

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики и литературоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ К. В. Анисимов
«_____» 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ФИЛЬМА НА СОЦИАЛЬНУЮ ТЕМАТИКУ: АВТОРСКИЙ ПРОЕКТ

Руководитель	преподаватель	Н. В. Кострыкина
Выпускник		Е. Ю. Арутюнян
Нормоконтролер	старший преподаватель	Ю.Н. Сезина

Красноярск 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1 Специфика интерактивных документальных фильмов на социальную тематику в журналистике	5
1.1 К определению термина «социальная журналистика»	6
1.2 Документальное кино: понятие, функции, особенности	8
1.3 Интерактивность в документальных фильмах	11
1.4 Российский и зарубежный опыт создания интерактивных документальных фильмов	18
2 Создание интерактивного документального проекта	21
2.1 Препродакшн проекта	24
2.1.1 Сбор информации о проблеме, консультация с экспертами	24
2.1.2 Проектирование и драматургия	27
2.1.3 Скринлайф как инструмент интерактивности в документальных проектах	28
2.1.4 Трансмедийный сторителлинг как способ разработки интерактивного кино	29
2.1.5 Работа со сценарием	29
2.1.6 Формирование команды	31
2.1.7 Локейшенскаунтинг	32
2.1.8 Поиск героев	32
2.1.9 Подбор актеров	33
2.2 Продакшн интерактивного документального фильма	34
2.3 Постпродакшн	34
2.4 Анализ работы над проектом	37
Заключение	39
Список использованных источников	42

ВВЕДЕНИЕ

С каждым годом в интернете становится все больше цифровых платформ и цифровых медиа, а вместе с этим количество потребляемого контента растет. Каждый отдельный материал, каждая публикация борются за внимание пользователя с миллионами других. Вполне естественно, что появляются новые способы привлечения и вовлечения аудитории.

Одним из таких способов становится интерактивное документальное кино. Такие свойства интерактивной документалистики, как мультимедийность, интерактивность, возможность внедрения геймификации и применения партисипаторных стратегий позволяют вовлечь пользователя не только в просмотр и взаимодействие с контентом, но также и поучаствовать в его создании, получив при этом пользу. А новый для аудитории формат позволяет добиться более широкого охвата.

Однако в отечественных федеральных медиа интерактивных документальных фильмов немного, в регионах же их нет совсем. Актуальность нашей работы заключается именно в том, что мы создаем авторский проект в новом, набирающем популярность формате интерактивного документального фильма.

Степень разработанности темы:

Анализ проектов в области социальной документалистики можно найти в работах отечественных исследователей: Т.И. Фроловой [Фролова, 2014], И.М. Дзялошинского [Дзялошинский, 2006] и В.Ф. Олешко [Олешко, 2010], а также зарубежных авторов: М. Ренова [Renov, 1993], Б. Николса [Nichols, 2017], П. Оффдерхайд [Aufderheide, 2007]. Однако работ, посвященных социальной интерактивной документалистике мы не встречали.

Объектом данной работы является социальная интерактивная документалистика.

Предмет – закономерности и процесс создания интерактивного документального фильма на социальную тематику.

Цель работы – изучить специфику интерактивного документализма в журналистике и создать интерактивный документальный фильм на социальную тематику.

Данная цель требует выполнения следующих **задач**:

- определить специфику интерактивных документальных фильмов на социальную тематику в журналистике;
- рассмотреть ключевые понятия: «социальная журналистика», «документальное кино», «интерактивное документальное кино»;
- выявить функции и особенности документального кино;
- изучить технологию создания интерактивного документального фильма;
- охарактеризовать развитие (определить место) интерактивной документалистики в России и за рубежом;
- разработать концепцию собственного проекта;
- снять интерактивный документальный фильм на социальную тематику.

При исследовании были использованы следующие **методы**: дедукция, сравнение, анализ, систематизация. Творческие методы: продюсирование, режиссура, съемка видео, монтаж, работа со звуком, колористика.

Новизна данной работы заключается в создании авторского проекта.

Теоретико-методологическая база включала в себя работы ведущих российских и зарубежных исследователей, изучающих социальную журналистику, документалистику и интерактивность в ней.

Для изучения социальной журналистики рассматривались работы Т.И. Фроловой [Фролова, 2014], И.М. Дзялошинского [Дзялошинский, 2006], А.А. Тертычного [Тертычный, 2014] и В.Ф. Олешко [Олешко, 2010].

При изучении документалистики использовались труды М. Ренова [Renov, 1993], Б. Николса [Nichols, 2017], П. Оффдерхайд [Aufderheide, 2007].

Рассматривая интерактивность в документальном кино, обращались к исследованиям зарубежных ученых С. Гауденцы [Гауденц, 2009], С. Диксона [Dixon, 2007], Э. Циммермана, К. Такинбас [Zimmerman, Takinbas 2003] среди отечественных исследователей работы Н. И. Дворко [Дворко, 2018] и Д. Зубко [Зубко, 2016].

Теоретико-практическая значимость исследования заключается в том, что оно позволяет привлечь внимание к социально важной проблеме и дает возможность аудитории глубже погрузиться в тему за счет использования интерактивных элементов в востребованном формате документалистики. Также теоретические материалы и выводы работы могут быть использованы в преподавании и в практической работе документалистов.

Работа **состоит** из введения, двух глав – теоретической и практической, заключения, списка источников. Первая глава исследования посвящена определению социальной журналистики, документального кино и интерактивности в нем, теоретическому осмыслению российского и зарубежного опыта создания интерактивных документальных фильмов, выделению видов интерактивности, определению основных трудностей при создания интерактивных документальных фильмов. Во второй главе описан опыт создания интерактивного документального фильма, проведен анализ проделанной работы.

Промежуточные результаты были апробированы на XVI Международной научно-практической конференции молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер)культура в коммуникационном пространстве». Красноярск 2022 год.

1 Специфика интерактивных документальных фильмов на социальную тематику в журналистике

1.1 К определению термина «социальная журналистика»

Поскольку важной частью нашего исследования является социальная тематика документального фильма, то необходимо рассмотреть феномен социальной журналистики, основные подходы к трактовке этого понятия для определения наиболее подходящей дефиниции, исходя из контекста исследования, а также изучить характерные особенности социальной журналистики, ее признаки и функции.

Проведя анализ основополагающих и актуальных научных работ в сфере социальной журналистики, нельзя не отметить, что на настоящий момент теоретическое осмысление феномена социальной журналистики находится под вопросом и в научной литературе не сформировалось единое мнение о содержании этого понятия и целесообразности его использования.

Так, А.А. Тертычный не согласен с тем, что социальная журналистика является отдельным видом, ведь «социальному, по своему характеру, является каждый из видов журналистики» [Тертычный, 2014]. Автор предлагает анализируемое понятие определять как «социально-бытовую» журналистику.

На самом деле, у «социальной журналистики» существует большое количество синонимичных понятий. Так, разные исследователи предлагают следующие варианты «журналистика соучастия», «партиципарная журналистика», «гражданская», «народная», «социально-бытовая», «общественная журналистика». Мы же в своей работе будем использовать наиболее употребительный вариант: «социальная журналистика».

Российская исследовательница социальной журналистики Т.И. Фролова в исследовании «Предметно-функциональные особенности социальной журналистики» предложила такое определение: «социальная журналистика — предметно, функционально и технологически определенная сфера

журналистской практики, которая представляет собой один из путей реализации гуманистической миссии» [Фролова, 2014].

О том, что такое социальная журналистика также рассказывает Г. Макашина в работе «Социальная журналистика как новый тип журналистской деятельности». Здесь автор предоставляет такое определение: «деятельность, предметом которой являются социальные проблемы и болезни общества: положение в обществе различных потенциально уязвимых социальных групп (пensionеров, сирот, многодетных семей, переселенцев и других), соблюдение прав человека, благосостояние граждан, качество медицинского обслуживания и образования, ухудшение экологической обстановки и т. д.».

В работе В.Ф. Олешко говорит о социальной журналистике, как о «специфическом виде медиадеятельности, основой которого является массовый, регулярный, в определенной степени упорядоченный и субъективно управляемый процесс по сбору, обработке и передаче только значимой для того или иного социума или индивида информации» [Олешко, 2012]. На наш взгляд, такое определение является исчерпывающим.

Можно заключить, что за все время существования понятия «социальная журналистика» и его вариаций, научное медиасообщество так и не пришло к единой дефиниции, и каждый исследователь использует то определение, которое в большой степени подходит для раскрытия темы его/её исследования. В нашей работе мы будем опираться на определение, данное В.Ф. Олешко [Олешко, 2012].

И.М. Дзялошинский утверждает, что социальная журналистика ориентируется не на информирование и выражение общественного мнения, а на непосредственное вмешательство в реальную жизнь [Дзялошинский, 2006].

Существенное отличие социальной журналистики от традиционной заключается именно в подходе к работе с аудиторией. Социальная стремится не просто проинформировать аудиторию о наличии какой-то социальной проблемы в обществе, а скорее «вмешаться в реальную жизнь», привлечь аудиторию к её решению, параллельно подсказав возможные пути для этого. Так, И.М.

Дзялошинский указывает, что «традиционная журналистика считает, что ее дело - давать гражданам информацию и мнения. Что с этой информацией и этими мнениями делать - дело самих граждан. Сторонники социальной журналистики полагают, что журналисты обязаны предоставлять людям информацию, которая им необходима для принятия решений в обществе самоуправления, и способствовать тому, чтобы читатели, зрители, слушатели становились активными участниками общественной жизни» [Дзялошинский, 2006].

1.1 Документальное кино: понятие, функции, особенности

Следующий аспект, с которым нам следует разобраться: документальное кино. Этот термин впервые появился в 1926 году. Его автором стал режиссер Джон Гриerson. До этого времени фильмы такого жанра назывались «образовательные, актуальные, интересные или фильмы о путешествиях» [Овдерхайд, 2006]. Д. Гриerson писал, что документальное кино «стремится использовать наблюдения над окружающим миром, чтобы создать определенное понимание его, его картину, продумано и планомерно отобразить какие-либо свойства этого мира» [Герлингхауз, 1986].

Билл Николс в книге «Введение в документальный фильм» отмечает, что в целом документальные фильмы и видеофильмы рассказывают об историческом мире способами, предназначенными для того, чтобы подтолкнуть или убедить нас в чем-либо [Николс, 2010].

Согласно «Словарю масс-медиа», документальное кино определяется как «вид киноискусства, материалом которого являются съемки подлинных событий и лиц» [Романовский, 2004]. Исследовательница медиа Патриция Офдерхайд дает следующее определение этому термину: «не развлекательный фильм, который пытается чему-то научить свою аудиторию» [Овдерхайд, 2006]. В книге «Creative Documentary: Theory and Practice» определяют документальное кино, как тип фильмов, основанных на существующей ситуации [Де Йонг, Кнудсен, Ротвелл, 2012].

В данной работе термин «документальное кино» будет использоваться в значении, предложенным в «Словаре масс-медиа».

В теории киноведения существует разделение фильмов на два крупных вида: игровое и неигровое (синоним документального) кино. Главным отличием этих двух видов является возможность внесения художественного вымысла и наличие актерской игры фильме. Если оба фактора отсутствуют, то можно отнести произведение к неигровому (документальному) фильму. На сегодняшний день стоит сделать оговорку, некоторые документальные фильмы, например в жанре реконструкции или мокьюментари, содержат игровые элементы, однако их количество ограничено и основу фильма составляет все же его документальность.

К основной задаче документального кино можно отнести возможность «показать зрителю то, что невозможно увидеть собственными глазами по определенным причинам» [Сахарова, Тютрюмов, 2019].

Существуют различные классификации документального кино. Популярный американский исследователь документального кино Майкл Ренов в работе «Theorizing Documentary» предлагает классифицировать документальные фильмы по их функциям [Renov, 1993].

- Запись, раскрытие или сохранение

Документальный фильм обладает возможность зафиксировать момент и сохранить его для потомков. Эта фиксация предотвращает потерю моментов и, по сути, воссоздает историю. Однако, то, что мы видим на изображении, может быть не тем, что есть на самом деле сейчас. Например, в фильме «Роджер и я» Майкл Мур показывает «Автомир», построенный во Флинте, штат Мичиган, для привлечения туристов. Изображения парка развлечений относятся к 1980-м годам. К 2006 году парк был снесен и заменен парковкой и зданиями Мичиганского университета во Флинте.

- Убеждение или продвижение.

В этом пункте Ренов опирается непосредственно на Джона Грирсона, для которого «экран был кафедрой, а фильм - молотком, который использовался при

формировании судьбы наций». Здесь в большой степени речь идет о пропаганде посредством документалистики. Автор отмечает, что важно помнить, о том, что пропаганда является продуктом определенного исторического момента и была создана с особым намерением.

- Анализ или опрос.

Эта функция призвана обратить внимание аудитории на прямую связь между изображением и реальностью и заставить её анализировать все происходящее на экране, испытывать определенные эмоции по этому поводу. Один из способов повысить это осознание - привлечь внимание посредством соединения звука и изображения. Закадровый голос, например, обычно комментирует или объясняет картинку, связывая ее с другими изображениями. В «Земле без хлеба» закадровый голос комментирует жизнь Лас-Хердеса, но вместо отстраненного или информативного тона он принимает более циничный и осуждающий, почти пренебрежительный по отношению к людям в фильме.

- Выражение.

Ренов считает, что в документалистике так или иначе будет видна позиция автора и все представленное на экране отражается исключительно через призму его восприятия [Renov, 1993].

Андрей Карташов предлагает классифицировать документальное кино по жанрам [Карташов, 1993].

- Хроника – исторически первый жанр в кино, суть которого заключается в фиксации событий – как заурядных, так и исторических.
- Этнографический фильм имеет колониальную интонацию и стремится показать иные культуры.
- Киноэссе и фильм дневник – один самых популярных жанров документального кино, заключающийся в наблюдении за чужой жизнью и культурой.
- Фильм-расследование – один из основных жанров в современной телевизионной журналистике, включающий различные расследования от случаев из частной жизни до исторических катастроф.

- Наблюдение – жанр, в котором режиссер только наблюдает за происходящим, не вмешивается, не использует постановочных сцен и закадровый текст, не берет интервью.
- Портрет – жанр, в котором фильмы чаще всего повествуют не о личности, а о какой-то значимой истории, связанной с ней. Также в документалках этого жанра человек может трактоваться как метафора своей эпохи. Героями выступают, как популярные личности, так и обыкновенные люди.
- Экспериментальная документалистика – расплывчатая категория, к которой относятся фильмы «на документальном материале, которые не рассказывают и не рассуждают; чаще всего их режиссёры заняты формальным поиском, и сама сделанность фильма становится явной и важной составной его частью».
- Документальная анимация – самый малочисленный жанр, к которому прибегают только в тех случаях, когда фотографии и хроника не сохранились.
- Докуфикашен – жанр фильма, в котором участвуют реальные люди в реальных событиях, но само действие – постановка.
- Мокьюментари – феномен постмодернизма, который тоже находится на стыке между игровым и неигровым кино. Фильмы этого жанра воспроизводят эстетику документального кино в вымышленных сюжетах ради мистификации или пародии.

Мы, в свою очередь, не будем останавливаться на классификации по жанру, так как в современном мире все чаще различные жанры переплетаются друг с другом настолько плотно, что в ряде документальных фильмов нельзя выделить только один единственный жанр. Например, документальный фильм «Сахар» содержит в себе черты как фильма-исследования, так и хроники, и кино дневника. Поэтому классификация, предложенная Майклом Реновым, на наш взгляд, наиболее оптимальна.

1.2 Интерактивность в кинематографе: особенности и трудности

Ещё одной важной составляющей нашей работы является феномен интерактивности и ее использование в неигровом кино.

Интерактивное кино появилось еще в 1967 году. Первой работой в этом направлении стал 45-минутный фильм чешского режиссера Радуза Чинчера «Человек и его дом» (Clovek a jeho dum), показанный на Всемирной выставке в Монреале. Механика, разработанная им, применялась вплоть до 2010-х годов.

Дальнейший разбор механики этого фильма, а также примеры других интерактивных фильмов мы поместили в следующий раздел этой работы.

Первая же интерактивная работа в документалистике была представлена в 2002 г. на фестивале кино «Cinema du Reel Festival». Там же впервые было использовалось понятие web-documentary. Спустя годы направление веб-дока стало включать различные способы репрезентации действительности в веб-среде с применением мультимедийности, интерактивности и геймификации. Одним из таких способов является интерактивное документальное кино.

В медиасообществе до сих пор нет общепринятого определения этого понятия. Однако, принимая во внимание все вышесказанное, мы определим, что по своей сути интерактивное документальное кино — это такой формат повествования, при котором в документальном фильме у зрителя появляется возможность взаимодействовать с виртуальным объектом, становясь при этом соавтором произведения.

Интерактивное документальное кино предоставляет возможность пользователю провзаимодействовать с произведением на различных уровнях восприятия «не только на ментальном, но и на физическом» [Дворко, 2013].

Авторы первого учебника по интерактивному кино «Белое зеркало» Уткин и Покровская выделили основные факторы, которые определяют интерактивные среды: агентность (способ существования в истории, позволяющий зрителю/игроку осознанно действовать), эмпатия (взаимодействие человека с контентом), сложность. Каждой интерактивной среде, будь то кино, иммерсивный спектакль или VR, присущ свой уровень. Так, например,

интерактивный фильм обладает низкими агентностью и сложностью, высоким уровнем эмпатии.

Переходя к признакам интерактивного документального кино, стоит обратить внимание на Дэвида Карцона, со автора «Prison Valley», «Alma», «Bag Code» и экс-главу веб-департамента ARTE France. Он определил три таких признака: «интерактивность, действие в реальном времени и нелинейное повествование» [Ворончихина, 2015]. При этом наличие всех трех в одном проекте необязательно, можно ограничиться лишь двумя.

Американский исследователь Стив Диксон выделил четыре вида интерактивности по степени вовлечения пользователя и его влияния на проект: навигация, участие, разговор, сотрудничество [Диксон, 2007]. Однако, тяжело отнести интерактивное произведение только под один из этих видов, ведь, как правило, в одном проекте присутствует комбинация нескольких из них.

В «Правилах игры» Кэти Сейлен Текинбас и Эрик Циммерман приводят такую классификацию интерактивности:

- Когнитивная интерактивность.
- Функциональная интерактивность.
- Эксплицитная интерактивность.
- Интерактивность за пределами объекта (взаимодействие с культурой объекта).

Переходя от классификации интерактивности в принципе, стоит разобраться с тем, какие же классификации существуют для интерактивных документальных проектов.

Сандра Гауденц в работе «Цифровые интерактивные документальные фильмы: от показа реальности до совместного создания реальности» предлагает классификацию интерактивных документальных проектов по степени вовлеченности аудитории: просто просмотр, возможность влиять на ход истории, возможность создавать историю вместе с автором [Гауденц, 2009].

Авторы «Белого зеркала» [Уткин, Покровская, 2019] предлагают условно разграничить интерактивные кино- и сериалные проекты по следующим признакам:

- зритель наблюдает за происходящим, самостоятельно выбирая точку обзора;
- зритель способен выбирать в какую сторону будет развиваться сюжет истории;
- сюжет линеен или имеет незначительное ветвление, мало затрагивающее драматургию повествования;
- сюжет имеет существенное ветвление, различные концовки, и драматургия истории может радикально поменяться.

Как мы видим, такая классификация схожа с той, что предложила С. Гауденц в определении роли зрителя. Однако мы, в свою очередь, хотели бы остановится на решетке Пеннета, адаптированной для интерактивных сред журналистами Devon Dolan и Michael Parets т.к. считаем, что она объединяет две предыдущие классификации. D. Dolan и M. Parets в работе «Redefining the Axiom of Story: The VR and 360 Video Complex» [Dolan, Parets, 2016]. предлагают четыре вида взаимодействия зрителя с интерактивным проектом, которые можно увидеть на Рис.1.

		EXISTENCE	
		OBSERVANT	PARTICIPANT
INFLUENCE	ACTIVE	OBSERVANT ACTIVE	PARTICIPANT ACTIVE
	PASSIVE	OBSERVANT PASSIVE	PARTICIPANT PASSIVE

*Observant vs. Participant: Defined by existence within the virtual world
 Active vs. Passive: Defined by interactive influence with the story*

Рисунок 1 – Решетка Пеннета

Как мы видим, зритель может существовать в одной из четырех ролей: активный наблюдатель, активный участник, пассивный наблюдатель, пассивный участник.

Активный наблюдатель.

В этой роли зритель способен следить за историей определенного персонажа/героя, переосмысливать его опыт и принимать решения. Активный аспект ограничен заранее определенным набором вариантов, предложенных зрителю автором проекта, например стоп-кадрами, монтажом, субтитрами и аннотацией закадрового голоса.

Пассивный наблюдатель.

Классическая модель, при которой зритель не существует во вселенной истории и не может оказывать никакого влияния на ее события. Он просто наблюдает, как драматические или комедийные события разворачиваются на экране. В этом случае интерактивность обеспечивается исключительно использованием перемоток и остановок.

Активный участник.

В этой роли зритель оказывается частью истории, например ее персонажем, максимально плотно взаимодействует с ней и даже способен влиять на нее, но остается связан его законами и лежащей в его основе историей, прописанной автором проекта заранее. Так однажды сделанный выбор влияет на развитие истории.

Пассивный участник.

Здесь зритель также существует в качестве элемента истории, но не может никак повлиять на сюжет. Он действует как молчаливый наблюдатель или получатель действия, способный, например, переключать точки обзора или роль в толпе, наблюдая, как Годзилла разрушает город.

Говоря о роли зрителя в интерактивном документальном кино, также следует обратить внимание на то, что как только мы вводим интерактивность в документальный фильм, повествование становится нелинейным и втягивает в себя зрителя, переводя его из «второй позиции» в метапозицию. В таком случае исчезает четвертая стена, характерная традиционному игровому и неигровому кино, что приводит к большей вовлечённости в историю.

Все, рассмотренные нами исследователи и практики, среди которых Н. И. Дворко [Дворко, 2018], С. Гауденц [Гауденц, 2009], Д. Карсон [Ворончихина, 2015], А. Грегори [Ворончихина, 2015], А. Уткин [Уткин, 2019], М. Покровская [Покровская, 2019] обращают внимание, что при создании интерактивного документального фильма в основе всего лежит история.

Авторы «Белого зеркала» выделили три основных вида повествования в интерактивных средах:

- скриптованный, или эксплицитный нарратив, при котором автором сюжета выступает создатель проекта, «варианты действий и реакции на них, как других персонажей, так и окружающего мира, прописаны заранее» [Уткин, 2019]. При таком виде нарратива автор обладает полным контролем над тем, как зритель передвигается по истории, однако уровень восприятия остается пассивным.

- При реактивном нарративе зритель уже сам способен «генерировать уникальные реакции мира на свои действия» [Уткин, 2019]. В интерактивном фильме такое возможно осуществить при помощи уникальных флешбэков, доступных зрителю в качестве ответа на сделанные им раньше выборы.
- эмерджентный нарратив дает полную свободу действий именно зрителю, в то время как автор выступает лишь в роли создателя «вселенной» (Minecraft, Counter-Strike, The Sims). Такой вид нарратива «сильнее захватывает игрока, поскольку всё, что происходит, – результат исключительно его собственных действий, а, следовательно, даже примитивная история, которую он рассказывает, оказывается гораздо более личной и создаёт у играющего иллюзию собственной важности» [Уткин, 2019]. Однако, на наш взгляд, создание эмерджентного нарратива пока остается невозможным именно для интерактивного документального кино.

На наш взгляд, такая классификация нарративов подходит для описания именно интерактивных сред, но не является достаточной для интерактивного документального кино. Поэтому мы, в свою очередь, остановимся на более подробной классификации, предложенной Силией Пирс в статье «Об игровой теории игры», которую также приводят в пример авторы «Белого зеркала»:

- эмпирический нарратив рождается из основного конфликта внутри проекта;
- перформативный нарратив наблюдают зрители, следящие за проектом;
- дополняющий нарратив возникает из различной информации, интерпретаций, предыстории героев и мира и т. п.;
- описательный нарратив возникает при анекдотическом пересказе событий кому-то ещё;
- метаистория – нарративная «надстройка», которая задаёт контекст или основу для основного конфликта;

- сюжетная система – свод правил или набор нарративных частей, которые позволяют игроку создавать свой нарративный контент; сюжетные системы могут существовать независимо от метаистории или в соединении с ней.

На сегодняшний день создание интерактивных документальных фильмов является сложной задачей. Проанализировав научные труды и интервью практиков и теоретиков этого направления, мы также смогли выделить основные проблемы:

- создание интерактивного документального фильма связано с большим финансовыми затратами, на которые может пойти далеко не каждая редакция;
- необходимость наличия нескольких авторов, а иногда и краудсорсинговых авторов;
- если в интерактивном документальном фильме много ответвлений, то на создание одного такого проекта может уйти много времени;
- перевод зрителя из пассивной роли в активную в «неправильном» месте может «отключить» зрителя от повествования.

Самое главное, что сторителлинг перестаёт быть монологичным, и коммуникация между зрителем и автором становится двусторонней. Интерактивная среда помогает зрителю узнать что-то новое про себя и передать свой опыт другим зрителям и автору, в частности. Именно это свойство интерактивной среды позволяет сторителлингу развиваться в самых разных формах.

1.2.1 Российский и зарубежный опыт создания интерактивного документального кино

За последнее несколько лет проектов, созданных в формате интерактивного документального кино, появилось большое количество, однако, почти все из них были созданы за границей. В России же интерактивных документальных фильмов не так много. Чаще всего такие проекты становятся

скорее имиджевыми, нежели постоянным контентом медиа. Также интерактивные документальные фильмы создаются независимыми кино- и медиаспециалистами. Их работы можно встретить скорее на фестивалях, чем в открытом доступе.

Пока интерактивные документальные фильмы в России преимущественно поднимают социальные проблемы. По мнению Д.В. Зубко это происходит именно потому, что «к системным социальным проблемам можно привлечь зрителя, в особенности молодого, только шоковой терапией (пугающими кадрами) или же заинтересовав техническим исполнением» [Зубко, 2016].

Приведем в пример несколько интерактивных документальных фильмов, сделанных в России.

В 2014 году «Первый канал» создали проект «Всем миром. Год спустя», посвященный крупному наводнению в Хабаровском крае в 2013 году. Интерактивность проекта заключается в том, что зритель, попадая на сайт, может останавливаться только на тех аспектах проекта, которые ему наиболее интересны. Так он может пропустить видеоставку, в которой без репортерского комментария транслируются кадры, отснятые операторами телеканала во время паводка.

РИА Новости в 2013 году сделали интерактивный документальный фильм «Хочу верить». Фильм рассказывает историю девушки, которая пытается найти свою веру, посещая различные духовные места Москвы. «Через религиозные и национальные различия герои фильма лучше узнают себя, не противопоставляя свои суждения и убеждения другим, а находя общие черты и общие духовные смыслы» [РИА Новости, 2013].

В 2015 году был запущен интерактивный сайт «Норильск фильм», который стал еще одним проектом в формате интерактивного web-documentary. Здесь сочетаются документальные съемки с игровой механикой текста и видеопанорамами в 360. Здесь так же, как во многих других подобных проектах, зритель сам совершает монтаж сюжета, выбирая те пути, которые он сам хочет

изучить, тем самым путешествуя по Норильску и узнавая истории местных жителей.

Санкт-Петербургский документальный интерактивный фильм «Слово» вышел в 207 году. В этом проекте поднималась тема hate speech/«языка вражды». Это часть трансмедийного проекта Ксении Храбрых, основательницы «Мастерской интерактивного искусства». Однако проект больше не доступен в сети и проанализировать его не представляется возможным.

К интерактивному фильму также относится и проект «Путешествие Познера и Урганта» от «Первого канала». В этом проекте Познер и Ургант путешествуют по разным странам и рассказывают о них. Интерактивная механика здесь заключается в том, что зритель может сам выбрать интересующую его страну, город и даже достопримечательность, о которой он хочет узнать.

Другой проект «Первого канала» называется «Великая». Этот интерактивный документальный фильм создан как часть продвижения сериала «Великая», который снимает телеканал. В этом проекте пользователь может посмотреть или пропустить небольшой экскурс в историю происхождения Екатерины II, выбрать один из трех аспектов, о которых он хочет узнать: реквизиты, персонажи, костюмы. После этого выбора зрителя перенаправляют в следующее меню, в котором можно узнать про какой-то конкретный реквизит, например корону Екатерины или ее платье. При этом будет дана именно историческая справка, рассказывающая о реальном предмете обихода Екатерины II.

Издание «Такие дела» сделали интерактивный фильм «Все сложно» о девушке, зараженной ВИЧ. Пользователь в моменты распутья самостоятельно выбирает из предложенных вариантов как поступить главной героини. За разные действия можно набирать очки «счастья». В конце истории зритель увидит финал, к которому он пришел вместе с героиней. Проект совмещает развлекательный характер с образовательной функции, ведь по ходу прохождения истории он узнает информацию о ВИЧ. Однако такой проект

сложно назвать именно документальным, ведь все персонажи – актеры, которые играют свою роль.

В зарубежном кинематографе первый интерактивный фильм, как нами излагалось выше, появился еще в 1967 году. Чешский режиссер Радуза Чинчера в фильме «Человек и его дом» (Clovek a jeho dum) рассказывает историю пана Новака, который сталкивается с проблемами, ставящими его перед моральным выбором. Выбор этот должны были осуществлять именно зрители. В такие моменты показ приостанавливался, выходил модератор и предлагал зрителям проголосовать при помощи специальных пультов с красными и зелеными кнопками. Когда голосование заканчивалось, киномеханик включал нужную часть и показ возобновлялся. Проект закрыли власти в 1972 году по причине «политической неблагонадежности», ведь зрители чаще всего выбирали вариант, который был более «острым», а не морально правильным.

В другой картине, уже датских режиссеров Ларса фон Триера, С. Краг-Якобсона, Т. Винтерберга и К. Левринга, «День-Д» (D-dag) рассказывалось уже четыре истории людей, собравшихся вместе ограбить банк в новогоднюю ночь. Переход между историями был осуществлен благодаря поддержке ряда датских каналов, запустивших одновременно в эфир все четыре фильма. Интерактивность обеспечивали пульты телезрителей, с их помощью можно было переключаться между каналами. Так зритель сам монтировал свою версию фильма.

Еще одним вариантом интерактивности в кино стал фильм 2012 года «Одураченный» (Tricked) Пола Верховена. Авторы написали завязку, в которой заявили восемь персонажей и выложили этот отрывок в сеть, где предложили аудитории самой дописать истории героев. Потенциальные зрители писали свои версии сценарии и отсылали их создателям фильма. Верховен сам отбирал понравившееся продолжение и снимал его. Дальше они снова выкладывали в Интернет отснятый материал и предлагали зрителям снова прописать продолжение. Так был создан 52-минутный фильм, отснятый частями. В интервью для издания The Hollywood Reporter авторы назвали свой проект «user-

generated-film». В интервью для Filmmaker Верховен отметил, что самая сложная работа над фильмом была у актеров, которые играли «вслепую», не зная, что будет дальше.

Таким образом, можно сделать следующие выводы: документальное кино получило новый виток развития и снова становится актуальным за счет появления новых форм и технологий сторителлинга. В кинематографе коммуникация между зрителем и автором перестает быть монологичной и становится двусторонней. Интерактивная среда помогает зрителю глубже погрузиться в историю, узнать что-то новое не только о проблеме, но и о себе, передать свой опыт другим зрителям и автору.

2 Создание интерактивного документального проекта

«Как ты?» – интерактивный документальный проект, посвященный ментальному здоровью россиян в период проведения военной спецоперации в Украине. В основе проекта находится интерактивный неигровой фильм, повествующий о русских людях, которые столкнулись с различными ментальными проблемами из-за происходящих в мире событий и рассказывающий о том, как ониправляются с этим.

Цель проекта: поднять значимую для социума проблему ментального здоровья населения в кризисные периоды через репрезентацию чувств и состояний россиян в период проведения военной спецоперации в Украине.

Актуальность проекта обусловлена социальной повесткой. По данным государственной социологической службы ВЦИОМ у россиян был зафиксирован рост тревоги в конце февраля (3 февраля такие эмоции испытывали 41% опрошенных, а 27 февраля - уже 56%), страха (3 февраля - 18%, 27 февраля - 28%), растерянности (3 февраля - 22%, 27 февраля - 27%). В апреле, по данным опроса цифрового медицинского сервиса «Доктор рядом» и платформы онлайн-

рекрутинга HeadHunter, уже 69 процентов россиян пожаловались на повышение у них уровня стресса и тревожности.

Аудитория проекта – молодые люди обоих полов, в возрасте от 17 до 25 лет, проживающие в России и за рубежом (русскоговорящая часть населения), заинтересованные в вопросах ментального здоровья, либо испытывающие проблемы с ментальным здоровьем на фоне происходящих событий. Они столкнулись с тревогой, страхом, непониманием, депрессией, либо хотят узнать, что происходит в стране с ментальной точки зрения. Также аудитория – активные пользователи интернета, что является необходимой чертой для ориентировки в интерактивном документальном фильме.

Преимущество интерактивного документального фильма как формата заключается в том, что он позволяет взглянуть на проблему с разных точек зрения и получить только ту информацию, которую зритель сам захочет.

Миссия проекта: показать, как отразилось проведение спецоперации на ментальном здоровье россиян в разных странах и как людям удается восстановить его (показать, что люди не одиноки в своих чувствах в эти тяжелые времена и что говорить об этом и принимать помощь – это нормально).

Практическая цель проекта – информирование социума о возможных способах восстановления и поддержания ментального здоровья.

Задачи проекта:

- провести препродакшн проекта: поиск идеи, сбор «брифа на производство», разработка концепции, сбор информации о проблеме, работа со сценарием, поиск команды, разработка визуальной концепции фильма, раскадровка, локейшенскунинг, поиск героев, подбор актеров, создание КПП (календарно-постановочный план), создание game-flow;
- продакшн: съемки проекта;
- постпродакшн: монтаж документального фильма, сведение звука, цветокоррекция, верстка платформы, согласование с героями.

Структура фильма состоит из трех актов.

Первый акт является полностью постановочным и отсылает нас в 23 февраля, когда мир был привычным для нас, и шла обычная рутинная жизнь молодого человека. За одним днем его жизни мы смотрим его глазами, съемка идет от первого лица. Камера имитирует движения головы человека и его взгляд, важно было достичь эффекта присутствия у зрителя и наблюдения за персонажами. Также эта часть фильма лишена диалогов и сопровождается только музыкальной подложкой. Сюжет отрывка заканчивается утром 24 февраля, когда мир изменился, а ментальное здоровье людей оказалось под угрозой.

Во втором акте начинается документальная часть проекта и здесь же появляется основная повествовательная линия – интервью с героями. Перед зрителем открывается привычный ему экран гаджета (рабочий стол компьютера в десктопной версии проекта и экран телефона в мобильной версии). Здесь он может сам выбрать, что ему сейчас было бы наиболее интересно узнать: поговорить с русскими, которые сейчас находятся в России или с теми, кто за границей. После выбора героя, зритель может, по ходу просмотра фильма в зонах перехода самостоятельно выбирать наиболее волнующие его вопросы, при клике на такой вопрос ему будет предложен нужный отрывок с ответом героя. Также на экране зритель может перейти в чат-бот в Telegram и произвести коммуникацию с героями, кто пожелал остаться анонимным, либо перейти на отдельную платформу, где собраны центры помощи, контакты проверенных психиатров и психологов, а также ссылки на полезные материалы по психологии, направленные на восстановление ментального здоровья.

В третьем акте находится послесловие автора о том, для чего создавался этот проект.

2.1 Препродакшн проекта

На этом этапе работы была определена тема интерактивного документального фильма, а именно ментальное здоровье россиян в период

проведения спецоперации в Украине. Решение работать над этой темой было обусловлено происходящими в мире событиями, связными со специальной операцией и данными об ухудшении ментального здоровья граждан России.

Определившись с идеей, мы пришли к выводу, что из всех форматов и интерактивных сред для раскрытия истории лучше всего подходит именно документальный интерактивный фильм. Это позволит зрителю посмотреть на ситуацию шире и привлечь внимание аудитории к этой социальной тематике за счет новизны.

2.1.1 Сбор информации о проблеме, консультация с экспертами

Для более объективного отражения сложной темы ментального здоровья и проведения интервью с героями необходимо было как можно тщательнее разобраться в теме ментального здоровья и эмоциональном фоне россиян.

Всемирная организация здравоохранения рассматривает здоровье человека, исходя из трех критериев: физическое или соматическое, психическое или ментальное и социальное. Ментальное (психическое) здоровье ВОЗ определяет, как «состояние благополучия, при котором человек может реализовать свой потенциал, справляться с жизненными стрессами, продуктивно работать, а также вносить вклад в жизнь своего сообщества».

Чжоу Чень в работе «Психическое здоровье как ключевой фактор жизнеспособности и качества жизни личности» отмечает, что «в условиях неопределенности, изоляции, снижения физической активности, вынужденной резкой адаптации распорядка дня и графика, жизни в целом, переживания одиночества, жизнеспособность вместе с психическим здоровьем и качеством жизни подверглась изменениям [Чжоу, 2022]. Так с конца февраля, россияне, только справившиеся с пандемией коронавируса, снова оказались в состоянии неопределённости, попали под культуру отмены (изоляцию), были вынуждены

адаптировать свою жизнь и планы под новую социальную реальность. Это все не могло не сказаться на их психическом здоровье.

Так в марте «Коммерсант» со ссылкой на DSM Group сообщает, что после начала военной операции в Украине в России резко вырос спрос на антидепрессанты, безрецептурные снотворные, противотревожные и успокоительные препараты, а их продажи повысились в четыре раза.

«Правила жизни» (бывший Esquire) ссылаясь на слова главврача центра психиатрии, неврологии и наркологии «Роса» Вячеслава Филашихина 17 марта пишут, что «военная операция и происходящее на ее фоне оказались для многих россиян психотравмирующими событиями, сказавшимися на психическом здоровье». Также издание приводит следующую цитату Филашихина: «Возросло количество пограничных состояний — тревожных, тревожно-депрессивных, астенических. Число жалоб на тревогу, тревожно-депрессивное состояние стало больше».

26 апреля РБК выпустили материал, в котором собрали данные различных сервисов психологической поддержки и психотерапии и комментарии экспертов. Такие данные приводит СМИ:

- количество клиентов, обратившихся с жалобами на повышенную тревожность в первую неделю марта, выросло на 6%, с жалобой на стресс на 8%, а беспокоящихся о своих финансах, переезде и эмиграции на 3%. Также незначительно выросло число жалоб на панические атаки (по данным сервиса «Ясно»);

- на фоне повышенного стресса на 10% увеличилось число заявок на психотерапевтические беседы у людей с паническими атаками, на 8% — на сеансы, посвященные физическому здоровью и самочувствию. Также на 10,5% увеличилась доля запросов о «непонятных» эмоциях и неконтролируемой агрессии (данные сервиса психотерапии Zigmund.Online);

- основными запросами с начала марта стали зашкаливающая тревога, страх и паника — с ними обратились за консультацией 90% пользователей. С 24 февраля по 21 марта психологические консультации, связанные с

переживаниями «на фоне ситуации на Украине», составили 25% от всех обращений. Многих пугает полная неизвестность, больно ранит гибель людей, агрессивная настроенность людей друг к другу. В темах запросов также возникает безысходность, чувство одиночества из-за невозможности разделить свои взгляды и чувства с родителями и близкими (такую информацию дает клинический психолог и сооснователь онлайн-сервиса YouTalk Анна Крымская);

- жалобы, с которыми с марта обращаются за психологической помощью, в первую очередь связаны с эмоциональным реагированием на негативные новости, на внезапные для большинства сообщения о событиях на Украине и во всем мире (по данным международной ассоциации психологов).

Также в проекте приняли участие в качестве консультантов практикующие психологи и психиатры, наиболее компетентные в интересующей нас теме.

Все эксперты отмечали, что у их клиентов и пациентов отмечается тотальная неуверенность в происходящем, проблемы с самоидентификацией («я не знаю кто, не знаю, что делать дальше, как жить») в мировом пространстве, потеря смысла жизни, агрессия, панические атаки. Тревога стала следствием травмы от разрушения привычных шаблонов про уверенность в будущем, у некоторых было отмечено усиление симптомов уже имеющихся проблем с ментальным здоровьем. Одни люди занимали позицию «властных структур» и использовали отыгрывание во вне, другие встали в позицию «потерпевших» (разочарование в социальной реальности и проблемы с идентификацией).

Также специалисты сходятся во мнении, что универсального способа восстановления нет и если человек испытывает проблемы с ментальным здоровьем, то лучший вариант – обратиться к специалисту (не обязательно платному), который поможет разобраться с индивидуальным запросом.

2.1.2 Проектирование и драматургия интерактивного документального фильма

Следующим этапом работы над фильмом стал сбор брифа на производство интерактивного проекта, его проектирование и выстраивание драматургии.

Для проекта были определены несколько видов интерактивного нарратива. Эмпирический нарратив появляется за счет конфликта (проблемы с психологическим здоровьем) внутри проекта. Перформативный нарратив включается на этапе, когда зрители смотрят истории героев. Дополняющий нарратив возникает через дополнительную информацию о героях во всплывающих окнах, самостоятельную интерпретацию зрителем историй, трансмедийный сторителлинг проекта.

При проектировании истории мы шли «от зрителя», исходили из того какой опыт ему может оказаться наиболее интересным и полезным. Мечта зрителя: узнать, что он не один страдает от проблем с ментальным здоровьем, что его реакция, чувства, эмоции, способы восстановления – нормальны, что есть способы помочь организму справиться. Отталкиваясь от этого, была построена интерактивная механика проекта.

Стало понятно, что нужно показать людей с различными способами реакции на кризисные события/ситуации и разными ментальными трудностями. Стоило учесть, что не все герои смогут говорить свободно без анонимности. Более того, все герои находятся не просто в разных точках России, но и мира. Также отдельной проблемой стала интеграция «аптечки помощи», которая рассказала бы зрителю о способах восстановить ментальное здоровье.

Исходя из вышеперечисленных нюансов, была разработана интерактивная механика, строящаяся вокруг скринлайф формата и трансмедийного сторителлинга.

Стоить отметить, что именно скринлайф формат и трансмедийный сторителлинг придали оригинальность интерактивному проекту.

В проекте четко видны следующие виды интерактивности по классификации Диксона: навигация (зритель за счет скринлайф экрана способен выбирать героев, перейти в чат-бот и «пообщаться» с анонимными героями, уйти на платформу с «аптечкой помощи»), участие (зритель может влиять на ход беседы с героем, задавая ему только те вопросы, которые ему интересны), разговор (происходит, когда зритель переход в чат-бот).

Таким образом, можно утверждать, что зритель в этом проекте становится в позицию активного участника, способного влиять на историю, но в рамках созданных автором вариантов.

2.1.3 Скринлайф как инструмент интерактивности в документальных проектах

Screenlife — это формат киноповествования, при котором все действия происходят на экране гаджета (компьютер, телефон, планшет). Такой формат оказался идеальным инструментом для интерактивного документального повествования.

В фильме мы выстроили интерактив через интерфейс компьютера для десктопной версии проекта и телефона для мобильной. Именно здесь были собраны воедино все элементы проекта. Зритель сам становится частью проекта, наблюдает за героями, задает им вопросы по видеозвонку и в чате.

Также этот формат позволил уместно интегрировать разговоры с людьми в других странах (съемки которых не могла провести съемочная группа). Кроме того, скринлайф позволяет говорить со зрителем (молодежной аудиторией проекта) на понятном и легко воспринимаемом киноязыке, ведь наша целевая аудитория привыкла общаться и переживать события с помощью гаджетов. Так что здесь происходит максимальное погружение зрителя в происходящие на экране, так как он непосредственно влияет на сюжет с помощью привычных ему инструментов, нажимая те же кнопки, что и в жизни.

2.1.4 Трансмедийный сторителлинг как способ разработки интерактивного кино

Разрабатывать интерактивную историю можно не только в стороны, при помощи сюжетного ветвления, но и вглубь, используя трансмедийный сторителлинг.

Трансмедийный сторителлинг – это способ, при котором разные части истории рассказывают на нескольких разных платформах и в разных форматах. Важно, чтобы все части истории в трансмедиа «звучали в унисон и составляли единое смысловое целое». Джэнкинс отмечал, что «для трансмедийности нужно, чтобы каждая платформа делала для истории уникальный вклад, учитывая собственные возможности» [Jenkins, 2013].

В нашем случае трансмедийного сторителлинга в этом проекте позволил интегрировать чат-бот в Telegram с возможностью «переписки» с героями, сохраняющими анонимность в условиях ужесточившейся цензуры, а также отдельную платформу с «аптечкой помощи».

2.1.5 Работа со сценарием

В рамках нашего проекта предстояла работа над двумя сценариями: к первому акту и к интерактивной документальной части.

Задачей первого акта было проэкспонировать историю и завязать сюжет, подвести зрителя к перипетии, той точке, в которой кульминация предыдущего сиквенса (неожиданное для героя объявление о спецоперации) стыкуется с завязкой следующего сиквенса (документальная часть и второй акт). Эта часть позволяет зрителю понять предысторию, цель, мотивацию, ставки. Ведь если включение зрителя произойдет слишком быстро, то появляется риск того, что он не успеет идентифицировать себя с персонажем и вовлечься в происходящее на

экране. Только после этого зрителю дается возможность произвести свой первый выбор.

Пользуясь золотым правилом кинематографа: show, don't tell, мы исключили диалоги в первом акте и уступили место действиям. Такое решение позволило сделать эту часть более динамичной и зрелищной. Поворотным пунктом этого фрагмента стало объявление о проведении специальной военной операции. Здесь осуществляется переход к документальной части проекта.

Сориентироваться в интерактивных возможностях истории зрителю помогает небольшое предисловие о проекте и помощники-хотспоты, расположенные на экране.

Документальная часть представляет собой нелинейное интерактивное повествование и не подразумевает под собой наличие привычного нам сценария. Поэтому в этой части мы опишем основные особенности в работе над сценарием интерактивного документального проекта.

Для интерактивного кино важно убедиться, что зоны перехода не встречаются зрителю слишком редко и слишком часто. Практики этого направления рекомендуют ставить выбор перед зрителем раз в три-семь минут. Это примерно совпадает с одной перипетией обычного линейного сценария.

Также большое внимание стоит уделить поляризации дискурса, где это необходимо. Такой ход позволяет глубже вовлечь зрителя в историю и заставить его обдумывать возможные последствия принимаемого решения.

При работе над сценарием, где существуют сюжетные ветвления, крайне важно продумывать их заранее и рассчитывать силы команды, КПП и бюджеты. Ведь если при съемке пятиминутной сцены заложить выбор четырех вариантов развития событий, то нужно будет отснять все четыре концовки, что легко добавит фильму еще одну съемочную сцену.

Для упрощения работы со сценарием, в который входят сюжетные ветвления, в интерактивных проектах используется gameflow (сюжетная диаграмма). В этой работе мы использовали сервис Twine (<http://twinery.org/>).

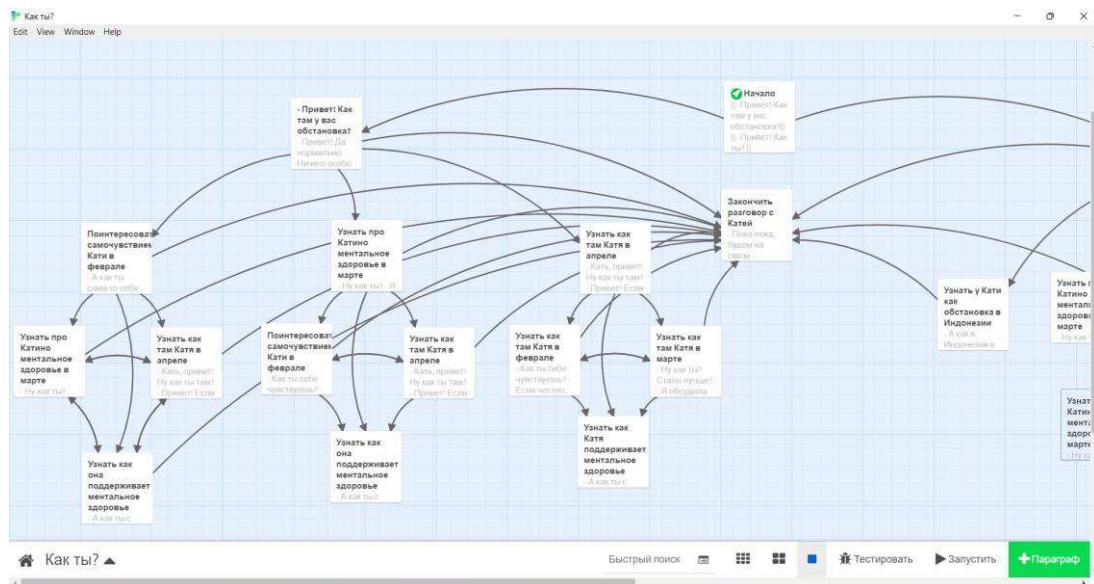


Рисунок 2 – сюжетное ветвление в Twine

2.1.6 Формирование команды

Так как одной из трудностей в работе над интерактивными фильмами эксперты выделяли необходимость создания команды, нами было принято решение сформировать свою команду специалистов для работы над отдельными фрагментами проекта.

По сценарию первый акт относится к игровому кино, а значит, для его создания нужно было собрать команду, имеющую опыт работы и необходимые компетенции для съемки художественной части фильма. Также важно было, чтобы члены съемочной группы разделяли интерес к созданию такого проекта и не боялись поставить на нем свои имена.

Отбор проводился среди уже знакомых лиц, с которыми автор проекта успел поработать раньше над другими проектами в сфере видеопродакшна и кинематографа, и обладающих необходимыми качествами и навыками для успешной реализации проекта. Так в состав съемочной группы были отобраны: режиссер коротких метров и игрового кино, оператор, монтажер. Подбор актеров был полностью делегирован режиссеру.

2.1.7 Локейшенскаунтинг

Подбор локаций для съемок был необходим исключительно для первого акта. Документальная часть проекта снималась в локациях наиболее комфортных для героев проекта. Такой выбор был сделан из-за эмоциональной сложности бесед-интервью, героям было проще раскрываться и говорить о своем ментальном состоянии в знакомых локациях, где они чувствовали себя наиболее защищенно.

Для игровой части фильма было необходимо подобрать две локации: квартира главного героя и общественное место, где он встречается с друзьями. Оба места должны были обладать большим количеством естественного света и свободного пространства для удобства перемещений оператора.

Для первой точки съемок была выбрана квартира автора, которая обладала обеими необходимыми характеристиками. В качестве общественного места рассматривались локации, где персонажи могли встретиться друг с другом, отпраздновать 23 февраля и поздравить друга с получением военного билета. Учитывая целевую аудиторию проекта и возраст персонажей, было принято решение развернуть действия в кофейне в центре Красноярска. После отсмотра возможных вариантов, оказалось, что необходимыми качествами обладала «Мануфактура». Там и были отсняты сцены первого акта.

2.1.8 Поиск героев

Одним из самых сложных этапов стал поиск героев. На этапе проектирования и выстраивания драматургии проекта нами были сформированы основные характеристики героев. Разновидность героев: наши знакомые (здесь происходит простейшая идентификация) + андердоги (герои, придавленные обстоятельствами, а именно проблемы с ментальным здоровьем на фоне происходящих в мире событий).

Цель героев: восстановить психическое здоровье, прийти к спокойствию, вернутся в зону комфорта и обрести мир внутри себя.

«Сокровище»: умение говорить о своих эмоциях.

«Второе дно»: маска для окружающих.

Анtagонист: ситуация.

Основываясь на этих характеристиках, отбор происходил по признаку ментальных трудностей и способам восстановления психического здоровья. Также для обеспечения разнообразия историй герои должны были обладать разными территориальными, политическими и половозрастными признаками. Так, все участники фильма должны были находиться не только в России, но и за границей, иметь разные политические взгляды, а именно отношение к действиям России на территории Украины (отдельно следует отметить, что в проекте не затрагивалась тема политики и отношение участников к конфликту остается известным только самим участникам и автору проекта), возраст и пол.

2.1.9 Подбор актеров

Поиск и работа с актерами были делегированы режиссеру первого акта фильма. Однако итоговый отбор осуществлялся с участием автора проекта. Так актеры должны были соответствовать следующим критериям: наличие актерского опыта работы и принадлежность к целевой аудитории проекта. Отобранные актеры соответствуют обоим критериям.

2.2 Продакшн интерактивного документального фильма

На этом этапе были отсняты все необходимые сцены для первого акта и все документальные части (интервью с героями) проекта.

Для съемок первого акта использовалась камера Black Magic Pocket Cinema 4K и объектив Sigma 17-70mm.

Съемки документальной скринлайф части осуществлялись через встроенную в Zoom систему записи конференций. Выбор был сделан в пользу Zoom благодаря возможности сервиса писать картинку и звук в отдельные файлы, что облегчило работу над звуковой дорожкой. Запись велась сразу на несколько устройств: ноутбук Lenovo, принадлежащий автору, ПК героя, с которым происходила запись интервью, смартфон iPhone 8 Plus.

2.3 Постпродакшн

Этап постпродакшна включал в себя работу сразу над несколькими форматами проекта. Первый и основной: монтаж и цветокоррекция самого фильма. Для этого использовались следующие программы: Premiere Pro, Sony Vegas Pro и Davinchi.

Монтаж фильма также поделился на несколько этапов.

1. Монтаж и тонирование первого акта. Здесь нужно было собрать линейную предысторию, в конце которой появляется возможность первого выбора: реакции на новость о начале украинского конфликта.

2. Первичный монтаж и легкое тонирование документальной части. На этом этапе требовалось разбить каждую историю на смысловые части по сценарию.

После окончания первичного монтажа документальная часть проекта соединялась в один большой интерактивный документальный фильм. Соединение проходило на платформе Verse.com. Здесь при помощи интерфейса

платформы и монтажных приемов мы дали возможность зрителю выбирать вопросы, которые он хочет задать герою. На несколько нескольких секунд кадр замирает и появляются варианты выбора. «Замирание» происходит для того, чтобы зритель успел переключиться из пассивного наблюдателя в активного участника.

Verse.com с позволяет собрать воедино любой интерактивный проект без написания отдельных кодов или создания приложений. Все находится прямо внутри сервиса. От креатора требуется только загрузить все фрагменты в соответствии с сюжетными ветвлениями и проставить точки, в которых будет происходить зона перехода. Здесь есть возможность добавить в историю кликабельные хотспоты, зоны перехода с бесконечным количеством ветвлений, интерактивные «объясннялки», мультимедийные слайдшоу. Также сервис самостоятельно адаптирует контент под мобильную версию, позволяет вставить фильм на любую платформу при помощи кода, получить аналитику, добавить мультиязычные субтитры, как автоматически созданные, так и прописанные вручную креатором, допускает работу с видео в 360 и вертикальными роликами, а также дает возможность для монетизации контента.

Все части фильмы должны были располагаться на отдельной платформе, которая погрузить зрителя в атмосферу скринлайф и обеспечит доступ ко всем частям трансмедийного проекта. Так была создана основная платформа на базе конструктора сайтов Readymag. Главный экран был создан в Photoshop и Figma и содержит в себе как привычные нашему глазу иконки приложений, так и новые, созданные специально для проекта. Интерактивный документальный фильм позиционируется как нейтрально окрашенный, поэтому пришлось избегать указания некоторых приложений, таких как Yandex, который не придерживается нейтралитета, или Google, который маркируется РКН, как «нарушитель закона Российской Федерации».

Следующим этапом работы стало создание чат-бота. В качестве платформы был выбран Telegram по причине того, что именно здесь чат-боты являются наиболее привычным явлением для нашей целевой аудитории. На базе

Telegram есть свой конструктор чат-ботов «BotFather», найти его можно просто через поиск внутри приложения. Следуя понятным инструкциям, креатор выбирает имя и никнейм нового бота. Для создания токена – уникальная строка из символов, которая нужна, чтобы установить подлинность робота в системе, используется сервис Bothelp.io. Создание цепочки вариантов-ответов и сюжетных ветвлений, которые были прописаны заранее в twine, осуществляется при помощи bothhelp, а визуальное оформление (описание, информация, картинка бота) создается через bothfather.

В качестве платформы для «аптечки помощи» (сборника полезных ресурсов по теме проекта) был выбран Readymag за его объемный функционал и возможность работать с кодами.

2.4 Анализ работы над проектом

Интерактивный документальный фильм «Как ты?» является уникальным проектом благодаря социальной теме, которую он поднимает, и форме, в которой он представлен. В региональной практике это первый проект, который собрал в себя интерактивный документальный фильм с элементами игрового и неигрового кино, трансмедийный сторителлинг и скринлайф формат. Также, опираясь на текущую информационную повестку, проект является актуальным, в виду того, что на фоне происходящих в мире событий и последних двух кризисов люди все чаще сталкиваются с проблемами в ментальном здоровье.

При создании похожих проектов важно учитывать психическое состояние героев, установить с ними доверительные отношения, чтобы человек смог, не боясь и не стесняясь, рассказать о своем состоянии. Только в случае полной откровенности можно получить хорошую и честную историю.

Во время работы над проектом автор испытывал эмоциональные сложности, связанные с психологически трудной и злободневной темой. Качество видео и монтаж не выглядят совершенными в силу первого

профессионального опыта автора в этом направлении. Также отдельной трудностью стала работа с платформой по верстке сайта Readymag и сервисам, создающими интерактивность в фильме, так как произошло отключения России от SWIFT, и оплата функций платформ оказалась невозможной. Приходилось искать альтернативные пути решения проблемы.

Анализируя выстроенный процесс работы над проектом «Как ты?», стоит выделить ряд особенностей.

1. Создание похожего проекта крайне времязатрчный и сложный процесс, над которым желательно работать не в одиночку, а с медиакомандой, тогда итоговый продукт может выйти гораздо раньше.

2. Прежде всего в работе над любым проектом нужно понять идею, которой хотите поделиться, а уже потом выбирать форму, через которую будет передана история. Если это интерактивная среда, то важно понимать зачем в ней интерактив и как он может помочь рассказать историю.

3. При создании документального фильма на социальную тематику важно быть одновременно отрешенным психологически, эмпатичным по отношению к героям и вовлеченным в процесс. В ходе съемок психологические трудности могут помешать.

Подводя итог, хочется отметить, что проект «Как ты?» достиг поставленных целей и большая часть работы может быть выполнена одним человеком, при наличии ранее приобретенных компетенций. Дальнейшая судьба фильма сейчас находится под вопросом из-за существующей в стране цензуры, и он не будет опубликован в ближайшее время, однако такие проекты актуальны вне времени, ведь они документируют существующую реальность.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Интерактивная документалистика относительно новое направление, которое еще только развивается. Уже сейчас можно найти примеры интересных проектов не только в мировой практике, но и в отечественной. Однако, в региональной практике не так можно больших интерактивных документальных фильмов о проблемах социальных групп.

Целью дипломной работы было изучить специфику интерактивного документализма в журналистике и создать интерактивный документальный фильм на социальную тематику. Итогом стала разработка, проектирование и создание документального интерактивного проекта «Как ты?», состоящего из историй россиян, столкнувшихся с проблемами в ментальном здоровье на фоне происходящего конфликта в Украине.

По мере выполнения этой цели были решены поставленные задачи.

Проделанная работа соответствует определенным во введении задачам и цели:

- определена специфика интерактивных документальных фильмов на социальную тематику в журналистике;
- рассмотрены ключевые понятия: «социальная журналистика», «документальное кино», «интерактивное документальное кино». Так социальная журналистика - специфический вид медиадеятельности, основой которого является массовый, регулярный, в определенной степени упорядоченный и субъективно управляемый процесс по сбору, обработке и передаче только значимой для того или иного социума или индивида информации. Документальное кино - вид киноискусства, материалом которого являются съемки подлинных событий и лиц. Интерактивное документальное кино — это такой формат повествования, при котором в документальном фильме у зрителя появляется возможность взаимодействовать с виртуальным объектом, становясь при этом соавтором произведения;

- выявлены функции и особенности документального кино. Сегодня основная функция документалистики, заключающаяся в записи, раскрытии и сохранении реальных событий, историй и моментов, расширяется и ставит себе целью привлечь внимание аудитории к событию и заставить её анализировать происходящее;

- определены особенности создания интерактивного документального фильма. Интерактивное документальное кино дает возможность зрителю взаимодействовать с произведением на ментальном и физическом уровнях восприятия. Роль зрителя расширяется, он выходит из состояния пассивного наблюдателя и может стать активным участником. Произведение перестаёт быть монологичным, обращённым от автора к зрителю, начинает возникать диалог;

- охарактеризовано развитие интерактивной документалистики в России и за рубежом. За последнее несколько лет интерактивных документальных фильмов стало значительно больше, однако пока за границей такой формат СМИ используют для создания увлекательных историй, помогающих аудитории разобраться с проблемой или посмотреть на мир под другим углом, в России такие проекты становятся скорее имиджевыми или используются для продвижения больших кинокартин. Независимые же кино- и медиаспециалисты предпочитают отправлять такие фильмы на фестивале, а не выставлять в открытом доступе.

Документальный интерактивный проект «Как ты?», созданный в рамках данной работы, представляет собой документальное кино в формате скринлайф с элементами игрового кино и трансмедийного сторителлинга. Основой проекта является раскрытие темы ментального здоровья россиян в период проведения специальной военной операции в Украине. Здесь за счет интерактивных механик и аудиовизуальных средств были рассказаны истории россиян, столкнувшихся с ментальными трудностями, а также сделан акцент на том, что все люди индивидуальны и каждый по-своему переживает травмирующие события. Это означает, что универсального рецепта восстановления после травмы не существует, каждая проблема должна решаться индивидуально, опираясь на то,

что помогает индивидууму при обычных условиях. Главными героями выступали россияне, проживающие в разных частях страны и мира, имеющие разные социальные роли и демографические признаки.

На основе полученного опыта создания интерактивного документального фильма стоит выделить особенности работы над данным проектом.

1. Это времязатратный процесс. Этап препродакшена занимает намного больше времени, по сравнению с документальными фильмами, из-за создания и тщательной проработки игровых механик и интерактивных интеграций. Также усложняется процесс создания сценариев, ведь конечный продукт является нелинейным произведением, имеющим множество сюжетных ветвлений, каждое из которых необходимо учитывать и прорабатывать. Также финальный отсмотр итогового материала может затянуться на несколько дней и даже недель из-за необходимости проверить каждую связку во всех зонах перехода.

2. Интерактивное документальное кино дает возможность развивать историю гораздо глубже.

3. Перевод зрителя в активную фазу вызывает сопричастность зрителя к проблеме.

4. Современные технологии и веб-сервисы позволяют реализовать крупные интерактивные проекты с привлечением минимальной команды и небольшими финансовыми затратами.

Говоря о данном проекте, стоит отметить, что выбранная тема не отражалась ранее в региональной практике, от чего его уникальность и актуальность позволяют обратить на себя внимание.

Документальный интерактивный проект «Как ты?» можно считать успешно выполненным. Более того, он может получить дальнейшее развитие за счет появления новых ветвлений в сюжете и отражении новых ментальных трудностей, возникающих из-за того, что травмирующее событие продолжается до сих пор.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Булаева, М. Н. Приемы трансмедийного сторителлинга в освещении социально значимой темы (на примере медиахолдинга "первый областной") / М. Н. Булаева // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. – 2021. – Т. 21. – № 4. – С. 92-99.
- 2 Бунтасанакул, С. Интерактивная документалистика: новые возможности цифровой среды и особенности деятельности режиссера / С. Бунтасанакул // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – № 3. – С. 257-260.
- 3 Бычков В. В. Лексикон нонкласики. Художественно-эстетическая культура XX века. — М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003. — 607 с.
- 4 Важные навыки в периоды стресса: иллюстрированное пособие // Женева: Всемирная организация здравоохранения. – 2020.
- 5 Винокуров, А. В. Разбор и классификация интерактивности выбора в диалогах на основе видеоигры жанра интерактивное кино «Life is Strange» / А. В. Винокуров. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2021. — № 26 (368). — С. 294-297. — URL: <https://moluch.ru/archive/368/82881/> (дата обращения: 12.05.2022).
- 6 В России резко вырос спрос на антидепрессанты и успокоительные препараты [Электронный ресурс]: новость / сайт издания «Правила жизни». – Режим доступа: <https://www.pravilamag.ru/news/society-news/18-03-2022/670643-v-rossii-rezko-vyros-spros-na-antidepressanty-i-uspokoitelnye-preparaty/>
- 7 Герлингхауз Г. Кинодокументалисты мира в битвах нашего времени. М.: «Радуга», 1986.
- 8 Говард Д. Как работают над сценарием в Южной Калифорнии / Д. Говард, Э. Мабли. – Альпина Паблишер, 2017.

- 9 Горохов, Д. С. Кино как зеркало трансформации приватности: попытка осмыслиения жанра screenlife / Д. С. Горохов // Вестник науки. – 2019. – Т. 3. – № 6(15). – С. 223-226.
- 10 Дворко Н.И. Образовательный потенциал интерактивного документального фильма. // Материалы международной научно-практической конференции «Медиакультура и медиаобразование». – СПб: ООО «Книжный Дом», 2013.
- 11 Дворко, Н. И. Интерактивная документалистика в кросс-медиа и трансмедиа сторителлинге / Н. И. Дворко // Век информации. – 2018. – № 2-2. – С. 255-257.
- 12 Дворко, Н. И. Интерактивная документалистика: тематическое исследование / Н. И. Дворко, Е. Е. Пряткина // Новые медиа для современной молодежи: Сборник научных статей по материалам Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 21–22 апреля 2017 года / Под редакцией Л. Е. Виноградова, Е. Н. Туголукова. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. – С. 29-33.
- 13 Дзялошинский, И. М. Журналистика соучастия. Как сделать СМИ полезными людям / И. М. Дзялошинский ; И. М. Дзялошинский. – Москва : Престиж, 2006.
- 14 Елинер, И. Г. Интерактивная документалистика / И. Г. Елинер // Университетский научный журнал. – 2019. – № 50. – С. 22-25.
- 15 Ефимова, О. В. Интерактивное кино и «кинематографичные игры» в контексте современной художественной культуры / О. В. Ефимова, И. И. Ефимов // Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок : Материалы XII Всероссийской научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 11 февраля 2022 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 2022. – С. 49-52.

16 Зубко, Д. В. Web-documentary в отечественной журналистике / Д. В. Зубко // Современная периодическая печать в контексте коммуникативных процессов. – 2016. – № 1. – С. 116-121.

17 Исхакова, Д. Р. Феномен интерактивного кино / Д. Р. Исхакова // Человек. Общество. Культура. Социализация: материалы XV Международной молодежной научно-практической конференции, Уфа, 18–19 апреля 2019 года. – Уфа: Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы, 2019. – С. 525-528.

18 Как начало военной спецоперации повлияло на психическое здоровье россиян: интервью с психологом [Электронный ресурс]: интервью / сайт издания «NewsVo». – Режим доступа: <https://newsvo.ru/news/144167>

19 Как сохранить ментальное здоровье [Электронный ресурс]: новость / сайт издания «GQ». – Режим доступа: <https://www.gq.ru/health/kak-sohranit-mentalnoe-zdorove/amp>

20 Как сохранить ментальное здоровье во время новостей о военных операциях [Электронный ресурс]: статья / сайт издания «AuroraMedia». – Режим доступа: <https://aurora.red/kak-sohranit-mentalnoe-zdorove-vo-vremya-novostey-o-voennyh-operatsiyah>

21 Как сохранить психическое здоровье во время всех этих событий [Электронный ресурс]: новость / сайт издания «GQ». – Режим доступа: <https://www.gq.ru/health/kak-sohranit-psihicheskoe-zdorove-vo-vremya-vseh-etih-sobytiy/amp>

22 Как сохранить психическое здоровье в тревожные времена — совет психиатра [Электронный ресурс]: вопрос-ответ / сайт издания «Пятый канал». – Режим доступа: <https://m.5-tv.ru/amp/news/379681/kak-sohranit-psihicheskoe-zdorove-vtrevoznye-vremena-sovet-psihiatra/>

23 Карташов, А. От мокьюментари до хроники: все виды документального кино. – Режим доступа:

24 Кожевников, И. Д. Интерактивные и нелинейные сюжеты в кино / И. Д. Кожевников, А. В. Меженин, Д. И. Бурлов // Альманах научных работ

молодых ученых Университета ИТМО: Материалы XLVI научной и учебно-методической конференции, Санкт-Петербург, 31 января – 03 2017 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики, 2017. – С. 141-144.

25 Колк, Б. Тело помнит все. Какую роль психологическая травма играет в жизни человека и какие техники помогают ее преодолеть / Б. Колк. – Бомбара, 2020.

26 Кронгауз, М. А. Screenlife в эпоху карантина / М. А. Кронгауз // Коммуникативные исследования. – 2020. – Т. 7. – № 4. – С. 735-744.

27 Макашина Г. Социальная журналистика как новый тип журналистской деятельности. – М.: ИМПЭ им.А.С.Грибоедова, 2010. – 112 с.

28 Митта А. Кино между адом и раем / Митта А. – М. : Зебра Е, 2012. – 496 с.

29 Мясникова, М. А. Герой, автор, зритель документального кино в публичном пространстве новых медиа / М. А. Мясникова, А. В. Трухина // Публичное/частное в современной цивилизации : сборник научных трудов XXII российской научно-практической конференции (с международным участием), Екатеринбург, 16–17 апреля 2020 года. – Екатеринбург: Автономная некоммерческая организация высшего образования "Гуманитарный университет", 2020. – С. 401-407.

30 Олешко, В. Ф. Социальная журналистика: какой она должна быть в информационную эпоху?.. / В. Ф. Олешко // Вестник Челябинского государственного университета. – 2012. – № 5(260). – С. 113-117.

31 Радушинская, А. И. Трансмедийный сторителлинг: коммуникационный инструмент комплексного вовлечения аудиторий / А. И. Радушинская // Новая реальность и современные коммуникативные технологии : сборник материалов Международной научно-практической конференции, Москва, 23–25 октября 2019 года / под ред. А. Я. Касюка, И. К. Харичкина. –

Москва: Московский государственный лингвистический университет, 2020. – С. 125-131.

32 Розна, А. В. Основные принципы построения истории в трансмедийном проекте / А. В. Розна, А. В. Красавина // Инновации. Наука. Молодежь - 2021 : Материалы Всероссийской научно-практической студенческой конференции, Челябинск, 23 апреля 2021 года. – Челябинск: Частное образовательное учреждение высшего образования "Международный Институт Дизайна и Сервиса", 2021. – С. 233-236.

33 Романовский, И.И. Масс медиа: словарь терминов и понятий / И. И. Романовский; [под ред. В. Г. Маковеева]. - М.: Союз журналистов России, 2004.

34 Россияне стали чаще обращаться к психологам с жалобами на тревогу, страх и панику [Электронный ресурс]: новость / сайт издания «Правила жизни». – Режим доступа: <https://www.pravilamag.ru/news/society-news/26-04-2022/674578-rossiyane-stali-chashche-obrashchatsya-k-psihologam-s-zhalobami-na-trevogu-strah-i-paniku/>

35 Тема ментального здоровья захватила интернет. Чем опасен интерес россиян к психическим расстройствам? [Электронный ресурс]: новость / сайт издания «Lenta.ru». – Режим доступа: https://m.lenta.ru/articles/2022/03/09/mental_health/amp/

36 Тертычный, А. А. О понятийной основе современной теории журналистики / А. А. Тертычный // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – № 13(184). – С. 262-267.

37 Степанов, В., Шавловский, К., Бекмамбетов Т. Скринлайф: В поисках нового языка кино - Альпина Паблишер – 2021. Режим доступа: <https://hse.alpinadigital.ru/book/22705>

38 Сиверская, Т. И. Ментальное здоровье. Почему стоит учитывать ментальное здоровье / Т. И. Сиверская, Д. М. Мороз // Актуальные вопросы современной науки: Сборник статей по материалам XX международной научно-

практической конференции. В 3-х частях, Томск, 11 апреля 2019 года. – Томск: Общество с ограниченной ответственностью Дендра, 2019. – С. 76-80.

39 Уткин, А., Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Н. Покровская, А. Уткин. – Альпина Паблишер, 2019.

40 Фадеева, И. В. Современные аспекты социальной журналистики / И. В. Фадеева // Современные исследования в филологии, лингводидактике и журналистике: Сборник научно-методических статей, Астрахань, 26–27 мая 2017 года / Составители З.Р. Аглеева, Л.Ю. Касьянова. – Астрахань: Астраханский государственный университет, Издательский дом "Астраханский университет", 2018. – С. 220-223.

41 Чжоу, Ч. Психическое здоровье как ключевой фактор жизнеспособности и качества жизни личности / Ч. Чжоу // Вестник Российского нового университета. Серия: Человек в современном мире. – 2022. – № 1. – С. 9-14.

42 Шатило, М. М. Специфика трансмедийного сторителлинга на цифровых медиаплатформах / М. М. Шатило // Colloquium-journal. – 2020. – № 18-3(70). – С. 12-14.

43 Шимохин, Б. С. Формат Screenlife vs. классическое кино / Б. С. Шимохин // Вестник ВГИК. – 2021. – Т. 13. – № 1(47). – С. 37-44.

44 Aufderheide, P. Documentary Film: A Very Short Introduction // Oxford University Press, USA, 2007.

45 Dixon, S. Digital Performance: A history of New Media in Theatre, Performance Art and Installation // The MIT Press, 2007.

46 Dolan, D. Redefining The Axiom Of Story: The VR And 360 Video Complex [Электронный ресурс] / D. Dolan, M. Parets. – Режим доступа: <https://techcrunch.com/2016/01/14/redefining-the-axiom-of-story-the-vr-and-360-video-complex.html>

- 47 Gifreu-Castells, A. The interactive documentary. Definition proposal and basic features of the new emerging genre // McLuhan Galaxy Conference. – 2011. – pp. 367-378.
- 48 Lawson, A. Digital Interactive Documentary: A new media object // 2017 [Электронный ресурс] / A. Lawson – Режим доступа: <https://silo.tips/download/digital-interactive-documentary-a-new-media-object#modals>
- 49 Nichols, B. Introduction to Documentary // Indiana University Press, 2017.
- 50 Odorico, S. Between Interactivity, Reality and Participation: The Interactive Documentary Form // Le Levain des médias. Forme, format, média, MEI. – 2015. – № 39. – pp. 213-226.
- 51 Renov, M. Theorizing Documentary // New York: Routledge. – 1993. – pp. 12-36.
- 52 Zimmerman, E. Takinbas K. Rules of Play: Game Design Fundamentals // The MIT Press, 2003.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики и литературоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
Анисимов К. В. Анисимов
«28 » июня 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ФИЛЬМА НА СОЦИАЛЬНУЮ ТЕМАТИКУ: АВТОРСКИЙ ПРОЕКТ

Руководитель *Кострыкина* 13.06.22 преподаватель Н. В. Кострыкина
Выпускник *Арутюнян* 23.06.22 старший преподаватель Е. Ю. Арутюнян
Нормоконтролер *Сезина* старший преподаватель Ю.Н. Сезина

Красноярск 2022