

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Академия медиаиндустрии»

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет кино и телевидения»

На правах рукописи

БУНТАСАНАКУЛ САНТИ

**ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ:
ТВОРЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ
ЭКРАННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ**

Специальность 17.00.03 – кино-, теле и другие экранные искусства

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Научный руководитель:
доктор искусствоведения, доцент
Н. И. Дворко

Москва – 2014

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	5
Глава 1. Интерактивный документальный фильм как новый способ документирования реальности.....	20
1.1. Документальный фильм: эстетическое освоение действительности средствами традиционных медиа	20
1.1.1. Понятие «документальный фильм»	20
1.1.2. Изобразительные и звуковые средства выразительности документальных фильмов	25
1.2. Расширение поля экранной документалистики	30
1.2.1. Репрезентация реальности на базе цифровых медиа.....	30
1.2.2. Интерактивный документальный фильм: особенности нового вида экранной документалистики	35
1.2.3. Зритель-пользователь интерактивного документального фильма.....	43
1.3. Мультимедийный документальный контент.....	46
Выводы по главе 1	52
Глава 2. Выразительный потенциал мультимедийных средств интерактивной документалистики.....	54
2.1. Изобразительно-выразительные средства интерактивного документального фильма	54
2.1.1. Проблемы комплексного исследования.....	54
2.1.2. Взаимосвязь технологии и творчества.....	58
2.2. Мультимедийные средства экранной выразительности и их использование в интерактивной документалистике	61
2.2.1. Особенности формирования визуального пространства экрана	61

2.2.2. Изобразительность пространственных медиа, формирующих документальный контент.....	63
2.2.3. Изобразительность пространственно-временных медиа, формирующих документальный контент	69
2.2.4. Звук как выразительное средство интерактивной документалистики	74
2.3. Выразительность интерактивных документальных фильмов: примеры мировой практики	77
2.3.1. Документальный веб-проект <i>Highrise/Out My Window</i>	77
2.3.2. Документальный веб-проект <i>Welcome to Pine Point</i>	85
2.3.3. Документальный веб-проект <i>Waterlife</i>	89
2.3.4. Документальный веб-проект <i>Gaza-Sderot: Life in spite of everything</i>	91
Выводы по главе 2.....	97
Глава 3. Художественно-творческие аспекты режиссуры интерактивного документального фильма.....	99
3.1. Экспериментальный интерактивный документальный проект «Дом – уголок тайской жизни».....	99
3.1.1. Задачи проекта, его философия	99
3.1.2. Характеристика проекта	104
3.1.3. Мультимедийные средства выразительности	109
3.1.4. Обобщение и анализ приобретенного опыта	119
3.1.5. Документальный фильм «Наводнение в Бангкоке»: сравнительный анализ возможностей традиционных и цифровых медиа	121
3.2. Творческое экспериментирование: практика создания студенческих проектов.....	126
3.3. Художественные и производственные аспекты режиссуры интерактивного документального фильма	133
3.3.1. Специфика деятельности режиссера.....	133
3.3.2. Особенности режиссуры при реализации интерактивного мультимедийного проекта «Дом — уголок тайской жизни»	137

Выводы по главе 3.....	139
Заключение.....	141
Библиографический список.....	144

Введение

Интерактивная документалистика — быстро развивающийся новый документальный жанр, сформировавшийся под воздействием смены социально-экономических реалий и как результат развития цифровых медиа. Сегодня этот жанр представлен разнообразием форм, среди которых есть как интерактивные документальные фильмы на базе Web, так и документальные проекты на базе мобильных платформ, локативных медиа, а также DVD-ROM.

Среди перечисленных форм наибольшее развитие получил интерактивный документальный фильм в Интернете, часто называемый как веб-документальный фильм (т. е. фильм на базе Web). Интерактивные мультимедийные возможности Интернета предоставляют документалистам уникальную среду для создания нелинейных форм невымышленного повествования. Комбинация разнообразных медиа (видео, анимация, 2D/3D графика, звук и текст) в документальном мультимедийном контенте обогащает выразительные средства веб-документальных проектов. Соединение мультимедийных достоинств с веб-технологиями позволяет документалистам отображать реальную жизнь более полно и многосторонне.

По сравнению с линейным повествованием, полностью определяемым режиссером, веб-документальный фильм предоставляет зрителю-пользователю возможность не только воспринимать и интерпретировать медиатекст, но и физически взаимодействовать с цифровым артефактом, самому выбирать траекторию движения по проекту (из вариантов, предложенных автором фильма). В веб-документальных фильмах открытого типа зритель-пользователь может даже участвовать в создании мультимедийного контента, становясь соавтором интерактивного документального проекта.

Среди интерактивных фильмов, созданных для Интернета, можно назвать такие яркие проекты, как *Highrise: Out My Window*, *Waterlife*, *Gaza/Sderot — Life in spite of everything*, *Welcome to Pine Point*, *Bear 71*, *Hollow* и многие другие. Эти проекты демонстрируют разнообразные подходы в использовании режиссерами,

журналистами и медиахудожниками выразительных средств новых медиа в документировании реальности.

В последние годы активно используются разнообразные инновационные решения, новые технологии, расширяющие выразительные средства интерактивной документалистики. Среди них: 360° видео (панорамное видео), интерактивная инфографика, 360° иммерсивные коллажи и другие. Технологические нововведения по-разному влияют как на само невымышленное повествование, так и на характер взаимодействия зрителя-пользователя. Демонстрируя новый качественный синтез, мультимедийность значительно расширяет эстетико-художественные возможности нового документального жанра.

В статье «Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности» исследователь Н. И. Дворко отмечает, что в ситуации нарастающего расширения поля интерактивной документалистики важными становятся вопросы эстетического плана. Они позволяют понять, как уникальные свойства цифровых медиа влияют на художественное осмысление и познание действительности, как творческие приемы, используемые авторами интерактивных документальных фильмов, помогают зрителю/пользователю постичь внутренний смысл явлений, их взаимосвязь¹.

Появившийся за последние годы достаточно большой массив работ в области интерактивного невымышленного повествования позволяет обратиться к изучению мультимедийных средств экранной выразительности интерактивного документального фильма, которые до сих пор не были предметом специального изучения.

Актуальность диссертационной работы обусловлена требующим своего разрешения противоречием между активным развитием интерактивной документалистики, использующей разнообразные комбинации медиаданных, и отсутствием исследования выразительных возможностей документального мультимедийного контента. Всесторонний анализ мультимедийных средств выразительности ин-

¹ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

терактивных документальных фильмов в единстве с творческими приемами их использования и с учетом специфики цифровых медиа позволит сформировать перспективные направления дальнейшего освоения режиссерами-документалистами новой цифровой среды. Учитывая широкий спектр интерактивных документальных проектов, создаваемых с использованием разных цифровых платформ, следует в качестве первого шага ограничиться рассмотрением интерактивных документальных фильмов на базе Web.

Одна из важных проблем, поставленных перед диссертантом, имеющим собственный опыт работы в документалистике, — определить специфику деятельности режиссера по созданию интерактивных документальных фильмов. Это позволит улучшить систему профессиональной подготовки художественно-творческих кадров для цифровой медиаиндустрии.

Объектом исследования являются интерактивные документальные фильмы, представленные в Интернете (веб-документальные фильмы), использующие разнообразные мультимедийные средства экранной выразительности.

Предметом исследования являются творческие приемы использования режиссерами-документалистами мультимедийных средств экранной выразительности в интерактивных документальных фильмах широкой тематической направленности, имеющих гипертекстовую модель интерактивности.

Цель работы состоит в осмыслении выразительного потенциала мультимедийного контента интерактивных документальных фильмов, а также выявлении специфики творческого использования мультимедийных средств экранной выразительности при создании режиссером интерактивных документальных фильмов.

Задачи исследования определяются целью и формулируются следующим образом.

1. Рассмотреть российские и зарубежные теории и концептуальные подходы, направленные на выявление специфики интерактивного документального фильма; уточнить его понятийный аппарат.

2. Исследовать интерактивный документальный фильм как мультимедийную среду, рассмотреть особенности современной аудитории интерактивной документалистики.

3. Исследовать изобразительные и звуковые средства выразительности документального мультимедийного контента, определить их специфику.

4. Проанализировать методы применения разнообразных мультимедийных средств экранной выразительности в различных по тематической направленности веб-проектах.

5. Выявить актуальные тенденции использования в интерактивной документалистике новых технологий и инновационных решений для расширения мультимедийных средств экранной выразительности.

6. Разработать документальный веб-проект, который мог бы служить учебным пособием, демонстрирующим разнообразные подходы в использовании мультимедийных средств экранной выразительности.

7. Охарактеризовать эстетико-технологическую специфику художественного творчества режиссера интерактивного документального фильма. Определить особенности деятельности режиссера по созданию мультимедийного контента на конкретном примере веб-документального проекта. Выявить требования, предъявляемые к режиссеру-документалисту в новом виде художественного творчества.

Границы исследования и термины. Тема диссертации включает в себя малоизвестное понятие «интерактивный документальный фильм» (от англ. *interactive documentary*), используемое зарубежными теоретиками и практиками цифрового медийного ландшафта для обозначения любого документального проекта, «который начинается с намерения задокументировать «реальность» и который использует цифровые интерактивные технологии для реализации этих намерений»². Однако нами за основу взято предложенное российским исследователем

² Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, 2013.

Н.И. Дворко уточнение этого понятия, которое принимает во внимание как неоднозначность перевода английского слова *documentary*, так и преждевременность для российской теории и практики широкого подхода в определении нового жанра³. В рассмотрении интерактивных документальных фильмов Н. И. Дворко предлагает ограничиться «документирующими реальность» аудиовизуальными произведениями, создатели которых, ставя во главу угла значимый пользовательский опыт, стремятся использовать уникальные свойства интерактивных цифровых медиа для воплощения документального содержания в художественной форме⁴. Что касается понятия «веб-документальный фильм», то мы соглашаемся с определением Д. Астон и С. Гауденцы: «К веб-документальным фильмам относятся интерактивные документальные фильмы, которые используют Web (англ. *World Wide Web*) в качестве платформы распределения и производства контента»⁵. В диссертационном исследовании мы ограничиваемся веб-документальными фильмами, опирающимися на гипертекстовую модель взаимодействия (по классификации С. Гауденцы⁶). Они составляют сегодня значительный массив интерактивных документальных работ и оставляют автору весомый контроль над повествованием. В диссертационном исследовании практически не рассматриваются веб-проекты на базе модели взаимодействия, использующей участие пользователей в создании медийного контента.

В отличие от интерактивных документальных проектов на базе систем виртуальной реальности или локативных медиа, размывающих понятие экрана, в веб-документальных фильмах пространством репрезентации реальности является

³ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи// Историческая и социально-образовательная мысль, 2014, № 5.

⁴ Там же.

⁵ Aston J., Gaudenzi S. Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 2012, Volume 6, Number 2. С.126.

⁶ Gaudenzi S. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, 2013.*

экран компьютера⁷. В исследовании выразительности экранных средств основной акцент сделан на их мультимедийных свойствах. В силу своей специфики многие аспекты эстетического плана, находящиеся сегодня на начальной стадии изучения современной теорией и практикой интерактивной документалистики, требуют отдельных исследований. Поэтому данная диссертационная работа рассматривается нами как первый шаг, направленный на выявление специфики творческого использования мультимедийных средств экранной выразительности при создании интерактивных документальных фильмов.

В качестве основной **гипотезы** исследования выступает предположение о том, что специфика творческого использования изобразительно-выразительных средств интерактивных документальных фильмов, созданных для Интернета, обусловлена не только основными свойствами цифрового носителя, его интерактивностью, мультимедийностью и гипертекстуальностью, но и постоянно меняющимися компьютерными технологиями, которые влияют как на выразительность медиаобъектов мультимедиа-контента, так и на их композиционное объединение посредством авторского инструментария.

Степень научной разработанности проблемы

В искусствоведении не существуют специальных исследований, в которых системно рассматривались бы мультимедийные средства экранной выразительности интерактивных документальных фильмов.

Вместе с тем, данная диссертация базируется как на современной теории интерактивного документального фильма, так и на классической теории кино и, прежде всего, на теории документального кинематографа.

Полноценные исследования в области интерактивной документалистики немногочисленны. Среди зарубежных ученых следует назвать труды К. Беренджера, С. Гауденцы, А. Гифреу, Г. Давенпорт, М. Уайтлоу⁸. Среди российских

⁷ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи// Историческая и социально-образовательная мысль, 2014, № 5.

⁸ Berenguer X. Una dècada d'interactius. A: Temes de Disseny, 21, 2004. Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis

ученых — работы Н. И. Дворко⁹. В указанных трудах основное внимание уделяется общим вопросам интерактивной документалистики, ее дефиниции, разнообразию форм, специфике цифровой среды документирования реальности, стратегиям участия пользователя в невымышленном повествовании. Эти труды имели большое значение для данного диссертационного исследования.

Теоретическое осмысление «новых» (цифровых) медиа, сетевых СМИ, возможностей мультимедийных технологий в медиасфере, социокультурных аспектов мультимедиа представлено в работах зарубежных и российских исследователей: Л. Мановича, Е. Л. Вартановой, И. Г. Елинера, Я. Н. Засурского, А. А. Калмыкова, К. А. Карякиной, О. В. Шлыковой¹⁰ и др.

Существенное значение в решении поставленных проблем использования мультимедийных средств экранной выразительности в интерактивной документалистике имели труды по истории и теории документального кино- и теле-

submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, 2013. *Gifreu A.* The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra. 2010. *Davenport G., Murtaugh M.* ConText: Towards the Evolving Documentary. San Francisco: ACM Multimedia 95. Electronic Proceedings, 1995. *Whitelaw M.* Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary. Catalog essay for Halfeti: Only Fish Shall Visit, by Brogan Bunt. Exhibited at Artspace, Sydney, 19 September —12 October 2002.

⁹ *Дворко Н.И.* Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10. *Дворко Н. И.* Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики. Сборник научных трудов Академии Медиаиндустрии «Массмедиа в мультимедийной среде: основные проблемы и зоны риска». М., 2014. *Дворко Н. И.* Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. Одесса, 2013.

¹⁰ *Manovich L.* The Language of New Media, Cambridge, 2001. *Елинер И. Г.* Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе: Автореф. дис. ... д-ра. Культурологи: 24.00.01. СПб.: С.-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств, 2010. *Засурский Я. Н., Вартанова Е. Л., Засурский И. И.* и др. Средства массовой информации постсоветской России. М., 2010. *Калмыков А. А.* Интернет-журналистика в системе СМИ: становление, развитие, профессионализация: Автореф. дис. ... д-ра. филолог. наук. М., 2009. *Карякина К. А.* Особенности журналистского и пользовательского контента в интернете: Автореф. дис. ... канд. фил. наук. М., 2011. *Шлыкова О. В.* Культура Мультимедиа / О. В. Шлыкова. М., 2004.

фильма. Первый российский практик-документалист Дзига Вертов впервые дал теоретическое обоснование нового эстетического явления¹¹. Сегодня его разработки особенно актуальны. В книге «Язык новых медиа» Л. Манович считает, что Дзигу Вертова можно рассматривать в качестве основного «режиссера базы данных двадцатого века. «Человек с киноаппаратом», пожалуй, самый важный пример образа базы данных в современном медиа-арте»¹². Фундаментально-обобщающий характер для понимания природы документального фильма носят труды Л. Н. Джулай, С. В. Дробашенко, Л. Ю. Мальковой, С. А. Муратова, К. К. Огнева, Г. С. Прожико, К. А. Шерговой¹³ и др. Среди исследований зарубежных авторов по теории документального фильма следует, прежде всего, назвать работы Б. Николса, Э. Барнау, С. Бруцци¹⁴. В рамках исследования системы экранной выразительности фильмов следует отметить работы российских теоретиков И. В. Вайсфельда, Н. Л. Горюновой, Н. Н. Ефимовой, В. Н. Железнякова, В. Ф. Познина, А. Г. Соколова, Н. И. Утиловой¹⁵, а также иссле-

¹¹ *Вертов Д.* Статьи. Дневники. Замыслы. М.: Искусство, 1966.

¹² *Manovich L.* The Language of New Media // MIT Press, 2001.

¹³ *Джулай Л. Н.* Документальный иллюзион: Отечественный кинодокументализм — опыты социального творчества. М., 2005. *Дробашенко С. В.* Пространство экранного документа. М., 1986. *Муратов С. А.* Документальный телефильм как социальное и эстетическое явление экранной журналистики: Дис. ... д-ра филолог. наук. М., 1990. *Малькова Л. Ю.* Современность как история. Реализация мифа в документальном кино. М.: «Материк», 2001. *Огнев К. К.* Реалии истории в художественной системе фильма: Основные типологические модели на материале мирового кинопроцесса: Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. М., 2003. *Прожико Г. С.* Концепция реальности в экранном документе. М.: Всерос. гос. ин-т кинематографии, 2004. *Шергова К. А.* Эволюция жанров в документальном телевизионном кино: Автореф. дис. канд. искусствоведения. М., 2010.

¹⁴ *Nichols Bill.* Introduction to Documentary. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2001; *Nichols Bill,* Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. Bloomington and Indianapolis : Indiana University Press, 1991. *Barnouw E.* El documental. Historia y estilo. Barcelona : Gedisa, 1996. *Bruzzi S.* New Documentary: a critical introduction. New York : Routledge, 2000.

¹⁵ *Вайсфельд И. В.* Композиция в киноискусстве. М., 1981. *Горюнова Н. Л.* Художественно-выразительные средства экрана. Ч. 1, 2. М., 1995–1996. *Железняков В. Н.* Цвет и контраст. Технология и творческий выбор. М., 2001. *Ефимова Н. Н.* Художественно-эстетический анализ звукового эфирного пространства телерадиовещания: Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М., 2005. *Познин В. Ф.* Выра-

дования в области документальных фильмов М. Н. Ермишевой, О.В. Иорданиди, Г. В. Кочегаровой, Е. А. Мансковой¹⁶ и др.

Различные аспекты восприятия мультимедиа, специфики современной аудитории, механизмы восприятия аудиовизуальных произведений, а также проблемы взаимовлияния экранного творчества и обеспечивающих его технологий изучают теоретики массовой коммуникации, культурологи, искусствоведы. Для данного исследования теоретическую ценность имели труды западных теоретиков М. Маклюэна, Л. Мановича, М. Пренски¹⁷ и российских ученых Н. И. Дворко, Я. Б. Иоскевича, В. Ф. Познина, К. Э. Разлогова¹⁸.

Существенными для данного исследования стали труды, посвященные эстетической природе мультимедиа, выявлению специфики мультимедийного дизайна, созданию мультимедийных композиций, проблемам творчества в дизайн-проектировании: Н. И. Дворко, О. Г. Деникина, М. В. Демидовой, И. Г. Елинера,

зительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты : Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. М., 2009. *Соколов А. Г.* Природа экранного творчества. М., 1997. *Утилова Н. И.* Телевизионное пространство и время. Эстетическая роль монтажа. М., 2000.

¹⁶ *Ермишева М. Н.* Звук как пластически-смысловое выражение идеи телевизионного документального фильма : Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2010. *Иорданиди О. В.* Монтажная выразительность исторического документального фильма: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2004. *Кочегарова Г. В.* Особенности эстетического освоения действительности в советской экранной документалистике 80-х годов: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 1996. *Манскова Е. А.* Современная российская теледокументалистика: динамика жанров и средств экранной выразительности : Автореф. дис. ... канд. филолог. наук. Екатеринбург, 2011.

¹⁷ *Маклюэн Г. М.* Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М., Жуковский, 2003. *Manovich L.* The Language of New Media, Cambridge : MIT Press, 2001. *Prensky M.* Digital natives, digital immigrants, part II: Do they really think differently? On the Horizon, 9(6), 1—6, 2001.

¹⁸ *Дворко Н. И.* Профессия-режиссер мультимедиа. СПб.: ГУ профсоюзов, 2003. *Дворко Н. И.* Аудиовизуальные искусства в эпоху новых технологий // Техника кино и телевидения, 2004. № 4. *Иоскевич Я. Б.* Новые технологии и эволюция художественной культуры. СПб., 2003. *Познин В. Ф.* Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. СПб., 2009. *Разлогов К. Э.* Роль техники в формировании и развитии «языка экрана» // Что такое язык кино? М., 1989. *Разлогов К. Э.* Искусство экрана: от синаматографа до Интернета. М., 2010.

О. Г. Яцюк¹⁹ и др. В области теории режиссуры мультимедиа и режиссерского образования, учитывающего специфику интерактивной цифровой среды, прежде всего следует назвать научно-теоретические и методические работы Н. И. Дворко²⁰, автора данной специальности в России, более 15 лет занимающейся развитием профессиональной подготовки режиссеров мультимедиа.

Методологическая основа исследования

Обоснованность теоретических выводов диссертанта, рекомендаций по формированию документального мультимедийного контента, а также предложений по совершенствованию профессиональной подготовки режиссеров интерактивного документального фильма достигнута за счет комплексного применения как общенаучных, так и частнонаучных методов научного познания: диалектического, формальнологического, искусствоведческого. Исследование носит комплексный характер, определенный междисциплинарной спецификой. Мультимедийные средства экранной выразительности интерактивного документального фильма рассматриваются в единстве трех проблем: художественно-эстетических, методологических и технологических.

Теоретической базой диссертационного исследования послужили труды зарубежных исследователей и российских ученых по искусствоведению, теории

¹⁹ Дворко Н. И. Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы: Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М., 2004. Деникин А. А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям // Художественная культура / Art & Culture Studies. 2013. № 6. Демидова М. В. Проектирование визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа : Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2006. Елинер И. Г. Оптимизирующие факторы алгоритма поиска дизайнерского решения : Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2001. Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайнера: гуманитарный аспект : Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М., 2009.

²⁰ Дворко Н. И. Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы : Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М., 2004. Дворко Н. И. Профессия-режиссер мультимедиа. СПб. : ГУ профсоюзов, 2003. Дворко Н. И. О подготовке режиссеров цифровых медиа // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. Дворко Н. И. Специальность «Режиссура мультимедиа-программ». Учеб.-метод. пособие для подготовки к итоговой государственной аттестации. СПб., 2011.

медиа, культурологии, теории коммуникации, а также научные работы по теории интерактивной документалистики.

Эмпирической базой исследований стали интерактивные документальные фильмы из мировой практики, созданные для Интернета. В исследованиях современных тенденций применения медиаобъектов в создании документального мультимедийного контента анализировались наиболее яркие работы последних лет, имеющие гипертекстовую структуру. По мере необходимости привлекались примеры из российской практики интерактивной документалистики, которые выполнены творческо-экспериментальной лабораторией на кафедре интерактивного искусства Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения.

Для более глубокого анализа специфики использования мультимедийных средств экранной выразительности автором диссертационного исследования был создан экспериментальный интерактивный документальный проект «Дом — уголок тайской жизни».

Научная новизна

Настоящая диссертация — первый опыт изучения мультимедийных средств экранной выразительности в интерактивном документальном фильме.

Степень научной новизны отражается как в выборе темы, так и в подходе к ее решению: теоретические исследования и анализ корпуса цифровых артефактов, использующих Web в качестве платформы распределения и производства контента, сочетаются с творческим экспериментированием автора диссертационной работы в создании мультимедийного веб-проекта на базе современных инновационных решений. Такой подход позволяет выявить новые принципы формирования мультимедийного контента, апробировать ряд теоретических концепций.

Впервые в российском и зарубежном искусствознании определены выразительные возможности изобразительных и звуковых элементов мультимедийного контента интерактивных документальных фильмов, созданных для Интернета. Выявлены актуальные тенденции использования в интерактивной документали-

стике новых технологий и инновационных решений для расширения мультимедийных средств экранной выразительности.

В научный оборот введен обширный оригинальный материал анализа мультимедийных средств экранной выразительности интерактивных документальных фильмов.

Определены специфические художественно-творческие и технико-технологические аспекты деятельности режиссера по созданию веб-проектов с закрытым контентом. Опираясь на результаты научного анализа материалов диссертации, автором исследования предложена методика профессиональной подготовки создателей веб-документалистики.

Положения, выносимые на защиту

1. В своем стремлении запечатлеть реальность интерактивный документальный фильм использует интерактивные и мультимедийные технологии, предоставляя режиссеру новые возможности вовлечения аудитории в художественное пространство и передачи более глубокого представления о предмете повествования за счет выстраивания разнообразных точек зрения.

2. Мультимедийность обогащает выразительные средства интерактивных документальных фильмов, позволяя документалистам отображать реальную жизнь более полно и многосторонне. Вместе с тем, от создателей фильма требуется мастерство в том, чтобы не перегрузить зрителя-пользователя слишком большим количеством информации, представляемой одновременно с помощью нескольких мультимедийных средств.

3. Своеобразие визуального пространства экрана интерактивных документальных фильмов определяется не только движущимся изображением видеоматериала. Во многих проектах активно используется 2D/3D анимация и компьютерная графика, фотографии и текст. Большую роль играет визуальный дизайн интерфейса.

4. Звук является важным выразительным средством интерактивного документального фильма. В звуковом пространстве веб-проектов активно используются разнообразные элементы: речь, синхронные шумы, звуки окружающей сре-

ды, музыка и звуковые объекты интерфейса. Многие из элементов наделены интерактивными свойствами.

5. Мультимедийные элементы документального контента обладают разными выразительными возможностями, реализация которых зависит от задач проекта, его структуры, модели взаимодействия зрителя-пользователя с цифровым артефактом.

6. Динамичная и постоянно развивающаяся практика создания интерактивных документальных фильмов требует от режиссера сочетания навыков и методов документального видеопроизводства с опытом создания интерактивных медиа, а, следовательно, знакомства/умения работать с авторским инструментарием, понимания веб-дизайна или дизайна пользовательского интерфейса.

Научная достоверность и надежность результатов исследования обеспечиваются: опорой на фундаментальные научные труды; методологической обоснованностью; тщательным изучением эмпирического материала; апробированием результатов диссертации в режиссерской и педагогической деятельности автора, а также в практической реализации документального веб-проекта «Дом — уголок тайской жизни».

Практическая ценность работы

Важным практическим аспектом данной работы является расширение имеющихся представлений об интерактивном документальном фильме и его мультимедийных средствах экранной выразительности, введение в научно-практический оборот новых сведений для дальнейшего исследования нового жанра экранной документалистики. Результаты настоящего исследования могут использоваться в смежных отраслях гуманитарного знания, например в журналистике.

Результаты диссертационного анализа представляют практический интерес для разработчиков мультимедийного контента цифровых медиа, а также могут быть использованы при подготовке курса лекций по интерактивной документалистике, режиссуре мультимедиа и написании учебных пособий.

Автором диссертационной работы создан документальный веб-проект, который может служить учебным пособием, демонстрирующим разнообразные подходы в использовании мультимедийных средств экранной выразительности.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что оно является первой попыткой исследования проблемы творческого использования мультимедийных средств экранной выразительности в интерактивных документальных фильмах; его результаты способствуют дальнейшему научному осмыслению эстетических характеристик нового жанра экранной документалистики. Выявлена специфика использования изобразительных и звуковых средств выразительности при создании мультимедийного документального контента.

Этапы исследования

Исследование осуществлялось в три этапа.

Первый этап был посвящен теоретическому анализу российской и зарубежной литературы и оценке состояния проблемы по теме исследования, определению цели, объекта, предмета, задач исследования, выбору методики экспериментальной апробации методов использования мультимедийных средств экранной выразительности при создании интерактивных документальных фильмов на базе Web. На данном этапе была разработана концепция экспериментального документального веб-проекта «Дом — уголок тайской жизни».

Второй этап представлял собой собственно исследование мультимедийных средств экранной выразительности в интерактивных документальных фильмах, методов их использования документалистами. Данный этап включал процесс производства документального веб-проекта «Дом — уголок тайской жизни».

Третий этап заключался в обобщении материалов исследования, их анализе и выводах, проведении тестирования проекта, оформлении работы и подготовке автореферата.

Апробация работы

Диссертация обсуждалась на кафедре интерактивного искусства в рамках недели науки и творчества и на научном семинаре кафедры искусствознания. Материалы исследования составили основу докладов, выступлений на Международ-

ной научно-практической конференции-форуме цифрового медиаискусства DMAF 2012 (Digital Media Art Forum), 6-й Всероссийской научно-практической конференции «Научная инициатива иностранных студентов и аспирантов российских вузов» (г. Томск, 2012), Международной научно-практической конференции «Медиакультура и медиаобразование» (Санкт-Петербург, 2013), Международной конференции SWorld «Научные исследования и их практическое применение» (Украина, 2013). Ведущие положения диссертации отражены в девяти публикациях, в том числе, рецензируемых ВАК. Научные достижения апробированы в мастер-классах (отделение Цифровых медиа Бангкокского университета, 16-й Тайский фестиваль короткого фильма и видео, Бангкок, Тайланд).

Основные положения и выводы диссертации отображены в содержании лекционного курса «Мультимедийные средства веб-документалистики», подготовленного автором для студентов университета г. Уттрадит, Таиланд.

Структура и объем диссертации

Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы. Основной материал работы изложен на 143 страницах; количество иллюстраций 13; список литературы включает 138 наименований.

ГЛАВА 1. ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ КАК НОВЫЙ СПОСОБ ДОКУМЕНТИРОВАНИЯ РЕАЛЬНОСТИ

1.1. Документальный фильм: эстетическое освоение действительности традиционными медиа

1.1.1. Понятие «документальный фильм»

Творческие возможности экранной документалистики находят наиболее полное выражение в форме фильма. Понятие «документального фильма» вплоть до настоящего времени является достаточно размытым, поскольку «невозможно само отнесение этого цельного, завершенного, сложно структурированного аудиовизуального высказывания только к публицистике или только к киноискусству»²¹.

Рождение документального фильма связано с первыми съемками братьями Люмьер сцен повседневной жизни. Исторически первым фильмом считается «Выход рабочих с фабрики», который был показан на большом экране 22 марта 1895 г. во время конференции, посвященной развитию французской фотопромышленности. Этот же фильм был в составе программы знаменитого первого платного киносеанса в Париже в подвале «Гран-кафе» на бульваре Капуцинок, состоявшегося 28 декабря 1895 г.

Среди первых документальных короткометражных фильмов была и репортажная хроника братьев Люмьер «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота».

²¹ Манскова Е. А. Современная российская теледокументалистика: динамика жанров и средств экранной выразительности : Автореф. дис. ... канд. филолог. наук. Екатеринбург, 2011. С. 8.

Этот документальный фильм, как и многие другие, произвел сильное впечатление на аудиторию. Русский писатель Максим Горький писал в статье о своих впечатлениях после просмотра киносеанса, организованного Шарлем Омоном на Нижегородской ярмарке: «И вдруг что-то щелкает, все исчезает, и на экране является поезд железной дороги. Он мчится стрелой прямо на вас — берегитесь! Кажется, что вот-вот он ринется во тьму, в которой вы сидите, и превратит вас в рваный мешок кожи, полный измятого мяса и раздробленных костей, и разрушит, превратит в обломки и в пыль этот зал и это здание, где так много вина, женщин, музыки и порока»²².

С самого начала в кино наблюдалось размежевание между теми, кто стремился запечатлеть реальность, фактические события и кто стремился изобрести свою реальность. Различие между двумя жанрами никогда не было абсолютно четким. В то время как братья Люмьер снимали своих рабочих, выходящих с фабрики или прибытие поезда на станцию Ла Съота, бывший фокусник Джордж Меллес экспериментировал со спецэффектами и передачей с помощью кино вымышленных событий. Примером может служить его самый известный фильм «Путешествие на Луну» («Le Voyage Dans La Lune»), снятый в 1902 г.

Однако братья Люмьер тоже репетировали некоторые события, которые они хотели отобразить в фильме. Так были сняты три версии сюжета с рабочими у ворот фабрики братьев Люмьер. Существование этих версий позволяет предположить, что Люмьеры не просто сняли выход рабочих с собственной фабрики. В течение дня они сделали несколько «дублей», заранее согласовав с рабочими порядок съемки. Этот факт размывает границу между фактологическим и вымышленным повествованием и, следовательно, затрудняет определение документального жанра в простой оппозиции к художественному кино. Несмотря на наличие в начале XIX века разнообразных фильмов, фиксирующих реальные события, термин «документальный» применительно к кино впервые появился лишь в 1926 г. Его автором стал режиссер шотландского происхождения Джон Грирсон. Он ис-

²² // Нижегородский листок. 1896. 4 (16) июля. № 182. С. 31. (Статья опубликована под псевдонимом М. Pacatus.)

пользовал этот термин в обзоре фильма Роберта Флаэрти «Моана» для описания особенностей, основанных на фактах. Обзор был опубликован 8 февраля в *The New York Sun*. В нем Грирсон утверждает, что фильм имел документальную ценность, потому что представляет собой визуальный рассказ о повседневной жизни полинезийской молодежи.

Джон Грирсон по праву считается пионером документалистики, который создал свои первые документальные фильмы в 1920-х и 1930-х годах и который первым популяризировал термин «документальный фильм»²³. Он описал его как «творческая разработка действительности». Это ключевое определение говорит о том, что деятели документального кино не просто «записывают» реальность — они «интерпретируют» ее «творчески». Исследователь экранной документалистики С. В. Дробашенко так выражает свое видение рассматриваемого понятия: «Документальный фильм в полном его значении — это *концептуальное отражение мира, авторское размышление на основе, средствами документов*»²⁴.

Творческое развитие на протяжении многих лет документального кинематографа привело к тому, что в настоящее время понятие «документальный фильм» охватывает огромный спектр форм и методов производства фильма. Поэтому становится все труднее найти между кинематографистами согласие относительно того, что есть документальный фильм. Несмотря на отсутствие соглашения о стилях, ключевым для всех типов документальных фильмов является использование записанных изображений и звуков реальности или жизненного опыта. Документальные фильмы — это фильмы не только о фактических событиях. Скорее, факты используются для создания аргументов, приглашая аудиторию сделать выводы.

²³ Curthoys A., Lake M. Connected worlds: history in transnational perspective. Australian National University Press, 2004. P. 151.

²⁴ Дробашенко С. В. Пространство экранного документа. М. : Искусство, 1986. С. 84.

По словам американского теоретика документального кино Билла Николса документальные фильмы всегда были «нечеткой концепцией»²⁵, работами, которые не имели критического анализа даже после 1930-х гг., когда понятие «документальный» начал указывать на практику создания фильма. Как объясняет Николс, понятие документальный фильм меняется в пространстве и времени в соответствии с идеей, которую отдельные режиссеры и коллективные институты отражают своими работами.

Билл Николс утверждает, что документальный фильм следует рассматривать не как «воспроизведение действительности, а как представление мира, в котором мы живем»²⁶, и что документальный фильм оформляет и организует (реальность) в форме текста²⁷. При этом, даже если документальный жанр не может быть просто определен как не вымышленное повествование, зрители ожидают, что «то, что произошло перед камерой, совпадает с реальным событием, которое мы могли бы наблюдать в историческом мире»²⁸.

Один из основателей мирового и советского документального кино, Дзига Вертов, автор фильма «Человек с киноаппаратом» (1929), использовавший фразу «Кино-Правда», говорит о своей работе, как о возможности поставить факты вместе в новой структуре, чтобы можно было бы активно менять восприятие людей²⁹.

Михаил Рабигер, известный американский режиссер и педагог, считает: «Главное в документалистике — поиск истинного смысла вещей, наиболее благородное из движений человеческой души»³⁰.

²⁵ *Nichols Bill*. Introduction to Documentary. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2001. P. 20.

²⁶ *Nichols Bill*. Introduction to Documentary. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2001. P. 20.

²⁷ *Nichols Bill*. Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1991, P. 8.

²⁸ Там же. P. 25.

²⁹ *Вертов Д.* Статьи. Дневники. Замыслы. М.: Искусство, 1966. С. 135.

³⁰ *Рабигер М.* Режиссура документального кино и «Постпродакшн». М.: ИПК ТВ и РВ, 2001. С. 4.
Режим доступа : <http://www.litmir.net/br/?b=136374>, свободный. — Загл. с экрана. — Язык рус., англ.

В книге «Пространство экранного документа» С. В. Дробашенко пишет о том, что «документальное кино представляет собой специфически организованную, динамичную, развивающуюся в теснейшем соотношении с общественно-историческим процессом целостность эстетической (экранной) и подлинной, непосредственно отображаемой реальности»³¹. Он считает, что «единство образной системы фильма, своеобразие его условности» формируется «органичным сочетанием отражения и отражаемого».³² В этой же книге С. В. Дробашенко дает лаконичное определение: «Документальный фильм — это формула действительности, состоящая из знаков, каждый из которых в отдельности и все они в целом — отражение конкретных жизненных процессов»³³.

В книге «Концепция реальности в экранном документе» исследователь Г. С. Прожика говорит о том, что история экранной документалистики «содержит подробный анализ последовательных шагов документалистов мира в освоении системы экранного отображения действительности в форме хроникального сообщения или художественной авторской рефлексии»³⁴.

Традиционно под документальным фильмом понимается широкий круг произведений кино- и теледокументалистики. К ним относятся публицистические, художественно-публицистические и документально-художественные фильмы³⁵.

Современные создатели документальных фильмов дают себе намного больше творческой свободы, видят себя в качестве творческих толкователей реальности, а не строгих наблюдателей. Иногда это проявляется в очень экстремальном виде. Например, фильм «Вальс с Баширом» (2008) был бы неслыханным в 1960-х или 1970-х гг. Фильм рассказывает историю ветерана Ливанской войны 1982 г. посредством анимации. Он стал первым мультипликационным фильмом в истории мирового кинематографа, который был номинирован

³¹ Дробашенко С. В. Пространство экранного документа. М. : Искусство, 1986. С. 18.

³² Дробашенко С. В. Пространство экранного документа. М. : Искусство, 1986. С. 18.

³³ Там же. С. 139.

³⁴ Прожико Г. С. Концепция реальности в экранном документе. М. : ВГИК, 2004. С. 9.

³⁵ Кочегарова Г. В. Особенности эстетического освоения действительности в советской экранной документалистике 80-х годов : Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 1996.

на «Оскар» в категории «Лучший фильм на иностранном языке». Сегодня также наблюдается интересный всплеск реконструкций, которые около 10 лет назад считались в документальном фильме ругательным словом. В целом, просто имеет место много больше гибкости и творческого подхода к эстетике.

Понимание конвенций документального фильма, т. е. его стандартных ингредиентов, которые зрители ожидают увидеть, является важным моментом. Режиссер-документалист приглашает зрителя не только познакомиться с образной и нарративной стороной фильма. Он предлагает ему определенную точку просмотра, в которой «сходятся взгляд и смысл, художественный знак и культурное значение»³⁶.

Некоторые документальные фильмы работают со стандартными конвенциями, в то время как другие — бросают вызов (например, фильм «Вальс с Баширом»).

Использование хроники, архивных материалов, интервью с реальными людьми, часто оказывается вполне достаточным для получения фильмом статуса документального. При этом такие выразительные средства как монтаж, крупный план, звуковое решение, операторская работа и многое другое представляют собой технику по сравнению с самим материалом, составляющим содержательную сторону фильма.

1.1.2. Изобразительные и звуковые средства выразительности документальных фильмов

Для понимания специфики использования режиссером мультимедийных средств экранной выразительности в интерактивном документальном фильме были рассмотрены вопросы эстетического освоения действительности в традиционной экранной документалистике.

³⁶ Галкин Д. В. Диспозиция взгляда, или оптика идентичности в современном искусстве // Вестник Томского государственного университета. 2013. № 377. С. 53.

Эстетическая проблема достоверного отображения жизни на документальном экране является ключевой для теории документалистики³⁷. Обязательная и неукоснительная подлинность того, о чем рассказывается в фильме, — черта всех документальных фильмов, независимо от их жанров. Так об этом говорит С. В. Дробашенко в книге «Экран и жизнь»: «Стремясь отобразить ведущие тенденции действительности, отбирая заинтересовавшие его факты, документалист, подобно всякому художнику, ставит своей целью создание на экране поучительного примера жизни»³⁸.

Кинематографистами создана определенная система экранной выразительности, позволяющая творчески интерпретировать действительность. Вот что говорит об этом Г. С. Прожика: «Диалектика образной структуры документалистики позволяет ей находить адекватный язык для запечатления хроникальной летописи исторического времени и одновременно для создания художественного образного повествования о сущностных процессах бытия человечества»³⁹. Универсальный язык, созданный экранной культурой, не только помогает передать хроникальное сообщение, но и способствует художественному осмыслению мира⁴⁰.

В трудах многих исследователей кинематографа и телевидения анализируются выразительные элементы экранных искусств⁴¹: художественный образ, вы-

³⁷ Прожико Г. С. Концепция реальности в экранном документе. М. : Всерос. гос. ин-т кинематографии, 2004.

³⁸ Дробашенко С. В. Экран и жизнь. М. : Искусство, 1962. С.26.

³⁹ Прожико Г. С. Концепция реальности в экранном документе : Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. 2004. Режим доступа : <http://www.dissercat.com/content/kontseptsiya-realnosti-v-ekrannom-dokumente>, свободный. — Загл. с экрана. — Язык рус., англ.

⁴⁰ Там же.

⁴¹ Вайсфельд И. В. Композиция в киноискусстве. М., 1981. Горюнова Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана. Ч. 1, 2. М., 1995–1996. Железняков В. Н. Цвет и контраст. Технология и творческий выбор. М., 2001. Ефимова Н. Н. Художественно-эстетический анализ звукового эфирного пространства телерадиовещания : Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М., 2005. Познин В. Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М., 2009. Соколов А. Г. Природа экранного творчества. М., 1997. Утилова Н. И. Телевизионное пространство и время. Эстетическая роль монтажа. М., 2000; и др.

разительно-изобразительные элементы фильма, монтажные приемы, художественное пространство и время. Есть специальные диссертационные исследования, посвященные отдельным вопросам эстетики документальных фильмов: М. Н. Ермишевой, О.В. Иорданиди, Г. В. Кочегаровой, Е. А. Мансковой, К. А. Щерговой⁴² и др. В этом параграфе остановимся в основном на изобразительных и звуковых средствах выразительности документального фильма.

Звукозрительный образ документального фильма рождается из соотношения и взаимосвязи отдельных звуковых и зрительных элементов. В своей деятельности режиссер стремится обеспечить цельность звукозрительного образа, его соответствие идейному замыслу.

Изображение в документальном фильме является носителем художественности и документальной основы. Элементом языка является кадр — изображение части пространства, заключенного в рамку экрана, которое зритель видит в каждый данный момент. «Кадр» обладает протяженностью во времени, т. е. длительностью пребывания изображения на экране. Под кадром можно рассматривать и часть фильма/телепередачи, снятую во время непрерывной работы камеры.

Творческая работа оператора способна привнести в изображение некие новые эстетические качества. В процессе съемки операторы формируют пространство, ограниченное рамкой экрана, используя различные планы (крупный, средний, общий) и ракурсы (обычный и необычный). Важным средством выразитель-

⁴² *Ермишева М. Н.* Звук как пластически-смысловое выражение идеи телевизионного документального фильма: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2010. *Иорданиди О. В.* Монтажная выразительность исторического документального фильма: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2004. *Кочегарова Г. В.* Особенности эстетического освоения действительности в советской экранной документалистике 80-х годов: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 1996. *Манскова Е. А.* Современная российская теледокументалистика: динамика жанров и средств экранной выразительности: Автореф. дис. ... канд. филолог. наук. Екатеринбург, 2011. *Щергова К. А.* Эволюция жанров в документальном телевизионном кино : Автореф. дис. канд. искусствоведения. М., 2010.

ности документального фильма является съемка с движения, в которой применяются такие приемы, как панорамирование, проезд, траекторная съемка.

Являясь формообразующим компонентом экранного изображения свет способен оказать на зрителя определенное эмоционально-эстетическое воздействие, а не только выполнять информационно-познавательную функцию или помогать в создании на экране иллюзии пространства. Характер света определяется содержанием сцены. Так, например, «контрастное освещение, усиленное динамичным построением мизансцены, способно передать драматическую напряженность; мягкий рассеянный свет, дополненный рефlekсами и бликами, свойственен лирическим, романтическим сценам»⁴³.

Немаловажное значение в создании экранного образа имеет и цвет. По утверждению С. М. Эйзенштейна, «цвет, как и музыка, уместен там, где он необходим»⁴⁴.

Звук в документальном фильме — равноценный партнер изобразительного ряда. Подчас он может полностью определять степень достоверности того, что изображается на экране. Звук существует в трех формах: слово, музыка и шумы. Каждый элемент звуковой партитуры обладает высокой художественной силой и способствует созданию эмоционально впечатляющей образной ткани документального фильма.

Речь играет важную роль в конструировании произведения и идейно-эмоциональном осмыслении отображаемого факта. Она может быть представлена в виде авторского комментария (в кадре и за кадром), дикторского текста, интервью, диалога и монолога, текстов-размышлений документальных героев.

Музыка может создавать атмосферу действия, характеризовать среду обитания героев, передавать характерные приметы времени, выступать в качестве своеобразного авторского комментария.

⁴³ Познин В. Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты : Автор. дис. ... д-ра искусствоведения. СПб., 2009. С. 23.

⁴⁴ Эйзенштейн С. М. Собр. соч. В 6-ти томах. Т. 3. С. 581.

Шумы также способны погрузить зрителя в необходимое пространство и время, создать важный эмоциональный настрой. В силу конкретности и однозначности шумы могут точнее, чем музыка, передать событие.

Звуковая выразительность фильма в значительной степени зависит от творчества звукорежиссера, деятельность которого определяется особенностями самого документального жанра, спецификой материала, выразительными средствами, техникой и технологией производства.

Следуя режиссерскому замыслу, звукорежиссер формирует драматургически обоснованные звуковые акценты, контрапункты к изображению, звуковой лейтмотив (лейттему, лейтобраз, лейттемп). Звукорежиссер управляет пространственностью, фоноколористикой и громкостной динамикой, создает звуковые контрасты и наплывы, различные виды деформации звукового материала.

Выразительным средством моделирования художественной природы документального фильма выступает монтаж. Открытие монтажных приемов связано с именем Д. Вертова. Так он говорит о монтаже, рассматривая место кадра в монтажном потоке: «Киноправда» делается из материала так же, как дом делается из кирпичей. Из кирпичей можно сложить и печь, и кремлевскую стену, и многое другое. Из заснятого материала можно выстроить разные киношещи»⁴⁵.

Совокупность сменяющихся кадров, осмысленно соединенных режиссером в процессе монтажа, воздействует на зрителя. Поэтому сам монтаж должен сохранять логику событий, либо их образную связь.

Современная техника монтажа документальных фильмов находится на высоком уровне развития. В монтаже все средства, используемые режиссером, приобретают законченное художественное выражение. Не случайно монтажная выразительность занимает главное место в арсенале выразительных средств режиссеров-документалистов.

Активное использование режиссерами средств выразительности экрана само по себе не является гарантией создания документального фильма высокого худо-

⁴⁵ Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. М.: Искусство, 1966. С. 78.

жественного уровня. «Лишь в том случае, когда содержание несет глубокую художественную идею, а соответствующая ей форма имеет эстетическую ценность, происходит их органичное слияние»⁴⁶.

1.2. Расширение поля экранной документалистики

1.2.1. Репрезентация реальности на базе цифровых медиа

Рождение и становление интерактивной документалистики, прежде всего в условиях Интернета, обусловлено процессом конвергенции двух коммуникационных полей: документального фильма и цифровых медиа. Об этом свидетельствуют прямые и косвенные высказывания многих исследователей⁴⁷.

Цифровые медиа часто называют новыми медиа (*New media*). Термин «новые медиа» отражает временное обозначение каналов коммуникации, еще не получивших широкого распространения, но обладающих качествами медианосителя⁴⁸.

Согласно Л. Мановичу, исследователю в области истории и теории цифровой культуры, новые медиа представляют собой конвергенцию двух различных исторических траекторий:

— компьютерных вычислительных сред (информационных систем, компьютеров);

⁴⁶ Познин В. Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты : Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. СПб., 2009.

⁴⁷ Gifreu A. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication : Universitat Pompeu Fabra. 2010. Manovich L. The Language of New Media // MIT Press, 2001. Дворко Н. И. Интерактивное повествование как новый способ рассказывания истории // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010.

⁴⁸ Дворко Н. И. Интерактивное повествование как новый способ рассказывания истории // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 9.

— аудиовизуальных медиа (дагерротипы; фотографии и фильмы; технологии записи; передача: телевидение, радио)⁴⁹.

В книге «Язык новых медиа» («*The Language of New Media*») Л. Манович предлагает пять принципов новых медиа, которые следует понимать «не как абсолютные законы, но, скорее, как общие тенденции развития культуры под влиянием компьютеризации»⁵⁰. Этими пятью принципами являются следующие.

1. *Числовое представление* — все объекты новых медиа состоят из цифрового кода (последовательности нулей и единиц). Значит, они могут быть описаны математически, и ими можно манипулировать с помощью алгоритмов. Л. Манович подчеркивает, что основное различие между старыми и новыми медиа состоит в программируемости новых медиа. Чем ближе мы к материальности объектов новых медиа, тем больше говорим о цифрах и формулах, которые их составляют.

2. *Модульность* — новые медиа выполнены из множества компонентов или модулей с собственной идентичностью. Эти компоненты могут всевозможным образом комбинироваться, составляя более крупные объекты.

3. *Автоматизация* — благодаря числовому представлению и модульности, объект новых медиа может быть автоматически преобразован другими процессами (обычно с помощью программного обеспечения). Как правило, это делается с помощью искусственного интеллекта в целях получения или манипулирования содержанием или с помощью применения математических процедур преобразования.

4. *Изменчивость* — объект новых медиа может существовать в бесконечном количестве версий, всевозможных формах выражения содержания и степени детализации объекта. Пример изменчивости — гипертекстовые медиа, позволяющие пользователям проходить текст различными путями и, следовательно, предоставлять доступ к различному содержанию.

5. *Транскодирование* — возможность переформатирования физических объектов в объекты новых медиа и их из формата в формат. Технически транскоди-

⁴⁹ Manovich L. *The Language of New Media* // MIT Press, 2001. P. 20.

⁵⁰ Manovich L. *The Language of New Media* // MIT Press, 2002. P. 43—74.

рование относится к переводу объекта новых медиа из одного формата в другой или адаптации новых медиа к отображению на разных устройствах. В широком смысле, транскодирование означает, каким образом медиа и культура переформируются и трансформируются логикой компьютера. Компьютеризация культуры представляет собой процесс перекодирования, а «культурные категории или понятия замещены на уровне смысла и/или языка на новые, которые вытекают из онтологии компьютеров, эпистемологии и прагматики»⁵¹.

Работа Л. Мановича эффективно рассматривает сущность новых медиа, позволяя увидеть влияние компьютерного интерфейса и компьютерных операций, их логики и онтологии на производство, распределение и прием (восприятие) новых медиа.

В условиях цифровой среды аудиовизуальное повествование приобретает новые свойства цифровых платформ — интерактивность, мультимедийность, иммерсивность и гипертекстуальность.

Интерактивность — обобщенный термин, пришедший к нам из английского языка от слова *interaction* (с англ. — «взаимодействие»). В 2001 г. Н. Шедрофф сформулировал определение: «Интерактивность на философском уровне представляет собой процесс непрерывного действия и противодействия между двумя сторонами (как живыми, так и представляющими собой машины)»⁵². Однако это очень простое определение сложно применить к практике интерактивной документалистики. В 1998 г. Дженс Ф. Дженсен говорил о том, что в коммуникации и теории медиа термин «интерактивность» используется как широкое понятие, которое охватывает процессы, имеющие место между получателями, с одной стороны, и медиасообщением, с другой⁵³.

⁵¹ *Manovich L.* The Language of New Media // MIT Press, 2002. P. 46.

⁵² *Shedroff N.* Experience design 1. Indianapolis : New Riders. 2011. P. 142.

⁵³ *Jens F. Jensen* 'Interactivity' Tracking a New Concept in Media and Communication Studies (из интернета/ Режим доступа: http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/38_jensen.pdf, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ.

В статье «Интерактивное повествование: различные подходы к понятию “интерактивность”» Н. И. Дворко указывает на то, что и в более узком поле, касающемся цифрового нарратива «рассмотрение понятия “интерактивность” порождает многочисленные дебаты. В определенной степени различие в трактовках понятия зависит от того, какая форма повествования посредством цифровых медиа является объектом исследования теоретика»⁵⁴. Она уточняет, что в основе этих форм лежат различные модели, делающие историю интерактивной, различные способы взаимодействия пользователя с контентом цифрового медиума. В статье ею приводятся различные определения интерактивности, данные известными теоретиками и практиками в области интерактивного повествования: Крисом Кроуфордом, Мари-Лорой Райан («четыре формы интерактивности»), Аспеном Аарсетом, Кэти Сален и Эриком Циммерманом («многовалентная модель интерактивности»).

Однако данные определения в основном ориентированы на вымышленное интерактивное повествование. Применительно к интерактивной документалистике, а точнее, тех ее форм, которые создаются для Интернета и обладают закрытым контентом, мы можем воспользоваться определением Дженса Ф. Дженсен. Он определяет интерактивность как меру потенциальной способности медиа предоставлять пользователю возможность оказывать влияние на содержание и/или форму передаваемой информации⁵⁵.

Мультимедийность — характеристика медийного продукта, сделанного с использованием разных знаковых систем (вербальной, графической, звуковой, фото, видео, анимационной).

Мультимедиа (англ. *multimedia*, от лат. *multum* — много и *media/medium* — средства/средство, среда) — это «электронный носитель, среда распространения

⁵⁴ Дворко Н. И. Интерактивное повествование: различные подходы к понятию «интерактивность» // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 33.

⁵⁵ Jens F. Jensen 'Interactivity' Tracking a New Concept in Media and Communication Studies (из интернета. Режим доступа : http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/38_jensen.pdf, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ.

или программно-технический комплекс (устройство), включающие несколько видов информации»⁵⁶.

В 1988 г. крупнейшей Европейской Комиссией, занимающейся проблемами внедрения и использования новых технологий, было сформулировано такое определение мультимедиа — это продукт, «содержащий коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами (*Simulation*), включающий интерактивный интерфейс и другие механизмы управления».

Мультимедиа предполагает одновременное использование различных форм представления информации и ее обработки в едином объекте-контейнере (англ. *container*). В таком объекте-контейнере помимо различной медиаинформации может также содержаться способ интерактивного взаимодействия с ней. Следует учитывать, что мультимедиа может быть как интерактивным, так и не интерактивным.

Сегодня понятие «мультимедиа» уже утратило смысл, поскольку, как считает Л. Манович, новые цифровые медиа мультимедийны по определению и другими быть не могут⁵⁷.

Однако, учитывая задачи данных исследований, направленные на выявление специфики интерактивной документалистики в сравнении с ее традиционной формой, использование терминов «мультимедиа», «мультимедийность» не только уместно, но и необходимо.

Еще одной особенностью цифрового нарратива является его иммерсивность (от англ. *immersion* — погружение), которая достигается высоким уровнем вовлеченности пользователя. Опыт мировой практики интерактивной документалистики свидетельствует также о применении иммерсивных технологий, погружающих пользователя в виртуальное пространство или мир дополненной реальности. В VR (виртуальная реальность) и AR (дополненная реальность) зритель-пользователь

⁵⁶ Сабирова Д. А. Мультимедийные системы и технологии. Учеб. пособие. — Т: ТГЭУ, 2013. С. 14.

⁵⁷ Manovich L. The Language of New Media // MIT Press, 2002. P. 61.

больше не смотрит на прямоугольную, плоскую поверхность, расположенную на определенном расстоянии и действующую как окно в другое пространство. В подобных случаях понятие традиционного экрана размывается⁵⁸. Однако данные формы невымышленного повествования не являются объектом исследования.

Наше внимание сосредоточено на изучении не всех форм работы с интерактивным мультимедийным документом. Нас интересует его главное направление — документальный фильм на базе цифровых экранных медиа и, прежде всего, Интернет-среды. Этот момент отражен в теме диссертационной работы, касающейся творческого использования мультимедийных средств экранной выразительности, т. е. средств, которые аудитория может наблюдать на экране.

В условиях Интернет-среды цифровое повествование, как правило, обладает еще одним свойством — гипертекстуальностью.

Под гипертекстом понимается особая форма организации текста, включающая в себя систему ссылок, отправляющих пользователя к другим текстам, иллюстрациям, аудио-, видеофайлам. Смысловые единицы гипертекста представлены не в линейной последовательности, а как система возможных переходов и связей между ними. Согласно А. А. Калмыкову, гипертекст является медиапродуктом. Поэтому он может быть адекватно определен лишь в медиaprостранстве, которое с его появлением также требует переопределения с учетом частных свойств гипертекста⁵⁹.

1.2.2. Интерактивный документальный фильм: особенности нового вида экранной документалистики

Рассмотренные выше принципы новых медиа реализуются в интерактивной документалистике несколькими способами.

Интерактивность цифровой среды трансформирует пассивного зрителя в активного пользователя, который может не только воспринимать и интерпретиро-

⁵⁸ *Manovich L. The Language of New Media // MIT Press , 2002.*

⁵⁹ *Калмыков А. А. Интерактивная гипертекстовая журналистика в системе отечественных СМИ. М., 2009.*

вать медийное сообщение, но и физически взаимодействовать с документальным контентом. Чтобы продвигаться дальше по проекту, пользователю необходимо принимать решения, совершать выбор. Нажав, например, на гиперссылку, пользователь активирует медиаобъект для показа. Согласно зарубежным исследованиям⁶⁰, интерактивный язык новых медиа расширяет возможности документалистики, позволяя описывать более сложную реальность, делая это на нескольких различных уровнях и с множеством различных точек зрения.

Гипертекстовая структура повествования, наличие ссылок, характерных для среды Интернет, позволяет документалистам обеспечить дополнительный фон или глубину своим рассказам.

Информационные данные могут быть сжаты и доступны пользователю нелинейным способом и при очень высоких скоростях. Пользователи могут взаимодействовать друг с другом, с автором или контентом. Они могут, например, «нажать» на «горячую зону» и иметь доступ к дополнительной информации (тексту, звуку, графическим элементам или видео), объясняющей сюжетный элемент. Они могут отправлять электронные сообщения документалистам и, в ряде случаев, помочь им быстро исправить любую фактическую ошибку.

Современные интерактивные документальные фильмы представлены широким набором графических, фото-, аудио- и видеоматериалов. Во многих проектах используются виртуальные панорамы, графические коллажи, анимация, 3D графика. Интерактивный документальный фильм может включать в контент большой объем материала. Это значительно увеличивает общее время, необходимое пользователю для полного просмотра фильма. Но не следует забывать, что пользователь сам выстраивает траекторию изучения проекта с помощью тех или иных методов навигации и способов взаимодействия. Он может также

⁶⁰ *Gaudenzi S.* The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, January 2013. *Gifreu A.* The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra, 2010.

изучать интерактивный проект, пока им увлечен, и вернуться в следующий раз, чтобы исследовать его еще дальше. Тем более, что документальный онлайн проект может меняться со временем. Могут быть добавлены медиаобъекты, внесены аннотации, а также добавлены новые факты. В цифровой среде контент может быть более динамичным.

Интерактивная документалистика аккумулирует в себе три основных принципа мультимедиа:

- представление информации с помощью комбинации множества воспринимаемых человеком сред;
- наличие нескольких сюжетных линий в содержании продукта;
- художественный дизайн интерфейса и средств навигации.

Новые медиа позволяют более широко использовать нелинейную структуру, которая свойственна разным формам интерактивного повествования. В статье «Интерактивное повествование как новый способ рассказывания истории» Н. И. Дворко говорит о том, что интерактивное повествование (нарратив) является относительно новым объектом исследования. «Как всякий новый объект, интерактивный нарратив по-разному понимается и по-разному интерпретируется. Размытость понятийных границ терминов «интерактивность» и «повествование» лишь расширяет исследуемое понятие»⁶¹.

В книге «Язык новых медиа» (2002) Л. Манович определяет интерактивный нарратив как созданную автором некую базу данных (*database*) из тех возможностей повествования, которые существуют в пределах структуры концептуального интерфейса. Повествование строится путем соединения элементов базы данных особым способом, проектирующим траекторию, ведущую от одного элемента к другому. В конечном счете пользователь выбирает эти отдельные компоненты данных, которые воспроизводятся как последовательности⁶².

⁶¹ Дворко Н. И. Интерактивное повествование как новый способ рассказывания истории // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 11.

⁶² Manovich L. The Language of New Media // MIT Press, 2002.

Во время навигации пользователь совершает выбор среди вариантов или альтернатив, способствуя разворачиванию истории в нелинейной форме⁶³. Такой способ повествования отличается от линейных историй, которые имеют строгую, заранее определенную последовательность. Зритель-пользователь стартует в начальной точке и двигается по фиксированной траектории, разработанной создателем контента. Большинство интерактивных документальных проектов использует нелинейный подход к повествованию. Он подчеркивает интерактивный характер опыта взаимодействия. В данном случае вместо одного линейного повествования история разбита на тематические сегменты. Пользователь получает возможность выбора в навигации по истории, предпочитая сегменты наибольшего для него интереса.

Согласно Н. И. Дворко, «в отличие от монолитного, связанного единым логическим замыслом произведения, интерактивное повествование в определенном смысле более точно повторяет дискретную структуру реальной жизни»⁶⁴. Благодаря интерактивности, позволяющей зрителю-пользователю самому выстроить траекторию прохождения проекта, автор сценария и режиссер имеют возможность вводить большее количество разнообразных деталей без оглядки на то, что изложение окажется перегруженным. Зритель-пользователь может опустить ненужные ему подробности⁶⁵.

В нелинейности заключаются огромные возможности. Как считает исследователь А. Гифреу, интерактивное невымышленное повествование означает, что аудиовизуальные проекты могут быть представлены дополняющими и обогащающими их элементами, добавляя ценности к общему опыту зрителя так, чтобы

⁶³ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

⁶⁴ Дворко Н. И. Интерактивное аудиовизуальное произведение: взаимодействие зрителя с художественным пространством / Проблемы развития кинематографа и телевидения. Сборник научных трудов Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения. Вып. 20. СПб., 2007. С. 166.

⁶⁵ Там же. С. 166, 167.

зрелище было более разнообразным, полным и захватывающим⁶⁶. Большое внимание в интерактивных документальных фильмах уделяется созданию интерфейса, позволяющего пользователю взаимодействовать с контентом на интуитивном уровне и не разрушать эффект присутствия.

Интерактивные документальные проекты, представленные на сайте Национального комитета по кинематографии Канады⁶⁷, демонстрируют значительные успехи в применении цифровых технологий для решения художественно-творческих задач. Особенно следует отметить проект *Highrise (Out My Window; One Millionth Tower)*, созданный режиссером Катериной Чижек (Katerina Cizek)⁶⁸. Проект исследует жизнь жителей небоскребов в городах и пригородах. Он использует инновационные технологии, в том числе, иммерсивные коллажные панорамы, 360° видео, виртуальную 3D среду с веб-интерфейсом графической библиотеки WebGL.

Обобщая мнение многих теоретиков и практиков⁶⁹, можно констатировать, что интерактивный документальный фильм:

⁶⁶ Gifreu A. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra. 2010.

⁶⁷ NFB/Interactive. Режим доступа : <http://www.nfb.ca/interactive/> [См.: май 2014], свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ.

⁶⁸ *Out of My Window*. Режим доступа : <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow> [См.: май 2014], свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ. *One Millionth Tower*. Режим доступа : http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php [См.: май 2014], свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ.

⁶⁹ *Screen Australia*. Interactive: Production of Australian Interactive Documentaries. Режим доступа : <http://www.screenaustralia.gov.au/research/statistics/mpdocosinteractive.aspx> [См.: май 2014], свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ. *Gaudenzi S*. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, 2013. *Gifreu A*. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra. 2010. *Дворко Н.И.* Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

- представляет собой творческую интерпретацию действительности подобно экранной документалистике на базе традиционных медиа;
- содержит не только видеоконтент, но и разнообразные медиа (изображения, текст, звук), которые могут быть объединены в инновационные формы;
- позволяет пользователю автономно управлять процессом «движения» по проекту; в зависимости от предполагаемого уровня пользовательского участия использует разные типы навигации и взаимодействия и/или участия в создании мультимедийного контента;
- обладает потенциалом предоставить многие точки зрения на реальные события в отличие от традиционного документального фильма, излагающего, как правило, точку зрения режиссера-документалиста;
- представляет собой как автономные проекты, так и проекты, запущенные совместно с трансляцией документального сериала. Причем значительная часть контента производится специально для интерактивной части проекта (в отличие от сайта-компаньона, в котором может многократно использоваться широкоэвентельный материал или который имеет минимальный оригинальный контент);
- отличается от онлайн архивов или баз данных интерполяцией медиа-активов в рамках основного повествования или точки зрения;
- обладает последовательным и отличительным визуальным стилем.

Интерактивные документальные фильмы нацелены не только на изображение реальности, но и на взаимодействие с ней. Поэтому в условиях новой формы коммуникации, как считает А. Гифреу⁷⁰, методы навигации и взаимодействия становятся ключевым фактором достижения целей документального фильма. Они требуют активного пользователя, а не пассивного зрителя.

Интерактивная документалистика создает произведения, весьма различные с точки зрения стиля, эффекта и опыта. Достаточно перечислить такие проекты, как: *Highrise/Out My Window* (режиссер Kat Cizek, NFB, 2010); *Water Life* (режиссер Kevin Mc Manoh, NFB, 2009), *Gaza/Sderot* (ARTE канал, Israel, 2010), *The Cat and the Coup*

⁷⁰ Gifreu A. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra, 2010.

(автор Peter Brinson, United Kindom, 2011), *Hollow* (авторы Elaine Mc Million, Robert Hall, Jeff Soyk, Hollow Interactive, LLC, 2013) и многие другие. Интерактивная документалистика демонстрирует широкий диапазон способов и уровней взаимодействия аудитории с медиасообщением, форм участия в создании контента, а также способов навигации, средств экранной выразительности и платформ доставки контента⁷¹. В результате то, что называется «интерактивной документалистикой» располагается в очень широких границах.

По мнению С. Гауденцы, одного из исследователей интерактивной документалистики, «цифровой интерактивный документальный фильм по-прежнему является областью, находящейся на стадии становления (он появился только тридцать лет назад)»⁷². Для появившихся в последнее время различных типов интерактивных документальных проектов нет сегодня четкой терминологии, что отражается в отсутствии четкой концепции. Поэтому С. Гауденцы использует сознательно широкое определение интерактивной документалистики. По мнению исследователя, с которым согласны многие зарубежные теоретики, к интерактивному документальному фильму можно отнести любой проект, «который начинается с намерения задокументировать «реальность» и который использует цифровые интерактивные технологии для реализации этих намерений»⁷³.

Как уже отмечалось во введении, нами за основу взято предложенное Н. И. Дворко уточнение этого понятия. В рассмотрении интерактивных документальных фильмов она предлагает ограничиться «документирующими реальность» аудиовизуальными произведениями, создатели которых, ставя во главу угла значимый пользовательский опыт, стремятся использовать уникальные свойства ин-

⁷¹ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

⁷² Gaudenzi S. Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality [treball de recerca]. Londres: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths, 2009. P. 10.

⁷³ Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London, 2013. P. 32.

терактивных цифровых медиа для воплощения в художественной форме документального содержания⁷⁴.

Что касается веб-документалистики, которая является основным объектом исследования данной диссертационной работы, то мы придерживаемся следующего определения: «К веб-документалистике относится интерактивный документальный фильм, который использует Web (англ. *World Wide Web*) в качестве платформы распределения и производства контента»⁷⁵.

Хотя интерактивные документальные фильмы существуют с 1980-х годов, интенсивное развитие Интернета в сочетании с Web 2.0 привело к быстрому росту разнообразных документальных артефактов, обладающих разными моделями интерактивной документалистики⁷⁶. Большинство веб-документальных фильмов сделаны с использованием гипертекстовой модели (по классификации С. Гауденци⁷⁷). Примером являются проекты *Inside The Haiti Earthquake* (2011), *Out My Window* (2010), *Journey to the End of the Coal* (2009) и *Forgotten Flags* (2007).

Созданный с использованием интерактивных и мультимедийных технологий, интерактивный документальный фильм предназначен для показа на экране компьютера, планшета, мобильного устройства. Поэтому можно согласиться с Н. И. Дворко, что документальное экранное творчество сегодня расширило свои границы, добавив к кино- и телевизионной документалистике еще и интерактивную документалистику⁷⁸.

⁷⁴ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи// Историческая и социально-образовательная мысль, 2014, № 5.

⁷⁵ Aston J., Gaudenzi S. Interactive documentary: setting the field // Studies in Documentary Film, 2012. V. 6. N 2. P. 126.

⁷⁶ Дворко Н. И. Образовательный потенциал интерактивного документального фильма. Материалы международной научно-практической конференции «Медиакультура и медиаобразование». СПб. : ООО «Книжный Дом», 2013. С. 328.

⁷⁷ Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London, 2013.

⁷⁸ Дворко Н. И. Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики. Сборник научных трудов Академии Медиаиндустрии «Массмедиа в мультимедийной среде: основные проблемы и зоны риска». М., 2014.

Таким образом, среди разнообразия современной интерактивной документалистики в данных исследованиях нами будут рассмотрены те цифровые аудиовизуальные веб-документы, которые можно отнести к интерактивным фильмам. Их задачей, как и фильмов на базе традиционных медиа, является, в первую очередь, художественное освоение жизни, образно-эмоциональная интерпретация действительности. Они используют цифровые технологии для воплощения документального содержания в художественной форме, представляя собой некое тематическое целое. В основном это гипертекстовые интерактивные документальные фильмы, которые составляют основной массив современной интерактивной документалистики, представленной в Интернете. Согласно Н. И. Дворко, интерактивные документальные фильмы, воплощая на экране невымышленные события в выразительных средствах нового жанра, стремятся создать убедительный опыт зрителя-пользователя, наилучшим образом выявляющий смысл того или иного проекта.⁷⁹

1.2.3. Зритель-пользователь интерактивного документального фильма

Рассмотрение интерактивного документального фильма как нового способа документирования реальности, в котором активная роль принадлежит зрителю-пользователю, неизбежно приводит к необходимости изучения его качеств. Эта категория зрителей-пользователей, а точнее сказать пользователей, в целостном процессе рассматриваемой коммуникации пока еще только формируется. Анализ ее специфики, а также выявление особенностей восприятия зрителем-пользователем интерактивного документального фильма является сложной задачей. Причина здесь не только в том, что интерактивная документалистика находится в процессе развития, расширяя свои возможности и выявляя новые формы.

В 2004 г. в книге «Профессия режиссер мультимедиа» Н. И. Дворко указывает на то, что «в случае мультимедиа пользователь не только воспринимает экранную звукозрительную информацию, но и активно взаимодействует с компь-

⁷⁹ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

ютером»⁸⁰. Автор утверждает, что интерактивность художественной среды является ключевым фактором в формировании специфики восприятия мультимедийных произведений и систем виртуальной реальности. В данных системах пользователь творчески вовлечен в процесс физического взаимодействия с интерактивной средой. Н. И. Дворко указывает на то, что мультимедиа формируется из различных элементов (графика, текст, видео, анимация, звук), чаще в их сложной комбинации (персонаж в искусственном интерьере с 3D объектами, видео в сочетании с текстовой информацией или анимированной схемой и т. п.). Восприятие комбинированного изображения намного усложняется, так же как и формы взаимоотношений звука и мультиэкранного изображения, характерного для мультимедиа⁸¹. Н. И. Дворко выделяет ряд факторов, определяющих особенности восприятия интерактивной мультимедийной среды:

- комбинированное воздействие на зрителя-слушателя разнообразной аудио- и визуальной информации;
- особенность организации звукозрительного материала в единый мультимедийный продукт;
- использование мультиэкранного представления визуальной информации;
- вовлечение зрителя-слушателя в активные действия в процессе просмотра мультимедийного приложения;
- использование технологий виртуальной реальности;
- условия просмотра аудиовизуальной информации и др.⁸²

Физическое взаимодействие с медиа-контентом — необходимое условие продвижения пользователя по документальной истории. Что заставляет пользова-

⁸⁰ Дворко Н. И. Профессия-режиссер мультимедиа. СПб.: ГУ профсоюзов, 2003, С. 73.

⁸¹ Дворко Н. И. Профессия-режиссер мультимедиа. СПб.: ГУ профсоюзов, 2003, С. 75. Дворко Н. И., Ершов К. Г. Исследование особенностей слухо-зрительного восприятия мультимедийных программ // Проблемы развития техники и технологии кинематографа. Вып. 12. СПб., 2001. Dvorko N.; Ershov K. Audio-visual perception of video and multimedia programs // AES22nd, 2002.

⁸² Дворко Н. И. Профессия-режиссер мультимедиа. СПб.: ГУ профсоюзов, 2003. С. 75.

теля помимо просмотра традиционной аудиовизуальной продукции обращаться к цифровым артефактам?

Современный человек в повседневной жизни все шире использует Интернет и беспроводные устройства. Поэтому в цифровом формате он ожидает более яркие, «иммерсивные» и интерактивные впечатления.

«Коренные жители цифрового общества» (от англ. *digital natives*), находящиеся с самого своего рождения под воздействием цифровых технологий и Интернета, более открыты к интерактивным медиа. Они предпочитают нелинейный доступ к информации, быстрое ее получение и оперативную обработку, а также развернуты к новым формам сетевого самовыражения и многозадачности в использовании средств коммуникации⁸³.

Старшее же поколение (из-за отсутствия убедительного личного опыта) к новым форматам относится осторожно⁸⁴. Конечно, требуется время для понимания и принятия цифровых форм нарратива. Подобное происходило и во времена немого кинематографа. Об этом пишет О. Аронсон в книге «Метакино»: «Зритель осваивает законы чтения киноизображения, обучается восприятию визуальной грамматики, новым приемам, ритмам и скоростям, он постепенно приучается к тому, что у головы есть ноги, но их не обязательно показывать, что между объятиями влюбленных и утренней зарей есть ночь, и т. д. Формирование этих правил чтения можно проследить в раннем немом кино»⁸⁵.

Зритель-пользователь интерактивного документального фильма, действуя и взаимодействуя с медийным контентом, становится частью цифрового «текста». В этой связи, утверждает Н. И. Дворко, интерактивный документальный фильм заставляет нас заново переосмыслить концепцию авторства в новом пространстве

⁸³ Дворко Н. И. Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики. Сборник научных трудов Академии Медиаиндустрии «Массмедиа в мультимедийной среде: основные проблемы и зоны риска». М., 2014.

⁸⁴ Дворко Н. И. Интерактивное повествование: две стороны айсберга // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа. Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 23.

⁸⁵ Аронсон О. В. Метакино. М.: Ad Marginem, 2003. С. 136.

художественной практики, в значительной мере творимом руками не только документалистов, но и самих пользователей⁸⁶. В новых медиа он активно включается в процесс некоторого сотворчества, становясь «кем-то вроде дизайнера, но его креативность заключается не в создании чего-то с нуля, а выборе и комбинировании уже существующих опций»⁸⁷.

Когда разговор идет об интерактивном документальном фильме на базе гипертекстовой структуры с закрытым контентом, для характеристики роли автора и пользователя подходит определение: «Художник — это создатель идеи и решения, пользователь — тот, кто использует идеи, то есть различие между художником (автором идеи и алгоритмического решения) и зрителем (пользователем) сохраняется» (А. А. Деникин)⁸⁸.

1.3. Мультимедийный документальный контент

В медиаиндустрии контент (от англ. *content* — содержание) определяется как текст, звук, зрительные образы или совокупность мультимедийных данных, представленных в аналоговом или цифровом формате на разнообразных носителях.

Мультимедийный контент, создаваемый объединением различных медиаданных, может быть линейным и нелинейным. Линейный контент предполагает пользователей без контроля над навигацией, нелинейный контент предоставляет пользователю интерактивность, и он может контролировать последовательность, как и в случае видеоигры⁸⁹.

Контент подразделяется на визуальный и звуковой ряды. Текст относится к визуальному ряду, но выделен в отдельный компонент благодаря его возможно-

⁸⁶ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

⁸⁷ Деникин А. А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям. Режим доступа: <http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

⁸⁸ Там же.

⁸⁹ Gifreu A. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra, 2010.

сти описания абстракций и некоторых особенностей хранения и воспроизведения символической информации.

Визуальный ряд может быть представлен большим количеством используемых элементов:

— элементы статического визуального ряда: графика (рисованные изображения, включая символы в графическом виде), а также фотографии и сканированные изображения;

— элементы динамического визуального ряда: обычное видео (*life video*), квазивидео (сильно разреженная последовательность — 6—12 фото в секунду), анимация (последовательность рисованных изображений).

Визуальный ряд может быть как реалистическим, включающим статику (фото) и динамику (видео), так и синтезированным в виде статики (рисунок) и динамики (анимация).

Визуальный материал может включать чертежи, карты, черно-белые или цветные изображения и фотографии, анимацию, моделирование, объекты виртуальной реальности, видео.

Звуковой ряд мультимедийного контента может быть реалистическим («живая» музыка, речь) и синтезированным (MIDI-музыка, синтезированная речь, синтезированные шумы). Звуковой материал может включать речь, музыку и звуковые эффекты, а также их комбинации, например «музыка/речь — пение». Эффекты включают звуки типа гром, шум и т. д.

Разнообразные медиа объединяются с помощью технических средств и специального программного обеспечения. Программы решают ряд задач по обеспечению функционирования мультимедийного продукта. Такое объединение разнообразных медиа обеспечивает качественно новый уровень восприятия информации. Зритель-пользователь не просто пассивно созерцает. Он становится активным участником происходящего на экране. Программы с использованием средств мультимедиа многомодальны. Они одновременно воздействуют на несколько органов чувств (зрение, слух, кинестетику), усиливая погружение зрителя-пользователя.

Представляя собой мультимедийный продукт, интерактивный документальный фильм на базе Web характеризуется определенным контентом сайта и программными средствами, обеспечивающими визуализацию такого контента на экранах компьютеров пользователей Интернета. Сам по себе веб-сайт не содержит документальных фильмов, он и есть документальный фильм⁹⁰.

Активность создателей интерактивной документалистики за последние несколько лет многократно возросла. Что, без сомнений, также повлекло за собой возросшую потребность в специфических для данного направления программных решениях. Это бесплатные и относительно недорогие визуальные средства разработки, позволяющие на своей базе создавать задуманный интерактивный проект, а также предоставляющие возможность опубликовать его как для свободного доступа, так и для коммерческой реализации.

В настоящее время существуют разнообразные инструменты для создания медиаобъектов документального мультимедийного контента. Они просты в использовании, практически не требуют навыков программирования и варьируются от редакторов для пиксельной графики и анимации до инструментов, позволяющих осуществить интеграцию различных медиаобъектов. Большинство инструментов обеспечивают отличную поддержку графики, звука и видео. Следует отметить, что данные инструменты находятся в постоянном развитии и совершенствовании.

В последнее время появился разнообразный инструмент для создания нелинейных и/или интерактивных повествований для Web: 3WDoc; Djehouti; Klynt; Korsakow; Storyplanet; Zeega. Многие из них являются бесплатными, с открытым исходным кодом. Данный инструмент не предполагает знания программирования.

В контексте настоящих исследований наибольший интерес как раз и представляют данные программные продукты, относящиеся к так называемому авторскому инструментарию. Однако многие из названных выше программ имеют те или иные ограничения в реализации творческого замысла режиссера. Прежде все-

⁹⁰ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи// Историческая и социально-образовательная мысль, 2014, № 5.

го это касается творчества в отношении интерактивности, а также изобразительного и звукового решения проекта.

Если автор проекта хочет создать интерактивные решения, которые не способен реализовать инструмент, то приходится использовать скриптовый язык как Lingo, или даже отказаться от всех инструментов и начать программировать, используя традиционный язык программирования, такой как C++ или Java.

Не имея специальной подготовки в области программирования, автор проекта не сможет обойтись без помощи со стороны профессиональных программистов. Если такая помощь не доступна, автор проекта должен создать дизайн с меньшей интерактивностью. Данная ситуация в значительной степени мешает творческому процессу, поскольку потенциальные возможности интерактивности являются самой мощной особенностью компьютера (цифровых медиа) по сравнению с другими СМИ.

Что происходит, когда документалист, желающий создать интерактивный документальный проект, не имеет навыков в программировании?

Упрощения и абстракции имеющегося инструментария практически исключают экспериментирование и реализацию множества технически возможных интерактивных решений. Режиссерский образ пространства дизайна относительно интерактивности является фрагментарным и неполным. Он формируется используемыми инструментами и видимыми решениями. Следовательно, многие технологически возможные решения «невидимы» большинством создателей проекта.

Каждое из готовых средств нацелено на решение каких-то определенных задач. Что-то больше подходит для создания гипервидео, что-то — для создания мультимедийных насыщенных проектов. Поэтому режиссеру, работающему в интерактивной документалистике, нужно знать и разбираться в этих возможностях. Он должен на уровне замысла своего произведения подразумевать тот или иной функционал, требуемый им от программного средства. И, как следствие, выбирать наиболее подходящее решение для реализации своего замысла.

Интерактивные документальные фильмы, как правило, создаются большой командой, включающей программистов. Работая в команде, знание инструмента

(а не только его компонентов, не связанных с написанием скриптов) помогает режиссеру самостоятельно решать элементарные задачи, не теряя время на взаимодействие с программистом. Именно поэтому немаловажным фактором при выборе инструментария является простота его освоения.

Klynt (производитель: HonkyTonk)

Данный авторский инструментарий предназначен для создателей цифрового медийного контента, не владеющих программированием, но желающих воплотить интерактивные фильмы, мультимедийные проекты, интерактивные презентации. Примеры документальных проектов, созданных HonkyTonk с использованием Klynt: *The Big Issue* (режиссеры: Samuel Bollendorff и Olivia Colo, 2009); *iRock* (режиссер Lionel Brouet, 2010); *Le Grand Incendie* (режиссеры: Samuel Bollendorff и Olivia Colo, 2013).

Благодаря ясному интерфейсу, удобному таймлайну для монтажа отдельных секвенций проекта программа может быть освоена за короткий промежуток времени. Klynt позволяет не только редактировать программу, но и завершить проект публикацией в Интернет (на веб-странице).

Программа работает с видео, фотографиями, иллюстрациями, текстом, анимацией и звуком, связывая различные фрагменты и мультимедийные элементы гиперссылками. Программа позволяет неограниченное количество интерактивных слоев, имеет визуальный Storyboard, может использовать в монтаже You Tube видео и изображения Flickr. Данная программа совместима с планшетами и мобильными устройствами, а также с HTML5 плеером.

В 2012 г. ряд дипломных и курсовых проектов студентов специальности режиссура мультимедиа кафедры интерактивного искусства СПбГУКиТ был выполнен с применением программы Klynt. Это позволило выявить как достоинства, так и недостатки анализируемого продукта, способствовать их устранению. В процессе решения ряда проблем по «преодолению» ограничений программы студенты активно общались с ее разработчиками (HonkyTonk, Франция). Результат такого плодотворного сотрудничества инженеров-программистов компании

и студентов-режиссеров мультимедиа СПбГУКиТ — учет определенных предложений в новой версии Klynt (2013).

Однако следует также отметить, что многие дипломные проекты были потом перенесены на Flash-платформу. Применение Flash обоснованно, если документальный проект требует отличной графики, анимации и насыщенной интерактивности. Flash имеет и собственный язык программирования Action Script, что делает его средой для уникальных разработок. Еще одно достоинство Flash-проектов — это их относительно небольшой размер, удобный для размещения в Интернете.

Составляющими Flash-технологии являются:

- векторная графика;
- поддержка нескольких видов анимации;
- возможность создания интерактивных элементов интерфейса;
- поддержка взаимодействия с импортируемыми графическими форматами (в том числе растровыми);
- возможность включения синхронного звукового сопровождения;
- обеспечение экспорта Flash-фильмов в формат HTML, а также в любой из графических форматов, используемых в Интернете;
- платформенная независимость;
- возможность просмотра Flash-фильмов как в автономном режиме, так и посредством Web-браузера;
- наличие инструментов визуальной разработки, избавляющих создателя Flash-фильмов от многих рутинных операций, а также от детального изучения технических аспектов реализации Flash-технологии.

К числу недостатков технологии Flash относится ее невысокая производительность при воспроизведении больших объемов графики, видео и аудиоконтента (под контентом понимаются все элементы, составляющие проект). Кроме того, для просмотра Flash-презентаций часто необходима предварительная установка на компьютере пользователя специальной программы-плеера. Flash – программа,

имеющая для создания презентаций избыточную функциональность и при этом довольна сложная для начинающих пользователей.

Среди интерактивных документальных проектов, представленных в Интернете и построенных с собственным приложением Adobe Flash, можно назвать: *Gaza-Sderot* (2008); *Prison Valley* (2010); *Out My Window* (2010); *The Whale Hunt* (2007).

Выводы по главе 1

Повествовательные формы меняются в ответ на изменения в обществе и технологиях каждые несколько поколений. Кино не могло бы существовать без волшебного фонаря, телевидение без радио, а интерактивные документальные фильмы — без опыта экранной документалистики, создаваемой средствами традиционных медиа.

За последние десятилетия мы наблюдаем разительные технологические достижения в производстве и доставке медийного контента. Они меняют практику создания аудиовизуальных произведений, в том числе и документальных, в основе которых лежат подлинные события, повествующие о реальной жизни реальных людей.

Среди всего многообразия форм нового жанра документирования реальности автор выделяет гипертекстовые интерактивные документальные фильмы, представленные в Интернете. Они относятся к так называемым документальным фильмам на базе Web (web-documentary) и составляют основной массив современной интерактивной документалистики.

Интерактивные свойства цифровой среды подталкивают авторов к включению в документальное содержание разнообразных форм взаимодействия с аудиторией. Пассивный зритель трансформируется в активного пользователя, который может не только воспринимать и интерпретировать медийное сообщение, но и физически взаимодействовать с аудиовизуальным контентом. То есть принятие

пользователем решений считается основным требованием интерактивного документального фильма.

Зритель-пользователь интерактивного документального фильма, действуя и взаимодействуя с медийным контентом, становится частью цифрового «текста». В новых медиа он активно включается в процесс сотворчества.

Гипертекстовая структура повествования, наличие ссылок, характерных для среды Интернет, позволяет документалистам обеспечить дополнительный фон или глубину интерактивным документальным фильмам. Большинство интерактивных веб-проектов обладает нелинейной структурой повествования.

Использование разнообразных мультимедийных средств для передачи информации — характеристика, которая четко отличает интерактивный документальный фильм на базе Web от традиционной экранной документалистики. Документальные веб-проекты содержат не только видеоконтент, но и разнообразные медиа (изображения, текст, звук), которые могут быть объединены в инновационные формы. Во многих проектах используются виртуальные панорамы, графические коллажи, анимация, 3D графика. Представление информации с помощью комбинации множества воспринимаемых человеком сред, необходимость взаимодействия зрителя-пользователя с интерактивным повествованием влияют на процесс восприятия аудиторией документальной истории.

Интерактивные документальные фильмы состоят из программ и медийных данных, которые подразделяются на визуальный и звуковой ряды. Программы обеспечивают функционирование мультимедийного продукта. Большое внимание в интерактивных документальных фильмах уделяется созданию интерфейса, позволяющего пользователю взаимодействовать с контентом на интуитивном уровне и не разрушать эффект присутствия.

Активность создателей интерактивной документалистики повлекла за собой возросшую потребность в специфических для данного направления программных решениях. В последнее время появились разнообразные программы, позволяющие на своей базе создавать задуманный интерактивный проект, а также опубликовать его в Интернет.

ГЛАВА 2. ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДОКУМЕНТАЛИСТИ

2.1. Изобразительно-выразительные средства интерактивного документального фильма

2.1.1. Проблемы комплексного исследования

В изучении интерактивного документального фильма как новой области творчества автор опирается на позицию, которая высказана С. В. Дробашенко в книге «Пространство экранного документа»: «Самое интересное в изучении любой области творчества — это выявление ее своеобразия, ее неповторимых, отличных от других эстетических качеств, признаков, обуславливающих ее относительную самостоятельность в системе освоения мира, художественного мышления»⁹¹.

Рассматриваемая нами интерактивная документалистика относится к экранным медиа (экран компьютера, планшета или мобильного устройства). Поэтому важно понять, насколько она обладает общими с традиционными экранными медиа изобразительно-выразительными средствами, а что является специфическим, определяемым особенностями такой цифровой среды, как Интернет.

Круг вопросов, связанных с эстетической природой интерактивного документального фильма, чрезвычайно широк. Он, как указывает Н.И. Дворко, затрагивает многие проблемы, находящиеся на начальной стадии изучения современной теорией и практикой интерактивной документалистики. Среди них вопросы художественного образа, пространства и времени, пространственного монтажа,

⁹¹ Дробашенко С. В. Пространство экранного документа. М.: Искусство, 1986. С. 16.

формирования пользовательского опыта и многие другие. Рассмотрение этих вопросов, как далее утверждает Н. И. Дворко, затрудняет наличие широкого разнообразия не только форм интерактивности, стратегий повествования, но и используемых платформ, а также авторского инструментария⁹².

Содержание и форма произведения всегда выступают в единстве. Содержание интерактивного документального фильма относится к сфере духовной жизни и деятельности людей. Форма же интерактивного документального фильма — это материальное явление: непосредственно — это изобразительный и звуковой ряд в единстве.

Благодаря мультимедийности цифровой среды интерактивный документальный фильм использует в своем составе разнообразные медиа, которые соединяются в пространстве и времени посредством интерактивности, определяя специфику рассмотрения многих вопросов эстетического плана. Объединение нескольких средств коммуникации в пределах одного медийного текста создает мультипликативный смысл⁹³, т. к. различные элементы взаимодействуют, предлагая когерентные или некогерентные связи⁹⁴, которые формируют основную метафору повествования.

Исследователи интерактивных цифровых медиа и мультимедийного творчества указывают на сложность, а иногда и невозможность применения изобразительно-выразительных средств традиционных экранных искусств в области цифровых мультимедийных художественных практик и коммерческой мультимедийной продукции⁹⁵.

⁹² Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

⁹³ Lemke J. L. Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media. In: D. Reinking, ed. Handbook of Literacy and Technology: Transformations in a Post-typographic World. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 1998.

⁹⁴ Saemmer A. Animation and Manipulation Figures in Digital Literature and the Poetics of (De-) Coherence: As Exemplified by Gregory Chatonsky's The Subnetwork. Literary and Linguistic Computing, [online] pp.1–10. Available at : <http://llc.oxfordjournals.org/cgi/content/abstract/fqs027v1> [Accessed 4 May, 2014].

⁹⁵ Manovich L. The Language of New Media // MIT Press, 2002. Дворко Н. И. Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы : Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М., 2004.

Анализируя эстетическую природу мультимедийной среды, Н. И. Дворко в 2004 г. указала на специфические особенности художественного творчества: «Видоизменяя звукопластические выразительные средства, пользователь компьютера сам участвует в творческом процессе отбора и организации аудиовизуального материала, предлагаемого нелинейным сценарием мультимедийного произведения. Таким образом он, как бы вслед за режиссером, завершает формирование художественной условности, исходя из своего опыта, знаний, воображения, переживаний или конкретных задач»⁹⁶. Автор мультимедийного произведения может предложить пользователю нелинейный сценарий с несколькими вариантами развития событий или вариантами звукозрительной информации с различной степенью сложности. «Благодаря этому зритель может сам формировать не только содержательную структуру мультимедиа, но и характер освоения звукозрительного образа, а также при необходимости повторить прохождение проекта в другом темпо-ритме»⁹⁷.

Исследователь А. А. Деникин, опираясь на накопленный опыт развития цифровой среды и ее теоретическое осмысление, в 2013 г. так определил рассматриваемую ситуацию: «В мультимедийных цифровых медиа на смену традиционным выразительным средствам кино и телевидения (авторское повествование, визуальность, художественный образ, кадр, ракурс, мизансцена, нарративный монтаж и пр.) приходят новые: экспериментальное пространство, симуляция (моделирование), база данных, перформативность, гибридность, интерфейс, интерактивность, синестезия и пр.»⁹⁸.

Действительно, авторы интерактивной документалистики, созданной на основе Web и обладающей гипертекстовой структурой, должны владеть не только выразительным языком экранных искусств и знать видеопроизводство.

Деникин А. А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям. Режим доступа : <http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

⁹⁶ *Дворко Н. И.* Профессия — режиссер мультимедиа. СПб., 2004. С. 72.

⁹⁷ Там же. С. 73.

⁹⁸ *Деникин А. А.* Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям. Режим доступа : <http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

Процесс проектирования и разработки интерактивного веб-проекта предполагает прежде всего знание и владение спецификой создания интерактивных мультимедийных произведений, навыками веб-дизайна. Режиссеру вряд ли удастся создать успешный документальный веб-проект, если он не знаком с такими понятиями как визуальный дизайн интерфейса, проектирование пользовательского взаимодействия и др.

В определенной степени режиссер мультимедиа близок дизайнеру мультимедиа, которому, согласно исследованиям М. В. Демидовой, «необходимо думать не только о визуальном композиционном единстве экранов, о взаимодействии в компьютерной среде разноплановой визуальной (графической, текстовой) и звуковой информации, но о разнообразии композиционных изменений (визуальных и звуковых) как следствия интерактивного взаимодействия, о характере динамичной смены экспозиций экранов, о разном функциональном назначении информации»⁹⁹.

Невозможность в пределах данной работы осмыслить сложные вопросы системы выразительных средств интерактивной документалистики (пространственный монтаж, понятия пространства и времени, художественного образа и др.) заставляет нас сузить поле исследований. Основное внимание уделено изучению выразительности медийных средств, используемых режиссерами при создании документального мультимедийного контента, а также выявлению актуальных тенденций использования в веб-документалистике новых технологий и инновационных решений. Такое ограничение задачи является достаточно оправданным, когда исследователь имеет дело с еще только определяющимся явлением. Это позволит сосредоточить внимание на специфике мультимедийности интерактивной документалистики.

⁹⁹ Демидова М. В. Проектирование визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2006. Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/proektirovanie-vizualno-zvukovoi-kompozitsii-v-dizaine-multimedia>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

Мультимедийные средства экранной выразительности интерактивного документального фильма будут рассмотрены исходя из специфики цифрового медиума и особенностей самого документального жанра.

2.1.2. Взаимосвязь технологии и творчества

В аудиовизуальном творчестве техника и искусство переплетаются причудливым образом, влияя друг на друга. Это влияние еще более усиливается благодаря развитию интерактивных технологий, систем компьютерного моделирования и виртуальной реальности, а также глобальной сетевой интеграции на основе Интернета и цифровой конвергенции¹⁰⁰. В техногенных искусствах уровень развития техники определяет условия творчества и способы распространения произведений. Это подчеркивают в своих работах многие исследователи как традиционных, так и цифровых интерактивных медиа¹⁰¹.

Сегодня недорогие видеокамеры, цифровые зеркальные фотокамеры и мобильные телефоны позволяют начать работу над коротким фильмом, не дожидаясь финансирования. Использование видеокамер, DSLR или сотовых телефонов приводит к интимности и непосредственности на экране, что, безусловно, помогает привлечь аудиторию к истории и героям.

Программы для монтажа цифрового видео привели к разнообразию документальной эстетики. Существование интернета как средства распространения продукции узаконило эти виды эстетики, наделив их аудиторией и коммерческим весом.

¹⁰⁰ Дворко Н. И. Интерактивные цифровые медиа, кино и телевидение: взаимодействие в технике и творчестве // Материалы научно-технических конференций «Современное состояние и тенденции развития техники и технологии кинематографии» 2004—2006 гг. СПб. : Издательство СПбГУКиТ, 2007. С. 111.

¹⁰¹ Дворко Н. И. Аудиовизуальные искусства в эпоху новых технологий // Техника кино и телевидения. 2004. № 4. Иоскевич Я. Б. Новые технологии и эволюция художественной культуры. СПб., 2003. Познин В. Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты : Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. СПб., 2009. Разлогов К. Э. Роль техники в формировании и развитии «языка экрана // Что такое язык кино? М., 1989.

В своей статье «Две стороны айсберга», посвященной интерактивному повествованию, Н. И. Дворко так говорит о взаимовлиянии техники и творчества: «Не только технологии влияли и продолжают влиять на развитие и становление новых художественных форм повествования, но и, наоборот, художественные эксперименты приводят к новым технологическим идеям и инновациям. Благодаря активному взаимодействию творчества и техники, свойственному техногенному искусству, поле интерактивных нарративных медиа постоянно расширяется, превращаясь в перспективный сектор медиаиндустрии»¹⁰². В этой же статье говорится о том, что большинство людей не имеют возможности ознакомиться со многими интерактивными медиа, которые «как раз и отражают не только особенности современной практики конструирования художественной реальности, но и большой потенциал ее дальнейшего развития»¹⁰³.

Среди причин, препятствующих достоверному представлению о реальных инновациях интерактивного повествования, Н. И. Дворко называет *сложную технико-технологическую составляющую* многих видов интерактивных медиа, обусловленную самой природой цифровых нарративных систем¹⁰⁴. Эта составляющая «предполагает наличие в момент развертывания нарратива специальных программных и аппаратных средств, отсутствующих у простого пользователя».

Среди примеров автор статьи приводит проекты с использованием виртуальных технологий и технологий дополненной реальности. Последние являются областью компьютерных исследований, занимающейся сочетанием реального мира (среды, окружения) с информацией, генерируемой компьютером. Интерактивный опыт в системах, использующих технологию дополненной реальности, основан на более естественном взаимодействии пользователя с виртуальными образами, как бы находящимися в реальной среде. Это способствует стиранию у челове-

¹⁰² Дворко Н. И. Интерактивное повествование: две стороны айсберга // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 19.

¹⁰³ Там же. С. 20

¹⁰⁴ Там же.

ка ощущения взаимодействия с информационной системой. Для репрезентации цифрового повествования с использованием систем дополненной реальности (от англ. augmented reality), как указывает Н.И. Дворко, могут потребоваться головные шлемы со встроенными дисплеями, системы глобального позиционирования GPS (Global Positioning Systems), компьютер, программное обеспечение и др.

Технологии дополненной реальности, как правило, используются в интерактивной локативной документалистике. Что же касается инноваций в рассматриваемой автором гипертекстовой онлайн документалистике, то постоянно развивающиеся здесь технические средства максимально ориентированы на пользователя Интернета и доступны ему.

Среди инновационных технологий, расширивших в последнее время выразительные возможности онлайн документалистики, можно назвать: панорамное видео (360°), иммерсивные коллажи, средства визуализации данных (интерактивная инфографика, интерактивные карты, интерактивный таймлайн и др.).

Большое значение имеет дальнейшее развитие авторского инструментария и интерфейса, т. е. набора средств взаимодействия пользователя с интерактивным контентом медиа посредством программы, устройства или механизма. Ведутся активные работы над интеллектуальным интерфейсом, ориентированным на естественные для человека способы диалога с компьютером¹⁰⁵. Он позволяет использовать вместо традиционных средств взаимодействия человека с компьютером (клавиатур, джойстиков или мыши), собственные руки, движение тела, естественный голос.

Новые медиа требуют новых способов представления информации. Гипертекстовые, мультимедийные и интерактивные возможности Интернета необходимо творчески осваивать с тем, чтобы наиболее удачно использовать их для документирования реальности и создания значимого опыта зрителя-пользователя. Современная молодежь привыкла использовать основанные на технологии развле-

¹⁰⁵ Дворко Н. И. Интерактивное повествование: две стороны айсберга // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 23.

чений аудиовизуальные и интерактивные материалы, и логично, если интерактивная документалистика будет привлекать их внимание¹⁰⁶.

2.2. Мультимедийные средства экранной выразительности и их использование в интерактивной документалистике

2.2.1. Особенности формирования визуального пространства экрана

Интерактивные документальные фильмы обладают своеобразным визуальным пространством экрана, которое определяется не только движущимся изображением видеоматериала. Во многих проектах активно используется 2D/3D анимация и компьютерная графика, фотографии и текст. В подразделах 2.2.2., 2.2.3. будут подробно рассмотрены элементы визуального ряда мультимедийного контента и их выразительность.

В рамках одного оптического акта на экране интерактивного документального фильма может одновременно отображаться несколько изображений. Эти изображения создают режим параллельного, а не последовательного видения. Результатом, как утверждает Брайн Ротман, «является форма визуальной полифонии с выбранными изображениями в виде голосов, влияние которой распространяется на всю современную эстетику дизайна»¹⁰⁷.

Мультимедийный документальный контент, как считает Н. И. Дворко, его структурная и семантическая сложность, а также большие объемы передаваемой информации предъявляют высокие требования к процессу создания интерактивного документального фильма. Необходимо, чтобы его информация легко воспринималась и была понята пользователем¹⁰⁸. Неслучайно важная роль в форми-

¹⁰⁶ Дворко Н. И. Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики. Сборник научных трудов Академии Медиаиндустрии «Массмедиа в мультимедийной среде: основные проблемы и зоны риска». М., 2014.

¹⁰⁷ Brian R. Becoming Beside Ourselves: The Alphabet, Ghosts, and Distributed Human Being (Duke University Press, 2008. С. 97–98.

¹⁰⁸ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

ровании визуального пространства экрана отводится дизайну интерфейса. Он может представлять собой коллаж из разрозненных, конкурирующих элементов, а может иметь очерченную иерархию. Визуальный дизайн интерфейса является в первую очередь искусством направления внимания¹⁰⁹.

Многие интерактивные документальные работы по своей композиционной организации близки мультимедийной презентации, особенно цифровые работы, обладающие гипертекстовой структурой. Композиция мультимедийной презентации представляет синтез объемно-пространственных, плоскостных и пространственно-временных элементов¹¹⁰. Она определяется универсальными принципами дизайна. Плоскостная композиция «веб-страницы» интерактивного документального веб-проекта создается выразительными средствами экранных искусств и графического дизайна. Пластико-динамические, цвето-графические и типографические средства должны быть согласованы с учетом композиционных закономерностей.

Формирование визуального пространства экрана предполагает владение базовыми визуальными навыками — пониманием цвета, формы и композиции — и знанием, как их можно эффективно применять для передачи смысла, создания настроения и стимулирования взаимодействия зрителя-пользователя. Визуальное пространство экрана должно легко восприниматься и доставлять эстетическое удовольствие зрителю-пользователю. При этом следует помнить о том, что «при выборе оптимального решения дизайнер должен стремиться учитывать гуманные, общечеловеческие принципы, не опускаясь вкусом до массового потребителя, зрителя, а поднимая его вкус до уровня гармонии природных отношений, эстетического совершенства природной красоты»¹¹¹.

¹⁰⁹ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

¹¹⁰ Зырянова А. А. Композиция мультимедийной презентации: Автореф. дис. канд. искусствоведения. СПб., 2011.

¹¹¹ Елинер И. Г. Оптимизирующие факторы алгоритма поиска дизайнерского решения: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2001. Режим доступа:

Не случайно процесс работы над интерактивным документальным проектом включает такие важные этапы как раскадровку, создание визуальных прототипов.

Являясь воплощением визуальных творческих идей, раскадровка позволяет визуализировать дизайн будущего проекта и выявить следующие моменты:

- взаимодействие выбранных цветовых решений между собой;
- соотношение элементов интерфейса между собой;
- характер реализации системы навигации;
- вид визуальной метафоры;
- характер представления содержимого проекта.

Раскадровка помогает также обнаружить потенциальные проблемы с дизайном, которые могут помешать в дальнейшей реализации проекта.

Только убедившись в том, что концепция отработана, можно приступать к работе над созданием отдельных медийных объектов.

Опираясь на накопленный исследователями интерактивной документалистики опыт, а также массив веб-проектов, мы проанализируем изобразительность отдельных медиа, составляющих документальный мультимедиа-контент.

2.2.2. Изобразительность пространственных медиа, формирующих документальный контент

К пространственным медиа, формирующим документальный контент веб-проектов, относятся: текст, фотография, 2D/3D графика. Рассмотрим их подробнее.

Текст

В современной интерактивной документалистике текст, выступающий в комбинации с другими мультимедийными элементами, может играть разную роль. Его значимость в проекте, семантическая и эстетическая нагрузка могут варьироваться в широких пределах: от вступительных титров и текстов, используемых в графическом интерфейсе, до текста в качестве основного элемента повест-

вования. Многое определяется конкретной темой и задачами интерактивного документального фильма, авторским замыслом.

Так, в интерактивном веб-проекте *Out my Window* (режиссер Katerina Cizek, производство NFB, 2010), о котором разговор пойдет ниже, текст используется очень ограниченно:

- вступительные титры и краткое изложение темы в прологе;
- субтитры на английском языке в видео;
- текст в графических интерфейсах.

В интерактивном веб-проекте *Beyond 9/11* (производство TIME Magazine, 2011) мозаичного типа, построенном в основном на видеointервью сорока свидетелей и очевидцев драматических событий 11 сентября 2001 г., текст используется в качестве:

- вступительного титра;
- коротких цитат из рассказа каждого очевидца (расшифровка видеointервью);
- титров, представляющих интервьюируемых;
- расшифровки каждого видеointервью в виде дополнительной опции.

В веб-проекте мозаичного типа такие дополнительные опции вполне уместны и позволяют более внимательно перечитать отдельные фрагменты рассказов и при необходимости перевести их на любой из языков (например, используя интернет-переводчик). В графическом интерфейсе текст используется только для выхода на расшифровку видеointервью (кнопка с текстом *Read*).

В интерактивном проекте *Welcome to Pine Point* (авторы: Michael Simons, Paul Shoebridge, производство NFB, 2011), исследующим воспоминания жителей бывшего горнопромышленного сообщества Pine Point, а также человеческую память о прошлом, текст (в небольшом объеме) является основным элементом повествования. Он гармонично сочетается с остальными мультимедийными элементами, а также используется во вступительных титрах, кратком изложении темы в прологе и в графических интерфейсах.

Текст — неотъемлемая составляющая прологов и практически всех пользовательских интерфейсов. Факторами, влияющими на передачу текста, являются: гарнитура шрифта, шрифт и стиль, кернинг, сглаживание, анимация, спецэффекты, специальные символы и гипертекст. Цвет текста и его размер должны хорошо сочетаться с прочими элементами визуального языка и пространственными отношениями между ними.

Фотография

Одним из ярких, выразительных элементов интерактивного документального фильма является фотография. Она обращена к реальным событиям окружающего мира, к запечатлению их внешнего вида. При этом на фотоснимках не просто представляются факты реальности. Фотограф выражает на них свое личное отношение, оценку, творческую и человеческую позицию. Язык фотографического искусства — это язык отображения подлинности реального мира.

Фотография оперирует тремя главными изобразительными средствами: линейной композицией, световым, тональным и колористическим решением снимка. Данные средства реализуются при фотосъемке благодаря использованию определенных творческих приемов. Так на формирование линейной композиции в значительной степени влияет место установки фотоаппарата, которое учитывает линейную характеристику самого объекта съемки. Стремясь к глубокому раскрытию содержания снимка, фотограф добивается лаконичности фотографической композиции и ее единства.

При натурных съемках световое решение снимка зависит от реального эффекта освещения. При съемке с осветительными приборами сам фотограф создает эффект освещения, добиваясь правдивого и выразительного раскрытия темы.

Тональное решение снимка в черно-белой фотографии также определяется содержанием снимка и используется фотографом для художественного решения темы. Тональное и колористическое (в цветной фотографии) построение снимка зависят от таких факторов, как выбор или подбор цветов и тонов фигур, предме-

тов и деталей, составляющих объект съемки, характер освещения объекта, распределение светотеневых и тональных масс в кадре, использование светофильтров и др.

В интерактивном документальном фильме встречается разнообразие жанров фотографии. Однако наиболее распространенными жанрами является фоторепортаж.

Репортажный снимок должен сохранять полную правду жизни, показывать материал с документальной точностью. Фотографические документы, помимо чисто информационных функций, несут в себе особый чувственный остаток, растворенный в незначительных деталях, запечатленных и сохраненных, помимо воли архивиста¹¹².

Наиболее яркими примерами использования фотографии вместе с другими элементами мультимедиа являются интерактивные документальные веб-проекты *Journey to the End of Coal* (авторы: Samuel Bollendorff, Abel Ségrétin, 2008); *The Whale Hunt* (автор Jonathan Harris, 2007); *One in 8 Million* (режиссер Katerina Cizek, 2009); *This Land* (автор Dianne Whelan, 2010) и др.

Проект *The Whale Hunt* строится почти полностью на фотографиях. Уникальный интерфейс проекта позволяет легко обращаться с 3214-ми фотографиями, которые рассказывают об истории традиционной охоты на кита эскимосов в Барроу, Аляска.

В проекте *Beyond 9/11* (Marco Grob, 2010) вступительная мозаика с изображением всех 40 опрошенных свидетелей и очевидцев событий 11 сентября 2001 г. выполнена из черно-белых фотопортретов (фотограф Марко Гроб). Это — яркий образ. Фотографии интерактивны и позволяют пользователю выбрать для просмотра видеointервью очевидца события или читать стенограмму.

Интерактивные фотографии представляют собой еще один повествовательный инструмент журналистов и документалистов новых медиа, они все чаще используются на сайтах, таких как Facebook, где участники могут загружать свои фотографии, фотографии друзей или семьи, а затем наведением курсора отмечает

¹¹² Аронсон О. В. Метакрино. М.: Ad Marginem, 2003.

присутствующих на фото людей. Подобные инструменты уже используются в журналистике новых СМИ, хотя они еще не стали ее основой. Интерактивные фотографии могут принимать различные другие формы в журналистике новых медиа.

2D/3D графика

Наиболее часто используемым элементом мультимедиа в интерактивном документальном фильме является компьютерная графика, которая обогащает проект и способствует эффективности коммуникации.

2D компьютерная графика бывает двух видов: растровая (представление изображения в виде элементов пикселей, упорядоченных в строки и столбцы) и векторная (представление изображения в виде совокупности геометрических фигур, которые задаются математическими формулами).

Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Чаще для этой цели используют отсканированные иллюстрации, подготовленные художником на бумаге, или фотографии. Соответственно, большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями, ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку. В Интернете применяют растровые иллюстрации в тех случаях, когда надо передать полную гамму оттенков цветного изображения. Программные средства для работы с векторной графикой, наоборот, предназначены, в первую очередь, для создания иллюстраций и, в меньшей степени, для их обработки.

3D компьютерная графика — трехмерная графика (от англ. *three dimensions* — три измерения), которая оперирует с объектами в трехмерном пространстве. Обычно результаты представляют собой плоскую картинку, проекцию.

Трехмерная графика широко используется при компьютерном моделировании физических объектов и процессов, в мультипликации.

В интерактивной документалистике графика — важный выразительный и информационный элемент. Она показывает сложные процессы (как движется

законопроект через конгресс, как работает то или иное устройство) или сложные данные (данные о занятости, процент населения в городе) в удобном для понимания формате. Графика используется в прологах, контексте всего повествования, а также как визуальный элемент интерфейса.

Цвет, текстура, форма компьютерной графики являются ее важными выразительными средствами. Во многом подчиняясь общим закономерностям создания изображений, статические изображения несут в себе те свойства, которые создаются спецификой компьютерного инструментария и палитры.

В качестве примеров использования 3D графики в интерактивных документальных фильмах и мультимедийных проектах могут служить следующие проекты: *We Choose the Moon* (автор Joe Alexander, 2009); *Storming Juno* (авторы: David Dufresne, Philippe Brault, 2010); *One Millionth Tower* (режиссер Katerina Cizek, производство NFB, 2011); *D-day to Victory* (eOne, History Channel — Canada, Impossible Pictures, 2011) и др.

Иновационные решения

Среди инновационных решений, в основе которых — пространственные медиа, следует назвать интерактивную инфографику, иммерсивные 360° масштабируемые панорамы (интерактивные VR панорамы), а также мультимедийные интерактивные таймлайны (ленты времени), которые могут быть элементом проекта или его основной частью.

Инфографика — направление в дизайне, позволяющее отображать количественную информацию в визуальной форме. В интерактивных документальных фильмах инфографика может стать важным элементом интерактивного документального фильма, как, например, в проектах: *Coal: A Love Story* (The University of North Carolina at Chapel Hill, 2011), *Here At Home* (авторы: Manfred Becker, Sarah Fortin, 2012), *Bear 71* (авторы: Leanne Allison, Jeremy Mendes, 2012) и др. Являясь универсальным языком, инфографика понятна всем.

Интерактивная инфографика отличаются от статической инфографики тем, что позволяют зрителю взаимодействовать с данными. Для ее создания требуется дополнительное программирование и навыки программирования.

Интерактивная визуализация данных — это преобразованная форма иммерсивного повествования. Позволяя аудитории самостоятельно (самой) исследовать факты, интерактивность может связать сложные данные, а также обеспечить более глубокое понимание любой истории. Пример интерактивной инфографики: *Coal: A Love Story* (The University of North Carolina at Chapel Hill, 2011).

Иммерсивные 360° масштабируемые панорамы (интерактивные VR панорамы) — уже не редкий элемент документального веб-проекта. В течение многих лет это средство было известно среди восторженных фотографов и мультимедиа создателей. В документальном проекте такие панорамы дают зрителю-пользователю ощущение присутствия. В интерактивном документальном проекте *Aysén Profundo* (Philine von Düszen, 2011) коллажная фотопанорама — основа композиции проекта. Перемещение по панораме дает возможность пользователю инициировать для прочтения/просмотра/прослушивания другие медиаобъекты (текст, видео, графику, звук).

Мультимедийные интерактивные таймлайны (ленты времени) могут стать важной частью интерактивного документального проекта. Они могут помочь зрителю-пользователю разобраться в сложных, взаимосвязанных факторах и событиях более эффективно. Примером использования мультимедийного таймлайна является документальный веб-проект: *The Block* (режиссер Matt Smith, 2012).

2.2.3. Изобразительность пространственно-временных медиа, формирующих документальный контент

Анимация

Являясь важным элементом интерактивного документального фильма, анимация может играть ключевую роль в невымышленном повествовании. Согласно дефиниции, анимация — это «оптическая иллюзия движения, которая создается

путем последовательного отображения изображений статических элементов»¹¹³. Сегодня анимация не только двухмерная, но и трехмерная. Она представляет собой динамичную графику, основанную на применении различных динамических визуальных эффектов (движущиеся картинки, выделение цветом шрифтом отдельных элементов визуального объекта и т. п.). Анимация используется для моделирования опытов, демонстрации работы того или иного механизма, устройства, иллюстрации движения финансовых потоков на предприятии, при изучении различных динамических процессов.

Большое распространения получила Flash анимация. Важно понимать, что, являясь эффективным медиумом, анимация требует огромного количества времени для создания готового продукта. Важным элементом производства анимации является раскадровка, которая позволяет добиться большего разъяснения того, что анимация будет включать в себя, и как она будет работать в виде серии изображений. Раскадровка может быть выполнена с использованием компьютера или просто с использованием ручного рисунка. Творческий диапазон средств выразительности компьютерной анимации широк.

К анимации можно отнести и кинетическую типографию, которая представляет собой текст в движении.

Многие интерактивные документальные фильмы активно используют анимацию для передачи информации и оптимизации вовлечения аудитории. Рассмотрим наиболее яркие примеры использования анимации в интерактивных документальных фильмах.

Bla Bla (режиссер Vincent Morisset, 2010) представляет собой интерактивный анимационный фильм, созданный режиссером Винсентом Мориссет на Монреальской студии ААТООА совместно с Национальным советом по кинематографии Канады. Онлайн работа описывается как исследование «принципов человеческого общения». Она представляет собой частично игру, частично интерактивное исследование.

¹¹³ *Animation*. Википедия. Режим доступа : <http://en.wikipedia.org/wiki/Animation>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

Персонажи в *Bla Bla* были разработаны Кэролайн Роберт. В проекте она использовала несколько технологий: стоп-моушен анимацию, традиционную анимацию, интерактивную анимацию и программирование на Action Script, а также 3D видео отображения в реальном времени. Работа является принципиально нелинейной, в которой пользователь конструирует историю, выбирая объект и совершая по нему клик кнопкой компьютерной мышки. Без зрителя-пользователя герои остаются инертными, ожидая следующего взаимодействия методом клика.

Режиссер проекта Винсент Мориссет стремился создать настроение и генерировать эмоции посредством взаимодействия со стороны пользователей.

Gallipoli: The First Day («Галлиполи: Первый день») — интерактивный документальный проект о высадке во время Первой мировой войны на полуострове Галлиполи армейского корпуса Австралии и Новой Зеландии (ANZAC) 25 апреля 1915 г. Проект разработан и создан ABC (Australian Broadcast Corporation). Он представляет собой богатую коллекцию исторических свидетельств, изображений, воспоминаний очевидцев, современных комментариев и интерактивных графических иллюстраций места и событий высадки Anzac в Галлиполи. Созданный в 2009 г., проект является прекрасным образовательным интерактивным фильмом. 3D повествование является ключевым, инновационным элементом проекта. Опираясь на передовые игровые технологии, графический документальный формат рассказывает историю первого дня высадки в Галлиполи. При этом пользователь может иметь собственную перспективу на события, перемещаясь между противоборствующими силами и вокруг боя.

Основная выразительность проекта, ее образность достигается соединением диорам и анимации с повествованием и богатыми звуковыми эффектами. У пользователя есть возможность существовать в режиме непрерывного повествования или останавливать воспроизведение, перемещаясь в любое другое место. Тем самым достигается хороший обзор событий.

Видео

В интерактивном документальном фильме видео сохраняет лидирующую роль благодаря природе данного медиума. Обладая особым характером простран-

ственно-временной организации аудиовизуального повествования, видеосредство позволяет, с одной стороны, максимально реалистично отображать действительность, а с другой — создавать образное обобщение.

В интерактивной документалистике видео чаще всего используется для показа действий, передачи интервью, переноса зрителей в недоступные им места или места, которые они хотели бы посетить. Традиционные средства современной экранной документалистики — видеорепортаж, видеонаблюдение, интервью, съемки скрытой камерой — также активно используются в интерактивной документалистике. При этом видеоизображение имеет огромное значение в создании образной ткани, является носителем художественности и документальной основы. Включение в ткань интерактивного проекта документальных кадров старой хроники, а также видео, созданного путем реконструкции событий, может усилить опыт взаимодействия зрителя-пользователя с цифровым артефактом.

Выразительными средствами видеооператора являются: способ фиксации съемочного объекта на цифровой носитель (план, ракурс, композиция кадра, объектив, выдержка и т. д.), съемка в движении; свето-тональные и колористические решения и др.

Среди массива интерактивных документальных работ, созданных на базе Web, Н.И. Дворко установлены следующие варианты использования видео в комбинации с другими медийными объектами¹¹⁴.

1. Видео является основным медиа, формирующим мультимедийный контент. Интерактивные документальные фильмы такого типа имеют нелинейное повествование и относятся к нарративам на основе базы данных.

Примеры.

— интерактивные проекты, созданные на базе системы Korsakov: [*7 sons*] (Florian Thalhofer и Mahmoud Hamdy, 2003); *Love Story* (Florian Thalhofer,

¹¹⁴ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

2006); *Planet Galata: A Bridge in Istanbul* (Florian Thalhofer и Berke Bas, 2010); *The Making of a King* (Nicole Miyahara, 2013);

— интерактивные проекты с мозаичным опытом взаимодействия пользователей: *Beyond 9/11* (Marco Grob, 2010); *Havana/Miami* (Joel Ronez, Alex Szalat, 2010);

— интерактивные фильмы на основе ветвящейся структуры: *Out My Window* (Katerina Cizek, 2010); *Gaza/Sderot* (Alexandre Brachet, 2008).

2. Видео является основным медиа, формирующим мультимедийный контент. Интерактивные документальные фильмы имеют линейное повествование с возможностью просмотра дополнительного контента.

Пример.

Alma, a Tale of Violence (Miquel Dewever-Plana, Isabelle Fougère, 2012).

3. Видео является одним из элементов мультимедийного контента, либо используется в качестве пролога.

Примеры.

Welcome to Pine Point (Michael Simons and Paul Shoebridge, 2010); *Journey to the end of the Coal* (Samuel Bollendorff и Abel Ségrétin 2008).

Приведенные варианты использования видео в интерактивной веб-документалистике, как утверждает Н.И.Дворко, нельзя рассматривать в виде классификации, т. к. для ее построения требуется проведение тщательного контент-анализа.

В последнее время создатели онлайн документалистики стали включать в проекты 360° видео (например, проект *Out My Window*, о котором речь пойдет ниже, использует технологию нидерландской компании YellowBird).

Технология YellowBird является мощной альтернативой многочисленным технологиям трехмерных фотогалерей. Она позволяет реалистично воссоздать обстановку в различных местах с помощью трехмерной интерактивной видеопано-

рамы; дает ощущение динамического присутствия: зритель-пользователь может путешествовать по месту, видеть и слышать окружающие объекты, и даже вертеть головой, поворачиваясь к интересующим деталям.

Для съемок интерактивных трехмерных видеороликов yellowBird использует специальную камеру с углом обзора 360° и фирменное программное обеспечение. Ролики отображаются на веб-страницах с помощью компактного проигрывателя на основе технологии Flash, поэтому просмотр 360° видео доступно практически любому пользователю Интернета.

2.2.4. Звук как выразительное средство интерактивной документалистики

Звук является важным выразительным средством интерактивного документального фильма. В звуковом пространстве веб-проектов активно используются разнообразные элементы: речь, синхронные шумы, звуки окружающей среды, музыка и звуковые объекты интерфейса, влияющие на формирование нарративного опыта пользователя. Интерактивные возможности звука, его способность реагировать на пользовательский вход или меняться в интерактивной среде зависят от выбранной нарративной структуры, модели навигации, используемого интерфейса, степени взаимодействия зрителя-пользователя с контентом. Особым потенциалом в интерактивных проектах обладают звуковые объекты интерфейса, отсутствующие в традиционных фильмах.

Анализ выразительности звука в современном интерактивном документальном фильме позволит сформировать комплексное представление об изобразительно-выразительных средствах нового способа творческой интерпретации реальности.

Большинство мультимедийных веб-проектов имеет сложную звуковую партитуру, способную погрузить пользователя в пространство повествования и влиять на формирование его нарративного опыта. Хотя звуковой дизайн при создании веб-нарратива выполняет задачи, близкие звуковому дизайну фильма, его исполнение в интерактивных медиа в корне отличается от кинематографа. Ведь

в веб-документалистике мы имеем дело с интерактивной формой повествования. Поэтому при создании интерактивного контента цифровых медиа нужно учитывать не только законы зрительского восприятия, но и психологию действий зрителя-пользователя.

В сфере изучения звуковых средств выразительности в веб-документалистике пока не написано значительных работ. Существующие исследования в основном касаются вопросов звука в компьютерных играх¹¹⁵ и вряд ли могут быть полностью использованы в области интерактивных фильмов. Хотя сама индустрия видеоигр является важным прототипом в звуковом дизайне цифрового медиума.

Среди теоретических работ отдельно стоит привести типологию звуковых объектов исследователя Аксела Стокбургера (Axel Stockburger). В звуковом пространстве видео- и компьютерных игр он выделяет следующие элементы: речь (speech sound objects), синхронные шумы (effect sound objects), звуки окружающей среды (zone sound objects), музыку (score sound objects) и звуковые объекты интерфейса (interface sound objects)¹¹⁶. Эта классификация вполне правомерна и для других жанров интерактивного мультимедиа, в том числе и для веб-документалистики.

Звуковой дизайн имеет свою специфику в каждом конкретном случае. В зависимости от выбранной нарративной структуры, модели навигации, используемого интерфейса, степени взаимодействия интерактивные возможности звука, его способность реагировать на пользовательский вход или меняться в интерактивной среде будут различными.

¹¹⁵ Деникин А. А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа. М.: ГИТР, 2012. Collins K. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge (MA): The MIT Press, 2008. Cook N. Analysing Musical Multimedia. Oxford: Oxford University Press, 2001. Hoffert P. Music for New Media: Composing for Videogames, Websites, Presentation, and Other Interactive Media. Boston (MA): Berklee Press, 2007. Axel Stockburger. Modalities of Space in Video and Computer Games. Режим доступа: www.stockburger.at/files/2010/04/Stockburger_PhD.pdf, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ.

¹¹⁶ Там же.

Многие документальные проекты активно используют звуки окружающей среды для погружения зрителя-пользователя в отображаемую автором невымышленную реальность. Особенно интересно такие звуки решаются в условиях иммерсивных панорам, иммерсивного видео.

Как показывает данное исследование звуки окружающей среды, как и синхронные шумы, благодаря своим экспрессивным возможностям часто не уступают дорогостоящим визуальным эффектам, а порой и превосходят их по своей выразительности. Реалистические звуки ассоциируются у зрителя-пользователя с конкретной обстановкой. Звуки фантастические или абстрактные обращены к эмоциям и воображению зрителя-пользователя. Шумовые эффекты, шумовые ландшафты, атмосферные звучания, синхронные шумы не только используются для иллюстрации звуковой предметности, но активно участвуют в формировании атмосферы действия, передаче среды обитания героев, характерных примет времени.

Формы использования речи в интерактивном документальном фильме могут быть самыми различными: авторский комментарий (в кадре и за кадром), дикторский текст, интервью, диалоги и монологи, тексты, воспроизводимые актерами, и тексты-размышления документальных героев. Речь, введенная в мультимедийное произведение в виде диалога или монолога, важна как конструктивный элемент звукового ряда, формирующий нарратив. Она может звучать в кадре, а может сопровождать экранное действие как повествование или рассказ, поясняющий комментарий.

В закадровом комментарии очень важно не только то, что говорится, какой используется информационный материал, но и то, с какой интонацией он произносится, как сочетается с музыкой. Большую часть информации, необходимую пользователю для продвижения вперед, он получает из речи.

Музыка несет в себе драматургические и стилистические функции, помогает раскрыть время и место действия, придает эмоциональную окраску и определяет ритм всего произведения. В интерактивных виртуальных сценах музыка может быть как закадровой, так и внутрикадровой. Внутрикадровая музыка является

элементом повседневной жизни. Она появляется как музыка, звучащая в изображаемом мире: передаваемая по радио, записанная на пластинки или магнитофонную ленту, исполняемая музыкантами и т. д.

Другая форма полифункциональных звуковых объектов — шумомузыка — широко применяется в аудиовизуальном искусстве уже на протяжении многих десятилетий. Использование шумомузыки в звуковой партитуре мультимедийных произведений связано со стремлением к формированию звукового пространства, оно может длиться сколь угодно долго, пока не будет прервано или изменено интерактивными действиями зрителя-пользователя. Полифункциональность звучащей шумомузыки способствует еще большей насыщенности повествования, когда шумы предоставляют или дополняют информацию о происходящем, а музыкальная составляющая шумового элемента создает необходимую эмоциональную окраску.

Особым полифункциональным потенциалом в интерактивных проектах обладают звуковые объекты интерфейса — элементы, являющиеся новыми в палитре звукового дизайна интерактивных мультимедийных произведений по сравнению со звуковым решением традиционного фильма.

2.3. Выразительность интерактивных документальных фильмов: примеры мировой практики

2.3.1. Документальный веб-проект *Highrise/ Out My Window*

Out My Window («Из моего окна») представляет собой интерактивный документальный фильм, созданный в 2010 г. режиссером Катериной Чижек (Национальный совет по кинематографии Канады) в рамках большого проекта *Highrise*¹¹⁷.

¹¹⁷ Проект *Highrise* — многолетний, мультимедийный, коллаборативный документальный эксперимент Национального совета по кинематографии Канады, который исследует жизнь в многоэтажках по всему миру. Проект, начатый в 2009 году, объединяет несколько интерактивных веб-работ (*Out My Window; Highrise/One Millionth Tower; A Short History of Highrise*). См. <http://highrise.nfb.ca/>

Истории, рассказанные героями из 13 городов разных стран мира, позволяют почувствовать опыт жизни людей в многоэтажках. Это самая распространенная форма городской архитектуры прошлого века. Разработанный для просмотра и взаимодействия в режиме онлайн, интерактивный документальный фильм имеет ветвящуюся структуру и позволяет зрителю погрузиться в атмосферу жизни героев.

Режиссер-документалист К. Чижек руководила созданием проекта из Торонто в основном через Skype, Facebook и электронную почту. Она сотрудничала с фотографами, журналистами, архитекторами, учеными, активистами, цифровыми разработчиками и художниками из разных стран мира. Диапазон историй проекта широк: от Сан-Паулу Латинской Америки до постсоветских пригородов к югу от Праги. Один из жителей Стамбула рассказывает о создании в 1980-х годах своего «высотного» сообщества. Другой герой, Джон из Йоханнесбурга, рассказывает о феноменальной ситуации, когда арендаторы вынуждены платить арендную плату незаконным хозяевам даже тогда, когда здания уже не пригодны для жизни.

Тема *Out My Window* определила подход к проектированию визуального дизайна интерфейса. Основной визуальной метафорой стала многоэтажка, построенная по блочному принципу.

Визуальное решение пролога очень лаконично — вступительный текст на фоне окна с колышущейся занавеской (короткий зацикленный видеосемпл). Пролог поддержан звуковой атмосферой и музыкой.

Текст выполнен в строгом стиле и включает: название проекта, фамилию автора-создателя проекта, а также краткое изложение темы. Полное содержание текста пролога приведено ниже.

«Из моего окна»

Интерактивный взгляд из глобальной многоэтажки.

360° документальный фильм К. Чижек.

Вы видите их по всему миру. Бетонные жилые высотные здания являются наиболее частой формой строения

прошлого века. Внешне все они выглядят одинаково.

*Но внутри этих башен из стекла и бетона люди
создают сообщества, искусство и смысл.*

Исследуйте>>

Посредством пролога автор сообщает в начале проекта о том, что нас ожидает (интерактивность, 360° фильм). Он как бы указывает способ взаимодействия с материалом, отношение к тому, о чем пойдет разговор, способ восприятия структуры произведения. Воспользовавшись приглашением, мы входим в проект (кликнув по слову «исследуйте»). На черном фоне виден текст: «Одна высотка. Каждое окно — другая страна». На наших глазах вырастает серая виртуальная многоэтажка, точнее тринадцать ее бетонных блоков с чуть разными по стилю окнами. Благодаря прологу мы подготовлены к восприятию метафоры.

Эти окна объединяют в одном пространстве глобальной высотки героев интерактивного фильма *Out My Window* — обитателей бетонных джунглей из 13 стран мира. Мы видим их в окнах виртуальной многоэтажки. Каждый блок визуальной метафоры является «кликабельным» и связывает нас с историей того или иного героя. Проект предлагает и другие способы навигации: выбрать героя по фотографии (навигация по персоналиям) или выбрать на карте место (страну) проживания героя (пространственная навигация). При этом достаточно привести курсор в нижний/верхний край экрана, чтобы одновременно всплыли галерея с фотографиями и карта с обозначением тех стран, в которых живут герои фильма. Интуитивно понятный интерфейс и великолепный дизайн обеспечивают вовлечение в проект и желание продолжить изучение пространства документального повествования.

Выбрав траекторию последующего просмотра (т. е. кликнув по персонажу/окну виртуальной высотки/стране) мы попадаем в 360° фотоколлаж среды обитания героя (виртуальную квартиру и пространство, окружающее многоэтажку). 360° фотоколлажная панорама — удачное визуальное решение, емко и выразительно повествующее о жизни конкретного героя/героев (семьи) внутри и вблизи

многоэтажки. В данном случае интерактивный интерфейс используется для целей нарративного дизайна.

360° фотоколлажная панорама отличается от традиционных фотопанорам. Фотографы давно пытались обойти ограничения обычной фотокамеры, имеющей очень ограниченный угол зрения. Они создавали панорамы посредством съёмки нескольких последовательных кадров с частичным перекрытием и склеиванием их в специальной программе в непрерывную бесшовную картинку. Автор проекта *Out My Window* не беспокоится об отсутствии швов, а формирует панорамы путём «наращивания». Это создает ощущение, что фотоколлажные панорамы окружают зрителя в пространстве и времени. Они являются примером того, как мало нужно для того, чтобы выразить многое.

Путешествуя по 360° 2D панораме *Out My Window* в любом направлении, мы можем кликать по интерактивным визуальным элементам коллажа («баннерам»). В свою очередь каждый интерактивный визуальный элемент приведет нас к определенному видео, показ которого осуществляется в полноэкранном режиме.

Видео представляет собой короткую историю героя, построенную на фотографиях (с использованием небольших элементов анимации), в редких случаях — на основе видеосъемки. Режиссер гармонично объединяет в видео разнообразные выразительные средства: зрительное изображение действительности (фотографии, съемку человека, интерьер), музыку в качестве элемента, иллюстрирующего или эмоционально обогащающего изображение, речь — закадровый рассказ героя. По завершении истории проект автоматически возвращает нас обратно в панораму для дальнейшего исследования жизни героев. Каждая из 13 фотоколлажных панорам проекта содержит 3—5 историй. Всего в проекте — 49 историй. Благодаря его нелинейности пользователь сам решает, как и когда погружаться в историю.

Например, в скромной квартире музыканта Давида из Гаваны (локация — Havana) существует пять интерактивных визуальных элементов («баннеров» видео):

— изображение самих героев (Давида и его жены) связано с темой видеосюжета «Фестиваль Андеграунда» (*Underground Festival Underground Festival*), рассказывающего о сложностях проведения фестивалей;

— изображение одного из типичных блочных зданий, которое герои видят из своего окна, связано с темой видеосюжета «Аламар» (*Alamar*), рассказывающей о самом большом в мире строительном проекте Аламар, «построенном революцией для «Нового человека» в начале 1970-х годов»;

— изображение микрофонной стойки на фоне домашней студии, обклеенной коробками из-под яиц, связано с темой «360° музыкальное видео» (*360° Music Video*);

— фрагмент двора связан с темой «Колыбель Хип-Хоп» (*Cradle of Hip-Hop*);

— изображение героев у окна — с темой видеосюжета «Крыло моря» (*Wing of the sea*), рассказывающем о роли моря в жизни героев.

Небольшие «иконки» в левом нижнем углу панорамы отображают общее количество историй, а также те из историй, которые уже просмотрены пользователем. Взаимодействие с «иконками» позволяет оперативно выйти на участок коллажной панорамы с интерактивным визуальным элементом.

В проекте *Out My Window* К. Чижек новаторски раздвигает границы пространства документального фильма, используя 360° интерактивное видео нидерландской компании yellowBird. 3D навигационное видео (с углом обзора 360°) — уникальная технология записи видео в трех измерениях, позволяющая зрителю-пользователю оказаться в самом центре событий и увидеть все вокруг себя. Благодаря специальному оборудованию съемка происходит «во всех направлениях» — на 360°. Поэтому зритель-пользователь может сам выбирать, куда смотреть (с помощью движения курсора).

Режиссер проекта использует новую технологию не во всех видео, а в тех случаях, когда свобода в выборе угла обзора помогает пользователю погрузиться в среду, стать участником того, что происходит. 360° видео использовано лишь для рассказа о героях Торонто, Амстердама и Гаваны. Технология для К. Чижек

не просто трюк, а способ исследования новых способов взаимодействия аудитории с медийным контентом. Режиссер применяет 360° видео целенаправленно, усиливая напряжение зрителя-пользователя, вызывая в нем любопытство. *Out My Window* — цифровой проект, который не просто использует новые технологии, но делает это очень творчески. Вместо того чтобы использовать подобное видео для сайтов в сфере недвижимости, К. Чижек и специалисты yellowBird соединяют фрагментированное видение с идеей, создавая коллажи смысла и опыта, оставляя место для интерпретации, невысказанного и недосказанного.

В проекте *Out My Window* представлены все пять категорий звуковых объектов интерактивного фильма; некоторые из них представлены только линейно (речь, синхронные шумы) или только интерактивно (звуковые объекты интерфейса), другие — и линейно, и интерактивно (звуки окружающей среды и музыка). Сочетание всех этих планов, выстраиваемое с помощью зрителя-пользователя, образует многомерное звуковое пространство проекта.

Звуковая интерактивность присутствует на каждом этапе повествования: она есть и в качестве звуковых объектов интерфейса на общих планах изображения, воспроизводящихся в момент выбора одного из городов (персонажей) или одного из видео, и в качестве различного соотношения уличных и домашних шумов в зависимости от перемещения по виртуальной квартире, и в качестве возможности выбора закадровой музыки во время просмотра каждого видео. В то же время, остальные элементы звукового сопровождения видеороликов являются линейными.

Каждая локация (виртуальная квартира) обладает своим звучанием — случайно чередующимися и накладывающимися друг на друга фоновыми (несинхронными) шумами квартиры или улицы. Баланс между шумами выстраивается интерактивно: внутри квартиры слышен звон посуды, голоса детей и другое; при приближении зрителя-пользователя к окну появляются шумы улицы; когда окно занимает весь экран шумы улицы выходят на первый план, и квартирные шумы становятся едва слышны. Общая палитра шумов разнообразна и каждая локация обладает своим характерным набором шумов: детские шаги и звуки игры в Праге, шумы стройки в Пномпене, традиционная музыка в Тайване, детские голоса

в Бангалоре, звуки компьютерной техники и игры на ударном инструменте в Торонто. Акустическая природа этих шумов — зритель не видит производящих источников — провоцирует зрителя-пользователя перемещаться по локации в поисках этих источников.

В этом проекте интерактивность проявляется и на уровне закадровой музыки. Во время просмотра видео зритель-пользователь слышит музыкальные треки, подобранные авторами проекта к каждому из видео. Всего в меню восемнадцать треков, они отображены в меню Music Playlist. Однако связь между видео и музыкой не является жестко закрепленной: в любой момент зритель-пользователь может отключить музыку или сменить один трек на другой. Такая возможность доступна так же и во время нахождения в виртуальных квартирах или при их выборе. Во время отключения музыки происходит плавное затухание к тишине, во время смены музыки — плавный кроссфэйд: переходы и в музыке, и в изображении в данном повествовании осуществляются максимально плавно и постепенно.

Как уже было отмечено, в каждой из локаций *Out My Window* (иммерсивной панораме) есть интерактивные объекты. Кроме того, что эти объекты выполняют роль объектов интерфейса, они являются рельефно выделенными на общем фоне фрагментами локации. На звуковом уровне это может быть динамически усиленный фоновый звук, если и не присутствовавший ранее, то являющийся органичной частью окружающей среды. Примеры: шум пролетающего самолета в *Clouds* (Амстердам), звук разрываемого конверта в *Letter* (Стамбул), шумы стройки в *Live/Work* (Пномпень). Объекты интерфейса («баннеры» видео) могут иметь звук, совершенно новый для данной среды. Примеры: гитарный аккорд и аплодисменты в *Underground Festival* (Гавана), такт музыки в *Cradle of Hip-Hop* (Торонто), рычание животного в *Yak* (Торонто). Эти звуки становятся своего рода символами, открывающимися при нажатии на «баннеры» видео, при этом сами звуки могут и не присутствовать в звуковом ряде видео (например, *Yak* (Торонто) или *Neighbours* (Сан Паулу)).

Закадровая музыка в *Out My Window*, подобранная авторами проекта к каждому видео, в некоторых случаях вступает в тонкое музыкальное взаимо-

действие со звуковым оформлением самого видео. Грани между различными звуковыми планами проекта размываются, таким образом, зритель-пользователь еще глубже погружается в пространство проекта. В *Picture of my past/future* (Сан-Паулу) крики чайки из асинхронных шумов музыки становится как бы частью музыкальной партитуры; в *Demolition* (Чикаго) острая ритмика музыки и энергетика речи персонажа образуют как бы рэп-речитатив под музыку; жужжание пчелы в *My Dad* (Прага) становится как бы еще одним музыкальным инструментом; в *Temple* (Тайвань) закадровая и внутрикадровая музыка и шумы образуют единое многоплановое музыкальное пространство.

При замене музыки эти тонкие взаимодействия исчезают, однако могут образовываться и другие шумомузыкальные звучания, благодаря тому, что все треки, собранные в проекте, по своей стилистике допускают некое дополнительное шумовое оформление в стилистике конкретной музыки.

Важной особенностью звукового решения интерактивного повествования является размывание граней между закадровым и внутрикадровым звучанием, синхронными и несинхронными шумами. За счет возможности перемещения по пространству проекта зритель-пользователь никогда не может быть уверен, отсутствует ли источник звучания в кадре или находится у него «за спиной».

Выше уже было упомянута акустическая природа шумов в виртуальных квартирах *Out My Window*. Акустизация звука в этом проекте еще более ярко представлена в трех музыкальных панорамных видео, имеющих в проекте. В каждом из них музыканты расположены с различных сторон от панорамной камеры и их полная одновременная визуализация невозможна. Часть пространства и хотя бы один из музыкантов всегда будут присутствовать только лишь своим звучанием, а не изображением, что побуждает зрителя-пользователя постоянно перемещаться по виртуальному пространству.

Звуковое развитие *Out My Window* основано на чередовании различных планов по принципу куплетности (запев — припев). Находясь в виртуальной квартире, зритель-пользователь слышит только шумы. В звуковом оформлении видео на первый план выходят закадровая речь и закадровая музыка, то-

гда как шумы становятся едва слышными. Таким образом, образуется аудио комплиментарность, когда различные звуковые планы дополняют друг друга на расстоянии.

Несмотря на разнообразие медийных средств, используемых в *Out My Window*, главным нарративным элементом проекта является видео. Его удачное сочетание с визуальными метафорами, 2D иммерсивными фотоколлажными панорамами, визуальными элементами дизайна интерфейса и звуковыми выразительными средствами формирует эмоционально-образное содержание интерактивного документального фильма. Можно смело сказать, что *Out My Window* — это яркий пример творческой интерпретации реальности средствами интерактивных цифровых медиа.

2.3.2. Документальный веб-проект *Welcome to Pine Point*

Welcome to Pine Point («Добро пожаловать в Пайн Поинт») является интерактивным документальным веб-проектом, исследующим воспоминания жителей бывшего горнодобывающего сообщества Pine Point, а также человеческую память о прошлом.

Авторы проекта Майкл Саймонс и Пол Шубридж (Paul Shoebridge и Michael Simons)¹¹⁸ старались максимально использовать выразительный потенциал изображения для создания особого мира человеческой памяти. Они попытались сконструировать пространство, которое существует в воображении. Речь идет о пространстве родного города. «Представьте себе, что ваш родной город никогда не менялся. Будет ли это так плохо?» — этими словами начинается сам проект¹¹⁹.

Являясь частично книгой, частично фильмом, частично семейным фотоальбомом, интерактивный веб-проект дает возможность зрителю-пользователю погрузиться в мир горнодобывающего городка Пайн Поинт, которого уже нет на карте, но который остался в человеческой памяти.

¹¹⁸ Майкл Симонс вырос в непосредственной близости от Pine Point.

¹¹⁹ Welcome to Pine Point. Official website: <http://pinpoint.nfb.ca/>

Пайн Поинт был построен в 1960-х, но в конце 1980-х был закрыт вместе с шахтой, когда закончились запасы свинцово-цинкового месторождения. Он был буквально снесен и стерт с лица земли. Он просуществовал столько, сколько достаточно, чтобы в нем выросло одно поколение.

Типичные способы обращения с собственным прошлым рассматриваются через опыт четырех бывших жителей Пайн Поинта. Кимберли Федорофф, иначе — Ким Кастл, была «красавицей», о которой всегда было известно, что ее судьба — уехать из города, в то время как братья Лиль и Вейн Риньюк были обречены работать на шахте. Еще один житель — бывший задира Ричард Клутьер, который оказывается хранителем городских воспоминаний.

Располагая производственными возможностями, создатели проекта не пошли по пути его технологического усложнения. Они стремились к искренности и простоте, о которых в свое время очень точно сказал чешский режиссер-документалист Бруно Шефранко в контексте использования «прямой камеры» в традиционных медиа: «Самый современный стиль — это простота, искусство добиться художественной выразительности средствами, наиболее простыми и наиболее понятными. Наиболее короткий и наиболее действенный путь к душе зрителя — самый лучший».¹²⁰

Создатели передают свои истории с помощью текста, сопровождаемого коллажем материалов о Пайн Поинте в качестве фона: фотографиями и домашними видео жителей, нарезками из газет, отрывками дневников и выпускных альбомов.

Особое место в создании интерактивного проекта *Welcome to Pine* занимает текст. Он является не только основным элементом повествования, но и имеет точное визуальное представление. Текст как бы вырезан из старой газеты тех лет, когда процветал Пайн Поинт. Текстом авторы говорят то, что в соединении с изображением и звуком передает зрителю-пользователю искру в заранее рассчитанный момент, позволяя самому прийти к выводу, к которому его подводят.

¹²⁰ Чехословацкое документальное кино. Чехословацкие кинодокументалисты — об искусстве кино. Режим доступа : [http // salut-kino.ru/chexoslovackoe-dokumentalnoe-kino/19/](http://salut-kino.ru/chexoslovackoe-dokumentalnoe-kino/19/), свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

Визуальная составляющая и типографика проекта следуют духу контента. Используя фотоколлажи, анимацию, фото, видео, текст авторы проекта сформировали своеобразное визуальное пространство, которое особым образом моделирует городок Пайн Поинт.

Видео является лишь небольшой частью мультимедийного контента. Оно может быть элементом коллажа, состоящего из фотографий, графических изображений прошлой жизни, либо само формировать полиэкранное изображение с возможностью увеличения любого из старых любительских видео. Оно может заполнять весь экран, существуя в режиме кольца, создавая при этом поразительное эмоциональное погружение в прошлое: приземляющийся самолет авиакомпании Buffalo Airways, вращение фигуриста во время последнего зимнего карнавала 1987 г. и др.

Не являясь основным нарративным элементом, видео вплетается в общую структуру визуальных образов, тонко сотканных из коллажной анимации, фотографий, графических изображений. Определяющим в воздействии *Welcome to Pine Point* на зрителей-пользователей является переданное авторами необычайно просто, без всяких формальных ухищрений естественное содержание отображаемого мира воспоминаний.

Проект *Welcome to Pine Point* отличает богатая звуковая палитра, в которой формообразующую роль играет музыка. Оригинальный саундтрек был создан музыкальной группой The Besnard Lakes специально для данного проекта. Основой для всей музыки является песня группы Trooper *We're Here For a Good Time (Not a Long Time)*, которую в финале повествования The Besnard Lakes исполняют в собственной аранжировке. В этой аранжировке по сравнению с оригиналом отсутствует жесткий рок-н-рольный ритм, и звучание приобретает призрачный и ностальгический оттенок. В предшествующих финалу музыкальных номерах эта призрачность еще более усилена — от песни остается только ее гармоническая основа, без мелодии и текста, звучат как бы вариации на тему песни, и сама тема появляется только в финале. Такой тип музыкальной формы (вариации с темой в конце), лежащий в основе данного повествования, достаточно редко использу-

ется в классической музыке. Однако в данном случае он обусловлен тематикой произведения: по замыслу авторов это повествование «о памяти, о том, как память используется, фильтруется и активизируется»¹²¹. Музыкальное развитие как бы иллюстрирует эту идею, когда мелодия песни прорисовывается только в конце, и в подобном виде эта сюжетная линия присутствует только в саундтреке, образуя контрапункт к изображению.

Каждый раздел повествования-альбома *Welcome to Pine Point* зритель-пользователь может проходить в своем темпе, листая «страницы» по своему усмотрению, поэтому музыка и фоновые шумы могут образовывать различные сочетания. В начале каждого раздела альбома включается новый музыкальный трек, и музыка развивается независимо от перелистывания альбома, в то время как звучание шумов меняется соответственно каждой новой «странице».

В *Welcome to Pine Point* шумы в некоторых случаях «поэтизируются» и становятся частью музыки. Так, например, шелест травы и крики птицы звуковысот-но и ритмически вплетаются в музыку (раздел *Town*), тремоло мандолины образует переключку с телефонными звонками (раздел *Now*), шум лопаты становится ударным инструментом (разделе *Shelf Life*). В разделе *Remains* шумы и музыка образуют единое поле, в котором незаметно появляются и исчезают различные звуковые объекты: обрывки музыки, речи, звуков окружающей среды. В это поле включаются и визуальные объекты, однако и здесь синхронизация между изображением и звуком отсутствует. Контрапунктическое использование шумов усиливает ощущение призрачности и размытости образов прошлого, проступающих в памяти жителей уже не существующего городка. Независимые друг от друга звуковые и визуальные объекты как бы бесконечно расширяют границы образующегося пространства.

В *Welcome to Pine Point* звуковые объекты интерфейса использованы минимально, за редким исключением кнопки — стрелки перехода к следующей странице и обратно — не озвучены.

¹²¹ Welcome to Pine Point: An interview with The Goggles. См.

Поэтическая мультимедийная композиция документального повествования позволяет охарактеризовать работу как своего рода «образ человеческой памяти», как форма познания и эстетического освоения мира.

2.3.3. Документальный веб-проект *Waterlife*

Документальный веб-проект *Waterlife* («Жизнь воды») рассказывает о последнем большом запасе пресной питьевой воды на Земле — Великих озерах Канады.

Как указано во вступительном тексте к проекту *Waterlife*: «Несмотря на то где мы живем, Великие озера оказывают влияние на жизнь каждого из нас. И поскольку исчезают виды рыб, растет уровень врожденных пороков развития и раковых заболеваний, одна вещь кажется очевидной: Великие озера меняются, и что-то не совсем хорошее происходит с водой».

В проекте, состоящем из тематических разделов, обсуждаются вопросы, связанные с водой, и проблемы, угрожающие Великим озерам. Каждый раздел начинается словами «Вода это», и заканчивается названием раздела: «Рыбалка», «Загрязнение» или «Ответственность». Хотя пользователь совершенно свободен в выборе собственного способа исследования проекта, в расположении тем, составляющих «Жизнь воды», есть четкая структура: сначала проект акцентирует внимание на важности воды в нашей жизни, а затем рассматривает текущие проблемы и возможные меры по их исправлению.

Созданный режиссером Кевином Мак-Магоном, проект удачно сочетает выразительные видеок cadры с динамичной флеш-анимацией, Papervision (трехмерный движок для флеша) и удивительными саундтреками. Это — яркий пример инновационного дизайна, удобной навигации по большой базе данных. Технологии позволили разработчикам создать реалистичный 3D контент, который может быть соединен с медиаобъектами проекта.

Навигация по проекту реализуется с помощью графического интерфейса, напоминающего движение воды; у пользователя возникает ощущение плавания. Эффектные визуальные метафоры, характеризующие разные темы невымышлен-

ного повествования, вызывают у зрителя-пользователя любопытство и желание в дальнейшем исследовании проекта. *Waterlife* разбит на 23 самостоятельных раздела с интерактивным контентом (видео, фото, анимация, текст). Тему повествования можно выбрать либо из списка интерактивных кнопок с текстами (с левого края сайта), либо на навигационной ленте, расположенной в нижней части страницы и связанной с изображением того или иного раздела. При нажатии на интерактивную «кнопку» активируется видео, фото и текст.

Для творческой интерпретации реальности автор проекта синтетично использует видео и фотографии, интерактивную анимацию, текст, графический материал, визуальные метафоры в виде интерфейса. В интерактивном веб-проекте наряду с художественными образами присутствует информация, констатация фактов. Ряд разделов содержит внешние гиперссылки (например, раздел *Neglect* (Небрежность), приводит к сайту национальной благотворительной организации Ecojustice,¹²² занимающейся защитой права канадцев на здоровую окружающую среду, а также к блогу Мичиганского государственного университета¹²³).

Сочетание информационных кадров и образности органично и характерно для документального кино. Образы играют важную роль, являя собой как бы сконцентрированное эмоционально-драматическое выражение типических свойств некоторых явлений действительности. Эти образы помогает зрителю-пользователю глубже осмыслить и воспринять их.

Звучание музыки в *Waterlife* является постоянным элементом, объединяющим звуковое сопровождение фильма. Авторы проекта не предлагают никаких конкретных связей музыки с тем или иным сюжетом, аудиовизуальный контрапункт музыки и изображения развивается произвольно и случайно. Такая драматургия возможна благодаря некой стабильности звукового пространства проекта. Она создает образ бесконечного водного пространства, являющегося центральным действующим лицом фильма. Эта стабильность поддержана подбором саундтреков, объединенных близкими средними темпами и стилистикой музы-

¹²² См. <http://www.ecojustice.ca/>

¹²³ См. http://blogpublic.lib.msu.edu/index.php/beach_muck_kills_tourism?blog=5

кального минимализма. Один из саундтреков — *Anthem* взят из музыки к фильму *Powaqqatsi*, написанной одним из основателей американского минимализма Филипом Глассом (Philip Glass), другие треки (композиторы: Brian Eno, Hilmar Örn Hilmarsson, группа Sigur Ros) также имеют в основе повторяющуюся музыкальную ячейку. Схожие ощущения, возникающие на слуховом уровне при прослушивании минималистической музыки и на зрительном уровне при просмотре бесконечной игры воды Великих озер, дополняют друг друга. Вместе они погружают зрителя-пользователя в пространство проекта. По замыслу режиссера Кевина Мак-Магон, Великие озера показаны так, как они «могут быть предстать перед чайкой, рыбой или молекулой воды».

Текучесть и изменчивость водной субстанции, о которой идет речь в проекте *Waterlife*, проявляется в практической интерактивности всех присутствующих звуковых планов. К ним относятся:

- звуковые объекты интерфейса, представляющие собой шум волн и потоков воды во время смены/выбора сюжетов;
- закадровая музыка, которую зритель-пользователь может выбирать из набора саундтреков, представленных в проекте;
- закадровая речь, появляющаяся и исчезающая соответственно выбору объектов, о которых будет вестись повествование (например, различных обитателях озерной фауны во вкладке *Invasive Species*).

Постоянство и относительно высокий динамический уровень музыки делает появление и исчезновение шумов воды практически незаметными. Исчезая, они как бы продолжают виртуально присутствовать, заглушаемые музыкой, обнаруживая в паузах музыки свое очень тихое звучание.

2.3.4. Документальный веб-проект *Gaza-Sderot: Life in spite of everything*

Gaza-Sderot: Life in spite of everything («Газа/Сдерот: Жизнь вопреки всему») — оригинальный проект, транслируемый Arte.tv, официальным сайтом французско-немецкого культурно телеканала ARTE. Этот проект представляет собой совместное производство нескольких групп, включающих: израильскую

команду (Alma Films / Trabelsi Productions в сотрудничестве со Sapir College Сдерота), палестинскую группу Ramattan Studios, французскую компанию производства документальных фильмов *Во Travail!* и компанию интерактивного производства *Urian*, специализирующуюся на создании веб-документалистики.

Выразительный документальный веб-проект *Gaza-Sderot* считается одним из самых сильных по воздействию на зрительскую аудиторию. Он рассказывает о повседневной жизни мужчин, женщин и детей двух приграничных городов вдоль палестино-израильской границы: Газа (Палестина) и Сдерота (Израиль). Это история о том, как в условиях угрозы воздушных атак и взрывов люди продолжают работать, любить и мечтать. Их жизнь — это ежедневное выживание. Два города, два мира. «Жизнь вопреки всему» — девиз Газа — Сдерота.

Изо дня в день в течение двух месяцев (между 26 октября и 23 декабря 2008 г.) израильскими и палестинскими съемочными группами снималась короткая хроника, документирующая эту волю к жизни. Проект транслировался через Интернет (на сайте ARTE France), предоставляя пользователям интерактивный и нелинейный доступ к контенту, включающему видео, блоги, форумы, ссылки и т. д. Каждый день, начиная с 26 октября 2008 г., на сайте проекта *Gaza-Sderot* появлялось 2 новых видео (каждый по 2 минуты). Одно видео рассказывало о жителе Газа, другое — о жителе Сдерота. Всего в документальном веб-проекте 14 героев: 7 из палестинского г. Газа и 7 из израильского г. Сдерот. Их повседневная жизнь — в центре внимания проекта. Каждую неделю на сайте в режиме онлайн появлялась новая история каждого персонажа. Поэтому зритель мог следить за персонажами в течение 10 недель.

Идея в создании ежедневной документальной хроники двух городов является результатом совместной работы Арика Бернштейна (Alma Films, Израиль), Оснат Трабельси (Trabelsi productions, Израиль) и Abdelsalam Sheada et Yousef Atwa (Ramattan Studios, Палестина). Подход, раскрывающий жизнь простых людей изо дня в день, жизнь граждан, которые просто хотят жить, позволяет дать более точную оценку самой ситуации конфликта.

Так, например, среди героев фильма, представляющих г. Газа, есть создатель группы фольклорной музыки Khvala Quassim, играющий вместе со своими детьми на праздниках и свадьбах; 45-летний рыболов Sefian Baker, который из-за недостатка бензина не знает, сможет ли дальше ловить рыбу; 43-летний водитель скорой помощи Abu Khalil, который любит свою работу, несмотря на опасность; фармацевт Amjad Dawahidy, который сталкивается с многочисленными трудностями в обеспечении медицины, в частности, во время закрытия границы и др. Среди представителей г. Сдерота можно встретить парикмахера Yafa Malka, помнящую старые времена, когда она встречалась с палестинскими друзьями в г. Газе; 16-летнюю школьницу и актрису Daniele Mordechai, также работающую на радио-шоу; 65-летнюю Simi Zubib, которая эмигрировала из Марокко в возрасте 10 лет прямо в Сдерот, и других.

Alex Szalat, глава секции текущих событий, общества и геополитики канала Arte-France, так говорит о проекте: «С помощью проекта Газа — Сдерот мы поставили два города параллельно; [в той же плоскости] / [на той же странице]. Жители двух городов так близки и все же так дистанционированы друг от друга. Братья, как неразлучные враги, связаны судьбой региона»¹²⁴. Alex Szalat говорит, что авторы проекта стремились к тому, чтобы жители двух конфликтных регионов рассказывали свои истории бок о бок. В представленной хронике «нет ненужного лепета, нет фальшивых предлогов, только честные слова. Нерасчетливые и спонтанные слова, сказанные в настоящее время. Это то, что позволяют себе документальные фильмы через Интернет»¹²⁵. Всего в проекте 40 эпизодов, состоящих из 80 видео, являющихся важными нарративными элементами проекта.

Проект *Gaza-Sderot*, представляющий собой обширную базу данных из 80 коротких видео (40 эпизодов), имеет четыре способа навигации:

¹²⁴ Susanna Lotz, Joël Ronez, Alex Szalat. About the program. Режим доступа : <http://gaza-sderot.arte.tv/en/about#credits>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ. ¹²⁴ См. <http://www.ecojustice.ca/>

¹²⁴ См. http://blogpublic.lib.msu.edu/index.php/beach_muck_kills_tourism?blog=5

¹²⁵ Там же.

- временная навигация (по датам);
- навигация по персоналиям;
- пространственная навигация (на основе географической карты);
- тематическая навигация.

Раздвоенный интерфейс проекта визуально представляет обе стороны израильско-палестинского конфликта. Так же как общины, проживающие вдоль границы сектора Газа и Израиля, разделены стеной, веб-страница разрезана на две части пунктирной линией. Люди по обе стороны остаются в неведении, а иногда и незаинтересованными в том, что происходит на другой стороне.

Основной вариант изучения проекта — через таймлайн (временную шкалу). В этом случае визуальными элементами интерфейса являются: графическая визуализация таймлайна в виде разделительной черты, границы между двумя городами; изображения 2-х видео: фильмы о жителях г. Газы показываються на левой стороне, г. Сдерота — на правой стороне. Зритель-пользователь имеет возможность перемещаться вдоль шкалы таймлайна (с 26 октября 2008 г. по 23 декабря 2008 г.). Выбор даты приводит к загрузке двух видео одного дня. Можно начать просмотр с любого из них. Так, например, 6 ноября 2008 г. в Сдероте Яфа Малка с гордостью показывает зрителям свой дом: серебро, доставшееся ей от бабушки; цифровые фотографии дочери, желающей стать моделью; подвал, являющийся убежищем, их вторым домом. Между тем в секторе Газа фармацевт Амджад Dawahidy организует доставку лекарств через границу, рассказывая о трудностях в получении материалов для больниц.

Проект предполагает знакомство с каждым из двух видео. Лишь в этом случае происходит более полное представление о действительности.

Если зрителю-пользователю не очень интересно изучать проект по датам, он может оставить хронологическую последовательность и сосредоточиться на героях. Основным визуальным элементом интерфейса проекта в случае использования навигации по персоналиям является динамичная черно-белая фотогалерея с 14 героями документального повествования. При наведении курсора на фотографию конкретного персонажа черно-белое изображение становится цветным.

При последующем клике оно разворачивается и дополняется кратким текстом-представлением, а также интерактивными «иконками» видеофайлов (3...9).

Зрители-пользователи могут также обнаружить видео через карту региона при использовании пространственной навигации. Обеспечивая структурный скелет, эти динамические карты являются неотъемлемой частью в формировании ощущения повествовательной целостности.

При использовании тематической навигации по проекту зрителю-пользователю предлагается тематическое облако тегов, взаимодействие с которым приводит к хроникальным видео.

Графический интерфейс, визуальное структурирование материала, элементы анимации содействуют повествованию о конфликте между двумя городами. Используемая в проекте графика, ее расположение, выбор шрифтов, звуковые эффекты и музыка систематически отражают и усиливают такие нарративные моменты, как характер, настроение и тема.

Звуковое решение каждого эпизода *Gaza-Sderot* выполнено в эстетике теле-репортажа, предельно сжатого и концентрированного по своему насыщению, когда речь персонажей является центральным связующим элементом каждого эпизода.

Шумы выступают в качестве лейтмотивов как на протяжении одного эпизода, так и между эпизодами, образуя необходимый для авторов ракурс восприятия происходящего зрителями. В эпизоде 11-14 (*Gaza*) таким лейтмотивом становится скрип оси автомобиля, в котором мы видим и слышим монолог персонажа. Сначала этот скрип слышен внутри автомобиля; в окончании эпизода скрип становится закадровым звучанием на переднем плане, в то время как автомобиль уже скрылся вдали за изгибом дороги. Этот звуковой повтор подчеркивает отчаяние персонажа, потерявшего надежду починить свою машину.

Звук жалюзи, поднимающегося перед открытием магазина, становится как бы музыкальной микро-увертюрой и микро-постлюдией, обрамляющих серию эпизодов, связанных с персонажем *Sason Sara*. Если в эпизоде 10-27 (*Sderot*) этот звук появляется на переднем плане, рельефно и активно, то в эпизоде 12-12

(Sderot), после поражения Sason Sara на местных выборах, мы слышим звучание поднимающихся жалюзи на заднем плане, как один из звуков среди других повседневных фоновых шумов, что символизирует поворот, произошедший в судьбе персонажа.

Почти все звучания *Gaza-Sderot* были записаны во время съемок, особняком выделяется лишь закадровая музыка Нино Рота из кинофильма «Крестный отец» в эпизоде 11-19 (Gaza), звучащая, когда персонажи выходят из дома, приходят на детскую площадку, затем в кафе. Закадровое происхождение этой музыки подчеркивает особую значимость эпизода, повествующего о редких радостях детей одной из палестинских семей. В то же время, на протяжении всего повествования грани между закадровой и внутрикадровой музыкой постоянно размываются: в одной части эпизода музыка может быть закадровой, в другой она становится внутрикадровой, таким образом еще больше обогащая изысканный узор звукозрительного контрапункта, являющегося одной из самых ярких особенностей данного проекта.

В интерактивном повествовании *Gaza-Sderot* собственно интерактивные звуки отсутствуют — в каждом из двухминутных эпизодов звук и изображение развиваются линейно. Однако благодаря вариантности прохождения повествования (по хронологии, по персоналиям, по географическим точкам, по темам) формирование образности и ассоциативных связей может быть совершенно различным: один и тот же звук в одном варианте прохождения может быть воспринят как некий тезис, а в другом — как развитие этого тезиса. Так, в эпизоде 11-07 (Sderot) слышен сигнал тревоги Red Alert, оповещающий жителей города об опасности ракетного обстрела. Этот же сигнал звучит в эпизоде 12-15 (Sderot), но уже в рамках звукового оформления спектакля в местном театре. Здесь это звучание обыграно комически — звукорежиссер (одно из действующих лиц спектакля) как бы перепутал диски со звуковым оформлением. В зависимости от того, какой из этих эпизодов будет пройден первым, у зрителя-пользователя сформируется соответствующий ассоциативный ряд, связанный с этим звучанием. При повтор-

ном его появлении восприятие уже будет опираться на тот или иной образ, сложившийся ранее.

Важной особенностью документального веб-проекта является то, что он остается в Интернете доступным зрителям-пользователям, и мы можем продолжать взаимодействовать с ним и оставлять комментарии. Тем более, что в реальном мире события продолжают развиваться.

Для трансляции в Европе на основе снятого видео был также создан телевизионный документальный фильм. Создатели считают, что линейная версия не имеет такого воздействия на зрителя, как онлайн проект, удачно использующий уникальность цифровой среды.

Выводы по главе 2

Благодаря мультимедийности цифровой среды интерактивный документальный фильм использует в своем составе разнообразные медиа, которые соединяются в пространстве и времени посредством интерактивности. Это определяет специфику рассмотрения мультимедийных средств экранной выразительности.

Интерактивные документальные работы гипертекстовой структуры по своей композиционной организации близки мультимедийной презентации. Их композиция определяется универсальными принципами дизайна и представляет синтез объемно-пространственных, плоскостных и пространственно-временных элементов.

Своеобразие визуального пространства экрана определяется не только движущимся изображением видеоматериала. Во многих проектах активно используется 2D/3D анимация и компьютерная графика, фотографии и текст. Однако во многих проектах главным элементом остается видеоизображение — носитель документальной основы. В последнее время активно используются интерактивная инфографика, интерактивный таймлайн, 360° фотоколлажи и 360° видео.

Звук является важным выразительным средством интерактивного документального фильма. В создании звуковой партитуры документалисты активно ис-

пользуют разнообразные элементы: речь, синхронные шумы, звуки окружающей среды, музыку и звуковые объекты интерфейса. Интерактивные возможности звука, его способность реагировать на пользовательский вход или меняться в интерактивной среде зависят от задач проекта, выбранной нарративной структуры, модели навигации, используемого интерфейса, а также степени взаимодействия зрителя-пользователя с контентом. Особым потенциалом в интерактивных проектах обладают звуковые объекты интерфейса, отсутствующие в традиционных фильмах. Многие документальные проекты активно используют звуки окружающей среды для погружения зрителя-пользователя в отображаемую автором невымышленную реальность. Особенно интересно такие звуки решаются в условиях иммерсивных панорам, иммерсивного видео.

Размещение мультимедийных элементов в цифровой документальной истории достигается по-разному. Иногда текст определяет историю и такие мультимедийные компоненты, как видео, фотография, графика или анимация являются не основными. В других случаях мультимедиа встраивается внутрь видео-истории (как интерактивные элементы в видео). В ряде документальных проектах доминирующим является один тип носителя, как правило, текст или видео или слайд-шоу со звуком. Различные части истории рассказаны посредством медиума, наиболее подходящего для документального мультимедийного контента.

Многие появившиеся за последние годы документальные веб-проекты являются яркими примерами творческой интерпретации реальности средствами интерактивных цифровых медиа. Среди них: *Out My Window* («Из моего окна»), *Waterlife* («Жизнь воды»), *Welcome to Pine Point* («Добро пожаловать в Пайн Поинт»), *Gaza-Sderot: Life in spite of everything* («Газа/Сдерот: Жизнь вопреки всему») и многие другие.

ГЛАВА 3. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РЕЖИССУРЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ФИЛЬМА

3.1. Экспериментальный интерактивный документальный проект «Дом – уголок тайской жизни»

3.1.1. Задачи проекта, его философия

Создание интерактивного документального фильма представляет собой сложную задачу для начинающих медиахудожников, изучающих режиссуру мультимедиа и интерактивный дизайн. Но и у зрелых кинематографистов, желающих использовать преимущества цифровых медиа в создании невымышленного повествования, возникает много вопросов.

Сегодня, несмотря на наличие разнообразных онлайн архивов по интерактивным документальным фильмам, практически отсутствуют образовательные онлайн-ресурсы, помогающие изучать мультимедийные аспекты интерактивного нарратива. Не случайно многие исследователи, понимающие необходимость развития современной медиаграмотности, работают над созданием образовательных веб-проектов¹²⁶. Вот что пишет об этом Н. И. Дворко: «Сегодня не только университеты и киношколы по всему миру, имеющие образовательные программы в области цифровых медиа, но и профессионалы, осваивающие новое медийное пространство, нуждаются в образовательных проектах и ресурсах, которые позволили бы опереть-

¹²⁶ *Гиффрей А.* Metamental-i-Doc. Режим доступа : http://www.metamentaldoc.com/metamentaldoc_home.html, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. англ. *Дворко Н. И.* От мультимедийных CD-ROM к образовательным веб-проектам // Материалы V Международной научно-методической конференции «Интерактивные технологии и дистанционное обучение как инструмент повышения качества образования». СПб., 2014.

ся на уроки, извлеченные из массива существующих работ, и избежать общих проблем в создании цифровых нарративов, в том числе, повторного изобретения колеса»¹²⁷.

Впервые автор диссертационной работы столкнулся с интерактивной документалистикой в 2010 г. когда за плечами уже был опыт работы над фильмом «Затопление Бангкока»¹²⁸. Данный фильм рассказывал о возможной катастрофе в результате глобального потепления не только с помощью снятого видео, но и благодаря применению компьютерной графики и трехмерной анимации. Хотя фильм использовал современные компьютерные технологии, он был линейным, как и другие документальные проекты, снятые в Таиланде.

Руководитель диссертационной работы предложила сделать шаг в направлении новых форм повествования, уделив основное внимание исследованию мультимедийных выразительных возможностей интерактивного документального фильма. В рамках диссертационной работы было решено создать экспериментальный веб-проект «Дом — уголок тайской жизни», который стал бы хорошим пособием для студентов, изучающих интерактивную документалистику¹²⁹. Он позволил бы точнее ответить на целый ряд важных вопросов, с которыми сталкивается документалист: как можно вовлечь аудиторию в рассказ истории, предоставляя ей новые средства и способы взаимодействия; лучше использовать выразительные возможности цифровых медиа; сохранить нарративность при свободе взаимодействия пользователя с мультимедиа-контентом.

¹²⁷ Дворко Н. И. От мультимедийных CD-ROM к образовательным веб-проектам // Материалы V Международной научно-методической конференции «Интерактивные технологии и дистанционное обучение как инструмент повышения качества образования». СПб., 2014. С. 73.

¹²⁸ Бунтасанакул С. О цифровых технологиях в научном кино// Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 56.

¹²⁹ Дворко Н. И., Бунтасанакул С. Мультимедийный проект «Дом – уголок тайской жизни» как экспериментальная модель для исследования образовательного потенциала интерактивной документалистики // Материалы международной научно-практической конференции «Медиакультура и медиаобразование». СПб.: ООО «Книжный Дом», 2013.

Комплекс вопросов касался также производства интерактивного документального фильма. Было много неясностей, связанных с художественно-творческой, технико-технологической и организационной деятельностью режиссера по созданию интерактивного проекта.

Традиционно авторы, создатели документальных веб-проектов, сотрудничают с цифровыми дизайнерами и программистами. Мы решили выполнить всю работу самостоятельно. Это давало возможность получить более полное представление о специфике художественной и производственной деятельности членов группы по созданию интерактивного веб-проекта.

Исследовательский характер проекта давал возможность творчества, экспериментирования и воплощения новых решений. Важно было наиболее полно использовать преимущества интерактивных медиа при раскрытии замысла документального фильма.

Проект должен был обладать богатым мультимедийным контентом, иметь гипертекстовую структуру и предоставлять пользователю нелинейное прохождение истории. Таким образом, автору предстояло решить новые задачи, с которыми не приходилось сталкиваться в традиционной кинодокументалистике — создать значимый опыт зрителя-пользователя средствами мультимодальности, навигации и взаимодействия.

Основное внимание следовало уделить изобразительно-выразительным средствам интерактивного документального фильма для Интернета. Предполагалось экспериментально исследовать проблемы, с которыми сталкивается режиссер при использовании богатой палитры мультимедийных средств: видео, фотографий, текста, звука, интервью, анимации, графики и т. д. Важно было проанализировать и проблемы, которые возникают у пользователя при взаимодействии с насыщенным мультимедийным контентом. Тем более, что помимо традиционных визуальных и звуковых средств предполагалось попробовать использовать и ряд инновационных элементов:

— интерактивный таймлайн (лента времени) с интегрированными мультимедийными объектами;

- интерактивные панорамные фото и коллажи;
- интерактивную инфографику и другие формы визуализации.

Разнообразные мультимедийные элементы могли по-разному формировать повествование. Нами было рассмотрено несколько вариантов:

- основным повествовательным элементом является видео, при этом графика, фото и текст встраиваются в видео-историю (как интерактивные элементы видео);

- основным повествовательным элементом являются голоса героев документального проекта;

- основной повествовательный элемент — текст, который используется в комбинации с видео, графикой или другими медиа.

Для реализации вышеперечисленных задач было решено использовать разные части интерактивного документального проекта.

Проект должен был стать не только экспериментальной площадкой творческой реализации, но и неким учебным пособием по работе режиссера с мультимедийными средствами экранной выразительности.

Работа над проектом началась с решения его основной философии.

Как следует из названия проекта «Дом — уголок тайской жизни» было решено взяться за тему, рассказывающую о жизни тайского народа, ее культуре и быте. Вместе с тем хотелось создать не «сухое» повествование, пусть и нелинейное, а суметь вовлечь зрителя-пользователя в процесс творческого исследования. Поэтому решено было рассказать о тайском народе, его истории, культуре и быте через конкретных героев, представителей обычной династии педагогов и музыкантов, проживающей вместе в трех рядом стоящих домах.

Так уж принято у тайского народа — когда вырастают дети и создают новую семью, они строят рядом с родителями свой дом. Три дома объединили три поколения династии Джам-нонг.

Дом с его обитателями (а точнее объединение трех домов) является удачным решением, позволяющим исследовать жизнь тайской семьи среднего достатка не только в пространстве, но и во времени. Ведь каждый дом или уголок до-

ма — это определенный временной пласт жизни героя (героев), представителя династии.

Такое видение темы определило возможные способы навигации пользователя:

- пространственная навигация (по пространству дома);
- временная навигация (ключевые события в жизни нескольких поколений династии Джам-нонг в контексте исторических событий в стране);
- навигация по персонажам (члены трех семей династии);
- тематическая навигация (темы: семья, учитель, музыка, любовь и др.).

Навигация в начале проекта должна быть разведочной. Пользователь создает ментальную модель того, что предлагает интерактивный проект, и как он сможет искать элементы и получать дополнительные указания. Тем не менее, мы не должны забывать, что исследование не является самоцелью, а скорее средством для раскрытия информации об эволюции тайских традиций, культуре и быте через документальных героев и их окружение.

Важно было не упустить из виду важной составляющей интерактивного проекта, то, что все пользователи ожидают найти в нем — видео рассказы членов династии, объединенные в четыре темы. Это означало создание альтернативного способа достичь данной части проекта наиболее простым способом навигации.

Особенностью интерактивных мультимедийных систем является возможность воспользоваться одним набором контента, чтобы решить разнообразные задачи (образовательные, развлекательные и др.), или учесть, например, разнообразие пользователей. В случае интерактивного документального фильма «Дом — уголок тайской жизни», было трудно предположить один тип пользователя. Им могла быть и взрослая, и молодежная и даже детская аудитория. В любом случае, предполагалось, что аудитория владеет навыками общения с интерактивными мультимедийными приложениями. Богатый мультимедийный контент проекта и четыре способа навигации позволяют использовать проект для разных целей (в том числе для изучения выразительных средств веб-документальных фильмов).

3.1.2. Характеристика проекта

Династии всегда являлись олицетворением сохранения преемственности традиций, трепетного отношения к выбранной профессии, а соответственно и жизненного пути. Именно в семьях, где трудовое мастерство и накопленный опыт передаются из поколения в поколение, закладывается краеугольный камень беззаветного служения выбранному делу. В большой семье династии Джам-нонг важными качествами, прививаемыми с детских лет, являются: чувство долга, понятие чести, благородство, любовь к музыке, уважение к родителям, учителям. Взрослые члены семьи передают детям традиции и профессиональные приемы игры на старинных музыкальных инструментах, бережно сохраняют национальные культуру и традиции.

В интерактивном документальном фильме члены династии делятся своими воспоминаниями о жизни и старейшине династии Джам-нонге, раскрывают некоторые секреты его музыкального мастерства. Джам-нонг, известный музыкант, исполнитель и учитель народной музыки. В его доме — старинные портреты предков, семейные фотографии и музыкальные инструменты. Многочисленные фотографии рассказывают истории из жизни его семьи, а также тайского народа. Четыре поколения тайской династии живут вместе в Бангкоке, в трех традиционных домах.

Благодаря нелинейной структуре и удобной навигации в одной иммерсивной цифровой среде объединены многочисленные документальные истории шести членов династии. Причем зритель может переключаться с одного героя на другого, используя разнообразный интерфейс: «иконки» героев, домов, а также интерактивную ленту времени.

Проект начинается с пролога, созданного с использованием компьютерного дизайна и анимации. На глазах зрителя-пользователя в чистом поле вырастает старинный тайский дом, за ним второй и третий, более современные. Рождение домов связано с датами их постройки. В небольшом тексте пролога кратко раскрывается тема проекта. Титр «Дом — уголок тайской жизни», присутствующий в прологе, является динамичным и связан с курсором. Подчиняясь действиям зри-

теля-пользователя, титр двигается за курсором вдоль поверхности экрана, словно легкий ветерок. Пролог звучит на фоне тайской музыки и легкого атмосферного звука. Вторая часть пролога «закольцована». Нажатие на прозрачную кнопку с текстом «explore» загружает основной проект.

Войдя в проект, зритель-пользователь видит более укрупненное изображение трех тайских домов в контексте общего дизайна интерфейса. При наведении на любой из домов и удерживании курсора он может увидеть короткую (20 с) экспозицию, представляющую дом и его обитателей. Экспозиция выполнена на основе фотографий, в том числе, архивных, и сопровождается рассказом главного хозяина конкретного дома. Зрителю-пользователю предоставляется возможность сделать выбор. Например, начать дальнейшее движение по проекту с первого дома, самого старого, либо исследовать последний дом, в котором проживает молодая тайская семья, чей быт и семейный уклад отражают современную тайскую жизнь. «Кликнув» по выбранному изображению дома, зритель-пользователь попадает в 360° фотоколлагную панораму внутреннего пространства тайского жилища. Здесь применен естественный интерфейс — курсор движется влево при перемещении мыши влево и вправо при перемещении мыши вправо. Движение курсора в любом из направлений панорамы позволяет исследовать дом подробнее.

Рядом с определенными объектами панорамы размещены пиктограммы (icons), маленькие картинки, служащие для обозначения кнопок. Пиктограммы делают интерфейс более привлекательным в визуальном отношении и, при определенных условиях, могут способствовать большей понятности. В случае нашего проекта взаимодействие с пиктограммами обеспечивает доступ к различным историям. Пиктограммы имеют общепринятые символы, обозначающие воспроизведение фонограммы, показ видео либо фото, просмотр текста. Например, «кликакая» по пиктограмме с изображением текста, расположенного рядом с тем или иным объектом фотоколлагной панорамы, зритель-пользователь приобретает дополнительную текстовую информацию об объекте. Эта текстовая информация появляется в небольшом дополнительном окне рядом с объектом. Зритель-пользователь может перемещаться по дому в сопровождении рассказа любого из

обитателей дома. Для этого достаточно кликнуть по пиктограмме с изображением громкоговорителя, которая располагается рядом с изображением того или иного представителя династии Джам-нонг. В этом случае к атмосферному звуку будет добавлен голос рассказчика.

Находясь в одном доме, можно легко перейти в другой («кликнув» соответствующую «иконку»), либо выйти в условное пространство видео историй героев (условная дверь в каждом фотоколлаже). Дизайн интерфейса и навигации понятны пользователю.

На рисунке 1 приведен скриншот из проекта «Дом — уголок тайской жизни».



**Рисунок 1 - Скриншот из экспериментального проекта
«Дом — уголок Тайской жизни»**

Проект содержит достаточно обширную базу данных. Нарративы подобного типа часто делаются из небольших повествовательных единиц, организованных для нелинейного доступа. На этом микро-уровне знакомые временные структуры и сюжеты могут помочь ориентироваться пользователю в истории. На макро-уровне временной порядок часто осуществляется через такие графические средства, как, например, таймлайн и временные метки. Такие методы навигации вре-

мени распространены в пространственных нарративах и нарративах базы данных¹³⁰.

В нашем проекте микро-уровень представляется разнообразными элементами:

- короткими видео историями;
- нарративными слайд-шоу на базе фотографий;
- закадровыми голосами героев;
- текстовыми фрагментами.

С помощью определенной организации макро-уровня осуществлена попытка создать полифоническое полотно, в котором поддерживается нарративная согласованность при различных взаимодействиях зрителя-пользователя.

Навигационная система и структура проекта позволяют фрагментированным нарративам соединяться вместе и быть согласованными, обеспечивая пользователю контроль и гибкость. Нелинейное повествование проекта отражает то, как мы рассказываем наши истории. Визуальные образы, фрагменты видео, текстовые истории, складываясь, создают коллаж смысла, опыта. Для развития истории зрителям-пользователям необходимо нажимать на интерактивные элементы, панорамировать, выбирать, т. е. необходимо физически взаимодействовать. Нелинейная структура интерактивного нарратива и разнообразные способы физического взаимодействия зрителя-пользователя с цифровой средой позволяют пользователю выстроить свою траекторию прохождения проекта и знакомства с его основными темами. На рисунке 2 представлена нелинейная структура проекта «Дом — уголок тайской жизни».

¹³⁰ Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

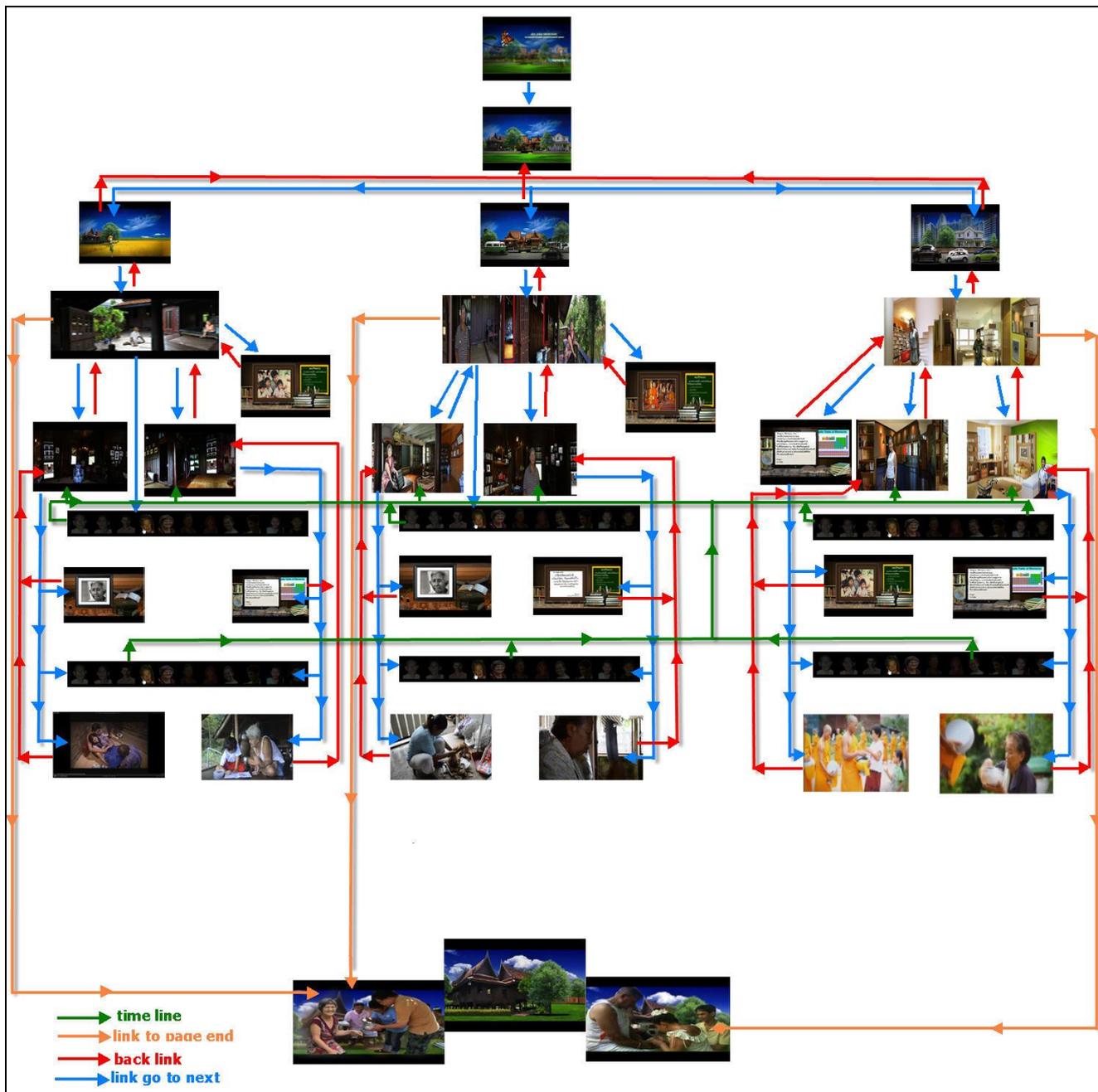


Рисунок 2 - Нелинейная структура проекта

3.1.3. Мультимедийные средства выразительности

Проект содержит богатый мультимедийный контент: видео, анимацию, слайд-шоу, фотографии, текст, интервью, аудио, инфографику, интерактивные карты, иллюстрации и другие формы визуализации.

Все визуальные элементы, включая графический дизайн интерфейса, стилистически выдержаны и учитывают национальные особенности тайской культуры. Главная визуальная метафора — тайский дом, отражающий особенности его обитателей.

Говорят, что тайская архитектура сродни с национальной музыкой. Традиционный тайский дом имеет своеобразный дизайн. Дом полностью выполнен из дерева и расположен на высоких столбах. Во время наводнений или просто сильных тропических ливней такой дом остается сухим и снижается вероятность того, что в него заползет или заберется какое-либо животное.

Так, во время серьезного наводнения 2011 г. в саду одного из героев интерактивного фильма плавал не один, а целых два крокодила!

Традиционный тайский дом идеально приспособлен к внешней среде. Под высокой крышей организовано открытое пространство, которое способствует циркуляции воздуха, что необходимо для жаркого и влажного климата. Крыша дома имеет значительный наклон, позволяющий дождевой воде быстро стекать вниз. Окон обычно не много, и в комнатах всегда полумрак. Тайцы готовят на открытом воздухе. Предметы кухни не менялись с давних пор и сделаны вручную. Средний дом предназначен для одной семьи. Обычно около дома высаживается небольшой сад, в котором растут фруктовые деревья и цветы.

Дом старейшины династии — Джам-нонга и его жены Джам-лонг построен в середине прошлого века (рисунок 3, рисунок 4).

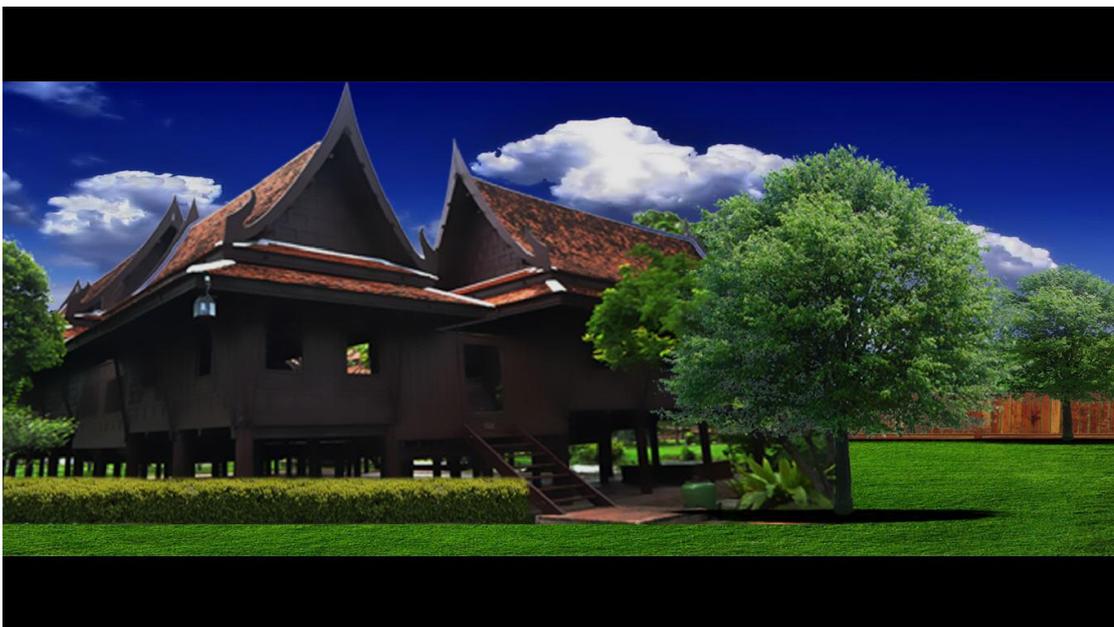
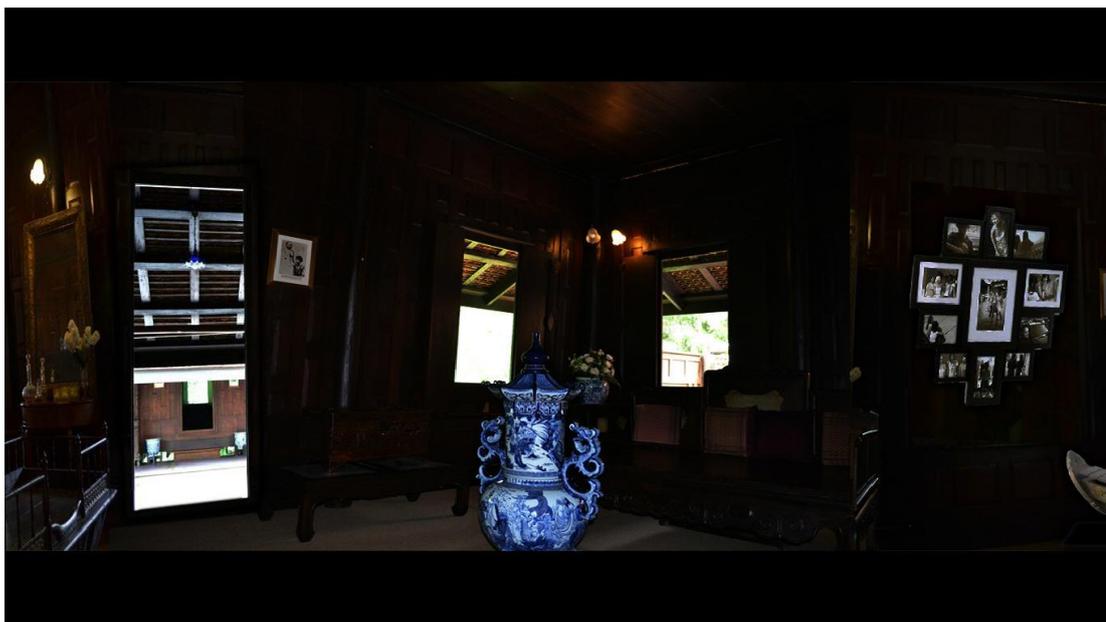


Рисунок 3 - Скриншот из экспериментального проекта. Дом старейшины династии (виртуальная среда)



**Рисунок 4 - Скриншот из экспериментального проекта.
Дом старейшины династии (вариант №2: внутри)**

В нем можно увидеть действительно тайский народный стиль в интерьере и архитектуре. В кабинете Джам-нонга представлены старинные музыкальные инструменты. Ведь он не только музыкант, но и преподаватель народной музыки. У него — пятеро детей. Дочь, Ам-пай, также стала учителем музыки. Она вышла замуж за Са-гона и родила трех дочерей, сейчас ей 63 года, и она живет во втором доме, рядом с родительским домом (рисунок 5, рисунок 6).



Рисунок 5 - Скриншот из экспериментального проекта. Второй дом



Рисунок 6 - Скриншот из экспериментального проекта. Второй дом (внутри)

Дом семьи ее дочери, Су-под-джа-ны, больше похож на современные городские тайские дома, которые отличаются многообразием форм и строятся по большей части из кирпича и бетона, а не из дерева. Как и традиционные жилища, многие из них имеют веранду в нижнем этаже.

К сожалению, в последние годы тайский стиль дома претерпевает изменения, особенно в Бангкоке. Люди обзавелись телевизорами, кондиционерами, и традиционная архитектура больше не имеет такого смысла, как раньше. Благо-

даря глобализации мы видим, как архитектура дома все больше уходит от традиционного уклада (рисунок 7, рисунок 8).

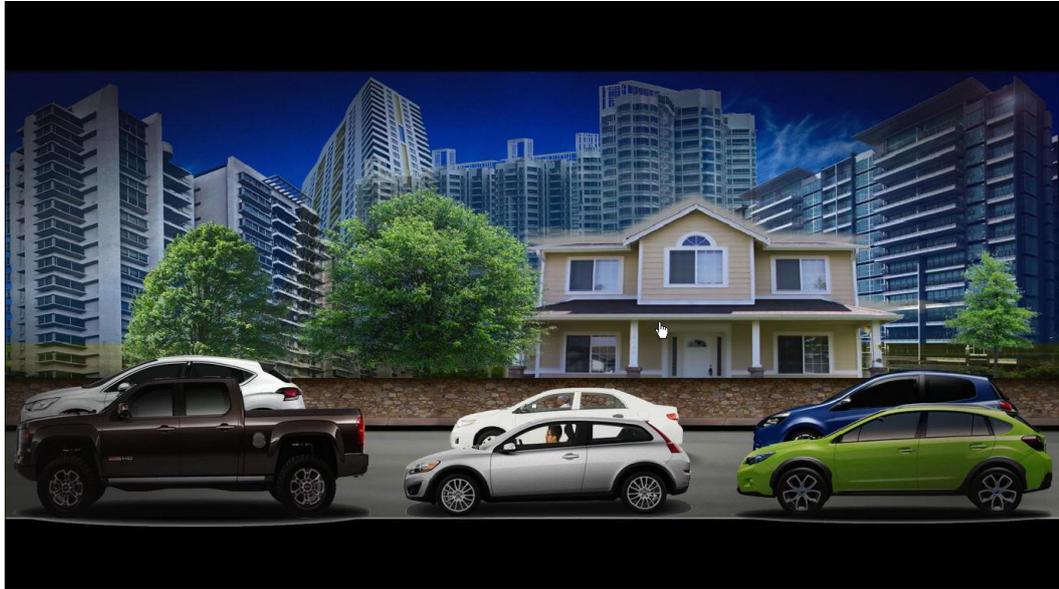


Рисунок 7 - Скриншот из экспериментального проекта. Третий дом



Рисунок 8 - Скриншот из экспериментального проекта. Третий дом (внутри)

Об этом свидетельствует третий дом героев фильма, в котором живет семья, состоящая из четырех членов: Ду-сит (отец семейства, 45 лет), Су-под-джа-на (мать семейства, 43 года, внучка старейшины династии Джам-нонг), Па-джа-ри (дочь, 12 лет), Швит (сын, 10 лет). Перед этим домом также обязательно возвышается буддистский алтарь с подношениями. Алтарь имеет вид маленькой беседки, внутри которой сидит изваяние божества, покровительствующее семье. Это божество нужно ежедневно поить и кормить.

Тайцы очень трепетно относятся к разным мелочам, неким предметам-символам. Главную роль играют статуэтки с божественными изображениями, ведь тайцы крайне религиозны! Поэтому в декоре присутствует церковная составляющая.

Через судьбы реальных героев, их взаимоотношения, через материальные предметы, которые окружают героев в доме, зритель-пользователь может узнать о традициях и обычаях народа, его религии, приоткрыть некоторые страницы истории Таиланда (начиная с начала прошлого века по настоящее время), даже узнать о значениях имен героев, которые, в большинстве своем, являются многосложными. Как мужские, так и женские имена имеют красивое поэтическое значение.

Благодаря нелинейной структуре и удобной навигации в одной иммерсивной цифровой среде объединены многочисленные документальные истории шести представителей династии.

Важными компонентами цифрового повествования, определяющими характер навигации по проекту, являются 360° фотоколлажи интерьеров трех домов. Визуальное и звуковое решение фотоколлажей отражает особенности как самого дома, так и его обитателей. Фотоколлажные панорамы обладают интерактивными элементами (образы героев, изображения предметов быта, вход в то или иное пространство дома). При нажатии на некоторые из них зритель-пользователь может продолжить знакомство с домом (попасть, например, в кабинет хозяина дома, в сад, или на кухню, где властвует хозяйка дома).

Так, находясь, в кабинете учителя музыки — старейшины династии, или в доме его дочери, зритель-пользователь может послушать игру такого старинного музыкального инструмента, как ранат (ранад) или тайский ксилофон (рис. 3.9). Хозяин инструмента расскажет о специфике игры на народных инструментах, предложит сравнить звучания ксилофонов ранад ёк и ранад тхум. Зритель-пользователь сможет увидеть/услышать фрагменты видео с исполнением тайской народной музыки, посмотреть документальные фрагменты уроков музыки хозяина дома.



Рисунок 9 - Скриншот из экспериментального проекта. Музыкальные инструменты и фотогалерея

Важным элементом традиционного тайского дома является фотогалерея, рассказывающая о жизни и окружении хозяев дома. Взаимодействие с фотографиями (рисунок 9, рисунок 10) позволяет узнать небольшие истории о каждом из событий, изображенных на фотографии. Закадровый рассказ хозяина/хозяйки дома, сопровождающий пользователя при его путешествии по дому, а также атмосферные звуки усиливают нарративность и выразительность самих панорам.



Рисунок 10 - Скриншот из экспериментального проекта. Фрагмент фотогалереи с интерактивными элементами

Важной частью проекта являются видео истории членов тайской династии. Видео используется для показа действий (представитель династии музыкантов Pumjine в интерактивном документальном проекте «Дом — уголок тайской жизни» исполняет старинное произведение и т. п.), передачи интервью (представители четырех поколений тайской семьи Pumjine рассказывают о том, что для них означает семья, любовь, учитель, музыка) или переноса зрителей в недоступные им места (в старинный дом тайской семьи среднего достатка) или места, которые они хотели бы посетить (город Бангкок).

Каждое видео — это короткая документальная история (3—5 минут), рассказанная одним из членов династии. Каждый член династии имеет несколько историй. Документальное видео содержит прямое и не прямое интервью, архивные материалы, видеонаблюдение. На рисунках 11, 12 приведены скриншоты видео. Зритель может переключаться между видео всех поколений династии, выбирая иконки героев и темы.



**Рисунок 11 - Скриншоты видео, входящих в проект
(прямое и не прямое интервью)**



Рисунок 12 - Скриншоты видео (непрямое интервью)

Если зритель/пользователь будет смотреть все видео, то его просмотр займет большой объем времени. Вместо представления этого видео в виде одного непрерывного показа с одной историей, интерактивный проект содержит несколько десятков видео, рассказывающих о тайском доме и династии музыкантов с различных точек зрения.

Интерактивный таймлайн (лента времени) — достаточно редкий элемент документальных проектов. В нашем случае он был реализован лишь на уровне начального прототипа. Интерактивный таймлайн отображает ключевые события в жизни героев: рождение, учебу в школе и университете, любовь, рождение семьи, детей и другие моменты. В таймлайн проинтегрированы следующие мультимедийные объекты: фрагменты текста, рисунки, фотографии, звук и видео. События на ленте времени связаны гипертекстовыми ссылками с другими ресурсами

в Интернете (например, статьями по различным аспектам истории Таиланда). При желании пользователь может наблюдать одновременно несколько параллельных лент времени (представителей разных поколений династии), что дает возможность сравнивать между собой различные события.

Интерактивный таймлайн позволил бы пользователю не только изучать отдельные судьбы героев в контексте истории страны, но и объединять отдельные видео всех 4-х поколений семьи в общие темы: «Учитель», «Любовь», «Музыка», «Семья» и т. д.

Инфографика в данном проекте является весьма уместной составляющей, хорошим способом в передаче большого объема полезной информации с помощью визуальных выразительных средств. Она помогает зрителю-пользователю увидеть общую картину разнообразных аспектов, касающихся династии Джам-Нонг:

- генеалогическое древо династии;
- состав семьи, проживающей в каждом из трех домов;
- таймлан основных событий в жизни членов династии;
- профессиональную деятельность членов династии;
- владение членами династии различными музыкальными инструментами и др.

Инфографика является интерактивной. Так, например, при наведении на музыкальный инструмент, можно услышать его звучание, а при наведении на имя члена семьи — прочесть, что оно означает.

Пиктограмма с интерактивной инфографикой представлена в верхнем поле основного меню проекта. Она может быть вызвана в качестве дополнительного окна при нахождении в любой части проекта. Тем самым, инфографика династии Джам-нонг является удачным элементом, позволяющим в яркой выразительной форме сообщать зрителю-пользователю важную информацию, которая способствует лучшему ориентированию в проекте. Эта оригинальная особенность про-

екта, которая не наблюдалась в большом массиве исследуемых автором работ мировой практики.

Звук — важное средство интерактивного повествования, способное оказать большое влияние на нарративный опыт пользователя. Это определило значимость звукового дизайна в создании нашего проекта. Интерактивность и мультимедийность цифровых медиа — ключевые характеристики, которые обуславливают специфику звукового дизайна. Звук в фильме — равноценный партнер изобразительного ряда, средство, с помощью которого зритель-пользователь будет воспринимать мир тайского семьи, особенности отдельных домов.

Музыка является ключевым элементом проекта «Дом — уголок тайской жизни». Она символизирует время и место действия, специфику той музыки, которой посвятили свою жизнь члены династии Джам-нонг.

Создание музыки — сложный и трудоемкий процесс. Из-за времени загрузки и характера интерактивного опыта вся музыка должна позволять легкое переключение между линейными и интерактивными частями проекта. Музыка в интерактивной части проекта находится в режиме кольца, как и атмосферные треки.

Тайская народная музыка — важная часть жизненного уклада династии музыкантов и учителей. Поэтому пользователь сможет услышать звучание многих народных инструментов, увидеть видео с исполнением национальной музыки.

Однако ежедневная музыка большинства тайских людей состоит в основном из популярных песен (в более или менее западном стиле исполнения). В ряде случаев у пользователя есть возможность выбирать фонограммы из списка, предложенного автором проекта. Причем каждому дому соответствует свой набор музыкальных фонограмм.

Голоса рассказчиков — не менее важный элемент звукового решения. Голос рассказчика сопровождает пользователя во время его путешествия по дому, а также при просмотре видеосюжетов. В каждом доме можно выбрать своего рассказчика. Например, в третьем доме рассказчиком могут быть: Ду-сит (отец семейства, 45 лет), Су-под-джа-на (мать семейства, 43 года, внучка старейшины ди-

настии Джам-нонг), Па-джа-ри (дочь, 12 лет), Швит (сын, 10 лет). Каждый рассказчик по-своему рассказывает о доме.

Также важны атмосфера дома, звуки в саду и т.п. Они должны погружать пользователя в историю, придавать кинематографичность.

3.1.4. Обобщение и анализ приобретенного опыта

Создание проекта «Дом — уголок тайской жизни» стало важной частью исследований, проводимых автором в области интерактивной документалистики. Оно позволило на практике, через творческое экспериментирование, осмыслить важные аспекты цифрового повествования.

Проект обладает богатым миром истории, имеет несколько сюжетных линий, предоставляя пользователю нелинейное прохождение.

Временные ленты, интерактивные 360° фотоколлажи интерьеров трех домов, разнообразие подходов в использовании мультимедийных средств делают проект хорошим образовательным пособием. Сопроводительный инструктаж позволяет изучать приемы и принципы создания контента для документальных веб-проектов. Модульная организация информации, интерактивность и мультимедийность учитывают особенности разнообразных медийных платформ.

Работа над проектом позволила изнутри вскрыть ряд проблем, касающихся создания интерактивного документального веб-проекта. Она убедила в необходимости внимательного выполнения многих этапов конструирования и разработки веб-проекта.

Многих проблем, с которыми столкнулся автор веб-проекта на этапе его завершения и тестирования, можно было бы избежать при наличии тщательно разработанных раскадровок, визуального прототипа и прототипа пользовательского интерфейса.

Они дают ясное представление о мультимедийном проекте: изобразительном и звуковом решении, хронометраже, дизайне интерфейса, навигации и, конечно же, нелинейной истории. Они позволяют ответить на вопросы:

— Как зритель-пользователь мотивируется не просто к взаимодействию, но к необходимости выбора?

— Как выглядит графический дизайн интерфейса и как он работает на общую идею проекта?

— Какова навигация в проекте?

— Удастся ли автору добиться целостности произведения (композиционной, смысловой) и сформировать у зрителя-пользователя значимый нарративный опыт?

— Как решаются все составные части проекта?

— Какой опыт приобретает зритель-пользователь при повторных прохождениях проекта?

— Каким образом навигация и дизайн интерфейса позволяют зрителю-пользователю избежать просмотра уже знакомых участков проекта при повторных прохождениях?

(И на многие другие вопросы.)

Опыт реализации проекта убедил в том, что первая задача создателя проекта — это понять целевую аудиторию, характеристики людей, на которых будет направлен продукт. Опыт пользователя должен быть во главе всей разработки проекта. Он определяет стратегию повествования, выбор нарративной структуры, уровней и видов взаимодействия, используемые выразительные средства и др.

Введение интерактивности позволяет вовлечь пользователя в действие и принятие решений. Однако, как показал опыт, нелинейность повествования затрудняет доступ пользователя к внутренней жизни персонажа, понимание их целей и мотивов. Создать подобный доступ является сложной задачей для режиссера.

Интерактивный дизайн сфокусирован, как правило, на решении пользователем последовательности действий, а не исследовании реакции персонажей, их эмоционального состояния или желаний. Поэтому есть опасность того, что интерактивность может стать в проекте бесполезной или мелкой — простым

«кликанием кнопок», а не активным взаимодействием зрителя-пользователя с историей.

Желание использовать инновационные технологии не должно мешать хорошему повествованию. Сочетание фотографий, текста, аудио, видео, анимации и инфографики может как обогатить проект, так и ухудшить его, препятствовать ясности изложения основной мысли автора. Важно тщательно подходить к отбору каждого медийного компонента, оптимально использовать уникальные свойства медиума для формирования пользовательского опыта.

Роль авторского инструментария в реализации проекта велика. В этом удалось убедиться, работая над проектом «Дом — уголок тайской жизни». Автору не удалось применить такие повествовательные платформы как Klynt¹³¹, Korsakov system¹³² в силу их ограниченности для решения поставленных в проекте задач. В связи с этим пришлось осваивать элементы программирования программы Flash. Этот момент сильно увеличил сроки создания проекта, а также препятствовал возможности сосредоточиться на решении художественно-творческих задач.

Реализация проекта убедила в необходимости работы в составе творческой группы, в которой каждый специалист, будь то дизайнер интерфейса, художник анимации, видеооператор, звукорежиссер или программист, профессионально воплощает замысел режиссера.

3.1.5. Документальный фильм «Наводнение в Бангкоке»: сравнительный анализ возможностей традиционных и цифровых медиа

Фильм «Наводнение в Бангкоке» был создан автором диссертационной работы в Таиланде в 2009 г., когда цифровые технологии активно использовались кинематографистами на всех этапах кинопроизводства, включая цифровую видео-

¹³¹ Повествовательная платформа Klynt разработана для создателей интерактивного повествования французской компанией Nonkytonk Films производства новых медиа.

¹³² Korsakov system является простой в использовании компьютерной программой для создания фильмов баз данных. Она была создана Florian Thalhoffer, берлинским медиахудожником. См. <http://korsakow.org/about/>

съемку и постпродакшен. Линейная природа повествования данного фильма, отсутствие интерактивности и других возможностей веб-технологий, а также активное применение цифровых (не интерактивных) технологий позволяет взять данный фильм за основу для проведения сравнительного анализа. Основное внимание при этом будет уделено тем возможностям новых медиа, которые могли бы обогатить проект «Наводнение в Бангкоке», сделать его не только более иммерсивным, но и более востребованным современной аудиторией.

Главная задача, которая стояла перед нами в создании линейного 30-минутного фильма, — обратить внимание широкой общественности на проблему глобального потепления и ее последствия. Повышение уровня мирового океана, связанное с таянием льдов, влечет за собой затопление стран и городов, расположенных ниже уровня моря или незначительно его выше. Покрытым водой окажется и Бангкок, расположенный незначительно выше уровня моря и с каждым годом плавно погружающийся в землю.

Бангкок был основан 232 года назад. За это время в нем дважды случались крупные наводнения — в 1917 и в 2011 гг. Наводнение 2011 г. охватило весь Таиланд, особенно северные и центральные районы страны, в том числе и Бангкок. Фильм «Наводнение в Бангкоке» был снят в 2009 г., он как бы предвосхитил будущие события, поскольку автору, как и ряду ученых, было ясно, что подобные события вполне вероятны в тайской столице.

В фильме «Наводнение в Бангкоке» автор стремился дать полноценное представление о реальном будущем, связанным с проблемой таяния ледников, глобальным изменением климата, повышением уровня мирового океана и затоплению территорий, с которыми Таиланду, вероятно, предстоит встретиться. Поэтому помимо съемок реальных событий и интервью со специалистами, с помощью компьютерной графики создавались многие сцены будущего.

Консультация со многими учеными и специалистами позволила выделить несколько причин возможного наводнения Бангкока. Первая причина — географическая: Бангкок расположен в низменной дельте реки Менам, в которую несут свои воды 5 крупных притоков. Вторая вероятная причина — расположенные

к востоку от города две крупные дамбы, которые, по словам ученых, могут разрушиться в результате вероятных землетрясений и залить водой город. И наконец, последняя причина — постепенное поглощение морем земель провинции Самут-пракан, отделяющей Бангкок от моря. Море наступает, и в течение последних 30 лет оно поглотило 3 км территории этой провинции, приближаясь к Бангкоку, однако этот темп может ускориться из-за глобального потепления. Пока люди вынуждены переселяться вглубь материка от наступления моря. Ученые считают, что возможной причиной такого наступления может быть утрата механизмов естественной защиты, например, вырубка лесов.

Снять описанные выше явления технически невозможно, т. к. многие из событий являются прогнозируемыми и никогда не происходили в реальности. Поэтому для съемки фильма использовались разнообразные программы Adobe (помимо программ нелинейного монтажа и работы со звуком).

Так, для создания визуальных эффектов воображаемых ситуаций, например, возникновения бурь, разрушения дамб, поглощения земли водой, затопления Бангкока использовалась программа Adobe After Effect. Эта программа позволила не только редактировать видео и динамические изображения, а также создать анимацию. Важное достоинство программы — композитинг (англ. *compositing* — компоновка) — создание целостного изображения методом совмещения двух и более слоёв отснятого на кино- или видеоплёнку материала, а также CGI (созданных компьютерных объектов) и анимации. Данный метод широко применяется в современной компьютерной технологии создания визуальных эффектов при производстве аудиовизуальных произведений, когда необходимо идеально симулировать реальную действительность. Другая программа — Adobe Photoshop — использовалась для улучшения фотографий, подготовки иллюстративного материала к монтажу и создания визуальных эффектов. Программа 3ds Max использовалась для 3D моделирования и анимации, для создания трехмерных изображений, используемых для визуальных эффектов.

На рисунке 13 показаны скриншоты кадров фильма, в которых использовались компьютерные технологии.



Рисунок 13 - Скриншоты кадров фильма «Наводнение в Бангкоке»,

в которых использовались компьютерные технологии

После того как в 2010 г. был снят фильм, в 2011 г. в Бангкоке случилось сильнейшее наводнение. Его причинами оказались некоторые из указанных в фильме: бури и муссоны, приведшие к сильным дождям, которые залили весь север и центр страны. Вода из северных и центральных районов устремилась в Бангкок и вызвала страшное разрушение.

Фильм «Наводнение в Бангкоке» выявляет проблемы, связанные с глобальным потеплением, и пытается найти их решение, призывает задуматься над грядущей катастрофой, пока не стало слишком поздно. В 2010 г. фильм стал победителем 6-го фестиваля научно-популярных фильмов в группе стран тихоокеанского бассейна, куда входят такие страны, как, Вьетнам, Лаос, Индонезия, Филиппины, Австралия, Япония и др.

Сегодня, зная возможности интерактивных цифровых технологий и обладая опытом создания интерактивного документального проекта, автор диссертационной работы абсолютно уверен, что определенные преимущества веб-платформы смогли бы намного расширить опыт зрителя во взаимодействии с проектом «Наводнение в Бангкоке». Сама тема и затрагиваемые в фильме проблемы как ни-

когда нуждаются в уникальных свойствах цифровой среды. Вот некоторые из возможных решений, которые были опробованы на рабочем макете.

1. Проект (при его нелинейном построении) мог бы содержать большое количество интервью с разными точками зрения на многочисленные аспекты, связанные с проблемой глобального потепления и ее последствиями. От многих интервью, снятых во время производства фильма, пришлось отказаться, так как они перегружали линейный формат экранного повествования. А ведь именно разнообразие точек зрения и дает более целостное представление о столь сложной проблеме.

2. Интерактивность в 3D сценах могла бы сильнее погрузить зрителя-пользователя в атмосферу наводнения и катастрофы, позволила бы ему лучше понять многие причинно-следственные связи. Примером подобного решения является веб-проект *Perfect Storms Interactive* («Идеальный Шторм» — интерактивное расширение телевизионной документальной серии *Perfect Storms*, производства Secret Location, History, Entertainment One и др.). Богатое сочетание фотореалистичной компьютерной графики, грамотного дизайна и игровых взаимодействий позволяет пользователям узнать больше о катастрофах, погрузиться в среду, выстроить различные факторы, которые приводят к печальным событиям.

3. Введение интерактивной инфографики, раскрывающей динамику тех или иных процессов, визуализирующей многие статистические данные, усилило бы понимание грозящей катастрофы. Примером подобного решения является веб-проект *Coal: A Love Story* (автор Laura Ruel).

4. Проект мог бы иметь внешние гиперссылки на важные сайты и материалы в Интернете, расширяющие понимание проблемы. Примером может служить документальный веб-проект *Waterlife* («Жизнь воды», режиссер Kevin McMahon), во многих тематических разделах которого содержатся внешние гиперссылки (например, разделы Neglect (Небрежность), Waste (Отходы), Change (Перемены) и многие др.).

5. Фильм в веб-формате мог бы в значительной мере опираться на участие аудитории в плане организации развернутой дискуссии о проблемах, указанных

в проекте. Это обсуждение могло проходить не только внутри документального фильма, но и расширяться, привлекая социальные платформы. Примером подобного решения является документальный веб-проект *Prison Valley* (авторы: David Dufresne, Philippe Brault, 2010).

3.2. Творческое экспериментирование: практика создания студенческих проектов

В России недостаточно внимания уделяется развитию образовательных программ по подготовке будущих создателей веб-документалистики. В этой связи важным является опыт кафедры интерактивного искусства СПбГУКиТ в создании экспериментально-творческой лаборатории по исследованию и разработке документальных веб-проектов, в том числе трансмедийных и с открытым контентом¹³³.

Н. И. Дворко, считает, что «традиционные методы преподавания в области документалистики, существующие пятнадцать—двадцать лет, требуют серьезных корректив. Ландшафт цифровой документалистики постоянно меняется, появляются новые технологии и среды, новые формы участия пользователей в создании медийного контента»¹³⁴. Она отмечает, что пользовательский опыт должен быть в центре всех этапов работы творческой группы: от разработки концепции до реализации интерактивного документального фильма. Важно не просто создать возмож-

¹³³ Данная экспериментально-творческая лаборатория действовала в рамках Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа, некоммерческой общественной организации, деятельность которой направлена на развитие российской теории и практики интерактивного повествования, формирование и реализацию образовательных программ и творческих проектов в области цифровых медиа. Центр образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа создан на базе кафедры интерактивного искусства Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения. Руководитель Центра — заведующая кафедрой, доктор искусствоведения Н. И. Дворко.

Страница сайта кафедры интерактивного искусства:

http://cintis.org/index.php?option=com_content&view=article&id=57&Itemid=77&lang=ru

¹³⁴ Из интервью с профессором Н. И. Дворко, записанным автором диссертации в ноябре 2013 г.

ность взаимодействия с мультимедийным контентом. Необходимо понимать потребности пользователя, его цели, контекст общения с проектом и использовать эти знания для творческого вдохновения при разработке стратегии повествования¹³⁵.

Конечно, это сложная задача для студентов, у которых отсутствует опыт реализации интерактивных документальных проектов. Большую помощь в этом вопросе оказывает постоянный анализ со студентами мировой практики в области интерактивной документалистики, общение с создателями интерактивных проектов, проведение мастер-классов и воркшопов с мировыми лидерами. Кафедра интерактивного искусства все годы своего существования уделяла этому моменту пристальное внимание.

За последние годы студентами экспериментально-творческой лаборатории создано несколько интерактивных документальных проектов¹³⁶. Среди них:

— интерактивный документальный веб-проект *Follow you* (автор Анастасия Струневская), посвященный Великому Японскому землетрясению, произошедшему в марте 2011 года;

— интерактивный документальный проект «Искусство быть собой» (автор Ксения Храбрых), рассказывающий об одном из важнейших периодов жизни ЛГБТ — сообщества в Санкт-Петербурге;

— поэтический веб-проект *Look into your heart this day* (автор Мария Дьярмати), призывающий искать ответы на самые волнующие вопросы в своем сердце;

— веб-проект *Quotenote: George Carlin* (автор Елена Василькова), посвященный творчеству одного из самых известных и остроумных стенд-ап комиков США Джорджу Карлину;

— трансмедийный документальный проект *Уруйэ* (автор Радмила Кононова), рассказывающий о том, что человеческая жизнь — это ПУТЬ, которому сопутствуют счастье и страдания, надежда и нужда.

¹³⁵ Там же

¹³⁶ Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. Одесса, 2013.

Режиссер веб-проекта *Follow you* А. Струневская использует в качестве ключевого мультимедийного элемента короткие сообщения и фотографии, передаваемые по сети Twitter пятью очевидцами японского землетрясения 2011 г. Сообщения отражают 20 дней проживания документальными героями страшных событий от начала первого толчка. Они отображают истинную реакцию героев на происходящие события в реальном времени, а не рассказаны в виде воспоминания. Эти короткие сообщения, иллюстрируемые фотографиями и видео самих очевидцев, позволяют создать живые, уникальные истории людей.

Проект *Follow you* состоит из двух частей, каждая из которых использует многообразие мультимедийных средств. В первой части пользователь может погрузиться в атмосферу проживания землетрясения самим автором, получателем твитов из Японии в те страшные дни. Данная часть онлайн нарратива содержит такие интерактивные мультимедийные элементы, как фотографии, хроникальное видео, фрагменты сообщений и фотографий, передаваемых по сети Twitter. Как утверждает режиссер данного проекта, А. Струневская, она стремилась погрузить пользователя в то настроение, которое испытывала сама в те страшные дни. С детских лет ее жизнь связана с Японией. Не случайно она — среди твиттер-подписчиков россиян, живущих в Стране восходящего солнца. Вполне объяснимо, что трагедия в Японии стала ее собственной трагедией. Первая часть проекта должна была максимально сохранять линейность повествования, т. е. поддерживать хронологическую последовательность событий. Это не исключало наличие интерактивных мультимедийных объектов (видео, фото и др.). Важно было предоставить возможность пользователю самому определять темпо-ритм движения по данной части проекта. Поэтому переход из сцены в сцену осуществлялся самим пользователем. Не лимитированное во времени существование пользователя внутри сцены поддерживалось определенным шумо-музыкальным решением, допускающим длительное пребывание в режиме *loop* (петли), а также характером визуального ряда. Как утверждает сам режиссер, первую часть проекта она хотела

сделать такой же простой по форме и лаконичной, как известный интерактивный веб-проект *Welcome to Pine Point*¹³⁷

Композиционная организация второй части проекта *Follow you* отражает особенности структуры гипертекстовых нарративов, в основе которых многоуровневая разветвленность, перекрестные ссылки и возможность входа в проект в любом месте. Нелинейность повествования позволяет пользователю проложить свой собственный маршрут через интерактивное мультимедийное пространство. Он может самостоятельно изучить историю каждого из пяти героев, увидеть полную картину трагедии, прочитать все сохраненные сообщения, которые (спустя год) уже не существуют в сети Twitter. Пользователь получает возможность выбора в навигации по истории. В этой части проекта используется графика, анимация, фотографии, видео, текст и звук.

Особенностью интерактивного документального проекта «Искусство быть собой» является создание самим режиссером, К. Храбрых, концепта универсального программного решения, позволяющего наиболее полно раскрыть тему и рассказать о событиях. Разработанный ею концепт программного решения позволил сформировать новую модель медийной репрезентации сложных социальных явлений на Интернет-ресурсе. Данное программное решение соединяет в себе «признаки авторского документального кино, социальной журналистики, блогосферы, а также инфографики»¹³⁸. Автором использован «трехуровневый подход (работа пользователя на трех уровнях понимания вопроса: документы, социальные процессы, личные высказывания), открытость системы (постоянное развитие и пополнение новым контентом), наличие «динамической инфографики» в интерфейсе проекта способствуют более полному и всестороннему изучению социального яв-

¹³⁷ «Добро пожаловать в Пайн-Пойнт» (<http://pinerpoint.nfb.ca> [См.: апрель 2014]). (Очень личный портрет небольшого канадского города, созданного в 1960-х годах, который буквально исчез с карты, когда закончились цинк и свинец. В этом случае авторы прослеживают маршрут истории, и наше взаимодействие ограничивается нажатием на различные элементы мультимедийного коллажа, который нам предлагают.)

¹³⁸ Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. Одесса, 2013. С. 45.

ления, участие аудитории в обсуждении значимых проблем»¹³⁹. Проект имеет открытый контент и рассчитан на постоянное развитие в сети Интернет.

Веб-проект *Look into your heart this day*, созданный М. Дьярмати, можно отнести к документальной поэтической модели (по Биллу Николсу), в которой преобразование документального материала осуществляется в более абстрактной, лирической форме. Проект был вдохновлен циклом произведений Уильяма Блейка «Прорицания неведения и познания» (*Songs of Innocence and Expiience*). В построении ассоциативных связей интерактивный проект активно использует принципы пространственного монтажа, удачно продемонстрированные еще в 1996 г. пионером нет-арта Олей Лялиной в проекте *My Boyfriend Came Back from the War*¹⁴⁰. Что касается проекта *Look into your heart this day*, то он удачно сочетает все мультимедийные компоненты: видео, анимацию, графику, фотографии, текст, авторский голос, музыку и шумы. Панорамная технология, интегрированная в мультимедийное повествование, — удачная инновация, являющаяся ярким выразительным средством. Основным элементом, посредством которого осуществляется повествование, являются текст (стихи) и закадровый голос. Для реализации данного проекта Марии Дьярмати пришлось самостоятельно освоить язык программирования, чтобы выйти за пределы возможностей готового авторского инструментария (например, Klynt).

Веб-проект *Quotenote: George Carlin* (Е. Василькова) выполнен в виде альбома, посвященного творчеству одного из самых известных и остроумных стендап-комиков США Джорджу Карлину. В интерактивном аудиовизуальном рассказе о Карлине режиссер использует широкий спектр мультимедийных средств (звук, видео, анимация, графика). Нелинейная структура нарратива позволяет пользователю в собственном темпе исследовать богатый мультимедийный контент. Стилистически альбом оформлен в технике коллажа, подчеркивающей личную позицию автора к Карлину и его творчеству. В рассказе о невымышленном персонаже

¹³⁹ Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. Одесса, 2013. С. 45.

¹⁴⁰ My Boyfriend Came Back from the War. См. <http://www.teleportacia.org/war/war2.htm>

режиссер пытается гармонично совместить цифровые технологии с ручным творчеством (рисунки, переведенные в цифровой формат).

Трансмедийный документальный проект *Уруйэ* (Р. Кононова) — масштабный мультиплатформенный документальный проект, состоящего из короткометражного фильма-притчи, интерактивного документального фильма, поэтического веб-проекта и интерактивной документальной инсталляции. Все четыре истории дополняют друг друга, рассказывая о том, что человеческая жизнь — это ПУТЬ, которому сопутствуют счастье и страдания, надежда и нужда. Важной частью проекта является интерактивный документальный фильм, повествующий о жизни маленькой деревни Онхой (Якутия). Режиссер Р. Кононова органично соединяет лучшие традиции документального кинематографа и возможности новых форм цифрового повествования, удачно объединяя документальные кадры, анимацию, графику и интерактивность. К сожалению, из-за сложностей производственного плана, часть трансмедийного проекта выполнена лишь на уровне прототипа.

В таблице 3.1 приведены наиболее востребованные студентами программы, используемые при создании интерактивных документальных проектов. Среди них: базовые редакторы пиксельной и векторной графики (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop), универсальный пакет трехмерного моделирования и визуализации (3D-Max), анимационные программы (Adobe Flash, Adobe AfterEffects), программы верстки (Adobe InDesign), программы для нелинейного монтажа видео (Adobe Premiere Pro, Sony Vegas), а также программы, которые использовались для сборки прототипа и окончательного проекта (авторский инструментарий: Klynt; Flash).

Руководитель приведенных выше студенческих работ, профессор Н. И. Дворко, считает, что данные проекты показывают, «как для описания сложной реальности можно использовать разнообразные сочетания мультимедийных элементов; как сделать интерактивный нарратив более персонализированным, адресуя его широкой аудитории; как сочетать части проекта, имеющие различные нарративные структуры; как сохранить целостность повествования при нелиней-

ной структуре и разнообразии мультимедийных выразительных средств; как вовлечь пользователя в создание собственного контента для веб-проекта»¹⁴¹.

Таблица 3.1 - Характеристика программных средств, используемых студентами при создании проекта

Название проекта, автор	Платформа	Программы, используемые при создании проекта	Авторский инструментарий
<i>Follow you,</i> А. Струневская	Интернет	Adobe Photoshop – дизайн проекта; Adobe Illustrator; Sony Vegas – монтаж видео	Klynt – прототип; Flash – финальная версия
<i>Look into your heart this day,</i> М. Дьярмати	Интернет	Adobe Photoshop – дизайн проекта; Adobe Flash MX – дизайн проекта; AfterEffects – анимация	Flash
<i>Quotenote:</i> <i>George Carlin,</i> Е. Василькова	Интернет	Adobe Flash MX – дизайн проекта; Photoshop – дизайн проекта; Final Cut Pro – монтаж фрагментов видео и вступительного видео	Flash – прототип; Flash – финальная версия
<i>Искусство быть собой</i> К. Храбрых	Онлайн (финальный прототип)	Adobe Photoshop – дизайн проекта; Adobe Premiere Pro – монтаж видео	Klynt – прототип
<i>Уруйэ,</i> Р. Кононова	Трансмедиа: Онлайн+оффлайн (фильм, интерактивная инсталляция)	Photoshop – дизайн проекта; Adobe Premiere Pro – монтаж видео; 3D-Max	Klynt – прототип (интерактивный документальный фильм); Macromedia Director (инсталляция – прототип)

¹⁴¹ Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. Одесса, 2013. С. 45.

В создании учебных проектов важно научиться мыслить масштабами, которые можно реализовать в рамках студенческих условий производства. При этом следует не упускать такие важные этапы работы над проектом, как разработка раскадровок, визуального прототипа и прототипа пользовательского интерфейса.

Режиссеру интерактивного проекта необходимо скрупулезно исследовать весь круг мотиваций возможных действий зрителя-пользователя, чтобы хорошо представлять себе его «эмоциональное состояние в тот или иной момент, чувствовать какая помощь может ему потребоваться, предложить на выбор несколько вариантов»¹⁴². Это позволит режиссеру выстроить нелинейную структуру повествования, выбрать стратегию навигации, определить необходимое количество вариантов узлов разного уровня или узлов, учитывающих различную реакцию зрителя и различные ситуации, в которые он может попасть¹⁴³.

3.3. Художественные и производственные аспекты режиссуры интерактивного документального фильма

3.3.1. Специфика деятельности режиссера

Роль создателя фильма, как в художественном, так и в документальном кино, имеет свою историю. Она зависит от культурных, технических и художественных влияний. В последние пятьдесят лет передовые режиссеры продвинули кинематографический опыт за пределы окружения одного экрана. Режиссеры, заинтересованные в документировании действительности, экспериментировали с цифровыми платформами в качестве среды для создания документального кино.

Они подготовили пути для дискурсов об участии и погружении. Сейчас эти дискурсы являются основными для цифровой интерактивной документалистики.

¹⁴² Дворко Н. И. Интерактивное аудиовизуальное произведение: взаимодействие зрителя с художественным пространством // Проблемы развития кинематографа и телевидения. Сборник научных трудов Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения. Вып. 20. СПб., 2007. С. 167.

¹⁴³ Там же.

Фильмы, видео и медиа в целом стали восприниматься как средство для распространения культурных ценностей, наделяя режиссера активной ролью в обществе.

Происходящая революция в области интерактивных цифровых медиа требует повышения художественного уровня разработки интерактивного контента. Умелое соединение документального повествования с активным взаимодействием пользователя с интерактивной средой, подчинение изобразительно-выразительных средств художественно-творческим задачам создателей контента, приобретение пользователем целостного опыта восприятия и действия в интерактивном художественном пространстве не возможно без творчества режиссера¹⁴⁴.

Особенности работы режиссера над интерактивным документальным фильмом представляют сегодня большой интерес для исследования. Ведь невымышленное повествование на базе цифровых медиа пока что не является определенным, сформировавшимся явлением. Скорее оно представляет тенденцию, арсенал возможностей. В связи с этим представляется необходимым опираться не только на анализ уже признанных работ режиссеров интерактивной документалистики, предлагающих принципиально новый способ репрезентации реальности на базе специфических возможности цифровой среды. Большую помощь может оказать обобщение российского опыта кафедры интерактивного искусства СПбГУКиТ в создании экспериментально-творческой лаборатории по разработке документальных веб-проектов, а также личный опыт автора данного исследования, приобретенный в процессе разработки экспериментального мультимедийного проекта «Дом — уголок тайской жизни».

Специфика режиссерской деятельности проявляется на всех этапах работы над интерактивным документальным фильмом, начиная с разработки концепции и завершая тестированием готового продукта¹⁴⁵.

¹⁴⁴ Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование. // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. Одесса, 2013.

¹⁴⁵ Дворко Н. И. О подготовке режиссеров цифровых медиа // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010.

Создание интерактивного нарратива — сложный процесс, требующий тщательной разработки и компоновки содержания истории и ее визуального представления. Из-за непредсказуемости поведения пользователей адаптация повествования к взаимодействию является очень важной и трудной задачей.

Как уже отмечалось, то, что сегодня называется «интерактивным документальным фильмом», располагается в очень широких границах. Это влияет на специфику деятельности и самого режиссера, которая может сильно отличаться от проекта к проекту. Разные формы интерактивного повествования предполагают различный характер взаимодействия пользователя с цифровым артефактом, а также различное его участие в формировании мультимедийного контента. Это определяет многообразие подходов к созданию мультимедийного произведения.

Процесс создания интерактивного документального фильма ставит перед режиссером разнообразные творческие задачи. Для их грамотного решения режиссеру необходимы профессиональные навыки и мастерство для художественной интерпретации реальности, для создания значимого пользовательского опыта.

Цифровые технологии влияют на практику создания документального фильма разными способами, начиная от сбора информации, разработки концепции до создания мультимедийного контента и представления проекта.

В аналоговых медиа процессы производства и просмотра существуют отдельно друг от друга. В процессе производства линейный документальный фильм может постоянно изменяться. После завершения монтажа фильм приобретает завершенный вид. В интерактивных документальных фильмах процесс изменения не прекращается. Интерактивную документалистику А. Гифреу называет «живой системой», которая продолжает изменяться до тех пор, пока сотрудничество и участие являются устойчивыми или востребованными пользователями¹⁴⁶.

Современный период характеризуется постоянными инновациями в документальной практике. В ответ на новые технологии и возможности практических решений творческих задач многие документалисты ищут новаторские подходы

¹⁴⁶ *Gifreu A.* The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra, 2010.

к созданию интерактивных документальных фильмов. Это проявляется и в создании мультимедийного контента. Важно, чтобы мультимедийные выразительные средства использовались с умом и знаниями, которые формируют практику создания документальных фильмов. В этом случае они будут способствовать созданию качественного продукта.

Инновационные мультимедийные возможности стимулируют креативное образно-художественное мышление. В свою очередь, создание интерактивного контента веб-проекта требует знаний компьютерных технологий, владения разнообразной палитрой веб-дизайна. В этом автор данного исследования смог убедиться, работая над собственным экспериментальным веб-проектом, в котором были разработаны инновационные подходы к интерактивному дизайну.

В первом российском сборнике, посвященном интерактивному повествованию¹⁴⁷, проблемы освоения языка, методов и технологий интерактивных цифровых медиа рассматриваются в тесной взаимосвязи с проблематикой профессиональной подготовки режиссеров мультимедиа. В этом сборнике автор специальности Н. И. Дворко говорит о том, что «необходимо научить наших студентов понимать специфику цифровых медиа и интерактивных нарративов, познакомить с тем, как выстраивается интерактивное аудиовизуальное произведение, каков язык режиссуры и из каких элементов он состоит, научить студентов думать о создании условий для действий пользователя, которые станут основой для формирования значимого опыта»¹⁴⁸. Все это можно смело отнести и к профессиональной подготовке создателей интерактивного документального фильма.

¹⁴⁷ *Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко, СПб. 2010.*

¹⁴⁸ *Дворко Н. И. О подготовке режиссеров цифровых медиа //Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /под ред. Н. И. Дворко. СПб., 2010. С. 138.*

3.3.2. Особенности режиссуры при реализации интерактивного мультимедийного проекта «Дом уголок — тайской жизни»

Экспериментальный проект «Дом — уголок тайской жизни» создавался автором данной диссертационной работы в течение трех лет. Приступая к работе над проектом, автор имел достаточный кинематографический опыт в качестве линейного документалиста и слабо себе представлял специфику создания интерактивных документальных фильмов. Неслучайно работе над концепцией предшествовало погружение в массив веб-документалистики, ее изучение, анализ разнообразных подходов в создании проектов. Процесс работы над проектом «Дом — уголок тайской жизни» позволил особенно остро ощутить особенности режиссерской деятельности над веб-документальным фильмом, что будет обсуждаться ниже.

Традиционный документальный фильм и интерактивные документальные фильмы — два различных подхода, которые могут работать по отдельности или в тандеме, но интерактивные документальные фильмы не следует рассматривать как преобразование или перевод традиционных фильмов в онлайн-среду.

Участие пользователя в процессе нарративного взаимодействия необходимо учитывать автором уже при разработке концепции. Режиссерская концепция (замысел) — представление о том, как должен выглядеть окончательный проект, какую информацию, идеи и эмоции предстоит донести до зрителя-пользователя и какими средствами следует это сделать.

Данная концепция соединяет участие пользователя с элементами проекта, навигационной структурой и интерфейсом.

Процесс дизайна интерактивного повествования требует, чтобы создатель понимал историю как составные элементы системы, а не фиксированный линейный нарратив. В этом контексте при реализации проекта потребовалось сначала построить хранилище для мультимедийных компонентов, которые, в конечном счете, составляют повествовательный опыт пользователей. Это приняло форму

базы данных, которую можно рассматривать как «символическую форму компьютерной эры, нового пути к структурированию нашего опыта и мира»¹⁴⁹.

База данных, его изображения, текст и звук, являются основой процесса проектирования интерактивного повествования. Каждый клип изображения и звука должен рассматриваться как данные, а не определенные линейные компоненты повествования. Пользователь, в конечном счете, будет выбирать порядок этих отдельных элементов данных для просмотра.

Каждый день в арсенале создателей интерактивной документалистики появляются новые устройства и инструменты, создавая даже впечатление в избытке выбора и возможностей, которые документалисты и зрители еще не знают. Эти новые рубежи цифровых медиа обогатили документалистику, и изменили то, что традиционно под ней подразумевалось. В течение 3-х лет реализации проекта автору пришлось изучить разнообразные инструменты, которые постоянно менялись. Подобные же изменения происходили и с мультимедийными выразительными средствами. Так, например, если в 2010 г. редко использовалась инфографика, то в 2014 г. она стала важной составляющей многих проектов.

Интерактивному рассказчику необходимо иметь представление о пользовательском опыте, дизайне и кодировании. Однако погружение в использование новых технологий не должно снижать большого внимания режиссера к самой истории.

Большую роль играет работа с мультимедийным контентом. Некоторые истории лучше всего рассказываются через видео, в то время как другие могут быть более мощными за счет использования аудио и фотографий. Работа в тесном сотрудничестве с творческой группой позволяет режиссеру найти новые решения, которые он раньше не использовал. Например, визуализация данных в виде интерактивной инфографики может существенно помочь в построении нарратива.

Современные интерактивные медиа предоставляют режиссеру безграничные возможности в воплощении интересных решений (при условии наличия времени и ресурсов). Отчасти такие возможности могут мешать начинающему

¹⁴⁹ *Manovich L. The Language of New Media // MIT Press. 2001. P. 219.*

режиссеру. Ведь важно иметь действительно сильную идею, которая будет определять использование тех или иных выразительных средств, инновационных технологий.

Накопленный опыт работы над проектом, а также теоретическое изучение специфики режиссуры цифровых медиа позволили разработать образовательную программу «Производство интерактивного документального веб-проекта». Данная образовательная программа — уникальный в своем роде учебный курс, который сочетает изучение классической документалистики с теоретической и практической подготовкой в области цифрового повествования на базе интернета, мобильных платформ и трансмедиа. Данный курс рассчитан на тайских студентов, обучающихся в области цифровых медиа в университете г. Уттрадит, Таиланд. При составлении программы учитывался опыт кафедры интерактивного искусства СПбГУКиТ в подготовке режиссеров мультимедиа.

Программа курса состоит из четырех основных блоков: документалистика, режиссура неигровых форм, цифровое повествование: теория и практика, производство интерактивных веб-проектов.

На курсе предусмотрены лекции, семинары, экскурсии, мастер-классы и практикумы. Параллельно теоретической программе слушатели готовят курсовые проекты и выпускную квалификационную работу — дипломный проект, представляющий полный цикл разработки документального фильма в цифровой среде. Важный акцент делается на создании проекта в творческой группе.

Выводы по главе 3

Создание проекта «Дом — уголок тайской жизни» — важная часть исследований. Соединение веб-проекта с письменной частью диссертационной работы позволяет анализировать и контекстуализировать практику как исследовательскую методику.

Благодаря нелинейной структуре и удобной навигации в одной иммерсивной цифровой среде интерактивного документального веб-проекта объединены

документальные истории членов тайской династии музыкантов и педагогов Джам-нонг. Изучение разнообразных тем является увлекательным и зависит от выбора пользователя. Он может ознакомиться с жизнью тайских людей в целом, может углубиться и даже познакомиться с дополнительным материалом по ссылкам. Модульная организация информации, интерактивность и мультимедийность делают проект хорошим образовательным ресурсом, уникальным и ценным инструментом для обучения и преподавания.

Изучение проблем подготовки режиссеров интерактивного документального фильма позволяет сделать вывод о том, что в России недостаточно внимания уделяется развитию образовательных программ по подготовке будущих создателей веб-документалистики. В этой связи важным является опыт кафедры интерактивного искусства Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения в создании экспериментально-творческой лаборатории по исследованию и разработке документальных веб-проектов.

Интерактивные формы невымышленного повествования открывают документалистам новые возможности и ставят перед ними новые задачи. Развивающаяся практика создания интерактивных документальных фильмов требует от режиссера сочетания навыков и методов документального кинопроизводства с опытом создания цифровых мультимедиа, а, следовательно, знакомства/умения работать с авторским инструментарием, понимания веб-дизайна или дизайна пользовательского интерфейса.

Исследования позволяют сделать выводы: необходимо рассмотреть возможность изучения специфики веб-документалистики не только студентами режиссуры мультимедиа, но и студентами режиссуры традиционной экранной документалистики. Это повысит конкурентоспособность будущих специалистов в области современной аудиовизуальной документальной практики.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного исследования в соответствии с поставленной целью и сформулированными задачами можно сделать итоговые выводы, которые позволяют выйти на новый уровень понимания мультимедийных средств экранной выразительности, используемых в интерактивном документальном фильме.

За последние годы наблюдается появление большого разнообразия документальных работ, созданных с применением интерактивных цифровых технологий. Основной массив этих работ представлен интерактивными документальными фильмами, использующими Web в качестве платформы распределения и производства контента.

Благодаря свойствам Интернет-среды веб-документальные фильмы приобретают новые возможности:

- трансформируют зрителя в активного пользователя, вступающего в физическое взаимодействие с мультимедийным контентом;
- имеют гипертекстовую структуру;
- реализуют три основных принципа мультимедиа: представление информации с помощью комбинации множества воспринимаемых человеком сред; наличие в содержании веб-проекта нескольких сюжетных линий; использование художественного дизайна интерфейса и средств навигации.

Активное использование в формировании визуального пространства экрана разнообразных комбинаций мультимедийных элементов (многие из которых могут быть интерактивными) требует от создателей серьезного внимания к визуальному дизайну интерфейса. Большинство документальных веб-проектов имеет

сложную звуковую партитуру, состоящую из речи, синхронных шумов, звуков окружающей среды, музыки и звуковых объектов интерфейса. Изобразительные и звуковые элементы документального мультимедийного контента обладают разными выразительными возможностями. Сочетание этих элементов зависит от задач проекта, его навигационной структуры, модели взаимодействия зрителя-пользователя с интерактивным контентом.

Разнообразные технологические инновации влияют на выразительность медиаобъектов мультимедиа-контента и на их композиционное объединение посредством авторского инструментария. Это обстоятельство, а также специфика самой цифровой среды определяют особенности использования мультимедийных средств экранной выразительности в интерактивных документальных фильмах.

Технические возможности компьютерных технологий уже не являются ограничивающим фактором в создании богатого мультимедийного контента. В веб-документалистике все активнее используются инновационные изобразительно-выразительные средства (360° видео, интерактивные коллажные панорамы, интерактивная инфографика, интерактивный таймлайн и др.). В этой связи следует отметить проект *Highrise (Out My Window; One Millionth Tower)*, созданный режиссером К. Чижек (K. Cizek, NFB).

Введение в орбиту художественного освоения столь многообразного мультимедийного материала делает контент интерактивного документального фильма эстетически более многозначным, образно емким. Вместе с тем, от создателей фильма требуется мастерство в том, чтобы не перегрузить зрителя-пользователя слишком большим количеством информации, представляемой одновременно с помощью нескольких медийных средств.

Созданный в рамках диссертационного исследования экспериментальный документальный веб-проект «Дом — уголок тайской жизни» позволил не только апробировать ряд теоретических положений и концепций, выдвинутых в диссертационной работе, но и создать уникальный и ценный инструмент для обучения

мультимедийным средствам выразительности в интерактивных документальных фильмах.

Производственный процесс интерактивных документальных фильмов часто реализуется сразу на нескольких платформах, активно использует инновационные технологии и включает работу с интерактивными мультимедийными средствами. Режиссеру вряд ли удастся создать успешный документальный веб-проект, если он не знаком с такими понятиями как визуальный дизайн интерфейса, проектирование пользовательского взаимодействия и др. Современной медиаиндустрии требуются специалисты, которые сочетают компетенции в области создания интерактивных цифровых медиа с компетенциями в области кино/видеопроизводства.

Накопленный опыт работы над проектом, а также теоретическое изучение специфики режиссуры цифровых медиа позволили разработать образовательную программу «Производство интерактивного документального веб-проекта». Программа рассчитана на тайских студентов, обучающихся в области цифровых медиа в университете г. Уттрадит, Таиланд. При составлении программы учитывался опыт кафедры интерактивного искусства Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения в подготовке режиссеров мультимедиа.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Книги

1. *Аронсон О. В.* Метакино. — М.: Ad Marginem, 2003. — 264 с.
2. *Вертов Д.* Статьи. Дневники. Замыслы / ред.-сост., авт. вступ. ст. и примеч. С. Дробашенко. — М.: Искусство, 1966. — 320 с.
3. *Вертов Д.* Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. — 320 с.
4. *Горюнова Н. Л.* Художественно-выразительные средства экрана. — М.: ИПК раб. ТВ и РВ, 1998. — 115 с.
5. *Дворко Н. И.* Профессия — режиссер мультимедиа. СПб. : СПбГУП, 2004. — 160 с. (Новое в гуманитарных науках. Вып. 12).
6. *Дворко Н.И., Иоскевич Я.Б.* и др. Мультимедиа: творчество, техника, технология. /Под общей редакцией Н.И. Дворко. — СПб.: СПбГУП, 2005. — 176 с. (Новое в гуманитарных науках. Вып. 13).
7. *Дворко Н. И.* Специальность «Режиссура мультимедиа-программ»: учеб.-метод. пособие для подготовки к итоговой государственной аттестации. — СПб.: СПбГУКиТ, 2011. — 56 с.
8. *Деникин А. А.* Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа. — М.: ГИТР, 2012. — 394 с.
9. *Джулай Л.* Документальный иллюзион: Отечественный кинодокументализм — опыты социального творчества. — М.: Материк, 2001. — 244 с.
10. *Дробашенко С.В.* Пространство экранного документа. — М. : Искусство, 1986. 320 с.
11. *Дробашенко С.В.* Экран и жизнь. — М.: Искусство, 1962. 240 с.

12. *Елинер И. Г.* Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе / И. Г. Елинер. — СПб.: Изд-во СПбГУКИ, 2010. 276 с.
13. *Железняков В. Н.* Цвет и контраст: технология и творческий выбор / В. Н. Железняков. — М.: ВГИК, 2001. 286 с.
14. *Засурский Я. Н., Вартанова Е. Л., Засурский И. И.* и др. Средства массовой информации постсоветской России. — М.: Аспект-пресс, 2002. 304 с.
15. *Зырянова А. А.* Композиция мультимедийной презентации: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб.: С-Петербург. гос. ун-т технологии и дизайна, 2011. 23 с.
16. *Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко, СПб. 2010.*
17. *Калмыков А. А.* Интерактивная гипертекстовая журналистика в системе отечественных СМИ. — М., 2009, 80 с.
18. *Кино: Энциклопедический словарь / гл. ред. С. И. Юткевич; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков. И. В. Вайсфельд и др. - М.: Сов. энциклопедия, 1986. 640 с.*
19. *Кирмайер М.* Мультимедиа / пер. с нем. — СПб.: ВНУ, 1994. 192 с.
20. *Малькова Л. Ю.* Современность как история: Реализация мифа в документальном кино. М.: «Материк», 2001. 188 с.
21. *Муратов С. А.* Пристрастная камера / С. А. Муратов. - 2-е изд., испр. И доп. — М.: Аспект Пресс, 2004. 185 с.
22. *Муратов С. А.* Телевизионное общение в кадре и за кадром. — М.: Аспект-Пресс, 2005. 206 с.
23. *Новые аудиовизуальные технологии: Учеб. пособие / О. В. Грановская, Е. В. Дуков, Я. Б. Иоскевич и др.; отв. ред. К. Э. Разлогов. — М., 2005.*
24. *Прожиго Г. С.* Концепция реальности в экранном документе. — М.: Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова, 2004. 453 с.

25. *Прожико Г. С.* Концепция общего плана в экранном документе. — М.: ИПК, 2000. 106 с.

26. *Рабигер М.* Режиссура документального кино / пер. с англ. [Е. В. Масловой, Д. Л. Караваева; Гуманитар. ин-т телевидения и радиовещания им. М. А. Литовчина]. — 4-е изд. — М.: ГИТР, 2006. 543 с.

27. *Рабигер М.* Режиссура документального кино. Учеб. пособие. — М.: ИПК ТВ и РВ, 2001.

28. *Разлогов К. Э.* Искусство экрана: проблемы выразительности / К. Э. Разлогов. — М., 1982. 158 с.

29. *Сапунов Б. М.* Телевидение и культура. — М.: Наука, 1989. 436 с.

30. *Соколов А. Г.* Монтаж изображения. — М.: ВГИК, 1985.

31. *Соколов А. Г.* Природа экранного творчества: Психологические закономерности. — М., 2004.

32. *Сабирова Д. А.* Мультимедийные системы и технологии. Учеб. пособие. — Т.: ТГЭУ, 2013, 173 с.

33. *Утилова Н. И.* Монтаж как средство художественной выразительности. — М.: ИПК, 1994. 191 с.

34. *Утилова Н. И.* Пространство и время на телеэкране. Эстетическая роль монтажа: Учеб. пособие. — М.: ИПК, 2000. 88 с.

35. *Шлыкова О. В.* Культура мультимедиа. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 415 с.

36. *Эйзенштейн С. М.* Собр. соч.: В 6-ти томах. Т. 3. — М., 1964.

Авторефераты диссертаций

37. *Беляев В. В.* Документальный фильм в кино и на телевидении : Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М.: Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. 1986. 29 с.

38. *Дворко Н. И.* Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы: Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. М., 2004. 47 с.

39. *Демидова М. В.* Проектирование визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2006. 21 с.
40. *Джулай Л. Н.* Становление и развитие телевизионного документализма : Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 1979. 18 с.
41. *Дробашенко С. В.* Проблемы теорий документального кино : Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. М., 1980. 43 с.
42. *Елинер И. Г.* Оптимизирующие факторы алгоритма поиска дизайнерского решения: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.06. М., 2001. 22 с.
43. *Елинер И. Г.* Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе: Автореф. дис. ... д-ра культурологии: 24.00.01. СПб.: С.-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств, 2010. 34 с.
44. *Ермишева М. Н.* Звук как пластически-смысловое выражение идеи телевизионного документального фильма: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М.: Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 2010. 28 с.
45. *Ефимова Н. Н.* Художественно-эстетический анализ звукового эфирного пространства телерадиовещания: Автореф. дис. ... д-ра. искусствоведения. М, 2005.
46. *Карякина К. А.* Особенности журналистского и пользовательского контента в интернете: Автореф. дис. ... канд. филолог. наук : 10.01.10. М. : Моск. гос. ун-т им. М. В. Ломоносова, 2011, 24 с.
47. *Муратов С. А.* Документальный телефильм как социальное и эстетическое явление экранной журналистики: Дис. ... д-ра филолог. наук. М., 1990. 414 с.
48. *Огнев К. К.* Реалии истории в художественной системе фильма: Основные типологические модели на материале мирового кинопроцесса: Автореферат дис. ... д-ра искусствоведения. М., 2003. 48 с.
49. *Познин В. Ф.* Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. СПб., 2009. 43 с.

50. *Шергова К. А.* Эволюция жанров в документальном телевизионном кино: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. — М., 2010; То же [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.ipk.ru/index.php?id=1962>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

51. *Шустрова О. И.* Проектирование мультимедийного АРТ-пространства средствами современного дизайна: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.06. СПб.: С.-Петерб. гос. ун-т технологии и дизайна, 2009. 27 с.

52. *Яцюк О. Г.* Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.06 — М., 2009.

Электронные ресурсы

53. *Деникин А. А.* Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям // Художественная культура / Art & Culture Studies. 2013. № 6. — Режим доступа: <http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

54. *Кочегарова Г. В.* Особенности эстетического освоения действительности в советской экранной документалистике 80-х годов. Автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 1995. — Режим доступа: <http://www.referun.com/n/osobennosti-esteticheskogo-osvoeniya-deystvitelnosti-v-sovetskoy-ekrannoy-dokumentalistike-80-h-godov>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

55. *Манскова Е. А.* Современная российская теледокументалистика: динамика жанров и средств экранной выразительности: Автореф. дис. ... канд. филолог. наук. Екатеринбург, 2011. — Режим доступа: <http://elar.usu.ru/bitstream/1234.56789/3561/3/urgu0850s.pdf>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

56. *Прожико Г. С.* Концепция реальности в экранном документе: Дис. ... д-ра. Искусствоведения: 17.00.03: М., 2004. 422 с. — Режим доступа: <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/53357.html>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

Статьи

57. *Бунтасанакул С.* О цифровых технологиях в научном кино // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа // Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко.—СПб.: СПбГУКиТ, 2010. С. 56.

58. *Бунтасанакул С.* Веб-документалистика: выразительный потенциал мультимедийной среды. // Научно-теоретический журнал «Общество. Среда. Развитие», СПб, 2013, № 4. С. 155—159.

59. *Бунтасанакул С.* Экспериментальный проект «Дом – уголок тайской жизни» как модель использования мультимедийных элементов в создании интерактивных документальных фильмов. // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2014 № 1. С. 34—36.

60. *Бунтасанакул С.* Интерактивная документалистика: новые возможности цифровой среды и особенности деятельности режиссера. // Научный журнал «Историческая и социально-образовательная мысль», Краснодар, 2014, № 3. С. 257 — 261.

61. *Бунтасанакул С.* Звуковая выразительность современной веб-документалистики. // Сборник научных трудов SWorld. – Выпуск 3. Том 49. – Одесса: КУПРИЕНКО СВ, 2013. – ЦИТ: 313-0751. С. 31—36.

62. *Бунтасанакул С.* Интерактивный документальный фильм: выразительные средства. // Сборник докладов VI Всероссийской научно-практической конференции «Научная инициатива иностранных студентов и аспирантов российских вузов». Томск, 2012. Том 2. С. 163—166.

63. *Бунтасанакул С.* Интерактивный документальный фильм «Дом – уголок тайской жизни» // Сборник научных и творческих конференций СПбГУКиТ, 2011. С. 106—107.

64. *Бунтасанакул С.* Мультимедийный проект «Дом – уголок тайской жизни»: экспериментирование с интерактивной формой повествования. // Сборник научных и творческих конференций СПбГУКиТ, 2013. С. 116—117.

65. *Бунтасанакул С., Дворко Н. И.* Мультимедийный проект «Дом – уголок тайской жизни» как экспериментальная модель для исследования образовательного потенциала интерактивной документалистики // Материалы международной научно-практической конференции «Медиакультура и медиаобразование». — СПб.: ООО «Книжный Дом», 2013. С. 322—336.

66. *Галкин Д. В.* Диспозиция взгляда, или оптика идентичности в современном искусстве // Вестник Томского государственного университета. 2013. № 377. С. 53—57.

67. *Дворко Н. И.* Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики. Сборник научных трудов Академии Медиаиндустрии «Массмедиа в мультимедийной среде: основные проблемы и зоны риска». — М., 2014.

68. *Дворко Н. И.* Трансмедийное повествование в цифровую эпоху // Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Прошлое – настоящее – будущее Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения». — СПб.: СПбГУКиТ, 2013. С. 189—193.

69. *Дворко Н. И.* Аудиовизуальные искусства в эпоху новых технологий // Техника кино и телевидения. 2004. № 4. С. 44, 45.

70. *Дворко Н. И.* Интерактивное аудиовизуальное произведение: взаимодействие зрителя с художественным пространством // Проблемы развития кинематографа и телевидения // Сборник научных трудов СПб государственного университета кино и телевидения. Вып. 20. — СПб.: Издательство СПбГУКиТ, 2007. С. 166—172.

71. *Дворко Н.И.* Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки, 2014, № 10.

72. *Дворко Н.И.* Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи// Историческая и социально-образовательная мысль, 2014, № 5.

73. *Дворко Н. И.* Интерактивное повествование: две стороны айсберга // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко. — СПб.: СПбГУКиТ, 2010. С.18—26.

74. *Дворко Н. И.* Интерактивное повествование как новый способ рассказывания истории // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко. — СПб.: СПбГУКиТ, 2010. С. 7—18.

75. *Дворко Н. И.* Интерактивное повествование: различные подходы к понятию «интерактивность» // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко. — СПб.: СПбГУКиТ, 2010. С. 32—42.

76. *Дворко Н. И.* Интерактивные медиа и виртуальная реальность: десятилетний итог развития // Проблемы развития кинематографа и телевидения. Сборник научных трудов СПб государственного университета кино и телевидения. Вып. 20. — СПб.: Издательство СПбГУКиТ, 2007. С. 159—166.

78. *Дворко Н. И.* Интерактивные цифровые медиа, кино и телевидение: взаимодействие в технике и творчестве // Материалы научно-технических конференций «Современное состояние и тенденции развития техники и технологии кинематографии» 2004—2006 гг. СПб.: Издательство СПбГУКиТ, 2007. С. 110—120.

79. *Дворко Н. И.* Интерактивный документальный фильм: творческий поиск и экспериментирование // Сборник научных трудов SWorld. Вып. 3. Т. 49. — Одесса: КУПРИЕНКО СВ, 2013. — ЦИТ: 313-0973 С. 41—45.

80. *Дворко Н. И., Ершов К. Г.* Исследование особенностей слухозрительного восприятия мультимедийных программ // Проблемы развития техники и технологии кинематографа. Вып. 12. — СПб.: Издательство СПбГУКиТ, 2007. С. 108—113.

81. *Дворко Н. И.* О подготовке режиссеров цифровых медиа // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа / под ред. Н. И. Дворко. — СПб.: СПбГУКиТ, 2010. С. 137—139.

82. *Дворко Н. И.* Образовательный потенциал интерактивного документального фильма // Материалы международной научно-практической конференции «Медиакультура и медиаобразование». — СПб.: ООО «Книжный Дом», 2013. С. 326—331.

83. *Дворко Н. И.* От мультимедийных CD-ROM к образовательным веб-проектам // Материалы V Международной научно-методической конференции «Интерактивные технологии и дистанционное обучение как инструмент повышения качества образования», 2014. С. 69—74.

84. *Дворко Н. И.* Подготовка творческих кадров в области аудиовизуальных искусств в эпоху интенсивного развития компьютерных технологий // Современное телевидение и творческие кадры. Проблемы образования: Материалы научно-практической конференции института повышения квалификации работников телевидения и радиовещания. — М.: Изд-во ИПК ТР, 2000 С. 24—27.

85. *Дворко Н. И.* Повествование на интерактивном телевидении. // Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа. / под ред. Н. И. Дворко. — СПб.: СПбГУКиТ, 2010. С. 106-114.

86. *Разлогов К. Э.* Экранное искусство в эпоху новых технологий // Close up. Историко-теоретический семинар во ВГИКе. — М., 1999. С. 270—287.

87. *Разлогов К. Э.* Язык кино и строение фильма // Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана. — М.: Радуга, 1985, С. 5—24.

Издания на иностранном языке

88. *Aston J., Gaudenzi S.* Interactive documentary: setting the field // Studies in Documentary Film. 2012. V. 6, N 2. P. 125—139.

89. *Axel Stockburger.* Modalities of Space in Video and Computer Games. - Available from : http://www.stockburger.at/files/2010/04/Stockburger_Ph.d.pdf.

90. *Axel Stockburger.* Modalities of Space in Video and Computer Games. Available from : www.stockburger.at/files/2010/04/Stockburger_Ph.d.pdf.

91. *Berenguer X.* Una dècada d'interactius. A : Temes de Disseny, 21, 2004. P. 30—35.

92. *Brian R.* Becoming Beside Ourselves: The Alphabet, Ghosts and Distributed Human Being. Duke University Press, 2008. P. 97—98.

93. *Chion M.* Audio-Vision: Sound on Screen. — New York: Columbia University Press, 1994.

94. *Cizek K.* Out My Window. National Film Board of Canada, 2010. - Available from <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow> [Accessed 18 December 2013].

95. *Collins K.* Game Sound: An Introduction to the History/ Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. — Cambridge (MA) : The MIT Press, 2008. 216 p.

96. *Cook N.* Analysing Musical Multimedia. — Oxford: Oxford University Press, 2001. 304 p.

97. *Curthoys A., Lake M.* Connected worlds: history in transnational perspective. Australian National University Press, 2004.

98. *Davenport G., Murtaugh M.* ConText: Towards the Evolving Documentary. — San Francisco : ACM Multimedia 95, Electronic Proceedings, 1995. P. 5—9.

99. *Dvorko N.* Educational Uses of Digital Narrative Media // The 6th International Conference of Education, Research and Innovation ICERI 2013. Spain, 2013. — ISI Conference Proceedings Citation Index. P. 3697—3702.

100. *Dvorko N.* Interactive Documentary: New Ways to Tell Nonfiction Stories // AGRIA MEDIA 2011. 2012. P. 331-333.

101. *Dvorko N., Ershov K.* Audio-visual perception of video and multimedia programs // AES22nd, 2002: Препринт. 10 p.

102. *Gaudenzi S.* The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, January 2013, 308 p.

103. *Gaudenzi Sandra.* 2013. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London. [Thesis]: Goldsmiths Research Online. Available at: <http://research.gold.ac.uk/7997/>.

104. *Gifreu A.* The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the Emerging Genre // McLuhan Galaxy Conference Proceedings, 2011. P. 354-365.

105. *Gifreu A.* The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication : Universitat Pompeu Fabra, 2010.

106. *Hoffert P.* Music for New Media: Composing for Videogames, Websites, Presentation, and Other Interactive Media. — Boston (MA) : Berklee Press, 2007. 232 p.

107. *Jens F. Jensen.* Interactivity. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. P. 185—204.

108. *Lemke J. L.* Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media. In: D. Reinking, ed., Handbook of Literacy and Technology: Transformations in a Post-

typographic World. — Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 1998.

109. *Manovich L.* After Effects, or the Velvet Revolution – part 1&2. 2006. 9 p.

110. *Manovich L.* The Language of New Media. — Cambridge: MIT Press, 2002.

111. *Nichols Bill.* Introduction to Documentary. — Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 2001.

112. *Prensky M.* (2001b, November/December). Digital natives, digital immigrants, part II: Do they really think differently? *On the Horizon*, 9(6), 1-6. Retrieved April 30, 2003. - Available from : <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>.

113. *Saemmer A.* Animation and Manipulation Figures in Digital Literature and the Poetics of (De-) Coherence: As Exemplified by Gregory Chatonsky's The Subnetwork. *Literary and Linguistic Computing*, 2012, [online] P. 1–10. - Available from : <http://llc.oxfordjournals.org/cgi/content/abstract/fqs027v1>>[Accessed 4 May, 2014].

114. *Shedroff N.* Experience design 1. — Indianapolis : New Riders, 2011. 142 p.

115. *Welcome to Pine Point: An interview with The Goggles.* - Available from : <http://blog.nfb.ca/2011/02/03/welcome-to-pine-point-an-interview-with-the-goggles/>

116. *Whitelaw M.* Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary. Catalog essay for Halfeti : Only Fish Shall Visit, by Brogan Bunt. Exhibited at Artspace, Sydney, 19 September —12 October 2002. — Available from : <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/PlayingGames.pdf>.

Интерактивные проекты

117. *Alma, a Tale of Violence:* <http://www.doclab.org/2012/alma-a-tale-of-violence/>

[См.: апрель 2014].

118. *Bear 71:* <http://bear71.nfb.ca/#/bear71> [См.: апрель 2014].

119. *Beyond 9/11:* <http://docubase.mit.edu/project/beyond-911/> [См.: апрель 2014].

120. *Bla Bla*: <http://blabla.nfb.ca/#/blabla> [См.: апрель 2014].
121. *Cat and the Coup*: <http://www.thecatandthecoup.com/> [См.: апрель 2014].
122. *D-day to Victory*: <http://ddaytovictory.ca/> [См.: апрель 2014].
123. *Inside The Haiti Earthquake*: <http://www.gamesforchange.org/play/inside-the-haiti-earthquake/> [См.: апрель 2014].
124. *Forgotten Flags*: <http://www.forgotten-flags.com/> [См.: апрель 2014].
125. *Gallipoli: The First Day*: <http://www.abc.net.au/innovation/gallipoli/> [См.: апрель 2014].
126. *Gaza/Sderot — Life in spite of everything*: <http://gaza-sderot.arte.tv> [См.: апрель 2014].
127. *Highrise*: <http://highrise.nfb.ca/> [См.: май 2014].
128. *Hollow*: <http://hollowdocumentary.com/> [См.: апрель 2014].
129. *Journey to the End of the Coal*: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/> [См.: апрель 2014].
130. *One Millionth Tower*:
http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php [См.: май 2014].
131. *Out My Window*: <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow> [См.: май 2014].
132. *Planet Galata: A Bridge in Istanbul* [См.: апрель 2014].
133. *Prison Valley*: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en> [См.: апрель 2014].
134. *Storming Juno*: <http://www.stormingjuno.com/> [См.: апрель 2014].
135. *The Block*: <http://www.sbs.com.au/theblock/#> [См.: апрель 2014].
136. *This Land*: <http://thisland.nfb.ca/#/thisland> [См.: май 2014].
137. *Waterlife*: <http://waterlife.nfb.ca/#/> [См.: май 2014].
138. *Welcome to Pine Point* - <http://pinpoint.nfb.ca> [См.: апрель 2014].