствата на ул. *Кракра* 21.

Съдържание на автореферата

Общи характеристики на дисертационния труд.....	4
Основно съдържание на дисертационния труд.....	5
Първа глава. Телевизионен сериал, стрийминг и интерактивност.....	6
Втора глава. Стрийминг платформите и трансформации в зрителските нагласи.....	9
Трета глава. Трансформации на съвременния телевизионен сериал.....	13
Четвърта глава. Трансформации на телевизионния сериал през погледа на професионалисти от сферата на стрийминга и телевизията.....	14
Заклучение.....	17
Приноси.....	18
Публикации по темата на дисертационния труд.....	19

Изследването „Стрийминг платформи и трансформации на съвременния телевизионен сериал“ е извършено в периода между 1 януари 2018 г. (датата на зачисляване) и 1 януари 2023 г. по време на обучение в редовна докторантура по специалност „Кинознание, киноизкуство и телевизия“, сектор „Екранни изкуства“ към Института за изследване на изкуствата (БАН) под научното ръководство на проф. д-р Ингеборг Братоева-Даракчиева. По време на обучението резултати от изследването са представяни в отделни научни публикации – статии и доклади от конференции, а впоследствие – в завършения дисертационен труд.

Общи характеристики на дисертационния труд

През последното десетилетие видеостриймингът се превърна от новост в обичаен и предпочитан начин за гледане на екранни произведения. Не само сериали, но и филми се създават за видеоплатформите, а високите им художествени качества им отреждат място сред претендентите на наградите за телевизионно изкуство, но и на тези на филмовите академии на САЩ и Европа.

Според редица проучвания стриймингът вече измества кабелната и линейната телевизия в предпочитанията на зрителите. Същевременно той въздейства и върху начина, по който се създава телевизионна продукция. Именно променените нагласи и различните подходи при изграждането на сериали водят до необходимостта от провеждането на подобно изследване.

Основната хипотеза на този труд е, че под влияние на видеострийминг платформите се променя не само начинът, по който сериалите достигат до аудиторията, но и този, по който самите те са структурирани. **Обект** на изследването е битието на съвременния телевизионен сериал във времето на стрийминг платформите, а **предмет** са трансформациите, които настъпват под влиянието им. Дисертационният труд обхваща периода от началото на 2007 г. до 2021 г. включително, макар че включва и преглед на историята на телевизията от самата ѝ поява. 2007 г. е зададена като граница, защото това е моментът, в който една от най-големите компании за предлагане на видео срещу заплащане – Netflix, започва да разпространява съдържанието си в интернет чрез стрийминг. **Целта** на изследването е да се изведат и анализират трансформациите, възникнали под влияние на новите услуги. Сред основните **задачи** е изясняването на понятията на дисертационния труд, като *мултиплатформеност*, *мултиекранност*, *интерактивност*, *бинджуочинг (binge-watching)*. Направен е вторичен анализ на

статистически данни, преглед на развитието на стрийминг платформите, като средство за разпространение на аудиовизуално съдържание, категоризация и обобщение на основните характеристики на най-популярните от тях. Изведени са новите явления в зрителските навици и новите подходи в създаването на сериали. Извършен е анализ на случаи (case studies), като чрез разглеждането на конкретни примери се разгръщат особеностите на наблюдаваните трансформации в създаването на телевизионни сериали. Проведени са и девет дълбочинни интервюта със специалисти от киното, телевизията и стрийминг платформите от САЩ, Европа и у нас, като голяма част от респондентите са работили по заглавията, анализирани в изследването. Това дава възможност да се проверят и докажат хипотезите и през опита на професионалисти, участващи пряко в създаването и разпространението на сериали и телевизионна продукция в световен мащаб. Интервюирани са Сабрина С. Съдърланд (Sabrina S. Sutherland), Тони Кърнс (Tony Kearns), Мариан Фуреволд-Боланд (Marianne Furevold-Boland), Карън Дикончето (Karen DiConcetto), Кайл Гилман (Kyle Gilman), Шон Кюсак (Sean Cusack), Никълъс Дън (Nicholas Dunn), Димитър Нойков и Ваня Димитрова. Интервютата са анализирани според ключовите теми, изведени по време на разговорите, засягащи основните трансформации, изследвани в настоящия труд.

Темата за промените в телевизионното изкуство при навлизането на дигиталните технологии е разглеждана в редица трудове по света и в България, като у нас различни нейни аспекти са засегнати в текстове на Божидар Манов, Александър Донеv, Елица Гоцева, Ингеборг Братоева-Даракчиева, Петя Александрова, Теодора Дончева и др. Този дисертационен труд разгръща темата, задълбочавайки се в трансформациите, настъпили под влияние на стрийминг платформите, и появата на нови възможности пред създателите на кинопродукции и телевизионни сериали.

Основно съдържание на дисертационния труд

Във **въведението** е обоснована актуалността на проблема, като са очертани обектът и предметът на изследването, целите и задачите, методологията и хронологичната рамка.

В **първа глава** е направен исторически преглед на развитието на телевизионния сериал и са описани дефинициите, използвани в дисертационния труд. **Втора глава** разглежда появата и развитието на стрийминг платформите. Категоризирани и изведени са най-популярните от тях в световен мащаб въз основа на зрителския интерес, очертани

са зрителските нагласи чрез анализ на статистически данни и е проследена промяната в поведението на аудиторията. Във втора глава са посочени и характеристиките на бинджуочинга (гледането на един дъх) като тенденция и разклонената драматургия като явление, което намира все по-широко приложение в създаването на телевизионни сериали.

В **трета глава** е проведен анализ на случаи – разгледани са заглавия, които разширяват разбирането за сериалите и дават пример за различни подходи при създаването им в средата на стрийминг платформите.

Четвърта глава е посветена на анализ на проведените интервюта със специалисти, като са обособени изводи за развитието на сериалите и наблюдаваните под влиянието на стрийминг платформите трансформации както във възприемането, така и в създаването на телевизионни произведения.

В **заключението** са изведени основните изводи от проведеното изследване и са отбелязани приносните моменти на дисертационния труд.

Първа глава

Телевизионен сериал, стрийминг и интерактивност

В **първа глава** са представени основните дефиниции, използвани в дисертационния труд, и е очертана теоретичната база по темата. Проследява се историческото развитие на телевизионния сериал от появата на телевизията в началото на XX в., през зараждането на сапунените опери, „златната ера“ през 50-те години на миналия век, която се характеризира с възход на сериалите, до появата на стрийминг платформите, когато достъпът до телевизионна продукция се улеснява. Възможността филм или сериал да бъде гледан на екрана всяко устройство, по всяко време и от всяка точка с достъп до интернет спомага за достигането на телевизионната продукция до по-широка аудитория.

В тази глава е изяснена и дефиницията на телевизионен сериал във времето на стрийминг платформите: екранно произведение, което представлява набор от епизоди на една и съща тема, при което действието се развива в един и същ въображаем или реален свят, или с едни и същи герои. То може да бъде гледано на телевизионен приемник или излъчвано чрез ефирна, кабелна или сателитна телевизия, и заедно с това на екрана на лаптоп или мобилно устройство с достъп до интернет и абонамент за стрийминг платформа.

Дефинирани са понятията *конвергенция*, *стрийминг*, *интерактивност* и *мултиекранност*, ключови за разбирането на трансформациите в съвременната телевизия. Като термин „конвергенция“ започва да се използва в медийната теория още през 70-те години на XX в., но през 90-те се оформя по-широкият смисъл на понятието, обхващайки и появата и развитието на интернет. Конвергенцията в телевизията се изразява в сливането на телевизионната и интернет технология и в размиването на границите между телевизионен и интернет достъп. Конвергенцията не представлява завършен процес, а е термин, който непрекъснато бива надграждан според развитието на технологиите и промененото им социокултурно значение. Конвергенцията при телевизията се отразява както върху начина, по който екранните произведения достигат до зрителя, така и върху начина, по който аудиторията ги консумира.

След появата на дистанционното управление аудиторията има възможност да избере коя програма да гледа и да сменя каналите без усилие, а зрителите започват да придобиват все по-активна роля. Днес потребителят може да използва не само дистанционно управление, но и клавиатура, гласова или дори жестова команда; може да гледа на живо, да спира на пауза, да връща назад, да избира видео по заявка; да гледа на един или няколко екрана, сам или в мрежа от хора. Пример за конвергенция е и умният телевизор, който съчетава в себе си технологично телевизор, компютър и музикална уредба. Смартфонът добавя към тези опции функцията за разговори и още редица възможности. Друг резултат от конвергенция са стрийминг платформите за видеосъдържание, при които функцията за гледане на телевизия се съчетава с характеристиките на интернет комуникацията.

Стрийминг услугите са ключови за достигането на съвременното екранно изкуство и в частност – телевизионните сериали, до зрителите. Те вече не са ново явление, но въпреки това е необходимо да се изясни дефиницията за стрийминг, за да се разбере по какъв начин ще бъде използвано понятието в тази работа. В последните години стриймингът се превърна във важно средство както за слушане на музика, така и за гледане на видео. На български този тип услуги би трябвало да се преведат като „поточни услуги“, но транскрибираното английско название се е наложило заради широката му употреба в медийното пространство и сред обществото.

По-ясното извеждане на значението на стрийминга изисква да бъде направена разлика между стрийминг и изтегляне на файловете (download), както и разликата между стрийминга на живо и този на вече записано аудиовизуално произведение. Явлението, което засяга тази работа с оглед на тематичното ограничение, се отнася до излъчването

посредством интернет връзка на предварително създадено съдържание, предназначено за гледане от широк кръг зрители с достъп до съответната стрийминг платформа. Под стрийминг платформи разбираме сайтове, които предоставят възможност на зрителите да гледат видеосъдържание, без да се налага да съхраняват файловете на компютъра си.

Благодарение на този тип услуги не е необходимо зрителят да бъде пред телевизора в точно определени часове, в точно определени дни, за да гледа филм или телевизионно предаване. Вместо това той може да избере часа и мястото, както и от кой момент на филма или предаването да започне или продължи гледането. Тези възможности са свързани и с присъщата на съвременната мултимедия интерактивност, следствие от конвергенцията между телевизия и интернет, между изкуство и медия, между технология и естетика.

Темата за интерактивността на екранното изкуство не е нова. Това е въпрос, обсъждан още от последните десетилетия на миналия век, като през 90-те години вече е ясно, че екранът на бъдещето ще бъде свързан с двустранната комуникация между зрител и екранно произведение. Развитието на интерактивната телевизия е обусловено и от еволюцията и достъпността на интернет, затова тя ще бъде разглеждана като конвергентно явление. При анализирането на тази интерактивност се имат предвид не само познатите вече аспекти – възможността и зрителят да участва, като спира на пауза, „превърта“ назад и избира кой елемент от аудиовизуалното произведение да изгледа. Освен това се отчита и възможността за пълноценна двустранна комуникация между зрител и екранно произведение, „отзивчивостта“ на екрана към желанията на зрителя.

В дисертационния труд се разглеждат и интерактивните сериали – телевизионни произведения, при които е предвидено активното участие на зрителя, който може да избере един от няколко възможни сюжета за развитие на историята, може да участва, отговаряйки на въпроси или да проследи различни гледни точки към телевизионния разказ. Когато става дума за интерактивна телевизия, се разбира и процесът на гледане на произведението, т.е. преобръщането на пасивното участие в активно, при което зрителят е приканван да взаимодейства чрез смартфон, компютър, джойстик или друго устройство за дистанционно управление и да направлява изборите си в интерактивна конвергентна среда.

Терминът „мултиекранност“ има редица различни дефиниции в научната литература в зависимост към кой етап от технологичното развитие се отнася. Той може да се разбира като „втори екран“, като „мултиплатформеност“, като употребата на няколко медии едновременно или като използването на множество екрани за

показването на едно и също движещо се изображение. Мултиекранността е следствие от конвергенцията на телевизията и мобилните технологии и въпреки че на пръв поглед изглежда така сякаш двата екрана – телевизионният и този на смартфона, се конкурират за зрителското внимание, те могат да бъдат успешно използвани едновременно. В англоезичната литература за описване на това явление се използват понятията *media multitasking* („медиян мултитаскинг“, едновременното изпълнение на няколко задачи), „втори екран“, *media mashing* („смесване на медиите“). Мултиекранността е и характеристика на телевизионни сериали, при възприемането на които се насърчава използването на „втори екран“ за интерактивно изживяване. Използването на много екрани е свързано и с т.нар. социална телевизия, т.е. с начина, по който зрителите използват технологиите, за да се свържат със свои приятели и близки, дори когато не гледат един и същ екран. Тук се наслагва още една характеристика на понятието – възможността да свързва зрителските преживявания, независимо от това къде са зрителите. На база на известната до момента информация, в по-нататъшното изложение под „мултиекранност“ ще се разбира едновременното или последователно използване на два или повече екрана, при комуникация със съвременните медии, в частност – със съвременната телевизия.

Очертаването на дефинираните в тази глава термини е необходимо, за да се разбере по какъв начин съвременните технологии трансформират процесите на създаване и възприемане на телевизионния сериал.

Втора глава

Стрийминг платформите и трансформации в зрителските нагласи

Пандемията от КОВИД-19 разкри огромния потенциал на стрийминг платформите да доставят телевизионно и филмово изкуство в ситуация, в която посещението на киносалона е невъзможно. Тенденцията за повишаване на интереса на зрителите към този тип платформи съществува още от преди това. Във втора глава са анализирани статистически данни, които показват основните трансформации в зрителските навици. Направена е и категоризация на видовете стрийминг платформи, като са изведени и най-популярните от тях по света според броя на абонатите им.

Една от причините за голямата популярност на стрийминг платформите освен лесния достъп от различни устройства, е липсата на реклами. Зрителят може да избере сам какво и кога да гледа, но без задължението да следи или изчаква рекламите. Заради

повишаващата се конкуренция в сегмента на видео при поискване обаче моделът подлежи на преразглеждане и все повече компании предлагат и възможност за абонаментни планове на по-ниски цени за достъп, но при съчетаване на абонамента с реклами. Как и дали това се отразява върху самите продукции, е обект на изследване в трета и четвърта глава на дисертацията.

Разграничават се видовете платформи за видео при поискване: видео при поискване срещу абонамент (subscription video on demand или SVOD), видео при поискване с включени реклами (advertising-based video on demand или AVOD), видео при поискване от традиционен телевизионен канал (broadcaster video on demand или BVOD), премиум видео при поискване (premium video on demand или PVOD), транзакционно видео при поискване (transactional video on demand или TVOD). Прави се обзор на зрителския интерес към стрийминг платформите според статистически данни. Данните на Statista за 2021 г. показват, че най-гледаната платформа за стрийминг срещу заплащане в света е Netflix – 57.1%. Висок е интересът и към Amazon Prime Video – 12.2%, следвани от Disney Plus (7.4%), Apple TV Plus (5.8%), HBO Max (5%) и Paramount (3.2%).

Важно е да се отбележи, че интересът към съответната платформа зависи до голяма степен от съдържанието, което предлага. Заради огромния си потенциал да предлага оригинални продукции, се очаква Disney Plus лесно да настигне и изпревари конкуренцията в следващите няколко години. В тази глава са разгледани и други платформи, които макар да не влизат в отчетените най-посещавани в световен мащаб, имат огромна роля. Такива са китайската iQIYI, с огромно влияние в Азия и Facebook Watch, която има значителен зрителски дял, но тъй като предлагаше програмираното съдържание за кратко, не влиза в този отчет.

Фокусът в тази глава се стеснява в посока интереса към различните платформи в Европа, Източна Европа и България. Данните сочат, че потреблението в Западна Европа надвишава значително това в Източна Европа, но се очаква нарастване и в двата региона. По данни от 2020 г. се очаква до 2026 г. абонатите на Netflix в Източна Европа да достигнат 12 млн. – около 2 пъти повече от данните за 2021 г., а в Западна Европа – да са около 74 млн. потребители. В Източна Европа процентът зрители с абонамент е значително по-нисък, а в прибалтийските държави, Словакия, Унгария, Хърватия, Румъния и България абонаменти имат около 3.5% от хората.

Една от основните причини за ограничения брой потребители е широката популярност на интернет пиратството. То е добре познато по целия свят и нанася

огромни щети в сферата на творческите индустрии. При появата на КОВИД-19 ограничените възможности за посещение на кинозалони и други форми на развлечение води до ръст в абонаментите за стрийминг платформи, но и до ръст на посещенията на пиратски сайтове за видеосъдържание по целия свят. Само за първите дни от прилагането на здравни мерки по света през март 2020 г. има нарастване с над 33% в пиратството на филми и над 20% ръст в пиратството на телевизионни продукции, по данни на технологичната компания за борба с пиратството MUSO. За първите 9 месеца на 2021 г. търсенето на пиратски филми и телевизионни продукции е достигнало 3.7 млрд. заглавия, като тук се включва достигането на пиратско съдържание чрез нелегален стрийминг и торенти. Държавите с най-голям дял в интернет пиратството за периода са САЩ (13.5 млрд. посещения на пиратски сайтове), Русия (7.2 млрд.), Индия (6.5 млрд.), Китай (5.9 млрд.) и Бразилия (4.5 млрд.). Вредите, които нанася пиратството, оцеляват не само създателите и продуцентите на телевизионно изкуство, но и самите зрители – по-малкото приходи означават по-малко възможности за създаване на нови продукции с по-интересна драматургия, по-качествено заснемане или участие на световноизвестни имена зад и пред камерата. Правителствата от своя страна търпят загуби под формата на данъци. Потенциално пропуснатите ползи за законните доставчици на телевизия в Европа достигат 3.21 млрд. в годишни приходи.

Проблемът с пиратството не е чужд и в България. Макар преди десетилетие преимущественото гледане на пиратско съдържание да се обясняваше с недостъпни на българския пазар заглавия, днес случаят вече не е такъв. В България легално могат да бъдат гледани HBO Max, Netflix, SkyShowtime, Amazon Prime Video, Apple TV Plus, Disney Plus, Voyo и Nova Play. Интересно е обаче да се проследи от една страна какво получават потребителите срещу заплащането на абонамент, от друга – какъв е интересът на съответната платформа за развитие в България. Съпоставка на заглавията на Amazon Prime Video, до които имат достъп потребителите в България и в други държави, показва, че у нас заплащането на абонамент спрямо броя на заглавията, до които има достъп потребителят, е многократно по-високо спрямо други територии. От друга страна, България е сред държавите с най-голям достъп до заглавия на Netflix срещу най-нисък абонамент, въпреки че още през 2018 г. платформата спря поддръжката на субтитри на български. Това вероятно се обяснява с малкия процент потребители в страната – около 2,5% , или под 200 000 абонати.

Анализираните в тази глава данни показват не само повишаване на интереса към стрийминг платформите за видео при поискване, но и повишен интерес към игралните

телевизионни сериали. Данните показват и промяна в предпочитания телевизионен формат – някога популярните сериали с над 20 епизода на сезон отстъпват пред по-кратки сезони за сметка на залагани по-големи бюджети. Статистическите данни говорят и за изместване на разбирането за телевизия, в което вече не се включват само заглавията, създавани за телевизионни мрежи, а се обхващат и продукциите от видеострийминг платформите, което само подчертава неоспоримата им роля.

Възможността за гледане на избрани телевизионни произведения в предпочитано от зрителя време, а дори и – последователност, води до нови тенденции в потребяването на телевизия. Една от тях е възможността за следене на сериал, без да се правят паузи между епизодите, или бинджуочинг (*binge-watching*). На български изразът би означавал „гледане на един дъх“ или „поглъщане на един дъх“ и се свързва именно с възприемането на епизод след епизод от даден телевизионен сериал без почивка, каквито през 2015 г. са примерите със сериалите „Къща от карти“ (*House of Cards*, 2013-2018) и „В обувките на Сатаната“ (*Breaking Bad*, 2008-2013). Лексикографите описват глагола така „да гледаш голям брой телевизионни програми (особено всички сериали от първи епизод) последователно“. Някои учени правят разлика между бинджуочинг и „медиян маратон“ – термин, използван, за да се придаде по-позитивна конотация на гледането на един дъх с оглед на това, че англоезичното *binge* се свързва с негативни модели на поведение като прекаляване с храна и алкохол. „Маратонът“ от своя страна носи друг смисъл – този на отдаденост и целеустремено посвещаване на дадено занимание. Към момента обаче наложеният термин, който се предпочита от изследователи и медии, остава бинджуочинг. Промененият зрителски навик има отношение и към начина, по който се конструират сериалите, както и към начина, по който се предлагат на зрителите в стрийминг платформите – премахване на рекламната пауза, пропускане на припомнянето за случилото се в предишния епизод и др.

В последните години в медиите се говори и за тенденция, която се противопоставя на бинджуочинг – *savor watching* (гледане с наслада), която включва бавното следене на сериали с по-сложна конструкция на действието или идеи, които изискват повече време за осмисляне.

Съвременната телевизия е интерактивна не само с начина, по който достигаме до нея – интерактивно взаимодействие с интерфейса на екрана, избор кога да гледаме, спиране на пауза и превъртане напред и назад в епизода или филма. Когато говорим за интерактивност, разбираме широкото понятие за взаимодействие между зрител и екран. Разклонената драматургия е възможност за стесняване на фокуса. Тя е свързана най-вече

не с начина на възприемане (гледане) на телевизионно произведение, а с начина, по който то е създадено. Според една от най-разпространените дефиниции разклонен разказ или разказ с множество пътеки за развитие, представлява литературно, видео или филмово произведение, в което зрителите или читателят в определени моменти трябва да избират между разклоняващи се възможности в текста. Този разклоняващ се разказ е познат още като „интерактивен разказ“, „интерактивна литература“, „хиперфикция“ или „разклонен наратив“.

Разглеждането на променените зрителски навици в тази глава и посоката на промяна е свързано не само с очертаване на зрителската рецепция, но и с извеждане на предпоставка за промени в самите телевизионни сериали. Новите нужди на зрителите водят до предизвикателства на създателите на сериали да намерят как да задоволят и провокират зрителския интерес.

Трета глава

Трансформации на съвременния телевизионен сериал

В тази глава се разглеждат примери за сериали и филми от екранния свят на съответните заглавия, за да се обособят част от най-интересните трансформации, възникнали в сферата на телевизионното изкуство, под влиянието на стрийминг платформите.

В днешно време телевизионният сериал придобива все по-хибриден характер, като в някои случаи може да бъде възприеман като сериал и филм едновременно, а в други – като сериал и игра. Анализирани в тази глава примери предлагат задълбочен поглед към изследваните трансформации. Включените цитати от разговори със специалисти от сферата на киното и телевизията, работили по съответните заглавия, поставя в контекст и помага по-добре да се разбере какво и как се променя в създаването на такъв тип продукции.

В тази глава са избрани сериали и интерактивни филми, свързани с хипотезата на изследването за трансформации в съвременния телевизионен сериал. Избраните заглавия са от периода 2015-2020 г. и всяко от тях съдържа пример за специфика при създаването му. „Туин Пийкс: Завръщането“ е пример за произведение с хибриден характер, което е представено на аудиторията под формата на сериал, на части, но същевременно е разработено като филм от ниво идея и сценарий, до начин на заснемане. Той може да бъде разглеждан едновременно като филм заради начина, по който е

написан и заснет, и като сериал – заради начина, по който е излъчен на малкия екран. „Срам“ и „Срам: Остин“ са пример за мултиплатформена продукция, която е едновременно с това уебсериал, и който може да бъде гледан на фрагменти в сайт или чрез стрийминг платформа. Двата сериала предоставят на зрителите изживяване, което размива границата между екранен образ и реален образ чрез изграждането на дигитални самоличности на героите, но освен това дава възможност и епизодите да бъдат гледани в цялост или като сбор от отделни кратки сцени. Така създателите на телевизионния сериал са едновременно и създатели на дигитално съдържание в социалните медии, а зрителите гледат и съучастват чрез проследяване на поведението на героите в профилите им онлайн. „Мозайка“ дава поглед към вариация на интерактивната драматургия чрез използването на мултиплатформен подход, при който на два различни екрана могат да бъдат гледани две различни версии на произведението и зрителят може да избере собствена гледна точка. Това е сериал, който обаче може да бъде гледан и през мобилно приложение, което предлага допълващи елементи на изживяването и пренася телевизионното произведение на втори екран, давайки възможност за изследване на различен наративен подход. „Черното огледало: Бандерснач“ и „Несломимата Кими Шмит: Кими срещу Преподавания“ показват, че сериалът може да се превърне във филм, който на свой ред да се превърне в игра чрез използването на разклонена драматургия. Двата примера представят едновременно филми, своеобразни епизоди на сериалите, които завършват, и игри, които приканват зрителя да поеме по-активна роля, разигравайки различни варианти за развитието на действието.

Анализът на изброените заглавия помага за разбирането на възможностите, които стрийминг платформите предоставят не само за достигане на екранните произведения до аудиторията, но и за използване на различни, по-малко популярни подходи, при създаването им. Примерите показват голямата роля на стрийминг платформите за трансформиране на телевизионния сериал, но същевременно говорят и за промяна на зрителските нагласи.

Четвърта глава

Трансформации на телевизионния сериал през погледа на професионалисти от сферата на стрийминга и телевизията

В тази глава са анализирани проведените дълбочинни интервюта със специалисти, работили по сериалите, изследвани като примери в дисертацията, както и

такива, които имат отношение към ролята на съвременните стрийминг платформи. Разговорите са проведени по метода на качествено интервю. Очертани са отделни направления, по които респондентите да отговарят, а въпросите изискват свободен отговор с възможност да задаване на допълнителни доуточняващи въпроси. Макар че всички интервюта са провеждани по общ в основата си модел, всяко от тях има и отделни въпроси, които засягат конкретната позиция на съответния специалист и продукцията, по която е работил. За целите на изследването са проведени общо девет интервюта. Осем от тях – с респондентите, живеещи в други държави, са направени посредством платформи за онлайн провеждане на разговори – Zoom и Google Meet. Едно е извършено чрез изпращане на отговорите по имейл. Интервютата са проведени между януари и декември 2022 г.

Респонденти:

Сабрина С. Съдърланд е американска продуцентка в David Lynch Theater, която работи в партньорство с режисьора Дейвид Линч. Тя е координатор на втори сезон на „Туин Пийкс“ (1990-1991). По-късно работи съвместно с Дейвид Линч по „Инланд Емпайър“ (Inland Empire, 2006), „Туин Пийкс: Липсващите парчета“ (Twin Peaks: The Missing Pieces, 2014) а през 2017 г. е изпълнителен продуцент на „Туин Пийкс: Завръщането“, анализиран в трета глава на настоящата разработка. Има бакалавърска степен по филмово и телевизионно изкуство и магистърска степен в сферата на образованието. Работи като продуцент от 2000 г.

Кайл Гилман е филмов монтажист с дългогодишен опит. Работил е по редица телевизионни сериали, сред които Sex & Drugs & Rock & Roll (2015-2016), Mr. Mayor (2021-2022), Unbreakable Kimmy Schmidt (2015-2019), интерактивния филм „Несломимата Кими Шмит: Кими срещу Преподавания“ (2021) и десетки други заглавия.

Шон Кюсак е филмов и телевизионен монтажист, работил по редица филми и сериали за Hulu, Netflix, NBC, TruTV и други. Работи като помощник монтажист за четвърти сезон на сериала „Несломимата Кими Шмит“ и интерактивния филм „Несломимата Кими Шмит: Кими срещу Преподавания“ (2021).

Никълъс Дън е сценарист и драматург. Работил е като координатор на сценария за сериала „Мозайка“ (2017) на НВО.

Мариан Фуреволд-Боланд работи в Норвежката национална радиотелевизионна компания NRK, ръководител на отдела по създаване на драматични сериали. Продуцентка на тийнейджърския сериал „Срам“ (2015 г.).

Карън Дикончето е американска сценаристка и продуцентка. Тя работи по втори сезон на сериала „Срам: Остин“, на който е и шоурънър (освен продуцентска роля, тя поема водеща роля и за креативния процес в разработването на сериала). Работила е и по сериала Recovery Road („Пътят на възстановяването“, 2016, като актриса) и филма Henry Fool („Хенри Фул“, 1997, като сценарист), The House is Burning („Къщата гори“, 2006, като актриса).

Тони Кернс е ирландски режисьор по монтажа, номиниран за БАФТА за работата си по „Черното огледало: Бандерснач“. Работил е по музикални клипове, телевизионни реклами, късометражни филми и игрални филми, както и телевизионни сериали.

Димитър Нойков е „Директор дистрибуция“ в компанията собственик на НВО Warner Bros. Discovery и отговаря за развитието на каналите и услугите на българския пазар. От 2007 г. работи за НВО, а от 2010 г. е изпълнителен директор на НВО за България. Той участва в дигиталната трансформация на канала и налагането на НВО Go, в последствие – НВО Max.

Ваня Димитрова е мениджър „Развитие на съдържанието“ в платформата Neterra.tv – платформа за разпространение на легално аудио и видео съдържание на живо, на запис или до поискване. Преди това Ваня Димитрова има дългогодишен опит в Fox Networks Group и в The Walt Disney Company.

Обобщението на основните тези и техните аргументи, изведени на база разговорите, е обособено в отделна глава, защото надгражда изложената в първа и втора глава теоретична рамка, като добавя към нея впечатленията и опита на заети в сферата на създаването и разпространяването на телевизионна продукция.

Проведените разговори задълбочават разбирането за трансформациите, настъпващи в сферата на телевизията и сериалите под влиянието на стрийминг платформите. В голяма степен те потвърждават направените в предходните глави наблюдения и анализи. Стрийминг платформите влияят върху развитието на телевизията, като едновременно дават повече творческа свобода на създателите на телевизионна продукция. Може да се забележи възход на интереса към драматичните сериали, с фокус върху тези, които отразяват исторически период, истински престъпления, научнофантастичните и фантастиката. По-малкото ограничения онлайн от своя страна водят до разгръщане на езика и визуализирането на насилие по начин, нетрадиционен за телевизията досега. По-големият брой на създаваните сериали дава възможност и за разглеждане на различни теми, които досега не са намирали централно

място на телевизионния екран, като религия, секс, сексуалност, етническа принадлежност. Същевременно зрителите очакват по-високо качество от продукциите.

Разговорите със специалисти показват, че бинджуочингът като явление не е само навик, но и обект на маркетингова стратегия, което неминуемо се отразява върху творческия процес при създаването на телевизионен сериал. Гледането на един дъх е устойчива тенденция и не зависи само от това дали стрийминг платформите предоставят цял сезон на сериал наведнъж, а и от това как зрителите искат да гледат епизодите. Не всички сериали са подходящи за бинджуочинг, защото има и такива, които чрез структурата и идеите си изискват повече време за осмисляне. Така на тенденцията за гледане на един дъх се противопоставя гледането с наслада – възможността бавно и с удоволствие да се възприеме дадена телевизионна творба.

Чрез своята достъпност стрийминг платформите оказват влияние и върху проблема с пиратството, като възпитават аудиторията да заплаща за избраните заглавия, а интерактивният и мултиплатформеният подход играят ролята на бариера срещу пълноценното зрителско изживяване при гледане на пиратско копие.

Заклучение

Представеното в дисертационния труд изследване потвърждава научната хипотеза, че под влияние на стрийминг платформите настъпват трансформации не само в начина, по който телевизионните произведения стигат до аудиторията, но и в начина, по който се създават.

В изследването се очертават шест основни тенденции: гледането на телевизионни сериали посредством стрийминг платформи; създаването на повече сериали за стрийминг платформи; отпадане на задължителните параметри за времева рамка на епизодите; създаване на по-кратки сезони на телевизионните сериали; приоритетно създаване на сериали не със структура на поредици, а с цяла сюжетна арка в рамките на сезона; изместване на ролята на зрителя от пасивна към активна.

Тези тенденции водят и до промени в създаването на телевизионни сериали, при които се експериментира с начина за разказване на история, платформите, жанра, темите и езика. По-активното използване от страна на зрителите на повече екрани едновременно се разглежда като възможност за предлагане на по-всеобхватно зрителско изживяване. Изведени са следните трансформации: промяна в дефиницията за телевизионен сериал и в неговите характеристики; размиване на границата между филм

и сериал; промени в структурата на епизодите на телевизионния сериал; промяна в жанровете, темите и езика на телевизионните сериали; експериментиране с нови наративни подходи, примери за което са интерактивните и мултиплатформени продукции; утвърждаване на бинджуочинга, но и на противоположната тенденция – „гледането с наслада“ (savor watching).

Приноси

1) Това е първото изследване в България, в което засягам начина, по който стрийминг платформите въздействат не само върху разпространението на телевизионните сериали и маркетинга, но и върху зрителските нагласи и трансформациите, които настъпват в създаването на телевизионни сериали;

2) Направила съм систематизация на стрийминг платформите, която рамкира развитието на телевизионното изкуство в дигитална среда, а чрез вторичния анализ на статистически данни изяснявам факторите, които обуславят промените в създаването и гледането на телевизионна продукция;

3) Обособила съм основните тенденции и трансформации в създаването на телевизионни сериали, като изследваните примери ми дадоха възможност ясно да идентифицирам конкретните промени, които настъпват под въздействието на стрийминг платформите;

4) За пръв път в България проведох дълбочинни интервюта със специалисти от американската филмова и телевизионна индустрия, както и със специалисти от Европа, участвали в създаването на някои от най-популярните телевизионни сериали, които представят трансформациите на телевизията в стрийминг среда от гледна точка на самите създатели на водещи телевизионни продукции;

5) Проведох същия тип интервюта с респонденти от екипите на някои от най-известните стрийминг платформи в България, които ми позволиха да анализирам трансформациите в национален контекст;

6) Поставих основа за бъдещи изследвания, свързани с темата, които да стеснят фокуса от гледна точка на: конкретни жанрове; хибридни форми; интерактивни подходи, пресечни точки между гейминг индустрията и телевизионното изкуство.

Публикации по темата на дисертационния труд

1. Вълчанова, Златина. Моделът „Нетфликс“ и трансформации в зрителските нагласи. В: Инфраструктура: бизнес и комуникации. Доклади от Осмата международна конференция на студенти и докторанти „Инфраструктура: бизнес и комуникации“, 2019, ISBN 978-619-232-186-4
2. Вълчанова, Златина. Трансформация на идеята за телевизионен сериал във времето на стрийминг платформите. В: Идеи, идеали – възход и крушение. Сборник с доклади от Международна научна конференция, Русе, 2019. Т. 1. с. 190-197
3. Вълчанова, Златина. Подходи в създаването на съвременен телевизионен сериал: интерактивност и разклонена драматургия. В: Изкуствоведски четения 2019: Мотиви, модели, ескизи, Институт за изследване на изкуствата, БАН, София, 2020, с. 464-472
4. Вълчанова, Златина. „Туин Пийкс: завръщането“ – Модел за развитие на телевизионния сериал в ерата на стрийминг платформите. В: Еволюция срещу революция, или за моделите на развитие, Русе, 2020, Т.1. с. 540-546
5. Вълчанова, Златина. Стрийминг платформите: предизвикателството COVID-19 през 2020 г. като възможност за развитие. В: Промените в глобалния свят и новите решения. Сборник с доклади от Международна научна конференция, Русе, 2021. Т.2. с. 272-279
6. Вълчанова, Златина. „Сериалът „Срам“ (2015-2017) – героят като личност в дигиталната епоха“. В: Изкуствоведски четения 2021: Персоналия, Институт за изследване на изкуствата, БАН, София, 2022, с. 500-506