

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт
Кафедра «Журналистика»

направление подготовки 42.03.02 «Журналистика»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: **«Интерактивный документальный фильм как формат медиапроекта: современное состояние и тенденции развития»**

Студентка	<u>Т.А. Бабаян</u>	_____
Научный руководитель	<u>Е.Р. Раскатова, канд. филол. наук, доцент</u>	_____

Допустить к защите

Заведующий кафедрой канд. филол. наук., Н.И. Тараканова _____

« _____ » _____ 2016 г.

Тольятти 2016

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт
Кафедра «Журналистика»

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой «Журналистика»
_____ Н.И. Тараканова
« ____ » _____ 20__ г.

ЗАДАНИЕ
на выполнение бакалаврской работы

Студентка: Бабаян Татевик Ашотовна

1. Тема «Интерактивный документальный фильм как формат медиапроекта: современное состояние и тенденции развития».
2. Срок сдачи студентом законченной выпускной квалификационной работы 15 июня 16 г.
3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе:
в основу исследования легли труды: М.М. Лукиной, Г.В. Лазутиной, Н.Г. Лосевой, А.А. Золотухина, Ю.Н. Мажариной, Н.И. Дворко.
4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов, разделов):
 - научно-теоретические представления о мультимедийных проектах и интерактивном документальном фильме, в частности.
 - анализ интерактивных документальных фильмов, опубликованных в рунете.
 - выводы о современном состоянии и тенденциях развития формата.
5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала: скриншоты фрагментов изучаемых проектов, демонстрирующих свойства и качества форматов веб-документалистики.
6. Консультанты по разделам: нет
7. Дата выдачи задания «21» октября 2015 г.

Руководитель выпускной
квалификационной работы

_____ Е.Р. Раскатова

Задание принял к исполнению

_____ Т.А. Бабаян

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт
Кафедра «Журналистика»

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой «Журналистика»
_____ Н.И. Тараканова

« ____ » _____ 20 __ г.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН

выполнения выпускной квалификационной работы

Студентки Т.А. Бабаян по теме: «Интерактивный документальный фильм как формат медиапроекта: современное состояние и тенденции развития»

Наименование раздела работы	Плановый срок выполнения раздела	Фактический срок выполнения раздела	Отметка о выполнении	Подпись руководителя
Утверждение темы	Октябрь 2015 г.	21.10.2015	выполнено	
Сбор материала по теоретической части	Сентябрь – декабрь 2015 г.	Сентябрь – декабрь 2015 г.	выполнено	
Написание I главы	Декабрь 2015 г.– январь 2016 г.	Декабрь 2015 г.– январь 2016 г.	выполнено	
Обсуждение I главы на кафедре	Февраль 2016 г.	Февраль 2016 г.	выполнено	
Практическое исследование, анализ, описание	Февраль – апрель 2016 г.	Февраль – апрель 2016 г.	выполнено	
Написание II главы, представление работы на кафедре	Март – апрель 2016 г.	Март – апрель 2016 г.	выполнено	
Предзащита работы	Май 2015 г.	25.05.2016	выполнено	

Руководитель выпускной
квалификационной работы

_____ Е.Р. Раскатова

Задание принял к исполнению

_____ Т.А. Бабаян

АННОТАЦИЯ

Бакалаврская работа посвящена исследованию феномена интернет-журналистики – интерактивному документальному фильму. Актуальность исследования обусловлена недостаточностью изученности нового формата мультимедийных медиапроектов в научных трудах с одной стороны, и большим интересом к нему со стороны практиков и аудитории с другой.

В главе «Мультимедийные проекты как явление современной интернет-журналистики» рассмотрены теоретические положения, описывающие разные форматы мультимедийных медиапроектов, таких как лонгрид, мультимедийная история, интерактивный документальный фильм. Из многообразия форматов выделен предмет исследования: интерактивные документальные фильмы, опубликованные в рунете. Кроме того разработан алгоритм комплексного анализа медиапродукта данного формата.

В главе «Интерактивные фильмы в рунете» дана формально-содержательная характеристика четырех интерактивных документальных фильмов. Произведен их сравнительный анализ, на основе чего сделаны выводы о современном состоянии и тенденциях развития нового формата мультимедийных медиапроектов.

Бакалаврская работа и ее результат могут быть использованы для более детального изучения нового формата интерактивного документального фильма, а также в учебном процессе при разработке соответствующих учебных курсов. Кроме того, исследование поможет в практической деятельности интернет-журналистов по созданию собственных публикаций.

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	6
Глава 1. МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРОЕКТЫ КАК ЯВЛЕНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛИСТИКИ	10
1.1 Медиапроекты публицистического характера в интернете	10
1.2 Интерактивный фильм как новый вид мультимедийных продуктов	22
Глава 2. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФИЛЬМЫ В РУНЕТЕ	28
2.1 Формально-содержательная характеристика интерактивных фильмов	28
2.2 Сравнительный анализ интерактивных документальных фильмов	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	56
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	60
ПРИЛОЖЕНИЯ	66

ВВЕДЕНИЕ

С развитием новых технологий журналисты получают все больше возможностей ярко выразить свои мысли, создать новый веб-продукт, который удивит и заинтересует интернет-пользователя. Сегодня над контентом интернет изданий работают целые команды – конвергентные редакции. Они занимаются слиянием большого количества информации в разной форме подачи (текст, фото, видео, аудио и множества других, доступных только в интернете элементов) в единый веб-продукт. Публикации такого рода все чаще появляются на страницах самых известных средств массовой информации России и мира и отдельных платформах. В журналистике они получили общее название «мультимедийные проекты». Для исследователей интернет-СМИ это – «вершина деятельности конвергентной редакции, ее эталонный продукт»¹.

Мультимедийная история, «лонгрид», интерактивный документальный фильм — все эти формы имеют сегодня большую популярность. Мультимедийную подачу информации часто используют как в зарубежных СМИ (The New York Times, BBC, Forbes), так и в рунете (Лента.ру, ТАСС, Газета.ру, ИД «Коммерсантъ»). Новые веб-продукты привлекают к себе внимание ученых. И в то же время эти явления остаются мало изученными в науке, т.к. данное явление еще только развивается и находится в весьма подвижном состоянии, изменяясь и трансформируясь. До сих пор в научных дискуссиях не существует единого мнения о том, что собой представляют все эти проекты в понимании журналистики, нет точного и обоснованного определения понятия мультимедийные проекты: новый жанр, форма подачи информации, разновидность документальных интернет-проектов или всего лишь платформа для создания веб-продукта.

Изучение новых форматов и способов подачи информации в интернете вызывает гораздо больший интерес со стороны практиков, чем теоретиков.

¹Лукина М.М. Интернет-СМИ: Теория и практика. М., 2010. С.269.

Большинство публикаций – это инструкция по работе над мультимедийными проектами. Обмен опытом практиков позволяет расширять представленность таких проектов в рунете, что делает этот феномен активно развивающимся. Однако научное осмысление его пока недостаточно представлено. И если лонгриды и мультимедийные истории уже попали в поле внимания научного сообщества, то такое явление как интерактивный документальный фильм пока еще является малоизученным. Поэтому **актуальность** нашего исследования обусловлена недостаточной изученностью нового и сложного явления интернет-журналистики с одной стороны и высоким интересом как аудитории, так и практиков к нему, с другой стороны.

Объект исследования — мультимедийные проекты как продукт интернет-журналистики.

Предмет — интерактивный документальный фильм в рунете.

Цель — выявить и описать современное состояние и тенденции развития интерактивного документального фильма.

Цель определила **задачи** исследования:

- 1) изучить взгляды теоретиков и практиков на новые форматы медиапроектов в интернете;
- 2) систематизировать имеющуюся в научной литературе информацию об интерактивных документальных фильмах;
- 3) дать формально-содержательную характеристику интерактивных документальных фильмов, опубликованных в рунете;
- 4) сделать сравнительный анализ формально-содержательных характеристик этих фильмов.

Теоретико-методологическую базу исследования составляют работы таких российских ученых, как: М.М.Лукина², Г.В.Лазутина³, Н.Г.Лосева⁴,

²Лукина М.М. Интернет-СМИ: Теория и практика. М., 2010. 350с..

³Лазутина Г.В. Жанр и формат в терминологии современной журналистики // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. – 2010. – № 6. – С. 14-21.

⁴Лосева Н.Г. Новые медиа как продукт: презентация // Всероссийский семинар по мультимедийной журналистике, 7-8 апр. 2014. – Пермь. URL: <http://www.slideshare.net/janekuzmina5/ss-33653183> (дата

А.А.Золотухин, Ю.Н.Мажарина⁵. Н.И. Дворко⁶ и др. Среди зарубежных исследователей нами использовались работы: С. Гауденцы⁷.

В данной работе использованы следующие **методы** исследования: контент-анализ при исследовании содержания интерактивных документальных фильмов в рунете, комплексный анализ при исследовании и описании их содержательно-формальных характеристик, сравнительно-сопоставительный при сравнительном анализе содержательно-формальных характеристик и выявлении тенденций развития.

Эмпирическая база исследования — интерактивные документальные фильмы, опубликованные в рунете с 2014 по 2016 годы. Всего изучено 15 мультимедийных проектов, более подробно проанализированы 4 проекта: проекты Первого канала «Всем миром» и «Бродский не поэт», авторский проект «Грозный: 9 городов», проект «Норильск».

Данное исследование обладает определенной **практической значимостью**. Работа может быть использована для изучения нового формата мультимедийных проектов в учебном процессе и для практической деятельности интернет-журналистов.

Цели и задачи определили **структуру** работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. Во введении нами обозначены объект, предмет, цель и задачи исследования, описаны теоретико-методологическая и эмпирическая базы исследования. В первой главе мы рассматриваем медиапроекты публицистического характера в интернете и выделяем среди них интерактивный документальный фильм, определяем критерии анализа. Во второй главе представлены содержательно-формальные

обращения 23.10.2015).

⁵Золотухин А.А. Мажарина Ю. Н. Лонгрид, сноуфолл, мультимедийная история — как новые вершины журнализма // Вестник Воронежского государственного университета. – 2015. – №2. – С. 93–96.

⁶Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – №10-1. – С. 24-27.

⁷Gaudenzi, 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.

характеристики и сравнительный анализ интерактивных документальных фильмов рунета. В заключении нами сделаны выводы о современном состоянии и тенденциях развития интерактивного документального фильма.

Глава 1. МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРОЕКТЫ КАК ЯВЛЕНИЕ СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛИСТИКИ

1.1 Медиапроекты публицистического характера в интернете

Объемные тексты, содержащие большое количество слов стали более популярными у современных интернет-пользователей. Прежде всего об этом говорят результаты последних исследований в области массмедиа. Длинные колонки и объемные статьи читает и «лайкает» огромное количество интернет-пользователей. Согласно исследованию специалистов Newswhip, «средняя длина публикаций-хитов, вызвавших высокую активность читателей (в Facebook в данном случае) — это авторская колонка или рассказ с множеством подробностей о филиппинском тайфуне Хайян, или повествование о сходстве ДНК сибирского мальчика, жившего 24 тысячи лет назад, и индейцев Северной Америки»⁸. Тенденция к чтению более серьезных материалов и обилие технических возможностей натолкнули интернет-разработчиков на создание новых веб-продуктов, нацеленных на серьезную, взрослую аудиторию. Но, в отличие от прежних публикаций, новые стали нести в себе мультимедийные и игровые элементы, чем привлекли еще большую аудиторию.

Серьезная аналитическая информация в интернете перестала быть просто текстом, доступ к которому имеется в любое время дня и ночи. Постоянно меняется формат подачи информации. Теперь уже никого не удивить лишь текстом и яркими иллюстрациями. Но стремление разнообразить проект мультимедийными элементами может ухудшить качество восприятия пользователем той или иной информации. Такого подхода придерживаются культурологи. Например, ученый-культуролог Моль Абраам в своей работе «Социодинамика культуры» выводит и рассматривает понятие «мозаичность современной культуры». Возникшее вследствие научно-технической

⁸I thought long form was dead – then I saw these awesome stats // Newswhip.com. 2014. URL: <http://blog.newswhip.com/index.php/2013/12/article-length#y6hPI9rxFkdAM4jA.99> (дата обращения 12.01.2016)

революции, оно означает, что непоследовательные, разрозненные фрагменты информации воспринимаются человеком, но не выстраиваются в единую картину мира. С развитием технологий и популяризацией интернета, информация получила такие качества как доступность и неограниченный объем. За количеством поступающей к человеку сейчас информации сложно уследить, еще сложнее воспринимать ее системно, а хаотичный подход к восприятию информации не содействует формированию у личности ясного мировоззрения. Новые мультимедийные форматы уже доказали свою эффективность и работоспособность. Они выходят за рамки увлекательных игрушек и вписываются в стандарт отрасли. Именно поэтому изучение и классификация новых мультимедийных проектов актуальна сейчас.

Мультимедийность — это одно из неизменных качеств современных интернет-СМИ, позволяющее подавать информацию в разных знаковых системах. Кроме того, исследователи выделяют три основных свойства сетевых СМИ: мультимедийность, гипертекстуальность, интерактивность. Современные процессы вынуждают взглянуть и на текст сквозь призму этих свойств. Именно они позволяют разнообразить форматы, внутреннюю динамику текста, визуализировать его и сделать более эмоциональным. Единого определения того, что есть медиатекст, в научных кругах нет. Одним из наиболее полных определений, выведенных современными исследователями интернет-СМИ, мы считаем следующее: «Медиатекст – интегративный многоуровневый знак, объединяющий в единое коммуникативное целое разные семиотические коды (вербальные, невербальные, медийные) и демонстрирующий принципиальную открытость текста на содержательно-смысловом, композиционно-структурном и знаковом уровнях»⁹. Так традиционный текст переходит в разряд медиатекста и становится носителем свойств, изначально приписываемых только сетевым СМИ. Такой текст способен передавать информацию на разных уровнях, окрашивать ее в различные оттенки. Анализ медиатекста — важнейший шаг на

⁹Казак М. Специфика современного медиатекста // Научный журнал: современный дискурс-анализ. 2014. URL: <http://discourseanalysis.org/ada6/st42.shtml> (дата обращения: 15.01.2016)

пути к пониманию и осмыслению нового формата веб-продуктов.

Стоит отметить, что само понятие «мультимедиа» сформировалось задолго до того, как появился интернет. Отходить от мономедийности первыми стали газеты, радио, телевидение. Но использовать мультимедиа возможности в полной мере могут только сетевые издания. В книге «СМИ в пространстве интернета» исследователи дают следующее описание: «Мультимедийность это возможность передачи сообщений в разных знаковых системах — вербальной, графической, звуковой, фото, видео, анимационной»¹⁰.

Мультимедийность переросла из специализированной компьютерной технологии в форму творчества, коммуникации, культуры. Появилось понятие «конвергентная журналистика». Некоторые исследователи отождествляют популярные ныне определения «конвергентная журналистика» и «мультимедийная журналистика». Е.А. Баранова считает, что оба термина означают «использование множества платформ». Однако, мы придерживаемся иной точки зрения: понятие «конвергенция» шире, т.к. этот процесс включает в себя множество аспектов — технологический, организационный, экономический и другие. Тогда как «мультимедийная журналистика» - это конкретный способ работы над продуктом. Определение такого рода деятельности дала известный медиатренинг Оксана Силантьева: «Мультимедийная журналистика — это определенный способ представления журналистского материала, это медиапродукт, который посвящен одной теме и сочетает в себе несколько форматов — фото, видео, текст, инфографика, интерактив. Это — другой способ подачи информации, другой способ творческого мышления. Как телевизионщик отличается повышенной чувствительностью к хорошему кадру и движению, как «текстовик» владеет печатным словом, так мультимедийщик отличается умением комбинировать»¹¹. Это определение позволяет выделить важное качество, которое необходимо

¹⁰Лукина М. М., Фомичева И. Д. СМИ в пространстве интернета. М.: Факультет журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, 2005. С. 38.

¹¹Силантьева С. Мультимедийная журналистика — это больше, чем «работать на сайте» // Silamedia.ru. 2013. URL: <http://sila.media/multimedia/whatismultimedia/> (дата обращения: 17.01.2016).

современному журналисту, при создании мультимедийных проектов — умение грамотно комбинировать информацию. От этого зависит и жанр публикации, и ее характер. В зависимости от того, какие инструменты мультимедиа больше всего использованы в том или ином проекте, интернет-пользователь может расставить акценты и правильно интерпретировать предоставленную информацию.

С точки зрения Е.А. Барановой, существует и более узкое понимание «мультимедиа» как представление контента на разных платформах (интернет, мобильные устройства, радио, тв, электронные и печатные издания). Это позволяет сделать вывод о том, что «мультимедийность» рассматривается исследователями на разных уровнях коммуникации и применима как к СМИ в целом, так и к конкретным продуктам, создаваемым в рамках одного из них. Т.к. предметом нашего исследования является новый веб-продукт, то мы будем использовать термин «мультимедийность» как свойство конкретной мультимедийной публикации.

Еще одним важнейшим свойством интернет-СМИ, а теперь еще и медиатекстов, является гипертекстуальность. По мнению исследователей, «Гипертекстуальность – это способность текста ориентироваться на потенциально бесконечное множество относительно свободных текстов, имеющих внутренние корреляционные ссылки, и предполагающих отсутствие линейного повествования и чтения. Свойство гипертекстуальности предполагает формирование системы связей между отдельными документами посредством гиперссылок, т. е. нелинейным способом организации текстового пространства и формирования гипертекста»¹². Гипертекстуальность дает уникальные возможности, она позволяет производителям информации создавать качественный, достоверный и полный медиапродукт. Доверие читателя возрастает, если для подтверждения ему нужно лишь нажать на гиперссылку. Кроме того, пользователь может исследовать предоставленный

¹²Шестеркина Л.П., Лободенко Л.К. Базовые подходы к созданию универсального медиатекста в интернет-СМИ // Вестник Южно-Уральского государственного университета. 2013. №2. С.44.

ему материал нелинейно, черпать информацию из альтернативных источников. Такая «связь» разных текстов к тому же позволяет увеличить количество просмотров одного контента, с помощью другого.

Третий признак, который считается обязательным для интернет-СМИ это интерактивность. Ученые определяют инетрактивность как «многосторонний информационный обмен с потребителем, причем, как с отдельными представителями, так и с аудиторией в целом»¹³. Интернет сайты уже давно закрепили за собой это свойство. Однако для мультимедийных проектов это новое явление. Если раньше роль читателя заключалась лишь в том, чтобы нажать кнопку «play» и далее наблюдать за происходящим то теперь он находится в постоянном взаимодействии с контентом и его создателями: оценивает, комментирует, а в наиболее продвинутых мультимедийных проектах даже сам выбирает пути развития сюжета. Такая самостоятельность пользователя в рамках мультимедийной публикации возрастает все больше и больше. Создано множество мультимедийных историй, где в качестве героя выступают сразу несколько человек. И здесь читатель должен выбрать сам, чью историю он хочет узнать первой. Далее пользователь выбирает в каком виде ему исследовать информацию о том или ином герое: прочесть текст или посмотреть видеофрагмент и т. д.

Все эти явления нацелены на многосторонний информационный обмен с потребителем. Интернет для этого идеальная площадка. Ведь именно здесь взаимодействие с читателем переходит на новый уровень, читатель переходит в статус активного пользователя контента. Чтобы достичь такого эффекта, интернет-СМИ расширяют свои прежние границы. Все активнее они отходят от жанровых формальных элементов и рамок определенных видов СМИ, что в свою очередь вынуждает отказываться от понятия «публикация» и прибегать к новому понятию «мультимедийный проект».

Инструментам и опыту применения мультимедийной журналистики

¹³Лукина М.М., Фомичева И.Д. СМИ в пространстве интернета. С. 73.

посвящена работа Н.Ю. Фомичевой. Автор исследует экспериментальный и неравномерный характер мультимедийной журналистики на примере местных изданий. К тому же дает объяснение ряду терминов, среди которых и мультимедийные проекты: «Мультимедийная публикация (мультимедийная статья) — материал, в котором тема раскрыта с помощью различных медийных платформ — текстовых и аудиовизуальных средств, единство которых создает объемную картину события. Мультимедийная статья сочетает в себе текст несколько визуальных «инфомолекул». Мультимедийная публикация может принадлежать разным традиционным жанрам: интервью, репортаж, очерк, новостное сообщение и т.д.»¹⁴.

Современный пользователь хочет видеть все, слышать, ощущать, чувствовать себя участником событий. Именно такие возможности ему дает интерактивный проект «Snow Fall». Мультимедийная история была создана и опубликована командой The New York Times в 2012 году. «Снегопад» рассказывает историю о сходе лавины в Каскадных горах США и горнолыжниках, погребенных под снегом. Стоит пользователю перейти на страничку, как он слышит вьюгу, наблюдает эффектное видео полета над горами в полноэкранном режиме, в деталях рассматривает место происшествия. Все это в совокупности с качественным журналистским текстом дало свои результаты и новый веб-продукт не остался без внимания аудитории. Посещаемость страницы «Snow Fall» побила все рекорды. Дело не только в сочетании разных видов информации, давно известно, что дополнительные фото и видеоматериалы привлекают внимание пользователей. Но ни один из ранее созданных мультимедийных проектов не был таким технологично грамотным и эстетически выверенным, как проект The New York Times. Эта мультимедийная публикация в очередной раз показала безграничные возможности и технологии работы в интернете. Планирование и создание

¹⁴Фомина Н.Ю. Мультимедийная журналистика: инструменты, опыт применения в Пермских СМИ // Vernsky.ru: База первоисточников. 2014. URL: https://vernsky.ru/pubs/5264/Multimedijnaya_zhurnalistika_instrumenty_opyt_primeneniya_v_permskih_SMI (дата обращения: 19.01.2016)

такого продукта — дело рук целой команды специалистов из самых разных областей: дизайнеров, программистов, журналистов и др.

Коллеги зарубежные и отечественные тоже решили перенять опыт. Так, создавать мультимедийные истории начали крупные игроки медиарынка в России, такие как Первый канал «Всем миром. Год спустя»; ИД Коммерсантъ «Земля отчуждения», «День, когда началась война»; Lenta.ru «Конец советов», «Мечтатели»; Gazeta.ru «Беслан», «Дефицит в СССР: как это было»; Аргументы и факты «Ад Беслана. Взгляд изнутри»; ТАСС «15 лет Путина. Начало новой эры» и др. В большинстве своем создатели таких проектов опираются на собственный опыт и опыт других СМИ. Поэтому прогнозировать то, каким будет мультимедийная история, ее жанр, целевую установку и другие параметры, не представляется возможным из-за отсутствия теоретической базы. А существующая терминология не позволяет обозначить определение каждому из новых явлений интернет-журналистики.

Сложно подобрать определение такое, чтобы объять все форматы, которые начали появляться после проекта «Снегопад». Но ясно, что создавались они по подобию проекта The New York Times. Несомненно, все это мультимедийные проекты — это самая общая категория, которая объединяет в себе сущностные характеристики лонгридов, веб-доков, мультимедийных историй, выпускаемых на базе ведущих СМИ. Эти понятия в научной литературе интерпретируются по-разному, что вносит хаос в их понимание и не позволяет выделить жанровые составляющие форматов.

Рассмотрим определения, которые дают этим понятиям теоретики и практики мультимедийных форматов. Выделим основные моменты и различия, на которые стоит обратить внимание. «В дословном переводе «лонгрид» (англ. Long - «длинный», read - «читать») - «долгое чтение». Действительно, медийные лонгриды — это длинные истории, исследующие глубинные закономерности общественных процессов, включая бытие отдельной личности,

человека»¹⁵. Ведущие университеты страны не оставили без внимания этот новый формат подачи медиатекста. Так, ученые А.А. Золотухин и Ю.Н. Мажарина определяют «лонгрид» в первую очередь как объемную публикацию. Многие ученые относят такие материалы к журналистике длинной формы. Например, представители Воронежского государственного университета исследовали современные мультимедийные форматы классических жанров журналистики. Ученые отождествляют современному формату мультимедийных историй очерки, которые были так популярны в 80-90-ых годах прошлого века. «То, что в теории отечественной журналистики называлось художественной публицистикой, сегодня на Западе называют просто longform, longread или журналистика длинной формы. Может, лонгрид - это и есть очерк 21 века? Он вернулся и прекрасно чувствует себя в сети!»¹⁶.

Такое сравнение не случайно. Жанр очерка имеет много общего с форматами мультимедийных проектов. В очерке идея раскрывается через систему образов, автором публицистического произведения является носитель коллективного сознания. Структурно-композиционные особенности очерка так же схожи с построением сюжетов мультимедийных историй. Так, можно разглядеть в каждом из новых веб-продуктов основу - устоявшиеся жанры журналистских произведений.

На сегодня публикаций практиков, посвященных мультимедийным интернет-проектам, подавляющее большинство. В них описывается технология создания новых веб-продуктов, подробности работы с той или иной платформой. Этому посвящены целые сайты. На них постоянно обновляется информация о технологиях и возможностях создания веб-продукта. Один из самых качественных и обновляемых сайтов о лонгридах и веб-доках - «Bestapp.menu». Львиную долю материалов в них составляют труды практиков. Тех специалистов, которые неоднократно создавали мультимедийные проекты и

¹⁵Золотухин А.А., Мажарина Ю.Н. Лонгрид, сноуфолл, мультимедийная история — как новые вершины журнализма? // Вестник ВГУ. 2015. № 2. URL: http://www.vestnik.vsu.ru/content/phyloglog/2015/02/toc_ru.asp (дата обращения: 23.01.2016)

¹⁶Золотухин А.А., Мажарина Ю.Н. Указ. соч.

знают особенности работы с контентом. В материале «Мультимедийный лонгрид: правила, примеры, сервисы» авторы напоминают, что «Термином лонгрид изначально обозначают большие текстовые материалы на сайтах. На их чтение времени требуется больше, чем на заметки»¹⁷. Это первичное представление о новом формате, становление которого — постоянно развивающийся процесс в современных интернет-СМИ.

Чем большую популярность получал этот термин и форма работы, тем большими деталями обрастало понятие «лонгрид». А мультимедийным его стали называть после выхода вышеупомянутого «Snow Fall» от NYT. Словосочетание «Snow Fall» на какое-то время стало нарицательным. Но с выходом более усовершенствованных форм того же продукта, в обиход вернулся термин «мультимедийный лонгрид». Однако «Snow fall» и другие мультимедийные проекты NYT вошли в историю не только как первые мультимедийные проекты. Они до сих пор чаще остальных признаются самыми качественными из существующих публикаций.

Еще один практик, который много пишет и говорит о новых мультимедийных форматах, Дарья Ярыгина. Она же автор мультимедийного проекта Первого канала «Всем миром. Год спустя». И, стоит отметить, что первый интерактивный фильм появился в российских медиа тоже благодаря ей: РИА Новости в 2013 году представили фильм о раннем материнстве «Шестнадцать минус». В частности, главное различие между понятиями «лонгрид» и «веб-док» автор видит в простой вертикальной структуре первого и нелинейной структуре второго. «Лонгриды — это тоже визуальные истории, которые вроде как немного стоят в стороне за счет простой вертикальной структуры. Именно на основании этой условной линейности сформирован отдельный жанр. Но ведь именно лонгриды в последнее время все чаще documentary и безусловно web. На мой взгляд, все это — интерактивные

¹⁷Мультимедийный лонгрид. Правила, примеры, сервисы // Bestapp.menu: Просто о мультимедиа. 2015. URL: <http://bestapp.menu/longrid-pravila-primery-servisy/> (дата обращения: 25.01.2016).

мультимедийные проекты»¹⁸.

Разделение этих понятий тоже является достаточно обсуждаемой темой среди практиков. Одни считают, что и то, и другое — интерактивные мультимедийные проекты, а термины взаимозаменяемы. Другие категорически не согласны с таким смешением понятий. Действительно, было бы неверно принимать разные формы подачи за одну. Существует ряд различий, который позволяет внести ясность в этот вопрос.

Два главных критерия, которые позволяют разделить понятия «лонгрид» и «интерактивный документальный фильм», это нелинейность фильмов и отдельные платформы, на которых они размещаются. И, наоборот, вертикальная структура лонгридов и их частое размещение в постах стандартных сайтов-создателей. «Документальный фильм действительно в чем-то близок к лонгридам: и там, и там используется смешение жанров, форматов, видео, фото, аудио, инфографики, анимации и др. мультимедийных составляющих. Но для вебдока обязательна графическая визуальная упаковка, объединяющая все элементы проекта. Вебдок — это всегда отдельный проект»¹⁹.

Кроме того, каждый мультимедийный проект так или иначе имеет свои первичные и вторичные компоненты. В «лонгридах» основной, первичный элемент — это текстовая информация, которая дополняется другими видами информации и мультимедийными элементами. В веб-документалистике основная информация, которую получает пользователь, — визуальная, вокруг нее строится повествование, а текст и другие элементы — вторичны.

Таким образом, у нас достаточно оснований, чтобы утверждать о различности понятий «лонгрид» и «интерактивный документальный фильм». «Интерактивный документальный фильм» это зрелый проект, который требует не только мультимедийности, но и серьезного подхода к документированию реальности.

¹⁸Ярыгина Д. 3 простых объяснения что такое web-documentary // Bestapp.menu: Просто о мультимедиа. 2015. URL: <http://bestapp.menu/3-prostyx-obyasneniya-chto-takoe-web-documentary/> (дата обращения: 26.01.2016).

¹⁹Амирханова Г. Web-documntary - новый формат визуальных историй // Bestapp.menu: Просто о мультимедиа. 2015. URL: <http://bestapp.menu/web-documentary-novyy-format-vizualnyx-istorij/> (дата обращения: 26.01.2016).

Современные интерактивные мультимедийные публикации — это сложное и многогранное явление. Среди многих проектов, безусловно, есть работы, обладающие свойствами интерактивного документального фильма, объединяющие события и факты общностью идей и художественных обобщений. Но не каждый интерактивный документальный проект может быть назван фильмом. Поэтому использовать это понятие следует осторожно.

Формату интерактивного документального фильма посвящена работа Нины Дворко — доктора искусствоведения, ведущего специалиста в России в области интерактивного повествования и цифровых нарративных медиа. Автор отмечает, что «интерактивный документальный фильм — это уникальный феномен цифровой эпохи, который в условиях интенсивного развития интернета и технологий Web 2.0 демонстрирует динамическое развитие и новые качества, ставящие под сомнение само понятие «фильм»²⁰. Действительно, возможности, которые открываются перед создателями таких веб-продуктов, уже не укладываются в устаревшие формы и понятия. В зарубежной научной литературе этой теме посвящено огромное количество публикаций. По мнению зарубежных ученых, методы и формы документирования реальности оказывают сильнейшее влияние на изучение политических, социальных и духовных проблем. Ведь в таких масштабных проектах поднимаются глобальные вопросы. Причем они раскрываются для массовой аудитории различными способами в развлекательной, игровой форме.

Зарубежные исследователи выделяют следующие отличительные признаки новых документальных интернет-проектов: взаимодействие пользователя с продуктом, его неоднозначность, возможность наличия нескольких авторов у одного документального проекта. Так же отмечается все более возрастающая роль визуальных оперативных устройств.

В интернете часто встречается формулировка «web-документальные проекты», что означает использование интернета в качестве платформы

²⁰Дворко Н.И. Интерактивный документальный фильм как цифровой феномен эпохи // Историческая и социально-образовательная жизнь. 2014. №5. С.305.

производства, а также распределения контента. «В линейном повествовании последовательность событий истории predeterminedена режиссером. В веб-документалистике зритель имеет возможность исследовать те компоненты истории, которые интересуют его больше всего. Он перемещается по веб-проекту, и в том ему помогают информационная архитектура, графический дизайн, заголовки и т.п. Они становятся дорожными знаками при путешествии по проекту»²¹.

Понятие «веб-документальные проекты» не ограничивается только лишь мультимедийными публикациями журналистов и документалистов. Теперь «веб-доками» в интернете называют и документальные игры, и проекты виртуальной реальности, и кросс и трансмедийные проекты.

Самодостаточную классификацию типов интерактивных проектов дает Н.Н. Дворко. В выдвинутой ею концепции выделяются такие типы проектов как:

— интерактивные документальные проекты на базе CDROM и DVDROM (Joan Miró. *El color dels somnis*, *A Random Walk through the 20th Century*);

— Web-проекты с гипертекстовой структурой повествования закрытого типа (*Water Life*, *Gaza/Sderot: Life in Spite of Everything*, *Journey to the End of Coal*);

— Web-проекты открытого типа, активно использующие участие пользователей в создании медийного контента (*Hollow*, *Big Stories*, *Small Towns*, *18 Days in Egypt*);

— интерактивные документальные проекты симуляционного типа (*Aspen Movie Map*, *America's Army*);

— цифровые документальные игры/интерактивные документальные проекты на базе игровых стратегий (*The Cat and the Coup*, *Fort McMoney*, *Inside the Haiti Earthquake*);

— интерактивные документальные проекты на базе мобильных платформ;

— документальные проекты виртуальной реальности;

²¹Бунтасанакул Санти Веб-документалистика: выразительный потенциал мультимедийной среды // Общество. Среда. Развитие. 2014. №3. С.155.

— геолокационные документальные проекты с использованием мобильных платформ и систем дополненной реальности (City Sonic; Walking The Edit);
— интерактивные документальные инсталляции (Out My Window, Megaphone);
— документальные кросс-медийные и трансмедийные проекты (Prison Valley; The Builders' Challenge; Collapsus; Alma, A Tale of Violence; 24h Jerusalem).

Классификация Н.И. Дворко дает нам основание полагать, что документальный фильм это прежде всего формат, в рамках которого существуют различные жанровые группы, целые индустрии, каждая из которых реализует документальные проекты со своей целью. Сложное и многогранное явление интерактивный документальный фильм сегодня имеет много проявлений. Продукт веб-документалистики или интерактивный документальный фильм – это объемная мультимедийная публикация, предметом которой выступает какое-либо сложное явление или процесс. Интерактивный документальный фильм это уникальный феномен цифровой эпохи, который объединил в себе свойства и возможности интернет СМИ и черты традиционной документалистики. Среди множества форматов современных мультимедийных проектов веб-документалистика отличается объемной нелинейной структурой. Особенность новых медиапродуктов – подача их в игровой, развлекательной форме с использованием всевозможных мультимедийных инструментов.

Главный формат, который мы будем далее исследовать в нашей работе это интерактивный документальный фильм. Его жанровые составляющие, подходы и методы создания и реализации авторской мысли.

1.2 Интерактивный фильм как новый вид мультимедийных продуктов

Интерактивное документальное кино, проекты формата «web-documentary» или «i-doc» - распространенные в интернете выражения, точного определения которым никто не дает. Исследователи считают, что все проекты

такого рода объединяют классические способы повествования: тексты, фильмы, фотографии — с возможностями веб-платформ. Напомним, среди особенностей интерактивных документальных проектов, которые выделены нами в пункте 1, уже есть следующие: мультимедийность; интерактивность; гипертекстуальность; масштабность проекта и как результат — размещение его на отдельной веб-платформе; нелинейная структура.

Западные исследователи к тому же отмечают, что язык новых медиа дает возможности создавать на базе web более сложную реальность, отражать множество точек зрения, таким образом давая читателю больше информации и возможности интегрировать контент согласно свои предпочтениям. Благодаря этому можно утверждать, что качество документальных материалов возрастает, как и требования к выполнению таких проектов.

В своем докладе Н.Дворко обращает внимание на интерактивность как на возможность соавторства пользователя с создателями веб-продукта: «Как правило, интерактивный документальный фильм — это проект, основанный на сети интернет, интегрирующий мультимедийные объекты (аудио, видео, неподвижные изображения и дизайн) и требующий взаимодействия пользователя для управления контентом. Интерактивный документальный фильм наделяет пользователя активной ролью в определении количества просмотренного контента и его последовательности, способствует построению сообщества, так как включает в себя форумы, обратную связь и более глубокие уровни коммуникации. Авторство работы до определенной степени передается в руки пользователя, формирующего более субъективный опыт по сравнению с традиционными линейными документальными фильмами»²².

Эта практика активного участия пользователя в создании контента породила среди теоретиков документалистики несколько подходов. В узких научных кругах прилагательное «интерактивный» заменили на «коллаборативный» (от англ. Collaborative — совместный). Такая трактовка

²²Дворко Н. Web-doc: творческий поиск и экспериментирование // Mediacrowd.org. 2013. URL: <http://www.mediacrowd.org/text/theory-tvorchesky-poisk-i-eksperimentirovanie> // (дата обращения: 5.02.2016)

понятия переводит документальные проекты на новый уровень взаимодействия с читателем. По мнению западных ученых - активный пользователь контента переходит в статус его создателя, соавтора. Глубокие коммуникативные связи с аудиторией — еще один признак, который отличает интерактивный документальный фильм от мультимедийного лонгрида и других форматов.

В условиях постоянного пополнения инструментов, технологий и возможностей создания интерактивного фильма, устаревшие документальные жанры принимают новую форму, ранее не изученную. Новейшие веб-продукты сочетают в себе жанры журналистского текста, свойства нового медиатекста, мультимедийные элементы. Все это позволяет по-иному взглянуть на способы документирования реальности. Отсюда различные от тех, что использовались ранее, методы и приемы создания нового веб-продукта. Теперь создателю документального фильма необходимо иметь огромное количество навыков, для создания фильма в интернете: навыки документалиста, дизайнера, программиста и др.

Ученый С.Гауденцы предлагает объединить разнообразные проекты документального жанра новым термином *idos*, в основе которого видит пересечение интерактивных цифровых технологий и документальной практики. В отличие от западных ученых, к теме интерактивного цифрового повествования в России обращаются не так часто. Единственное направление, которому посвящено много отечественной научной литературы — это компьютерные игры. При этом многие приемы документирования реальности, активно используемые сейчас заимствованы из этой индустрии. Даже самые серьезные темы, раскрываемые в современных мультимедиа проектах, используют игровые элементы: анимации, компьютерная графика, интерактивные тайм-линии.

В рамках мультимедийных проектов свое развитие получают новые способы реализации публицистических целей. Игровым технологиям в современных средствах массовой информации посвящено большое количество

работ. Главный феномен, рассматриваемый в этих трудах, носит название «инфотейнмент». Термин выражает стремление передавать новости с оттенком развлекательности. В связи с этим меняются и методы работы журналиста с информацией: «...журналист находит и приводит в материалах на любые, в первую очередь, «серьезные» темы, – занимательные детали и сюжеты»²³. Этим же обусловлено и то, что интерактивные документальные фильмы создаются целыми группами людей: журналистов, дизайнеров, программистов. Их командная работа позволяет как можно точнее передать авторскую идею.

Однако тенденция включения игровых элементов в веб-документалистику принимает все более серьезные обороты. «Мир для художников постмодернистской культуры — грандиозный, впечатляющий спектакль, шоу. Игра в таких условиях приобретает глобальный характер и становится самостоятельным видом культурного производства. Подобное устройство виртуального пространства имеет прагматическую основу. Игра — востребованный элемент массовой культуры, основной атрибут постмодерна, и, соответственно, средств массовой информации»²⁴.

Таким образом «инфотейнмент» становится еще одной важной составляющей интерактивных документальных фильмов нового поколения, в каждом из которых мы видим элементы игровой индустрии, призванные сделать публикацию более экспрессивной и удержать внимание пользователя интересными деталями.

Все эти возможности позволяют создавать разнообразные проекты, в основе которых лежат жанры журналистских материалов и мультимедийные составляющие. Стоит обратить внимание на то, что понятие «интерактивный документальный фильм» мы рассматриваем прежде всего, как формат, в рамках которого реализуются различные жанры журналистских материалов. Однако, благодаря обилию мультимедийных составляющих эти жанры меняются,

²³Лозовский Б.Н. Журналистика: краткий словарь // Вектор Бук. 2004. С.91.

²⁴Ерофеева И.В. Игровая форма аксиосферы медиатекста // Вестник Тюменского государственного университета. 2009. №5. С. 251.

трансформируются, дополняют друг друга. Таким образом, в нашей работе мы рассмотрим содержательную сторону проектов и форму материала. В основе выработки методики комплексного анализа интерактивного документального фильма использована методика жанрового анализа, разработанного А.А. Тертычным в работе «Жанры периодической печати», который включает в себя:

- предмет отображения в публикации;
- целевая установка;
- методы отображения;
- языковые средства выразительности.

Более подробную структуру анализа журналистского произведения разработала Л.В. Иванова. В ней рассматриваются:

- предмет;
- целевая установка;
- метод;
- роль фактуры;
- роль автора;
- структурно-композиционные особенности;
- методы предъявления информации;
- языковые, изобразительно-выразительные средства.

Методика жанрового анализа в нашем случае будет дополняться другими критериями анализа, вытекающими из сущностных характеристик интерактивных документальных фильмов/ таких как роль зрителя, пользователя в раскрытии сюжета, интерактивность, мультимедийность, гипертекстуальность. Такой анализ позволит изучить новое явление веб-продуктов и выявить жанры, которые лежат в основе интерактивных документальных фильмов.

Таким образом, основываясь на теоретические положения, мы можем разработать алгоритм анализа интерактивного документального фильма и выделить критерии. Критериями, по которым во второй главе будут

исследоваться интерактивные документальные фильмы, являются такие формально-содержательные характеристики как:

1. Проявление свойств интернет-публикации (мультимедийность, интерактивность, гипертекстуальность)
2. Предмет публикации
3. Роль факта
4. Целевая установка
5. Авторская стратегия
6. Метод отражения действительности
7. Стилистические и выразительные средства
8. Виды информации
9. Размещение
10. Линейное или нелинейное построение публикации
11. Способ просмотра и развития сюжета
12. Структурно-композиционные особенности

По этим пунктам мы осуществим анализ интерактивных документальных фильмов, размещенных в рунете: проекты Первого канала «Всем миром», «Бродский не поэт», авторский проект «Грозный: 9 городов» и проект «Норильск».

Глава 2. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФИЛЬМЫ В РУНЕТЕ

2.1 Формально-содержательная характеристика интерактивных фильмов

Формально-содержательная характеристика проекта «Всем миром»

Первым мультимедийным проектом, который мы проанализировали в рамках нашего исследования, стал проект Первого канала «Всем миром». Это средство массовой информации чаще других предлагает вниманию пользователей сети медиапроекты публицистического характера. Проект «Всем миром» был опубликован на сайте Первого канала в сентябре 2014 года. По словам его создателя Дарьи Ярыгиной, работа над фильмом заняла полтора месяца. В распоряжении авторов был архив выпусков новостей Первого канала, фотоархив МЧС. Главной задачей авторов проекта «Всем миром» было создание инфографики, интерактивной карты, пиктограммы и т.д.

Проект «Всем миром» привлек наше внимание из-за гармоничного сочетания информационного жанра с мультимедийными составляющими. Это одна из тенденций, намеченных современными медиа для привлечения аудитории – соединение традиционных текстовых и новых мультимедийных форм подачи информации.

Свойства (мультимедийность, интерактивность, гипертекстуальность)

Одно из важнейших свойств проектов, исследуемых в нашей работе, это мультимедийность. И, конечно, это свойство присуще проекту «Всем миром». На сайте, где размещен контент, он представлен как один из мультимедийных проектов Первого канала. Он объединил в себе фотографии, текстовую информацию, видеоматериалы, аудиотреки, которые погружают зрителя в атмосферу стихии, охватившей Амурскую область, Хабаровский край и несколько соседних областей. Форма хроники позволила использовать все

материалы, которые были в распоряжении создателей проекта: это оперативные телерепортажи с места событий, интервью с очевидцами, пострадавшими, съемки места событий на доступные гаджеты.

Проект построен линейно, но в определенных эпизодах и на разных уровнях восприятия появляется возможность выбора вариантов дальнейшего просмотра. Например, изначально зритель может рассмотреть публикацию под аудиотреки или отказаться от них. Так же интернет-пользователь может посмотреть полностью фоторепортажи, размещенные в разных частях фильма, или увидеть только обложку с одной фотографией и пройти дальше (эпизоды 5, 7 и т.д.). Но при этом пользователь движется по фильму в заданной авторами траектории и поменять порядок просмотра не может. В проекте представлена интерактивная карта территорий, ставших эпицентром наводнения. Когда пользователь наводит курсор на ту или иную часть карты, на экране появляется новое окно с информацией о степени затопления конкретной местности. На этом возможности интерактивной карты исчерпываются. Можно сделать вывод, что интерактивность данного проекта не высокая, но ограничение это связано с замыслом авторов, стремившихся постепенно погрузить аудиторию в атмосферу стихийного бедствия, поступательно разворачивая масштаб катастрофы перед ней, эмоционально воздействуя на нее.

Гипертекстуальность в проекте «Всем миром» так же ограничена и представлена двумя ссылками. Одна из них содержит нормативные документы, а другая направляет читателя на сайт для просмотра полной версии документального фильма 1 канала о наводнении, который послужил основой проекта.

Содержание

Предмет публикации

Предметом является событие – наводнение охватившее Амурскую область, Хабаровский край и несколько соседних областей и масштабная благотворительная акция Первого канала «Всем миром», позволившая собрать

средства на строительство домов для пострадавших людей. Первым каналом создан фильм о наводнении и благотворительной акции, который лег в основу проекта, но был существенно дополнен мультимедийными средствами.

Целевая установка

Рассказать о стихийном бедствии и как Первый канал смог объединить людей помогая пострадавшим. Именно это СМИ выступает в роли посредника, коммуникатора, благодаря которому удалось собрать сумму и помочь пострадавшим. Авторы последовательно рассказывают о наступлении наводнения, о спасении людей из затопленных домов, о работе сил МЧС, о масштабах катастрофы и о проведении акции «Всем миром», ее уникальности и результатах.

Роль факта

Самое большее количество информации в тексте носит фактический характер. Поэтому роль факта в этой публикации на первом месте. Именно на различного рода задокументированных и подтвержденных данных строится повествование. Достоверность фактического материала подтверждается видео и фото материалами, снятыми на месте события, нормативными документами, рассказами очевидцев.

Авторская стратегия

Авторскую стратегию можно увидеть в том, как построен проект. Автор ведет пользователя по пути от общего к частному. Сначала показывает общую картину наводнения в первых трех эпизодах. Здесь используется динамичная смена планов, нет фотографий, использовано видеозаписи. Дальше информация по конкретным территориям затопления. И фотографии к каждому эпизоду. Общие данные снова появляются в качестве подводки к всероссийской акции по сбору средств для пострадавших. Фильм о завершении акции, который зритель видит в финале проекта, построен по тому же принципу. Сначала мы видим всех пострадавших, которым вручают ключи от квартир, а далее каждый уходит в свой дом и рассказывает свою историю. Композиционно проект построен в

хроникальном порядке: от первых дней наступления воды, до вселения в новые дома, построенные на день собранные во время благотворительной акции. Хронология раскрывается в последовательном рассказе о событиях, изложении фактов и статистических данных.

Метод отражения действительности

В тексте мультимедийного проекта использовано два способа изложения информации (согласно концепции исследователя Б.Я. Мисонжникова): это повествование и описание. Повествование использовано в тексте эпизодов, в интервью очевидцев и пострадавших, рассказывающих свои истории. Описание в большей степени представлено в визуальной форме – фото и видео репортажи. Благодаря этому в материале воссоздана картина реальной беды пострадавших, позволяющая оценить масштабность благотворительной акции и ее значимость.

Стилистические и выразительные средства

Стилистические и выразительные средства в текстовой части практически не использованы. Как и в жанре отчета, здесь на первом месте четкое изложение статистики и фактов. Но если рассматривать проект в целом, то все мультимедийные средства создают образ, который имеет сильное эмоциональное воздействие. Помимо функции иллюстрирующей, они выполняют и экспрессивную функцию. Например в фоторепортажах уделяется большое внимание ярким, говорящим деталям.

Виды информации

Дескриптивная (описательная) информация составляет наибольшую часть публикации: это данные о площади затопления, жертвах и об итогах благотворительной акции во второй части текста. Образ идеального здесь выражен в самом заголовке: «Всем миром». Люди помогают друг другу преодолеть трудности — это прескриптивная информация. К оценочной (валюативной) информации можно отнести ряд цитат: «Самое крупное наводнение за последние 100 лет» и информацию по благотворительной акции,

которая «единственный такой случай в истории Первого канала». Такая информация больше всего представлена не в тексте, а через комментарии и интервью различных людей-пострадавших, благотворителей, организаторов акции, нормативная информация отсутствует.

Форматные составляющие

Размещение

Проект размещен на самостоятельной платформе, ссылка на сайте <http://vsemmirom.1tv.ru/> в открытом доступе. Все мультимедийные проекты Первого канала размещены и на его официальном сайте.

Способ просмотра и развития сюжета

Проект «Всем миром» линейный. Здесь мы можем двигаться только в одном направлении — от начала и до конца, альтернативных путей нет. Во-первых, это логично и соответствует цели, реализующейся по ходу повествования, а во-вторых, тем самым авторы сохраняют эмоциональную составляющую проекта. Становясь очевидцами события мы можем наблюдать как возрастала зона затопления, количество пострадавших, степень беды настигающей их за эти несколько недель. В верхней части экрана мы видим статистику бедствия данную в хроникальном порядке. Каждый шаг вниз — это переход на следующую дату события, которая прибавляет количество пострадавших от наводнения и площадь затопления. Это усиливает эмоциональное воздействие и хорошо запоминается. В конце мы видим работу участников благотворительной акции и понимаем всю значимость ее для пострадавших.

Структурно-композиционные особенности

Мультимедийный проект состоит из эпизодов, каждый из которых несет смысловую нагрузку и является логическим продолжением предыдущего. Первый эпизод знакомит читателя с проектом: на фоне воды заголовки «Всем миром. Год спустя» и хедлайн «Хроника самого масштабного наводнения Истории спасения людей, которые потеряли все». Все это на фоне «живой

фотографии», на которой видно наводнение, охватившее населенные пункты. Следующий эпизод — лайфы, кадры с подтопленных мест, видео с высоты, всюду вода. Вместе с тем короткими репликами на экране появляются сообщения «400 населенных пунктов», «1400 жилых домов». Третий эпизод дает общую текстовую информацию. На протяжении всего фильма пользователю не приходится читать тексты, превышающие 4-5 предложение. Факты излагаются коротко, тезисно. В верхней части экрана появляется новый раздел, куда выносятся хроника наводнения: количество подтопленных домов и пострадавших людей. Следующий, четвертый эпизод дает информацию об эвакуации первого села Ивановка. Количество домов и пострадавших увеличивается с каждым шагом вниз. Появляется фотоальбом из 6 иллюстраций. С каждым эпизодом нарастает напряжение растет площадь наводнения. Первой кульминацией можно назвать 10 эпизод, где подводится итог: 60 с лишним тысяч пострадавших, 24 000 эвакуированы. Следующий эпизод — интерактивная карта, где наглядно показаны затопленные территории. Подводя мышку к карте, зритель мгновенно получает данные по отдельным республикам, областям. 12 эпизод — появляется первый комментарий спасателя, кадры так же рассказывают об оказанной людям помощи: питание, вода, медикаменты. Здесь впервые вводятся данные о помощи, которая оказывается людям. 13 эпизод — вода убывает из одних районов в другие и разрушает их с новой силой. Далее интервью с пострадавшими, их воспоминания о случившемся и то, как спасателям удалось отстоять соседние области. 18 эпизод можно назвать началом второй части фильма, которая посвящена благотворительной акции первого канала. 19 эпизод фильм о том, как вся страна: обычные граждане и звезды телеэкрана 10 часов занимаются помощью пострадавшим: моральной поддержкой-словом, и материальной, которая вылилась в круглую сумму 830 миллионов рублей (инфографика, 20 эпизод). Общая площадь жилья, построенного на эти средства — больше 12 000 квадратных метров. 21 эпизод подтверждает информацию ссылками на

документы, здесь проявляется третье свойство мультимедийных проектов — гипертекстуальность. Далее обобщенная информация об оказанной помощи и финальный эпизод — фильм первого канала о том, как пострадавшие обрели новый дом благодаря помощи равнодушных соотечественников.

Вывод:

Исследовав мультимедийный проект Первого канала «Всем миром», мы пришли к выводу что он объединил в себе классический жанр отчета и репортажа благодаря мультимедийным элементам. Информация по наводнению представлена буквально по дням. Технически к каждому слайду прикреплены данные, которые по дате соотносятся с описываемыми событиями. Это присуще жанру отчета. Мультимедийные элементы в данном случае перестали быть просто дополнением к тексту и стали способом эмоционального воздействия на аудиторию, повлияли на жанровую составляющую проекта. Мультимедийные элементы в контексте публикации получили новый статус своеобразных выразительных средств, которые помогают автору раскрыть идею, использовать все возможности: языковые, виртуальные, аудиовизуальные.

Формально-содержательная характеристика проекта «Бродский не поэт»

Проект «Бродский не поэт» опубликован на сайте Первого канала в 2015 году. «Всем миром» создан в продолжение одноименного документального фильма, подготовленного к 75-летию со дня рождения Иосифа Бродского. Фильм имели большой успех, работа его авторов – Николая Картозии и Антона Желнова – была отмечена российской национальной премией ТЭФИ. В интерактивном мультимедийном проекте «Бродский не поэт» авторами были использованы интервью, документы и фотографии, которые по разным причинам не вошли в документальный фильм. Что сделало проект еще более привлекательным для аудитории.

Свойства (Мультимедийность, интерактивность, гипертекстуальность)

Мультимедийность – первое обязательное свойство, которое должно быть

присуще интерактивному документальному проекту. Это свойство представлено в проекте «Бродский не поэт». Это один из мультимедийных проектов Первого канала. «Бродский не поэт» объединил в себе редкие архивные кадры и фотографии, текстовую информацию, видеоматериалы, скриншоты оригинальных документов, писем, а так же интервью друзей и коллег нобелевского лауреата, не вошедшие в документальный фильм. Он и послужил основой для создания мультимедийного проекта. Документальный фильм был создан к 75-летию со дня рождения поэта.

Интерактивность в этом проекте, в отличие от фильма «Всем миром», дает пользователю больше возможностей выбирать пути просмотра. Интерактивность проявляется на всех уровнях и с первой страницы. Зрителю сразу представляются три больших раздела: «Жизнь вне России», «Ленинградское дело» и «Наследие». Внутри этих разделов так же можно найти разные варианты просмотра проекта. При выборе раздела «Жизнь вне России» в нижней части экрана появляется тайм-линия. Каждая из семи дат, из которых она состоит, символизирует важный в жизни поэта период: «Родители», «США», «Преподавание», «Нобелевская премия», «Швеция», «Италия» и т.д. Каждый подразделов включает в себя текст, фото и видео. Просмотр последнего, по желанию зрителя, можно отложить. «Ленинградское дело» и «Наследие» не имеют подразделов, но они объемнее и информационно насыщеннее.

В верхней части экрана есть другие вкладки и ссылки, которые позволяют пользователю вернуться на главную страницу, посмотреть полностью документальный фильм о поэте или перейти к «Глобусу Бродского». Вкладка «Глобус Бродского» это большая интерактивная карта. Отмеченные на ней точки – знаковые для поэта места: те, в которых он жил, работал и любил бывать. Когда пользователь наводит курсор на отмеченные места, появляется окно с краткой информацией о том, чем знаменательна для поэта эта улица и дом. Кроме того зритель может «переместиться» в указанные на карте места и

изучить панорамные фото. Так для пользователя создается эффект присутствия. Создается ощущение, что мы посмотрели фильм и сами побывали в этих местах.

Содержание

Предмет публикации

Жизнь Иосифа Бродского в эмиграции

Целевая установка

Показать западное становление Иосифа Бродского

Роль факта

В этом фильме документальная часть – основа. Здесь факты играют главную роль. Цель публикации – показать западное становление Бродского, о котором на родине мало что известно. Премьера фильма и проекта была ожидаемой еще и потому что в них использовались частные фотографии, выступления и интервью, личные записи и уникальные документы, которые не были показаны ранее.

Авторская стратегия

Авторская стратегия такова: сначала представить точку зрения о том, что «Бродский не поэт», а потом по мере повествования опровергнуть ее. Это можно понять с самых первых минут просмотра публикации. В проекте описывается лишь часть жизни поэта. А именно, жизнь в эмиграции. И первый же комментарий задает тон всему повествованию – это комментарий бывшего начальника одного из управлений КГБ СССР, по вине которого поэт и был выслан из страны. «Никогда не считал его талантливым человеком...выслали и выслали» - так он говорит об Иосифе Бродском. Не смотря на скорое возвращение, поэт вынужден был покинуть страну. На этот раз окончательно. Дальше авторы описывают жизнь поэта в эмиграции. Заключительная часть – «Наследие». На протяжении всего времени, авторы и интервьюируемые доказывают, что Бродский был талантлив. И здесь заголовок «Бродский не поэт» для зрителя приобретает другие краски.

Метод отражения действительности

В тексте интерактивного фильма используются всевозможные способы изложения информации. В авторском тексте преобладает описание и повествование, рассуждения – это интервью.

Стилистические и выразительные средства

Стилистические и выразительные средства в авторском тексте не используются. Однако заголовок «Бродский не поэт» можно отнести к таковым. Его трактовка может быть разной. В остальном авторами используется документальное изложение информации о поэте. Видеофрагменты из документального фильма содержат отрывки стихов Бродского. Как и во всех мультимедийных проектах выразительными средствами можно считать иллюстрации, документы, фото и др.

Виды информации

Основу авторского текста составляет дескриптивная (описательная информация). Это данные о жизни поэта в эмиграции, его краткая биография. Часто автор использует цитаты друзей и знакомых поэта в текстовом формате. В публикации противопоставляются две точки зрения: одна – «Бродский не поэт» и вторая – Бродский поэт. Талантливый и самобытный, который оставил «Наследие» (так называется заключительная часть публикации) стране, из которой был изгнан.

Форматные составляющие

Размещение

Проект размещен на сайте <http://www.1tv.ru/brodsky/inner.html> в открытом доступе. Все мультимедийные проекты Первого канала размещены и на их официальном сайте.

Линейность

Структура мультимедийного проекта не линейна. Пользователь может свободно перемещаться от одного эпизода к другому, пропускать какие-то фрагменты и не терять смысл и предмет разговора. Нелинейность проекта

позволяет отнести его к формату интерактивного документального фильма.

Структурно-композиционные особенности

Композицию определяет в первую очередь предмет разговора – жизнь поэта в эмиграции. Это ограничивает круг тем, которые затрагиваются в публикации. В выбранном промежутке времени сохранена хронология событий. От переезда до смерти Бродского. Каждый этап жизни раскрывает героя с какой-то новой для зрителя стороны. Согласно содержанию и композиции данной публикации, можно сделать вывод о том, что в ее основе лежит портретный очерк.

Вывод:

Интерактивный документальный фильм «Бродский не поэт» объединил в себе формально-содержательные признаки жанра портретного очерка и документального фильма.

Формально-содержательная характеристика проекта «Грозный: 9 городов»

Один из самых трудоемких мультимедийных проектов, созданных в современном рунете, «Грозный: 9 городов». Трое фотографов – Мария Морина, Оксана Юшко и Ольга Кравец - начали работать над идеей мультимедиа-проекта в 2009 году. Результат работы был опубликован лишь в 2014. Все материалы фильма были собраны авторами за этот период работы. «Грозный: 9 городов» полностью авторский проект. Возможность полноценного существования проекта, задуманного авторами, только в интернете подчеркивает его уникальность.

Свойства (Мультимедийность, интерактивность, гипертекстуальность)

Мультимедийность как одно из важнейших свойств, присущих мультимедийным проектам и фильмам, является основополагающим и в проекте «Грозный: 9 городов». Авторы в полной мере используют мультимедийные инструменты для передачи авторской идеи, замысла: фотографии, видео, тайм - линии (хроника событий), музыка, шумы, архивные

фото и видео, используются лайфы. Кроме специальных вкладок, в публикации практически отсутствует какой-либо текст для чтения зрителя. Повествование ведется от имени героя, весь авторский текст заключен в закадровый. По форме и содержанию уже на начальном этапе анализа можно говорить о том, что «Грозный: 9 городов» это интерактивный документальный фильм и кросс - медиа проект. Об этом неоднократно в своих интервью говорили сами создатели фильма: «Мы работали с разными медиа — фото, видео и звуком, поскольку комбинация этих инструментов давала нам возможность использовать новый язык кросс - медиа. Фотография позволяет быстро проанализировать происходящее, зафиксированное в рамке, видео и звук — помогают почувствовать сопричастность происходящему. Интернет доносит проект до широкой аудитории»²⁵.

Интерактивность в фильме представлена на нескольких уровнях. Так как это кросс – медийный проект, в целом можно говорить о том, что у пользователя есть выбор: посмотреть выставку, увидеть интерактивный документальный фильм, его краткую версию или лонгрид. В самом интерактивном документальном фильме пользователю предлагается сначала начать путешествие по городам, увидеть полностью фильм, где описываются «9 городов», посмотреть дополнительные материалы по каждому из городов или «двигаться» по городам самостоятельно. Пользователю так же предлагается увидеть хронику событий. Зритель сам выбирает с чего начать просмотр и как развивать сценарий. В каждом из городов есть фото, видеосюжеты, опубликованы истории людей. В некоторых разделах их 3-5, здесь выбор героя тоже предоставляется зрителю. Форма интерактивного повествования использована и в хронике событий. При наведении курсора на какую-либо дату на экране появляется краткая информация о том, что происходило в указанный период.

Гипертекстуальность в публикации ограничена. Нет возможностей для

²⁵ «В Грозном больше всего поражает тотальное чувство страха» // Сайт Открытая Россия. 2014. URL: <https://openrussia.org/post/view/1172/> (дата обращения: 20.05.2016)

перехода на другие ресурсы. Это объясняется в первую очередь тем, что интерактивный документальный фильм предлагает целостное повествование. Переход на другие сайты в данном случае прервал бы сюжетную линию и отвлек бы внимание пользователя. Стоит отметить, что в лонгриде того же проекта «Грозный: 9 городов» ссылки в тексте присутствуют.

Содержание

Предмет публикации

Послевоенная Чечня

Целевая установка

Показать к чему привела война, начавшаяся 20 лет назад

Роль факта

В интерактивном документальном фильме «Грозный: 9 городов» факт играет основополагающую роль. Наибольший объем публикации посвящен историям людей, то есть здесь фактом выступают как свидетельства очевидцев и пострадавших во время войны, так и о задокументированные факты. Такие, например, как уголовные дела.

Авторская стратегия

Проект разрабатывался авторами на протяжении 4-5 лет. В 2009 году был отменен режим контртеррористической операции и авторы решили собственными глазами увидеть ситуацию. В публикации авторы попытались разоблачить ту Чечню и тот Грозный, который мы видим по телевизору. «Это чистые фасады, широкие улицы, самая большая в Европе мечеть, женщины в цветастых длинных юбках и платках с дорогими сумками. И жизнь там кажется совершенно прекрасной. Получается странная вещь: вот среднестатистическому россиянину, например, из Тулы, в течение 15 лет показывали по телевизору, что чеченцы – террористы и их надо «мочить в сортире». И он отправлял на войну своих детей, детей родственников, потому что надо было убивать террористов. А потом без каких-либо объяснений по телевизору ему начали показывать, что в Чечне – самая большая мечеть, самый

красивый фонтан и деньги дает Аллах. И в мозгу у этого россиянина произошел коллапс. Как ситуация могла так кардинально поменяться? И почему все деньги идут в Чечню? У него дом разваливается, дорогу не починили. И это, наверное, еще больше ухудшает наши отношения с чеченцами – когда в «большой» России и маленькой Чечне, которые де-факто одна страна, существует такое разделение. Придумывая этот проект, мы хотели с помощью картинок объяснить, что все совсем не так, как показывают по телевизору»²⁶.

Авторская стратегия заключается в том, чтобы шаг за шагом раскрыть истинное положение дел. Фильм состоит из девяти этапов. Начинается все с города, который выглядит современным, глянцевым для тех, кто сюда приезжает. А заканчивается все свидетельствами людей, прошедших через пытки. О них говорят не только родственники, но и те, кому удалось выжить.

Метод отражения действительности

По способам изложения действительности в проекте «Грозный: 9 городов» можно выделить повествование, описание и рассуждение. Повествование в тексте ведется от лица героини. Она рассказывает зрителю о событиях и фактах, в то же время воссоздает картину реальной жизни, прорисовывает отдельные фрагменты и эпизоды. Аспект рассуждения присутствует в интервью людей, которые в глобальном смысле обсуждают политическую ситуацию в стране. Говорят о войне, о деятельности Путина и Кадырова.

Элементы аналитической публикации здесь включены в формат документального кино. Проблема и тема, раскрытие которых является целью этого проекта, тоже носят аналитический характер. Ведь целью проекта в одном из интервью авторы обозначили объяснение того, почему в сознании людей Чечня это один образ, но при этом по телевидению и другим каналам массовой коммуникации нам показывают другую Чечню. И, конечно, речь идет о том, какое влияние на республику и чеченский народ оказала война.

²⁶ «В Грозном больше всего поражает тотальное чувство страха» // Сайт Открытая Россия. 2014. URL: <https://openrussia.org/post/view/1172/> (дата обращения: 20.05.2016).

Стилистические и выразительные средства

В первую очередь в заголовке и разделах уже присутствует образность и скрытая интертекстуальность. Проект носит название «Грозный: 9 городов», хотя съемки фильма проходили только в одном городе - Грозном. Это объясняется тем, что Грозный рассматривается в проекте с нескольких точек зрения. Скрытое интертекстуальное включение можно усмотреть в композиционно-структурной специфике проекта. Она построена согласно философской концепции Торнтон Уайлдера о том, что в каждом городе есть девять слоев существования. Их и рассматривают авторы данного проекта.

Стилистическими и выразительными средствами здесь, как и в других мультимедийных проектах, являются фотографии, архивные записи, шумовые эффекты. Все направлено на то, чтобы погрузить зрителя в нужную атмосферу: разрушенного или обновленного Грозного.

Виды информации

Согласно концепции документального фильма, дескриптивная (описательная) информация составляет наибольшую часть публикации: это факты, истории людей, биографии и другие данные. Прескриптивная информация присутствует в значительно меньшем объеме и в основном в виде фотографий, видео. Образ идеального помогает раскрыть авторскую идею о том, что не все в Грозном так хорошо, как может показаться на первый взгляд. К валлоативной информации можно отнести многочисленные интервью, представленные в проекте.

Форматные составляющие

Размещение

Интерактивный документальный фильм «Грозный: 9 городов» размещен на сайте <http://www.svoboda.org/section/war-in-chechnya-xx-years-after/4217.html> в открытом доступе.

Линейность

Проект построен в виде древовидного иерархического представления всех

элементов, включая разделы и подразделы проекта. Структура фильма понятна, интерфейс позволяет без труда перейти от одного раздела к другому, посмотреть дополнительные фото и видео материалы.

Структурно-композиционные особенности

Вкладка «Начать путешествия» демонстрирует город, знакомит нас с ним поверхностно. Публикация состоит из 9 разделов или слоев существования любого города. Первое, с чем читателю предлагают познакомиться авторы, это «Город обычных людей». В этом эпизоде зритель знакомится с жителями города. Обычные люди рассказывают свои истории: одна героиня о зачистке, другая о невыносимой жизни в общежитии. Это своеобразный переход от общих планов к крупным. Во втором эпизоде «Город слуг народа» речь идет о Рамзана Кадырове и его семье, о культе личности в семье Кадыровых, о связи власти в Чечне и Кремля. Стоит отметить, что в каждом эпизоде есть дополнительные материалы, предоставляется возможность выбора формы восприятия информации: текстовой, аудиовизуальной. Кроме того в каждом из 9 эпизодов есть герои, чьи истории иллюстрируют и подтверждает тот или иной тезис, высказывание.

«Город Религии» это третий эпизод, где авторы говорят об исламизации Чечни в том виде, каким видит ислам Рамзан Кадыров. «Город мужчин» и «Город женщин» два разных раздела. Этим подчеркивается сегрегированность чеченского общества, два мира – мужской и женский – существуют здесь только отдельно друг от друга. Следующий эпизод это «Город нефти». Не смотря на то, что ресурсы нефти в Чечни не так велики, эта тема постоянно звучала во время войны. Авторы так же подчеркивают, что несмотря на то, что ресурсы нефти в Чечне не так велики, слово «нефть» постоянно звучало во время войны. Кроме того, в каждом военном конфликте главный пострадавший, который никогда не получит никакой компенсации, – это окружающая среда. Есть много исследований, которые показывают, что за последние 15 лет в Чечне произошел огромный рост онкозаболеваний. Специалисты связывают это с последствиями

бомбежек, которым подверглись нефтеперерабатывающие заводы. Известно, что испарения горячей нефти провоцируют заболевания рака. Поэтому эта тема имеет непосредственное влияние на жизнь и современных людей.

Седьмой раздел – «Город чужих». По последней переписи населения, 95% населения Чечни – этнические чеченцы. Мы знаем, что после депортации Чечню заселили людьми со всего бывшего Союза, и на момент развала Союза это была одна из самых многоэтнических республик в СССР. Вернувшись из депортации, чеченцы жили в этой республике очень компактно. Когда началась война, в Грозном оставалась небольшая горстка русских людей, которым некуда было идти, и их же бомбила своя русская авиация. Сегодня для русских в Грозном местом встречи является православная церковь. Туда же ходят и русские военные, которые до сих пор базируются в Чечне. Вместе они составляют 5% нечеченского населения.

Восьмой – город, которого нет. Это память о том Грозном, который перестал существовать. Это первое стирание идентичности. Стирание памяти о том многонациональном советском городе, которую стерла война. В этой части проекта – много фотографий из семейных архивов.

И последняя, девятая часть – это город войны, в котором мы говорим о той скрытой войне, которая идет сейчас. Похищения и пытки теперь не происходят каждый день, исчисляются тысячами погибших. Но авторы считают, что пока хотя бы один подобный случай в год происходит, говорить о том, что война закончилась – нельзя.

Вывод:

Проект «Грозный: 9 городов» первый в своем роде российский проект. Его главное отличие от всех остальных проектов это кроссмедийность, а так же полное соответствие его формы и содержания термину «интерактивный документальный фильм».

Формально-содержательная характеристика фильма «Норильск»

Свойства (мультимедийность, интерактивность,

гипертекстуальность)

В фильме «Норильск» используются всевозможные мультимедийные инструменты. Главный из них – видео. На нем строится все повествование, основную смысловую нагрузку несет картинка, причем, обязательно не статичная. В дополнение к этому инструменту используются фото, аудио, анимации, тайм-линии и т.д. Сложный по структуре фильм «Норильск» включает в себя еще десятки мультимедийных проектов, которые могут быть представлены как в контексте «Норильска», так и вне фильма.

Интерактивность фильма максимально насыщена. Возможности зрителя этого фильма идентичны возможностям любителей современных компьютерных игр. За счет Эффект виртуальной реальности

Здесь больше, чем в других проектах присутствует интерактивность. Меняются фоновые изображения разделов, если навести на них курсор.

Содержание

Предмет публикации

Самый северный город России

Целевая установка

Показать жизнь промышленного города глазами его жителей

Роль факта

Материал строится по большей части на ощущениях от увиденного, чем на информационной составляющей. Фактологической информации в чистом виде представлено мало. Она дает представление только об истории Норильска в разделе «Прошлое».

Авторская стратегия

Авторская стратегия заключается в том, чтобы показать Норильск в развитии, его производственные, технологические возможности. И все это на языке, доступном обывателю и мультимедийными средствами, доступными всем.

Метод отражения действительности

Аудиовизуальный, город показан глазами жителей максимально реалистично, зачастую без использования профессиональной съемки

Стилистические и выразительные средства

Главное стилистическое и выразительное средства на протяжении всего фильма это видео: панорамная съемка, разнообразие планов. В существующих в рамках проекта текстовых материалах стилистические и выразительные средства языка не используются. Но в некоторых интервью героев можно услышать просторечия, жаргонизмы и т.д.

Виды информации

В фильме использован минимум текстовой информации. При наведении курсора на локации интерактивной карты, появляется краткая справочная информация. То есть дескриптивная.

Форматные составляющие

Размещение

Проект размещен на сайте <http://norilskfilm.com/>

Линейность

Структура фильма «Норильск» нелинейна. Структура сайта древовидная. По форме сайт напоминает компьютерную игру, где создана виртуальная реальность. Возможность исследовать различные локации усиливает этот эффект.

Структурно-композиционные особенности

Фильм Норильск это два больших раздела: прошлое, где пользователю открывается интерактивная историческая карта города, и настоящее, где Норильск показан глазами его жителей. «Прошлое» представляет собой тайм-линию, на которой собрана краткая история города с 1800 по 1993 год. При выборе нужного отрезка времени, вы переноситесь на определенный участок, где появляется вкладка с информацией. Каждый период озаглавлен каким-либо событием: освоением первого села Дудинка или строительством завода. Значок указывают форму, в которой будет подана зрителю информация: видео

или текстовая. Аудиоэффекты сопровождают пользователя на протяжении всего фильма. От последней вкладки под название «Перестройка», нам предлагается перейти в «Настоящее». Это связующая нить между двумя большими разделами.

Первое место, куда мы попадаем в «Настоящем» это аэропорт. Здесь мы можем осмотреться на 360 градусов, рассмотреть детали. Предлагается несколько вариантов продолжения пути: «Диспетчерская служба»(видео), «Аэропорт»(видео), «Припарковать самолет»(видео), «Бригадир багажной службы»(интервью, видео в режиме реального времени, лайфы). И вкладка выхода из аэропорта и продолжения пути - «Ехать дальше». Далее мы отправляемся в путешествие по городу на автобусе. По пути зрителю предлагается посмотреть несколько Кинохроник – фрагмент из документального фильма о Норильске 80-ых годов, открытие надеждинского завода. Именно на этот металлургический завод держит путь автобус, у зрителя в фильме появляется возможность сравнить «старый» и «новый» Норильск. Здесь, как и в случае с аэропортом, использована панорманая съемка. Стоя у завода, мы можем так посмотреть вокруг и выбрать куда двигаться дальше: пройти «путь руды», проехать в центр города или вернуться в аэропорт. Путь руды открывает новые возможности для зрителя. Он попадает в карьер Медвежий ручей (панорама). Здесь представлены вкладки, позволяющие исследовать карьер, произвести взрыв и т.д. Следующее место для посещения – обогатительная фабрика. Здесь используется тот же прием, что и в двух первых случаях: панорамная съемка, возможность запустить новую производственную линию, спуститься в шахту или узнать историю освоения Талнаха. Никелевый завод, Медный завод и порт Дудинка – еще три территории, на которых может побывать пользователь. Схемы те же: панорамная съемка, вкладка с краткой текстовой информацией о начале производства, несколько точек непосредственно на территории и следующий пункт отправления. Тот же раздел существует в виде интерактивной карты. Со

всеми пунктами пребывания нового Норильска.

В рамках проекта существует отдельное меню. Здесь, помимо первых двух рассмотренных нами проектов, представлены и другие. Например, раздел «Герои». Здесь спрятаны десятки мультимедийных проектов, лонгридов о героях Норильска. В разделе «Герои» представлены интервью с 30 героями. Каждая история может быть представлена как самостоятельный мультимедийный проект. Следующий раздел – видео и документы. Здесь собраны в одном месте все материалы, которые были использованы на сайте. По типам: фото, видео, статьи, кинохроники. Раздел локации дублирует места путешествия пользователя. Кроме того, пользователям предлагается увидеть цельный 40-минутный фильм, созданный на основе тех же материалов, что и проект.

Вывод:

Фильм «Норильск» по форме и содержанию близок к жанру путевого очерка и наиболее реалистичен по сравнению с другими проектами, которые мы анализировали ранее. Этот эффект достигается следующими инструментами: минимум текста и фото, и как можно больше видеозаписей и интерактивных возможностей контента.

2.2 Сравнительный анализ интерактивных документальных фильмов

Анализ четырех интерактивных документальных фильмов выявил как общие черты, так и различия в них. Это позволяет нам провести их сравнительный анализ, на основании которого будут рассмотрены тенденции развития данного вида мультимедийных проектов.

Мультимедийность, интерактивность и гипертекстуальность – свойства, без которых невозможно существование ни одного проекта. Эти качества выделяют новое явление интернет СМИ – интерактивные документальные

фильмы – среди всего, что создавалось ранее. Проанализировав четыре российских мультимедийных проекта, мы пришли к следующим выводам. Не смотря на общее для всех определение мультимедийный проект, каждый из них имеет свою специфику. Мультимедийность включает в себя следующие основные виды контента: фото, видео, текст, аудио, инфографика, пиктограммы и др. Все шесть видов контента использованы в проекте «Всем миром». Это самый высокий показатель мультимедийности среди фильмов, которые мы проанализировали. Фильмы «Бродский не поэт», «Грозный: 9 городов» и «Норильск» включают по пять видов контента. В проектах используются различные способы интерактивного взаимодействия пользователя с контентом: выбор способа развертывания сюжета, героев, движение по интерактивным картам, панорамные фотографии с возможностью их просмотра и другие приемы. Наиболее интерактивным оказался фильм «Норильск». В нем использовано максимальное количество приемов взаимодействия пользователя с контентом – семь. В фильме «Норильск» есть и новая форма взаимодействия с аудиторией, которой не было ни в одном из проанализированных нами фильмов, это связь с социальными сетями. В проекте использованы материалы приложения «Инстаграм». Менее всего интерактивность проявляется в проекте «Всем миром». Там зрителю предлагается углубленный просмотр фоторепортажей и видео или линейный поверхностный просмотр. Гипертекстуальность проявляется несколько раз в фильмах «Всем миром» и «Бродский не поэт». Наиболее полно свойства интернет-публикаций представлены в фильмах «Бродский не поэт» и «Норильск».

Основополагающие свойства проектов проявляются на различных уровнях и являются техническими характеристиками для интерактивных документальных фильмов. Самыми технически усовершенствованными оказались фильмы «Грозный: 9 городов» и «Норильск». Возможно, это связано с тем, что они изначально создавались как оригинальные проекты творческой

командой: подбор материала, его подача, выбор формы и содержания полностью был подчинен авторам. В то время как фильмы «Всем миром» и «Бродский не поэт» создавались на основе материала телевизионных фильмов, что ограничивало возможности его авторов. Но ясно, что чем более развиты у проекта эти три свойства, тем более он привлекателен для аудитории. Тем больше шансов, что зритель вернется для повторного просмотра фильма или для того, чтобы увидеть в нем новые не исследованные ранее эпизоды.

Предметами, которые рассматриваются в современных веб-доках, чаще всего становятся объемные истории, порой длинной в десятилетия. Предметами в продуктах веб-документалистики становятся явления или процессы, которые необходимо показать с разных точек зрения, комплексно. Такая форма подачи информации позволяет доступно и образно передать пользователю информацию, какой бы сложной для восприятия она не была.

Целью создания интерактивных документальных фильмов является формирование какого-либо мнения, каждый фильм — это попытка расширить кругозор зрителя, иногда заставить по-иному взглянуть на привычные вещи. Яркий пример тому, фильм «Грозный», где целью создателей было рассеять всевозможные мифы о жизни в современной Чечне. В связи с такими целями растет и объем работы. Стоит отметить, что на сбор материалов для этого фильма у создателей ушло более 3 лет.

Роль факта в веб-документалистике является фундаментом, как и в традиционных документальных фильмах. Статистические данные, фото или видео — все это есть вне зависимости от того в каком жанре написана публикация. Но фильтруется она исходя из того, в каком жанре автор представляет результат. Это может быть публикация информационного характера («Всем миром»), аналитического («Грозный: 9 городов»), художественно-публицистического («Бродский не поэт» и «Норильск»). В зависимости от того, каким должен быть конечный продукт, производится выборка фактов и форм, в которых они будут представлены.

В интерактивных документальных фильмах используются самые разные методы отражения действительности. Причем здесь к методам отражения можно отнести не только текстовые (описание, повествование, рассуждение), но и методы отражения действительности мультимедийными инструментами (фоторепортажи, видеосюжеты и т.д.). Кроме того, за счет объема публикаций, в каждой используются максимально разные методы, чтобы полнее раскрыть представляемое явление или процесс.

В современных мультимедийных проектах широко представлена дескриптивная информация. Описываются герои, рассказываются истории. Функцию описания несет в себе и аудиовизуальный ряд. В некоторых случаях, он может быть единственным источником информации, как в интерактивном документальном фильме «Норильск».

Все проекты такого типа размещаются, как правило, на отдельных сайтах. В открытом доступе для каждого интернет-пользователя. С каждым новым проектом, который создается в рунете, усложняется структура сайтов, на которых они размещаются. Древовидная структура самая часто используемая в веб-документалистике. Создатели стремятся обеспечить зрителю нелинейный просмотр. Однако здесь правила диктуются не только авторским замыслом, но и жанром, к которому близка та или иная публикация. Например, фильм «Всем миром» это пример классического отчета. Возможно, поэтому мы можем двигаться только по одному пути – от начала и до конца. В фильме «Грозный: 9 городов» авторы дали максимальную свободу зрителю в рамках проекта. Это делает фильм более живым, интересным, вместе с тем увеличивается шанс, что пользователь несколько раз вернется к одному и тому же проекту, чтобы не упустить ничего.

Объемный материал, который предлагается зрителю в интерактивном документальном фильме, разбивается на эпизоды для простого перемещения по сайту и понимания. Деление может производиться по десятилетиям («Норильск») месяцам или дням («Всем миром»), по образам, создаваемым

авторами, как в фильме «Грозный: 9 городов» или по периодам жизни как в фильме «Бродский не поэт». Как правило, все эпизоды выдержаны в едином стиле. Различается лишь наполнение.

Одна из тенденций, которую можно наблюдать на протяжении последних десятилетий, это уход от чтения объемных материалов. Эта тенденция нашла отражение в новом формате интерактивного документального фильма. Здесь фотографии используются для быстрого понимания ситуации, а видео для глубокого погружения. Об объемах наводнения, которое показано в фильме «Всем миром», можно было бы написать большой текст. Но авторы фильма вместо этого включили в проект фоторепортаж и местами видеорепортажи с места событий, которые можно просмотреть, а можно пропустить и двигаться дальше. На просмотр одного интерактивного документального фильма в среднем можно потратить от 30 минут до нескольких часов. Все зависит от времени, которым располагает пользователь на данный момент. Отсюда еще одна тенденция – многократное возвращение к проекту. Карты, новые вкладки, герои и возможность «путешествия» внутри города или описываемого места делают мультимедийные публикации нестареющими. Возвращение к просмотру сложных по структуре фильмов позволяет получить исчерпывающую информацию об описываемом предмете, явлении или процессе. Применяется так же эффект матрешки, когда внутри одного фильма спрятаны мультимедийные родственные по теме проекты или лонгриды.

Во всех исследованных проектах ярко выражено драматургическое начало. Каждый имеет развивающуюся сюжетную линию, которая так или иначе отражается как в содержании фильма, так и в интерфейсе в виде меню, тайм-линии или оглавления. При этом часть проектов («Бродский не поэт», «Всем миром») имеет хронологическое развертывание сюжета, а часть («Норильск», «Грозный: 9 городов») пространственное.

В основе изученных нами продуктов веб-документалистики лежат жанры журналистики. В публикациях они превращаются в интерактивное

приключение, игру. Создается эффект присутствия зрителя.

Таким образом, мы можем сделать выводы о тенденциях развития интерактивных документальных фильмов.

1. Нелинейность – главная отличительная черта интерактивных документальных фильмов от других мультимедийных проектов. Именно она позволяет пользователю формировать свой собственный вариант просмотра контента, выстраивать сюжет в соответствии с собственными интересами и предпочтениями. Во всех исследованных проектах в той или иной степени присутствует вариативность просмотра. В проекте «Всем миром» мы можем двигаться от начала к концу сюжета не сотанавливаясь на всех эпизодах, пропуская часть из них. В остальных проектах предусмотрена возможность выбора порядка просмотра эпизодов, отраженная в меню («Грозный: 9 городов», «Норильск») и тайм-линии («Бродский не поэт»).

2. Использование сложной структуры в публикациях, которая позволяет получать информацию и погружаться в сюжет разными путями в зависимости от выбора пользователя. Для обозначения сюжетных линий и общей темы проекта используется интро («Грозный: 9 городов», «Всем миром») или заглавная страница с удобным и понятным меню («Норильск», «Бродский не поэт»). В трех из четырех исследованных проектах используется древовидная структура, заимствованная у компьютерных игр. Возможность исследовать различные локации – эпизоды усиливает этот эффект.

3. Использование фото для быстрого понимания ситуации, а видео для глубокого погружения в нее. Об объемах наводнения, которое показано в фильме «Всем миром», можно было бы написать большой текст. Но авторы фильма вместо этого включили в проект фоторепортажи и видео с места событий, инфографику и интерактивную карту. Такой же прием использован и в проекте «Грозный: 9 городов». Местами быстрая смена кадров фотоленты дает эффект видео.

4. Вариативность времени просмотра. На просмотр одного

интерактивного документального фильма в среднем можно потратить от 30 минут до нескольких часов. Все зависит от времени, которым располагает пользователь на данный момент и степени его заинтересованности. У пользователя есть возможность как беглого ознакомления с проектом, так и погружения в его содержание. При этом нет опасения, что зритель при возвращении к просмотру потеряет время на повторение уже известных эпизодов. Все проекты (кроме «Всем миром») позволяют вернувшись, начать просмотр с того места, где он был остановлен в предыдущий раз.

5. Отсюда еще одна тенденция – возможность многократного возвращения к проекту. Карты, документы, герои и возможность «путешествия» внутри проекта делают мультимедийные публикации нестареющими. Возможность возвращения к ним, просмотра отдельных эпизодов и частей, позволяет увеличить глубину просмотра, погружения в тему.

6. Применение эффекта матрешки, когда внутри одного фильма спрятаны другие мультимедийные проекты или лонгриды схожие по теме. Например, в проекте «Бродский не поэт» и «Норильск» при просмотре можно найти лонгриды с дополнительной информацией по тому или иному эпизоду.

7. Благодаря средствам интерактивности публикации превращаются в приключение, игру. Проявляется драматургия, прорисовывается сюжетно-образная концепция произведения. В рамках проекта создается виртуальная реальность, в которой пользователь может свободно передвигаться и влиять на разворачивание сюжетной линии. Наиболее ярко выражена эта тенденция в проекте «Норильск», где есть возможность путешествия не только в виртуальном городе, но и во временных интервалах. Например, можно проехать по одной и той же площади в современности и в 80-х годах прошлого столетия.

8. Еще одна тенденция современных интерактивных мультимедийных фильмов – полное погружение пользователя в атмосферу события, создание эффекта присутствия. Проекты достигают этого эффекта не только древовидной

структурой, но и панорамами, интерактивными фрагментами (взрыв в карьере, который может произвести пользователь в проекте «Норильск»), включением пользователя в ситуацию (поездка в автобусе проект «Норильск»), эффект игры «от собственного лица» когда пользователь как бы лично погружается в пространство проекта и является частью его.

9. Одна из важнейших тенденций современных мультимедийных проектов это демократизация информации. В проектах используется разный контент, в том числе и пользовательский. Так в проекте «Всем миром» использованы материалы МЧС, в «Норильске» фотографии жителей города из социальной сети Инстаграм, в проекте «Бродский не поэт» архивы и фотодокументы. Разные точки зрения, информация из разнообразных источников, собранные в единый контент и доступные интернет пользователям в любое время и в любом месте, это новый шаг на пути к современному информационно насыщенному обществу, к свободе общения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В работе были исследованы новые формы и способы подачи информации в интернете. Для этого нами были изучены взгляды теоретиков и практиков на новые форматы медиапроектов в интернете. Основные из них - лонгриды, мультимедийные истории и интерактивные документальные фильмы. Интерактивный документальный фильм это уникальный феномен цифровой эпохи, который в данный период активно развивается. Именно с этим связаны сложности изучения данного явления интернет-журналистики. Мы систематизировали имеющуюся информацию об интерактивных документальных фильмах в научной литературе и предложили определение, которое позволяет понять сущность новых продуктов веб-документалистики. Интерактивный документальный фильм – это объемная мультимедийная публикация, объединяющая в себе свойства и возможности интернет и черты традиционной документалистики, которая отличается объемной нелинейной структурой, а предметом отображения в ней выступает какое-либо сложное явление или процесс, при этом подача информации осуществляется в игровой форме с использованием всевозможных мультимедийных и интерактивных инструментов.

На основе изученных нами теоретических концепций, мы разработали алгоритм анализа формально-содержательных характеристик интерактивных документальных фильмов и вывели критерии анализа публикации:

- Проявление свойств интернет-публикации (мультимедийность, интерактивность, гипертекстуальность);
- Предмет публикации;
- Роль факта;
- Целевая установка;
- Авторская стратегия;
- Метод отражения действительности;

- Стилистические и выразительные средства;
- Виды информации;
- Размещение;
- Линейное или нелинейное построение публикации;
- Способ просмотра и развития сюжета;
- Структурно-композиционные особенности.

Согласно этим пунктами нами был произведен анализ четырех интерактивных документальных фильмов, опубликованных в рунете: «Всем миром. Год спустя», «Бродский не поэт», «Грозный: 9 городов» и «Норильск». В результате мы смогли выявить своеобразие каждого проекта и особенности форм подачи информации. Подтвердилась концепция теоретиков о том, что в основе новых мультимедийных проектов и продуктов веб-документалистики лежат группы информационных, аналитических и художественно-публицистических жанров журналистики. Благодаря взаимодополнению разных мультимедийных элементов, часто наблюдается смешение жанров. Например, в фильме «Всем миром. Год спустя» ведущим жанром является отчет. Фото и видео с места событий позволяют отнести говорить о присутствии элементов репортажа. В конечном продукте мы видим объединение разных жанров в единый контент с помощью интерактивных элементов. Это позволяет скрыть большой объем информации, который подается пользователю. Для более удобного просмотра фильм разбивается на эпизоды, которые отражены в меню или в тайм-линии для простого перемещения по сайту. Деление может производиться по десятилетиям («Норильск») месяцам или дням («Всем миром»), по образам, создаваемым авторами, как в фильме «Грозный: 9 городов» или по периодам жизни как в фильме «Бродский не поэт».

Результаты сравнительного анализа позволили нам выявить тенденции развития современного интерактивного документального фильма.

1. Нелинейность – главная отличительная черта интерактивных документальных фильмов от других мультимедийных проектов. Именно она

позволяет пользователю формировать свой собственный вариант просмотра контента, выстраивать сюжет в соответствии с собственными интересами и предпочтениями.

2. Использование сложной структуры в публикациях, которая позволяет получать информацию и погружаться в сюжет разными путями в зависимости от выбора пользователя. В трех из четырех исследованных проектах используется древовидная структура, заимствованная у компьютерных игр. Возможность исследовать различные локации – эпизоды усиливает этот эффект.

3. Использование фото для быстрого понимания ситуации, а видео для глубокого погружения в нее. Об объемах наводнения, которое показано в фильме «Всем миром», можно было бы написать большой текст. Но авторы фильма вместо этого включили в проект фоторепортажи и видео с места событий, инфографику и интерактивную карту.

4. Вариативность времени просмотра. На просмотр одного интерактивного документального фильма в среднем можно потратить от 30 минут до нескольких часов. Все зависит от времени, которым располагает пользователь на данный момент и степени его заинтересованности.

5. Отсюда еще одна тенденция – возможность многократного возвращения к проекту. Карты, документы, герои и возможность «путешествия» внутри проекта делают мультимедийные публикации нестареющими. Возможность возвращения к ним, просмотра отдельных эпизодов и частей, позволяет увеличить глубину просмотра, погружения в тему.

6. Применение эффекта матрешки, когда внутри одного фильма спрятаны другие мультимедийные проекты или лонгриды схожие по теме или продолжающие ее.

7. Благодаря средствам интерактивности публикации превращаются в приключение, игру. Проявляется драматургия, прорисовывается сюжетно-образная концепция произведения. В рамках проекта создается виртуальная

реальность, в которой пользователь может свободно передвигаться и влиять на разворачивание сюжетной линии.

8. Еще одна тенденция современных интерактивных мультимедийных фильмов – полное погружение пользователя в атмосферу события, создание эффекта присутствия. Проекты достигают этого эффекта не только древовидной структурой, но и панорамами, интерактивными фрагментами, включением пользователя в ситуацию, эффект игры «от собственного лица» когда пользователь как бы лично погружается в пространство проекта и является частью его.

9. Одна из важнейших тенденций современных мультимедийных проектов это демократизация информации. В проектах используется разный контент, в том числе и пользовательский. Информация из разнообразных источников, а порой и противоположные точки зрения, собранные в единый контент и доступные интернет-пользователям в любое время и в любом месте, это новый шаг на пути к современному информационно насыщенному обществу, к свободе общения.

Таким образом, мы выявили современное состояние и тенденции развития интерактивного документального фильма, позволяющие нам говорить о большом потенциале этих проектов для решения сложных журналистских задач.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовая база:

1. Закон РФ «О средствах массовой информации» от 27.12.1991 № 2124-1 (ред. от 25.12.2008, с изм. от 09.02.2009) // СЗ РФ. - 1995.- № 30.- ст. 2870.
2. Российская Федерация. Конституция (1993). Конституция Российской Федерации : принята всенар. голосованием 12.12.1993 г. / Российская Федерация. Конституция (1993). – М. : АСТ : Астрель, 2007. – 63 с.

Учебная литература, монографии, диссертации:

3. Filak V. F., Quinn S. Convergent media. An introduction. – Elsevier/Focal Press, 2005 – Language Arts & Disciplines – 227 p.
4. 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.
5. Баранова, Е.А. Конвергенция СМИ глазами российских журналистов – практиков / Е.А. Баранова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/node/224>.
6. Баранова, Е.А. Конвергентная журналистика. Теория и практика. / Е. А. Баранова. – М.: Издательство Юрайт, 2014. – 272 с.
7. Барлыбаева, С. Конвергентная журналистика в новом медиа развитии / С. Барлыбаева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://articlekz.com/node/3284>.
8. Босова, И.А. Миграция традиционных СМИ в цифровую среду: новые формы и способы борьбы за аудиторию: сб. ст. Массмедиа в мультимедийной среде / под ред. С.Л. Уразовой // Академия медиаиндустрии, 2014. – С. 27-34.
9. Бунтасанакул С. Веб-документалистика: выразительный потенциал мультимедийной среды / С. Бунтасанакул // Общество. Среда. Развитие. –

2014. – №3. – С.150–157.
10. Бунтасанакул С. Звуковая выразительность современной веб-документалистики / С. Бунтасанакул // Научные труды SWORLD. – 2013. – Т. 49. – №3. – С. 31-36.
 11. Гатов В. О критическом отношении к модным тенденциям (Журналистика и медиа-конвергенция) // Медиаконвергенция, которая изменила мир? – Сборник статей к открытой сессии по медиаконвергенции. Под ред. М.С. Корнева. – М., 2014. – С. 28.
 12. Дворко, Н. И. Интерактивный документальный фильм как цифровой феномен эпохи / Н. И. Дворко // Историческая и социально-образовательная жизнь. – 2014. – №5. – С.300–308.
 13. Дворко, Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности / Н. И. Дворко // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – №10-1. – С. 24-27.
 14. Дворко, Н. И. Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики: сб. ст. Массмедиа в мультимедийной среде / под ред. С. Л. Уразовой // Академия медиаиндустрии, 2014. – С. 116-126.
 15. Дзялошинский, И. М. Медiateкст: особенности создания и функционирования / И. М. Дзялошинский, М. А. Пильгун. – М. : НИУ - ВШЭ, 2011. - 378 с.
 16. Ерофеева, И. В. Игровая форма аксиосферы медiateкста / И. В. Ерофеева // Вестник Тюменского государственного университета. – 2009. – №5. – 270 с.
 17. Жаркова, Т. В. Медiateкст в современном коммуникационном пространстве / Т. В. Жаркова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vestnik-rzi.ru/2014/12/2768>.

18. Золотухин, А. А. Лонгрид, сноуфолл, мультимедийная история — как новые вершины журнализма? / А. А. Золотухина, Ю. Н. Мажарина // Вестник Воронежского государственного университета. – 2015. – №2. – С. 93–96.
19. Интернет-СМИ. Теория и практика : учебное пособие для студентов вузов / Под ред. М.М. Лукиной. – М. : Аспект Пресс, 2010. – 348 с.
20. Кастельс, М. Медиабизнес, медиаконвергенция и конвергенция в журналистике // Медиаконвергенция и мультимедийная журналистика: Материалы к обучающим семинарам. Сост. С. Балмаева. – Екатеринбург: Изд-во Гуманитарного университета, Кабинетный ученый, 2011. – С.7-16.
21. Киселев, А. Г. Теория и практика массовой информации : подготовка и создание медиатекста / А. Г. Киселев. - М. : Питер, 2011. - 399 с.
22. Короткова Е. Н. Медиапортал как средство создания качественного контента: автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. Н. Короткова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dslib.net/zhurnalistika/mediaportal-kak-sredstvo-sozdaniya-kachestvennogo-kontenta.html>.
23. Кузьмина, Н. А. Современный медиатекст / Н. А. Кузьмина. – М. : Флинт Наука, 2013. – 410 с.
24. Кульчицкая, Д. Ю. Мультимедиа и СМИ / Д. Ю. Кульчицкая [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://jq.isea.ru/classes/pdf.ashx?id=16768&l=1>.
25. Лазутина, Г. В. Жанр и формат в терминологии современной журналистики // Г. В. Лазутина // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. – 2010. – № 6. – С. 14-21.
26. Лащук, О. Р. Редакторская обработка факта как корректное отражение действительности в медиатексте / О. Р. Лащук // Вестник Московского университета. - 2011. - Т. 11. – № 2. - С. 8-18.
27. Лозовский, Б. Н. Журналистика: краткий словарь / Б. Н. Лозовский //

- Вектор Бук. – 2004. – 160 с.
28. Лукина, М. М. Интернет-СМИ: Теория и практика / М. М. Лукина. – М. : Аспект Пресс, 2010. – 350 с.
29. Лукина, М. М. СМИ в пространстве интернета / М. Лукина, И. Фомичева, – М. : Факультет журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, 2005. – 87 с.
30. МакКуэйл Д. Каковы самые серьезные изменения в контенте СМИ? / Д. МакКуэйл [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.journ.msu.ru/about/mediatrends/635>.
31. Медиаконвергенция и мультимедийная журналистика: Материалы к обучающим семинарам / Сост. С. Балмаева. – Екатеринбург: Изд-во Гуманитарного университета, Кабинетный ученый, 2011. – 148с.
32. Мирошниченко А. Форматы подачи и упаковки контента в условиях медиаконвергенции / А. Мирошниченко // Медиаконвергенция, которая изменила мир? – Сборник статей к открытой сессии по медиаконвергенции. Под ред. М.С. Корнева. – М., 2014.– С. 63-74.
33. Растопова, С. С. Автор мультимедийного текста / С. А. Растопова // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Филология. Искусствоведение. – 2012. – № 13. – С. 100-102.
34. Славкин В. В. Визуализация в журналистском тексте / В. В. Славкин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.journ.msu.ru/about/mediatrends/2045>.
35. Тимченко, Г. О. медиаконвергенции, синергии и важности пользовательских сценариев / Г. О. Тимченко // Медиаконвергенция, которая изменила мир? – Сборник статей к открытой сессии по медиаконвергенции. Под ред. М.С. Корнева. – М., 2014.– С. 101-103.
36. Уразова, С. Л. Конвергентная журналистика в цифровой медиасреде: Методическое пособие – М: «Академия медиаиндустрии», 2010. – 26с.
37. Шергова, К. А. Документальное телекино и Интернет / К. А. Шергова // Вестник электронных и печатных СМИ. – 2009. – №12. – С.51-64.

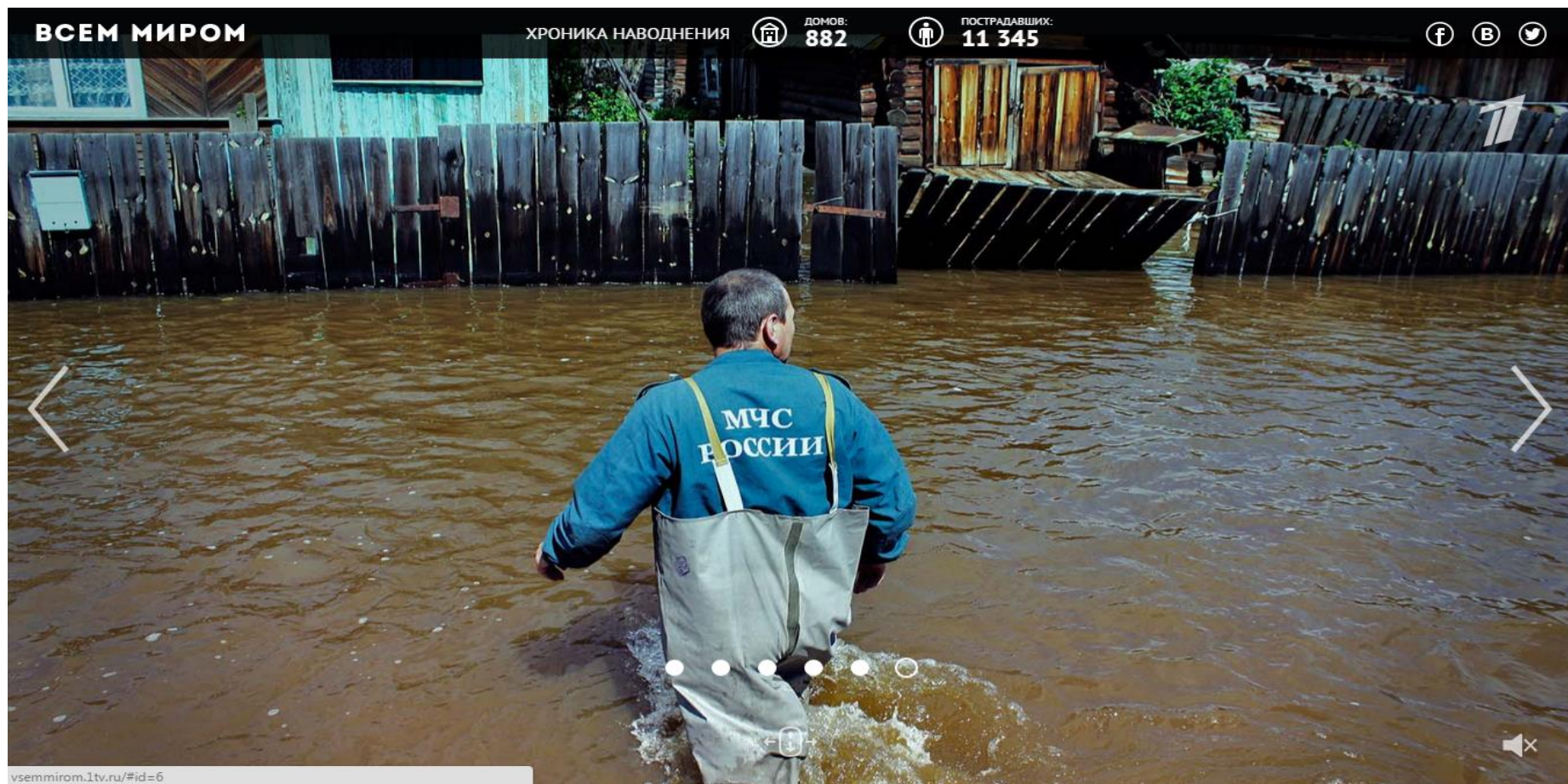
38. Шергова, К. А. Телевизионная документалистика: взаимосвязь жанра и формата / К. А. Шергова // Вестник Московского государственного областного университета, серия «Лингвистика». – 2010. – №1. – С.45-48.
39. Шергова, К. А. Эволюция художественно-выразительных средств экрана в интернет-среде. Проблемы современной документалистики: сб. ст. Массмедиа в мультимедийной среде / под ред. С. Л. Уразовой // Академия медиаиндустрии, 2014. – С. 107-115.
40. Шестеркина, Л. П. Базовые подходы к созданию универсального медиатекста в интернет-СМИ / Шестеркина Л. П., Лободенко Л. К. // Вестник Южно-Уральского государственного университета. – 2013. – Т. 10. – №2. – С. 42-46.
41. Шестеркина, Л. П. От медиатекста к медиабренду: к вопросу о взаимодействии журналистики, рекламы и PR в конвергентных СМИ / Шестеркина Л. П., Лободенко Л. К. // Вестник Южно-Уральского государственного университета. – 2014. – Т. 11. – №3. – С. 50-54.
42. Пуля В. Журналист – дирижер и пять уровней восприятия медиа // Медиаконвергенция, которая изменила мир? – Сборник статей к открытой сессии по медиаконвергенции. Под ред. М. С. Корнева. – М., 2014. – С. 80-84.

Интернет-ресурсы:

43. Branch J. Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek / J. Branch [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall>.
44. Амирханова, Г. Web-documentary – новый формат визуальных историй / Г. Амирханова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bestapp.menu/web-documentary-novyj-format-vizualnyx-istorij/>.
45. Ивановский, А. Алексей Ивановский о том, зачем делать статьи интерактивными / А. Ивановский [Электронный ресурс]. – Режим

- доступа: <http://www.lookatme.ru/mag/people/russian-art-directors/196937-art-directors-ivanovsky>.
46. Лосева, Н. Г. Новые медиа как продукт: презентация / Н. Г. Лосева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.slideshare.net/janekuzmina5/ss-33653183>.
47. Печищев, И. М. Мультимедийные инструменты журналиста: презентация / И. М. Печищев [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://prezi.com/bkulqsugoy6/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share.
48. Пуля, В. Мода на «Снегопады»: для кого СМИ создают мультимедийные проекты? / В. Пуля [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL:<http://newreporter.org/2013/11/06/moda-na-snegopady-dlya-kogo-smi-sozdayut-multimedijnye-proekty>.
49. Родионов, А. Пять трендов современной журналистики — их уже нельзя игнорировать / А. Родионов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://планета-сми.рф/blogi/comments/32075.html>.
50. Силантьева, О. Мультимедийная журналистика — это больше, чем «работать на сайте» / О. Силантьева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://silamedia.ru/2013/07/irkutsk-2>.
51. Силантьева, О. Чек-лист мультимедийных форматов / О. Силантьева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://silamedia.ru/2010/06/mmformats>.
52. Ярыгина, Д. 3 простых объяснения что такое web-documentary / Д. Ярыгина [Электронный ресурс]. - Режим доступа:<http://bestapp.menu/3-prostyx-obyasneniya-chto-takoe-web-documentary>.

ПРИЛОЖЕНИЯ



Фоторепортаж, текст, аудиодорожка, карта и хроника наводнения. Все это собрано в один эпизод в фильме «Всем миром. Год спустя». С каждым шагом вниз растет число разрушенных домов и пострадавших. Для быстрого понимания ситуации пользователю предлагается фоторепортаж. Возможно пропустить иллюстрации и продолжить линейный просмотр фильма.

ПОСЛЕДСТВИЯ НАВОДНЕНИЯ В НАИБОЛЕЕ ПОСТРАДАВШИХ РЕГИОНАХ ДФО



Карта позволяет пользователю выбрать интересующую его территорию и узнать общую статистику наводнения. Такие интерактивные возможности дают зрителю свободу передвижения в рамках проекта.



МАРАФОН ПЕРВОГО КАНАЛА «ВСЕМ МИРОМ»

СТАРТ
МАРАФОНА

29
сентября
2013

30
сентября
2013

1
октября
2013

2
октября
2013

3
октября
2013

4
октября
2013

5
октября
2013

СОБРАНО
830
МЛН ₽

НА СОБРАННЫЕ ДЕНЬГИ ПОСТРОЕНО:









205
ДОМОВ
— ДЛЯ —
210
СЕМЕЙ

ОБЩАЯ
ПЛОЩАДЬ
ПОСТРОЕННОГО
ЖИЛЬЯ:
12 429 м²



Инфографика – один из приемов мультимедийности, широко используемых в веб-документалистике. Максимально сжатая подача объемной информации – один из принципов создания новых медиапродуктов.

ВСЕМ МИРОМ ХРОНИКА НАВОДНЕНИЯ  ДОМОВ: **12 574**  ПОСТРАДАВШИХ: **161 668**   





На деньги, собранные всем миром в ходе марафона, решено построить поселки с коммуникациями в трех регионах, наиболее пострадавших от наводнения — Амурской и Еврейской автономной областях, а также в Хабаровском крае.

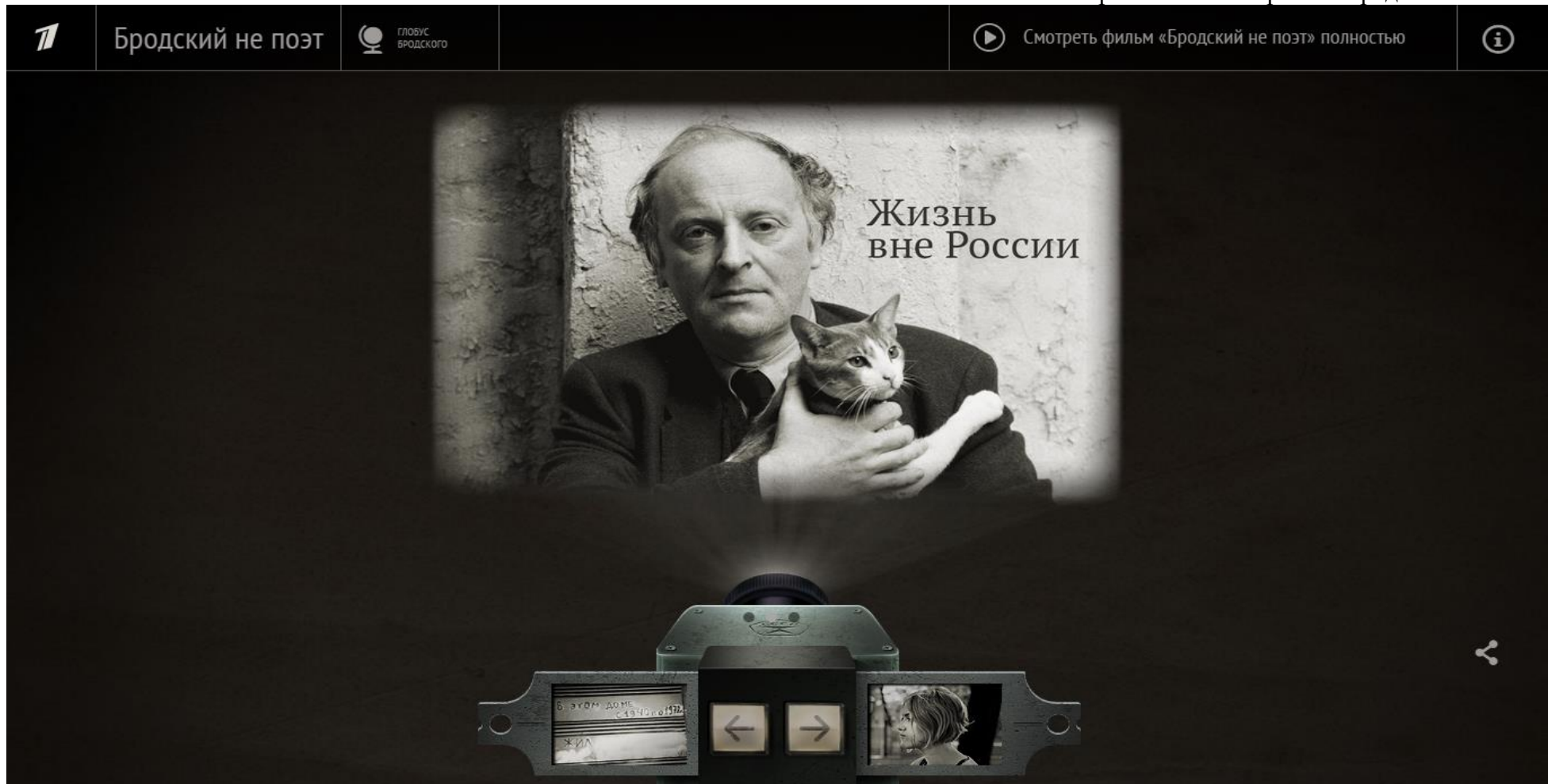
[СМОТРЕТЬ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ «ВСЕМ МИРОМ. НОВОСЕЛЬЕ»](#) →

С финансовыми документами и договорами подряда уже сейчас можно ознакомиться на сайте Первого канала.

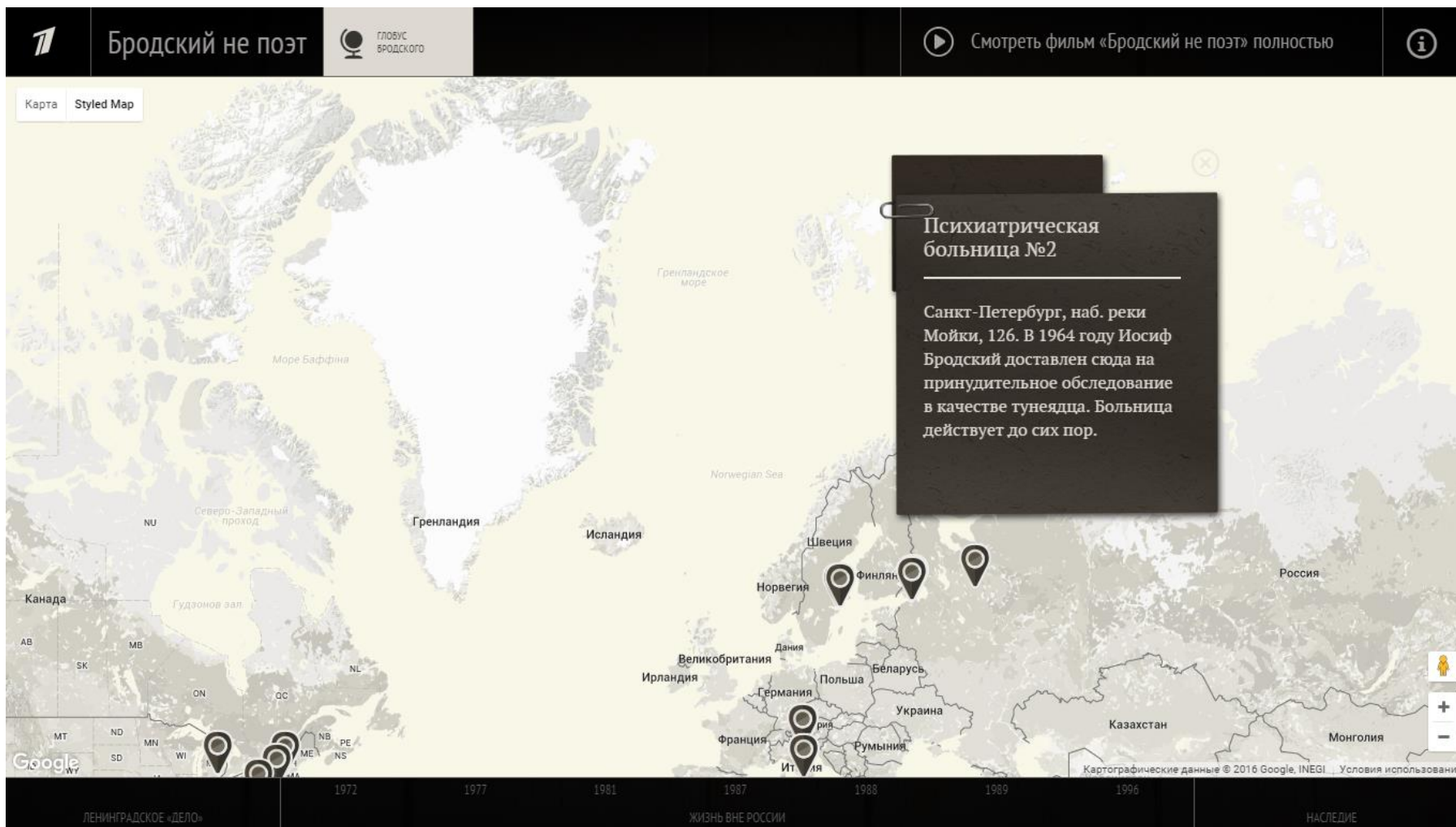
[СМОТРЕТЬ ДОКУМЕНТЫ](#) →

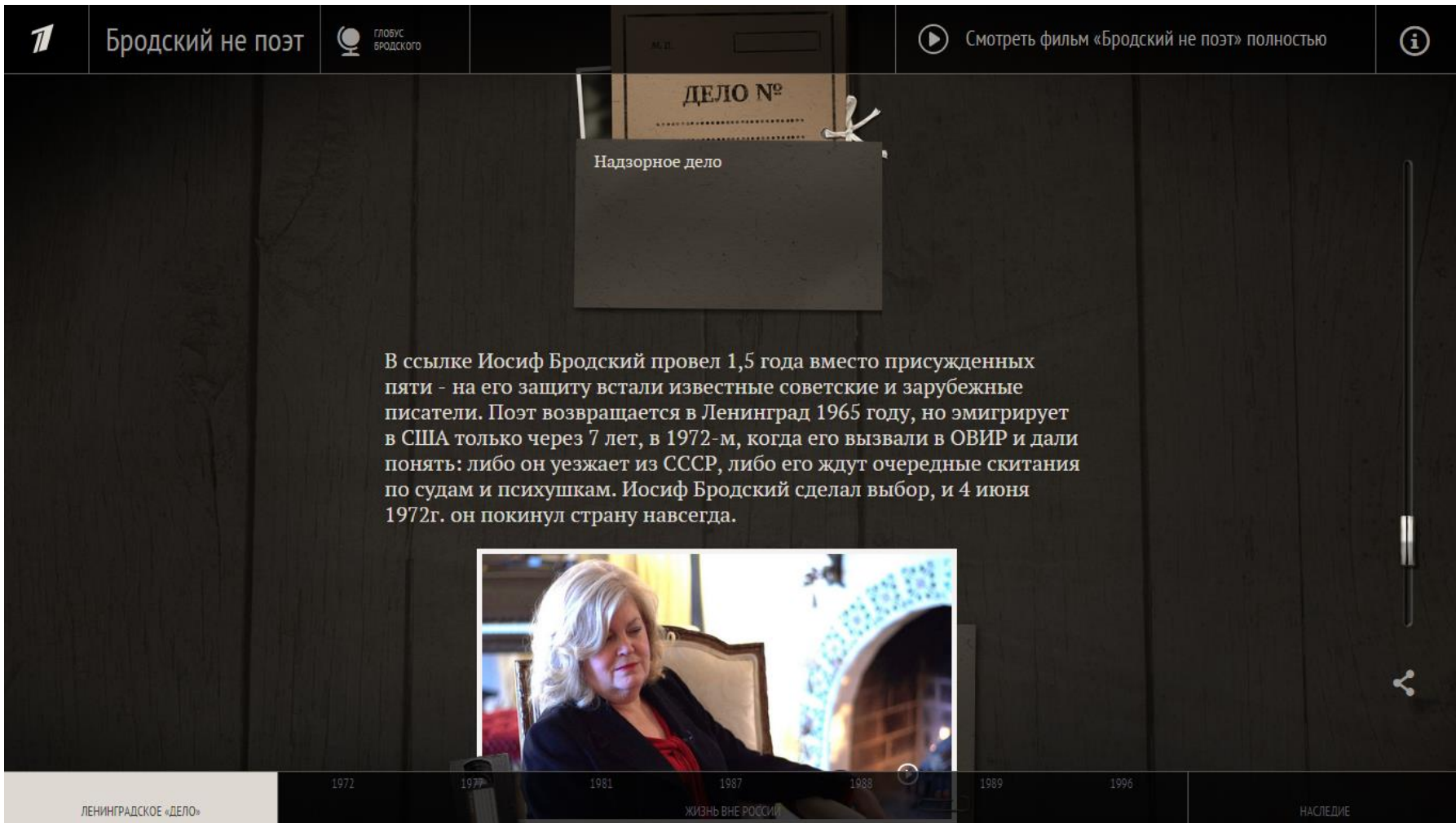
Одно из важнейших свойств современных интерактивных документальных фильмов это гипертекстуальность. Она позволяет производителям создавать качественный, достоверный и информационно насыщенный медиапродукт. Доверие читателя возрастает, если для подтверждения ему нужно лишь нажать на гиперссылку. Кроме того, пользователь может исследовать предоставленный ему материал нелинейно, черпать информацию из альтернативных источников. Такая «связь» разных текстов к тому же позволяет увеличить количество просмотров одного контента, с помощью другого.



Предмет публикации – жизнь поэта Иосифа Бродского в эмиграции. Интерактивность проявляется на всех уровнях и с первого эпизода фильма. Зрителю сразу представляются три больших раздела: «Жизнь вне России», «Ленинградское дело» и «Наследие». И каждый выбирает собственный вариант просмотра публикации.



Вкладка «Глобус Бродского» это большая интерактивная карта. Отмеченные на ней точки – знаковые для поэта места: те, в которых он жил, работал и любил бывать. Когда пользователь наводит курсор на отмеченные места, появляется окно с краткой информацией о том, чем знаменательна для поэта эта улица и дом.



«Бродский не поэт» объединил в себе редкие архивные кадры и фотографии, текстовую информацию, видеоматериалы, скриншоты оригинальных документов, писем, а так же интервью друзей и коллег нобелевского лауреата, не вошедшие в документальный фильм. Он и послужил основой для создания мультимедийного проекта. Документальный фильм был создан к 75-летию со дня рождения поэта.



Интерактивный документальный фильм состоит из 9 разделов или слоев существования любого города. Зритель путешествует через город обычных людей, город слуг народа, город религии, мужчин и женщин, город нефти, город чужих и другие города. Зритель может смотреть фильм от начала и до конца или может прерываться и углубляться в дополнительные истории.

9
GROZNY
NINE CITIES

Либхан Базаева, руководитель организации «Женщины за развитие». Организация работает с женщинами, оказывая им по мере возможности помощь в решении различных психологических и правовых проблем, нацеливаясь помочь безработным, многодетным и малоимущим женщинам, среди которых много вдов.

В нашем обществе, когда речь идет о женщинах, то встает сразу проблема контроля над жизнью женщины. От момента, когда девочка родилась, и до момента ее взросления, ее пытаются держать под контролем. Моральные требования к женщинам и к мужчинам совершенно разные. Допусков, послаблений у мужчин, скажем, на пятьдесят процентов больше, а может быть, и на все девяносто. Это и есть отсутствие гендерного равенства.

Понятие «достойная женщина» сейчас у одних социальных групп одно, у других — другое. С моей точки зрения, женщина, также как и мужчина, должна пройти путь созревания. Современная женщина должна сама выбирать свой путь. Крайний вариант другой точки зрения — когда достойной считается женщина, которая абсолютно подчинена в своей семье — отцовской семье или мужа, не важно какой. И она никогда не выходит за рамки дозволенного этой семьей. Эта женщина не имеет никакой собственной воли, самостоятельного мышления и пассивна. Я думаю, что она может быть хороша для определенного круга с точки зрения безопасности их менталитета. Но сама по себе — это не развитая личность, не свободный человек. Такие женщины послушно выходят замуж по принуждению, послушно живут вторыми-третьими и другими по счету женами, страдают, мучаются и послушно умирают от тяжести этой жизни.

Сейчас есть огромная диспропорция в свободном времени между мужчинами и женщинами. Женщины более заняты трудом, чем мальчики или мужчины. У работающих мужчин все равно средств

ПРЯМАЯ РЕЧЬ



МЕНЮ

⚙️

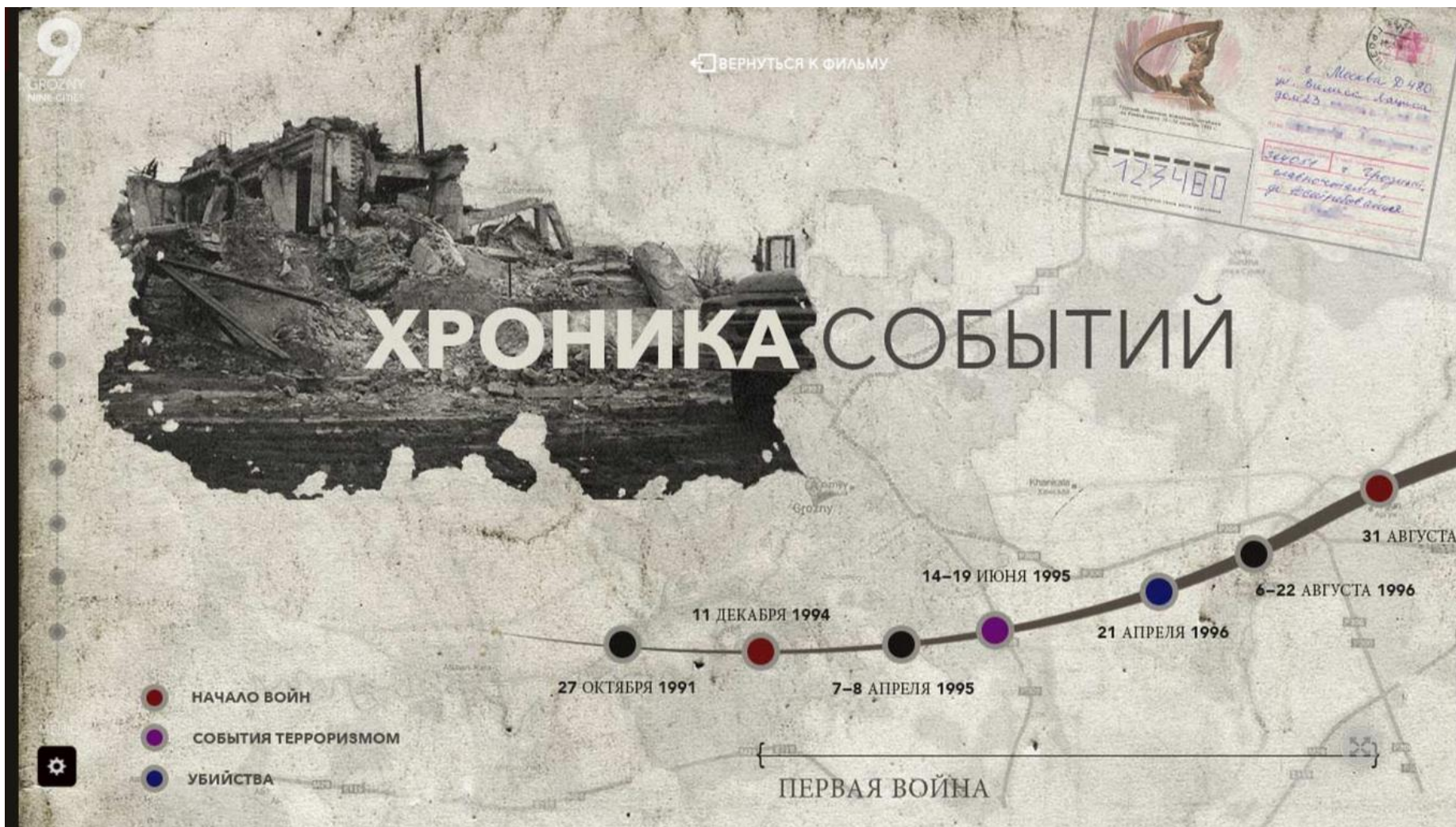
⏪

⏩

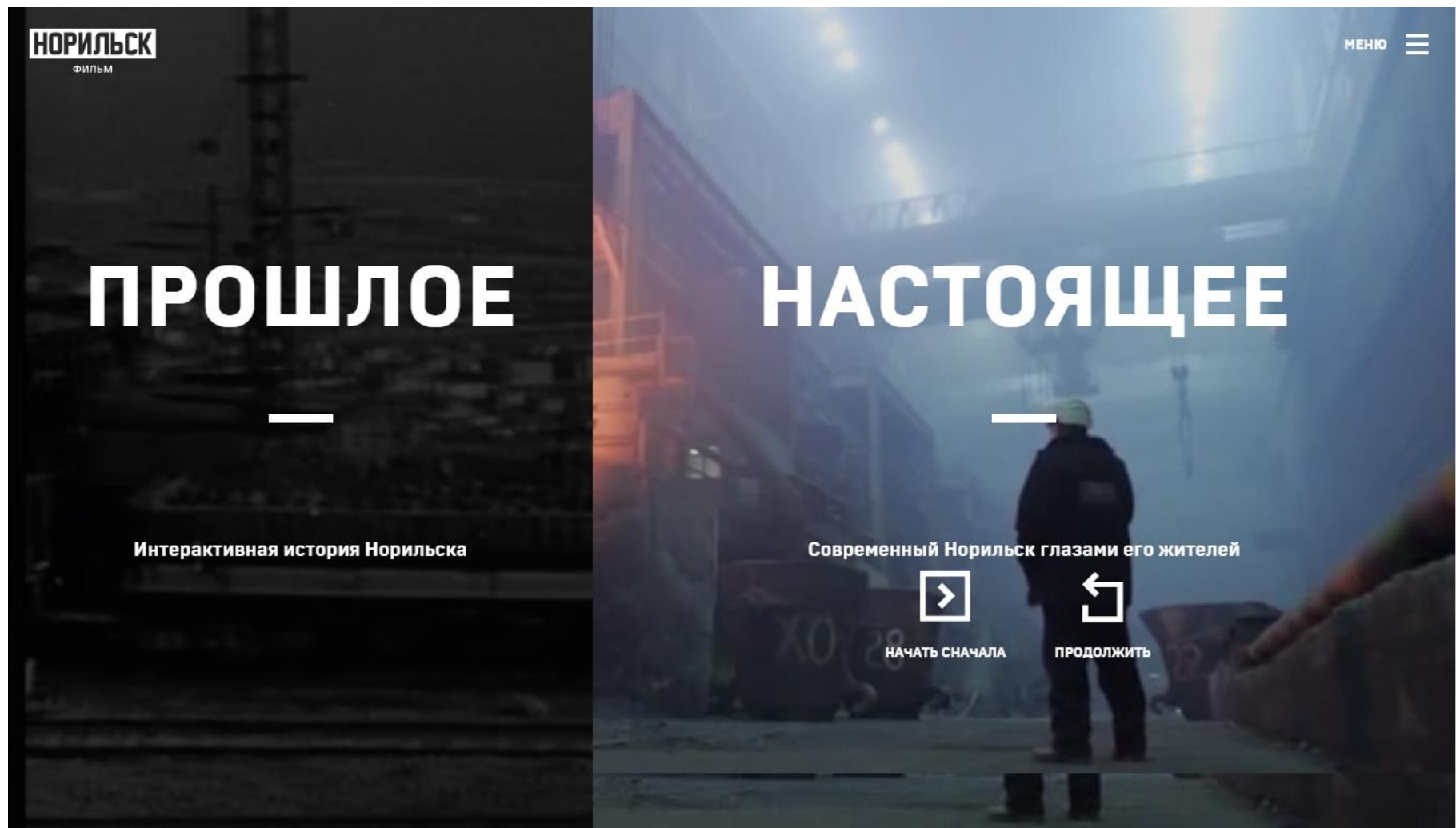
⌂

ⓘ

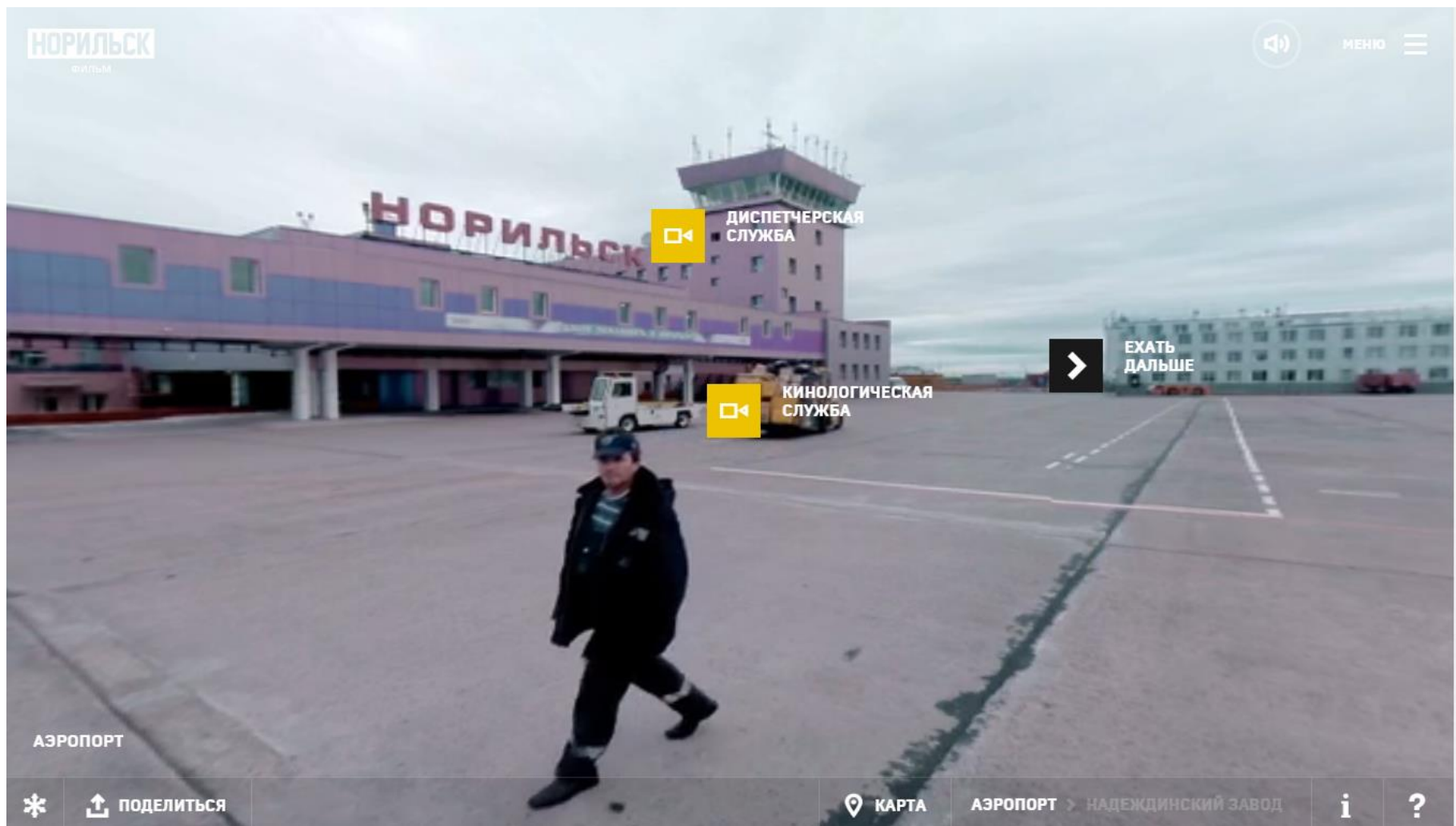
В каждом из городов представлены фото, видео, опубликованы истории людей. В некоторых разделах их 3-5, здесь выбор героя тоже предоставляется зрителю.



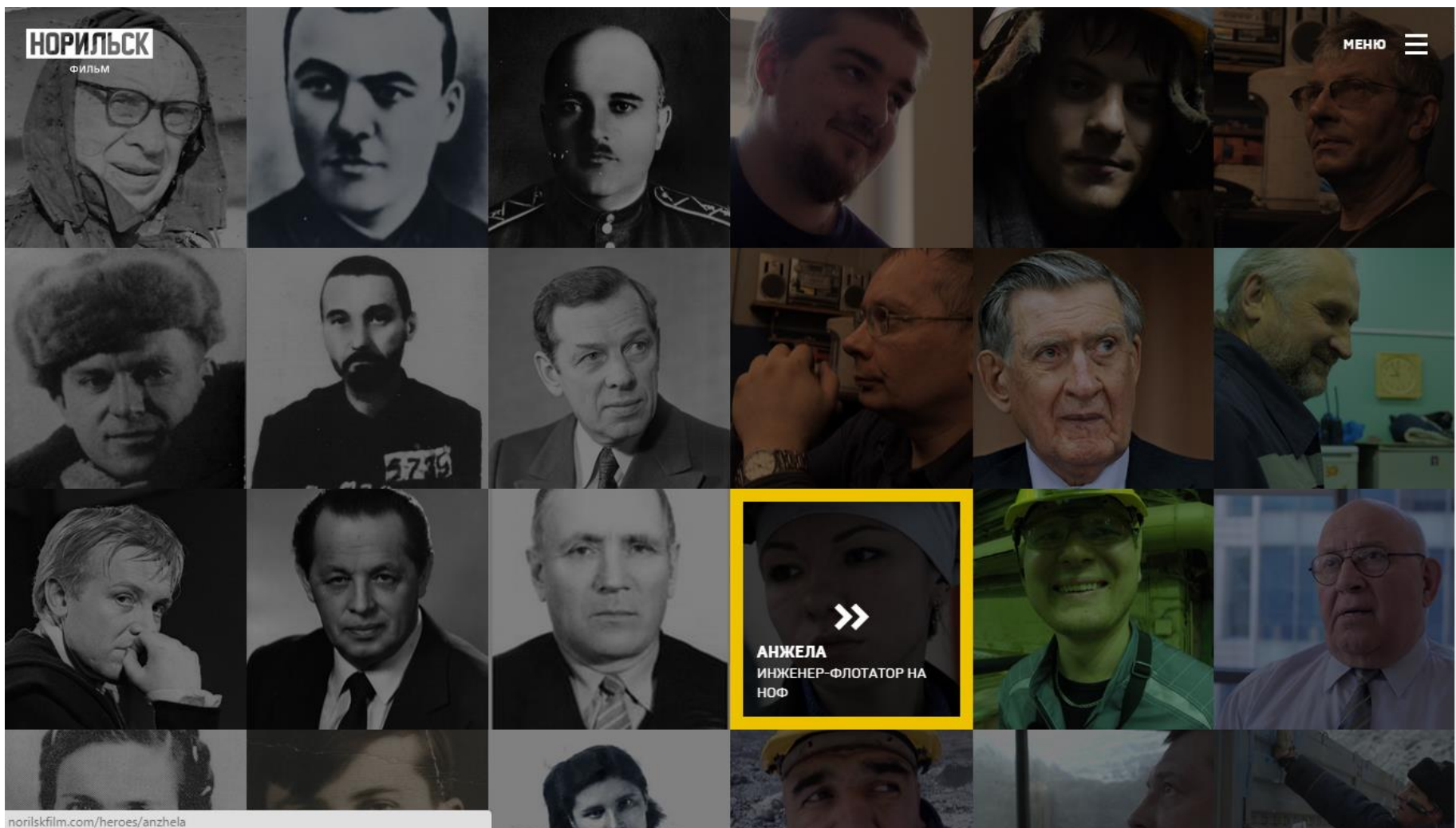
Предметами, которые рассматриваются в современных веб-доках, чаще всего становятся объемные истории, порой длиной в десятилетия. Для емкой и доступной передачи такой информации подходит формат тайм-линии.



Фильм «Норильск» это два больших раздела: прошлое, где пользователю открывается интерактивная историческая карта города, и настоящее, где Норильск показан глазами его жителей.



В аэропорту «Настоящего» мы можем осмотреться на 360 градусов, как следует разглядеть детали. Предлагается несколько вариантов продолжения пути: «Диспетчерская служба»(видео), «Аэропорт»(видео), «Припарковать самолет»(видео), «Бригадир багажной службы»(интервью, видео в режиме реального времени, лайфы). И вкладка выхода из аэропорта и продолжения пути - «Ехать дальше».



В разделе «Герои» интерактивного документального фильма «Норильск» представлены интервью с 30 героями. Каждая история может быть представлена как самостоятельный мультимедийный проект.