

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

имени М. В. ЛОМОНОСОВА

ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ

*На правах рукописи*

**КАЧАНОВ ДЕНИС ГЕННАДЬЕВИЧ**

**ТРАНСФОРМАЦИЯ НАРРАТИВНЫХ ПРИЕМОВ  
В МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ЖУРНАЛИСТСКИХ ПРОЕКТАХ**

Специальность 10.01.10 – Журналистика

Научный руководитель:  
кандидат филологических наук  
КУЛЬЧИЦКАЯ Д.Ю.

Москва – 2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ПОВЕСТВОВАНИЕ КАК КОММУНИКАТИВНАЯ ТЕХНИКА	19
1.1. Развитие теории повествования	20
1.2. Понятие нарратива, его свойства и структура	28
1.3. Нарративная журналистика. Повествование в медиатекстах	38
1.4. Нарративные категории в анализе мультимедийного повествования	49
ГЛАВА 2. МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ФОРМАТ В ЖУРНАЛИСТИКЕ	65
2.1. Понятие мультимедиа и язык новых медиа	65
2.2. Мультимедийный нарратив	74
2.3. Мультимедийные элементы и их функции	82
ГЛАВА 3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАРРАТИВА В МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ЖУРНАЛИСТСКИХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ	108
3.1. Методика исследования. Критерии нарративного и контент-анализа	108
3.2. Характеристика нарративных категорий в мультимедийных журналистских проектах	117
3.3. Пропорции семиотических элементов в мультимедийных журналистских проектах	167
3.4. Дизайн и навигация в мультимедийном журналистском нарративе	175
3.5. Функции мультимедийных элементов в журналистском повествовании	1800
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	189
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	195
ПРИЛОЖЕНИЕ	212

## **Введение**

Изменение приоритетной формы массовой коммуникации часто связано с появлением и развитием новой технологии. Так возникновение книгопечатания привело к появлению газеты и многовековому доминированию письменного текста. Изучение радиоволн и изобретение радио на короткое время сделали устное слово главной формой массовой коммуникации. В случае с телевидением таким важнейшим элементом коммуникации стало аудиовизуальное сообщение. Феноменом современности, подобным печати или телерадиосигналам, является Интернет. И здесь базовой формой коммуникации стало мультимедиа – комбинирование семиотических систем и сочетание различных форматов представления информации.

В цифровом пространстве Интернета меняется само понятие журналистского текста – здесь чаще используют медиатекст – «интегративный многоуровневый знак, объединяющий в единое коммуникативное целое разные семиотические коды и демонстрирующий принципиальную открытость текста на содержательно-смысловом, композиционно-структурном и знаковом уровнях»<sup>1</sup>. Термин медиатекст является родовым, объединяющим для «журналистского текста, PR-текста, публицистического текста, газетного, теле- и радиотекста, рекламного текста, текста Интернет-СМИ и т.д. Три основные сферы его функционирования – журналистика, PR и реклама»<sup>2</sup>. В нашей работе мы исследуем журналистский медиатекст, функционирующий в мультимедийном пространстве.

**Актуальность исследования** обусловлена тенденцией к доминированию в медиа визуального цифрового контента: пользователи «сканируют» большую часть веб-страниц, пропуская блоки сплошного

---

<sup>1</sup> Казак М.Ю. Специфика современного медиатекста // Современный дискурс-анализ. 2012. № 6. С.30-41

<sup>2</sup> Кузьмина. Н.А. Современный медиатекст: учебное пособие. Омск. 2011. С. 13

текста и задерживая внимание на визуально насыщенных объектах<sup>3</sup>. Это особенно важно в маркетинге, где внимание пользователя часто равняется вниманию покупателя к продукту, но подобные тенденции визуализации распространяются на все области<sup>4</sup>. Некоторые эксперты считают, что содержание в одном материале нескольких типов визуального контента – наиболее эффективная стратегия привлечения и удержания аудитории<sup>5</sup>. Журналистские материалы соответствуют этой тенденции, и их форматы продолжают трансформироваться в цифровом пространстве.

На это накладывается и другая медийная тенденция – использование сторителлинга (нарративной техники) для эффективного объяснения сложных концептов, включения воображения реципиента и его больше эмоциональное вовлечение в события, ситуации, системы взаимоотношений<sup>6</sup>. В цифровой журналистике растет доля мультимедийных историй, в некоторых редакциях такие проекты появляются регулярно. Трансформация особенностей подачи медиатекстов приводит к изменению восприятия их содержания аудиторией<sup>7</sup>. Этим определяется необходимость изучения роли технологий в развитии нарративной техники описания действительности для понимания функционирования различных семиотических элементов при решении повествовательных задач.

**Степень научной разработанности проблемы.** В последней трети XX века в гуманитарном знании происходит сдвиг. Он связан с выходом нарратологии за границы литературоведения в сторону самостоятельной

---

<sup>3</sup> Moran K. How People Read Online: New and Old Findings // Nielsen Norman Group. 2020. Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/how-people-read-online>

<sup>4</sup> Westcott K., Downs K., Arbanas J. (etc) Digital media trends, 15th edition. Courting the consumer in a world of choice // Deloitte. 2021. Режим доступа: <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey/summary.html> (дата обращения: 23.05.2021)

<sup>5</sup> Dayan Z. Visual Content: The Future Of Storytelling // Forbes, 2018. Режим доступа: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2018/04/02/visual-content-the-future-of-storytelling/?sh=7808a99f3a46> (дата обращения: 14.10.2020)

<sup>6</sup> Krause R. 6 Rules for Persuasive Storytelling // Nielsen Norman Group. 2020. Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/persuasive-storytelling>

<sup>7</sup> Hernandez R., Rue J. The Principles of Multimedia Journalism: Packaging Digital News. N.Y.; L.: Routledge, 2015. P. 8

науки. Именно в это время в работах М. Крейсморты возникает понятие нарративный поворот<sup>8</sup>. Нарратив предстает междисциплинарным конструктом, имеющим отношения ко всем гуманитарным наукам: философии, филологии, социологии, истории и т.д. Филосов А. Макинтайр пишет, что «человек в своих действиях, на практике и в своих вымыслах представляет животное, которое повествует истории»<sup>9</sup>. Отталкиваясь от этих идей, У. Фишер формулирует нарративную парадигму, в рамках которой любой коммуникационный процесс рассматривается как форма повествования, а люди – как рассказчики историй<sup>10</sup>.

Осмысливая изменения в гуманитарных науках в 80-е годы XX века, Й. Брокмейер и Р. Харре придают нарративному повороту мощный культурологический смысл, связанный с кризисом модерна. Они утверждают, что «повествовательная форма и устная, и написанная – составляет фундаментальную психологическую, лингвистическую, культурологическую и философскую основу наших попыток прийти к соглашению с природой и условиями существования»<sup>11</sup>. Они отмечают, что разнообразие форм и стилей нарратива и его многообразная культурная феноменология дает возможность присутствия его структур и элементов в большинстве других типах дискурса: научном, правовом, историческом, религиозном, политическом. Повествовательные структуры проникают и в медиадискурс, а различные элементы нарратива можно обнаружить в журналистском тексте<sup>12</sup>. Данная работа находится на стыке изучения двух медийных явлений: нарративного сдвига и мультимедиа как приоритетная форма подачи информации.

---

<sup>8</sup> Kreisworth M. Trusting the Tale: the Narrativist Turn in the Human Sciences // *New Literary History*. 1992. Vol. 23. № 3. P. 629-657

<sup>9</sup> Макинтайр А. После добродетели: Исследования теории морали. М.: «Академический Проект», Екатеринбург: «Деловая книга», 2000. С. 285-291

<sup>10</sup> Fisher W. R. The Narrative Paradigm: An elaboration // *Communication Monographs*. 1985. Vol 52. № 4. P. 347-364

<sup>11</sup> Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // *Вопросы философии*. – 2000. – №3 – С. 29-42

<sup>12</sup> Качанов Д.Г. Нарратив в мультимедийных журналистских проектах: от вербальной к поликодовой технике // *МедиаАльманах*. 2019. № 1. С. 59–69.

В данной работе сделан акцент на трансформации нарративных приемов в мультимедийных журналистских текстах относительно традиционных форматов журналистики. Как пример функционирования подобной техники в традиционной вербальной журналистике, мы рассматриваем исследование Н. Бернинг «*Narrative Means to Journalistic Ends: A Narratological Analysis of Selected Journalistic Reportages*»<sup>13</sup>. Данное исследование представляет собой нарративный анализ 25 журналистских репортажей. Бернинг систематизирует структурные элементы повествования, анализируя идеи теоретиков нарратологии Ж. Женетта, М. Яна, Ф. Штанцеля, С. Чатмена, М. Пфистера и др. При этом она проводит четкую границу между нарративами в литературоведении и журналистике, отмечая существование особых маркеров, которые указывают на фиктивный, вымышленный характер мира художественных произведений. В нарративном анализе она выделяет пять категорий (голос, настроение, временной порядок, нарративное пространство, характеристика) и, используя их, приходит к ряду результатов, среди которых особенно важно для нас следующее суждение: «некоторые нарративные категории не только доминируют в том или ином материале, но и являются конструирующими для определенных репортажей». При этом любая закономерность и даже типология, выводимая Бернинг, имеет свои исключения, что еще раз говорит о субъективности нарративного анализа и подчеркивает уникальность каждого журналистского текста. Исследование Бернинг показывает, как проявляется нарративность в традиционном журналистском репортаже, наша задача обнаружить и понять это в рамках мультимедийного журналистского материала.

В медиапространстве нарратив становится коммуникативной техникой, одним из способов передачи информации. Причем новые медиа придают нарративу соответствующие свойства: гипертекстуальность, мультимедийность, интерактивность, что не только создает новые

---

<sup>13</sup> Berning, N. Narrative means to journalistic ends: A narratological analysis of selected journalistic reportages. // VS Research. 2011. 158 P.

повествовательные возможности, но и предлагает читателю расширенные средства погружения в историю<sup>14</sup>. В рамках новых медиа мы можем говорить о существовании мультимедийного нарратива.

Мультимедийные нарративы в журналистике представляют собой симбиоз новой журналистики и новых медиа. От первой они наследуют связь с литературной традицией, а от вторых – технологическую составляющую<sup>15</sup>. В мультимедийных нарративах обнаруживаются характерные для новой журналистики особенности (сценоописание, реалистичные диалоги, детализация, полифоничность<sup>16</sup>, элементы (место действия, персонажи, действия, авторская позиция, тема, цель причина<sup>17</sup> и фазы (экспозиция, усложнение, развитие действия, кризис, кульминация, разрешение конфликта, развязка<sup>18</sup>. Но эти компоненты реализуются посредством языка новых медиа, свойствами которого являются цифровой код, модульность, автоматизация, изменчивость, транскодинг<sup>19</sup>. Таким образом, сочетание двух подходов к журналистике позволяет создавать такие уникальные материалы, как мультимедийные нарративы, в которых через визуально привлекательную и интерактивную форму подается глубокая история с помощью нарративных принципов.

Изучению методов новой журналистики в мультимедийном пространстве посвящено исследование С. Джейкобсон<sup>20</sup>. В нем проводится контент-анализ 50 мультимедийных лонгридов. Автор приходит к выводу,

<sup>14</sup> Berning N. Narrative Journalism in the Age of the Internet: New Ways to Create Authenticity in Online Literary Reportages // Textpraxis. 2011. Vol. 3 №2. Режим доступа: <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/nora-berning-narrative-journalism-in-the-age-of-the-internet>

<sup>15</sup> Качанов Д.Г. Нарратив в мультимедийных журналистских проектах: от вербальной к поликодовой технике // МедиаАльманах. 2019. № 1. с. 59–69

<sup>16</sup> Вульф Т., Джонсон. Э.У. Новая журналистика и Антология новой журналистики. СПб.: «Амфора». 2008. С. 56-57

<sup>17</sup> Sims N., Kramer, M. (eds.) Literary journalism: A new collection of the best American nonfiction. New York, NY: Ballantine Books. 1995. P. 5-12

<sup>18</sup> Hart J. Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction. Chicago: University of Chicago Press. 2011. P. 22

<sup>19</sup> Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press. 2001. P 27-48

<sup>20</sup> Jacobson S., Marino J., Gutsche Jr. R. E. The digital animation of literary journalism // Journalism: Theory, Practice & Criticism. 2015. Vol. 17. № 4. P. 527-546

что цифровые инструменты 2010-х годов являются продолжением литературной журналистики 1960-х. Джейкобсон утверждает, что в мультимедийных проектах текст, видео, аудио, анимация, графика существуют в единстве и вычленение одного из элементов может не только разрушить структуру, но и повлиять на смысл материала.

Джейкобсон анализирует проекты, выпущенные в 2012-2013 годах – на раннем этапе существования мультимедийных историй (если за первую подобную принимать «*Snowfall*» от *The New York Times*, опубликованную в 2012 г.). Тот же период рассматривает и Т. Хиппала<sup>21</sup>. Ученый изучает 12 лонгридов, концентрируясь на и вопросе восприятия мультимедийных историй. Он делает акцент на переходах между разными семиотическими элементами. Хиппала выделяет текст, фотографию, динамический поток изображений, карты, анимацию, динамическую иллюстрацию, статическую иллюстрацию и т.д. А также дает им название переходам между ними: нажатие, растворение, скроллинг (прокрутка), увеличение и др. Эти аспекты мультимодальности в рамках цифрового повествования полезны в нашей работе для осмысления феномена мультимедийного журналистского нарратива.

В исследовании, проведенном группой российских ученых<sup>22</sup> на основе контент-анализа, рассматриваются вопросы специфики интеграции конвергентных элементов в журналистские тексты, частота использования того или иного элемента, их производство (редакционное, внешнее). Эта работа помогает понять уровень конвергентности современных российских массмедиа и характер производства мультимедийного контента, а наше исследование направлено на то, чтобы понять особенности взаимодействия семиотических единиц, а также их нарративную роль.

---

<sup>21</sup> Hiippala T. The multimodality of digital longform journalism // *Digital Journalism*. 2017. Vol. 5. №4. P. 420–442

<sup>22</sup> Вырковский А.В., Галкина М.Ю., Колесниченко А.В. и др. Мультимедийные элементы в современном медиатексте // *Медиаскоп*. 2017. Вып. 3. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2364>

Важны для нашей работы и мнения медиаэкспертов. Так, например, Дж. Стивенс<sup>23</sup> дает рекомендации по созданию мультимедийных историй на примере одного из проектов. А. Галустян и Д. Кульчицкая<sup>24</sup> рассматривают фундаментальные особенности формата мультимедийный лонгрид на примере материала «*Snowfall*» от *The New York Times* и анализируют некоторые похожие российские проекты. Эти статьи имеют утилитарную направленность, потому что в них описывается технология создания мультимедийных проектов, рекомендации по использованию тех или иных элементов и инструментов конвергентного повествования. Это в первую очередь полезно для практиков: репортеров, редакторов и продюсеров мультимедийных историй.

**Теоретическая база исследования** сложилась при анализе трудов российских и зарубежных ученых в области нарратологии, изучении работ по теории коммуникации и мультимедийным технологиям в журналистике. Для описания повествовательных структур и осмысления нарратива использовались труды Ю.М. Лотмана, А.Н. Веселовского, В.П. Тюпы<sup>25</sup> о сюжетосложении, В.Я. Проппа, Кл. Бремона, А. Греймаса<sup>26</sup> о функциях

---

<sup>23</sup> Stevens J. Tutorial: Multimedia storytelling: Learn the secrets from experts. // Berkeley Graduate School of Journalism. 2014. Режим доступа: <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/>;

<sup>24</sup> Galustyan A. A., Kulchitskaya D. Yu. Multimedia longread stories as a new format for online journalism: Snowfall projects and other experiments with content // World of Media. Yearbook of Russian Media and Journalism Studies. 2015. P. 200-226.

<sup>25</sup> Лотман Ю. М. Происхождение сюжета в типологическом освещении // Избранные статьи: в 3 т. Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин: «Александра». 1992. С. 224-242; Веселовский А.Н. Историческая поэтика. М.: «Высшая школа». 1989. 404 с.; Тюпа В.П. Нарратология как аналитика повествовательного дискурса («Архиерей» А.П. Чехова). Тверь: Твер. гос. ун-т. 2001. 58 с.

<sup>26</sup> Пропп В.Я. Морфология сказки. Изд. 2-е. М.: «Наука». 1969. 168 с.; Бремон Кл. Структурное изучение повествовательных текстов после В. Проппа // Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму. Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова М.: «Прогресс». 2000. С. 239-246; Греймас А.-Ж. Структурная семантика. В поисках метода. М.: «Академический проект». 2004. 368 с.

действующих лиц в повествовании, Р. Барта, Цв. Тодорова, В. Шмида<sup>27</sup> о способах раскатывания истории и повествовательном дискурсе. При формулировании свойств повествования анализировались конструктивистские концепции К. Берка и Дж. Брунера<sup>28</sup>, последовательная нарративная структура У. Лабова и Д. Валецки<sup>29</sup>, дихотомический подход к нарративам С. Чатмена<sup>30</sup>, представления У. Фишера<sup>31</sup> о нарративной парадигме. При рассмотрении вопросов нарративной журналистики учитывались разработки С.А. Бозриковой, Дж. Харта, М. Крамера и Н. Симса<sup>32</sup>. Изучение концепций конвергенции и мультимедийности базировалось на работах Е.Л. Вартановой, Т. Вона, М. Дезе, Д.Ю. Кульчицкой, М.М. Лукиной, М. Маклюэна, Л. Мановича, Р. Пакера, К. Джордана<sup>33</sup>.

<sup>27</sup> Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. Трактаты, статьи, эссе. М: Изд-во Московского университета. 1987. С. 387-423; Тодоров Цв. Грамматика повествовательных текстов // Новое в зарубежной лингвистике. Сост., общ. ред. и вступительная статья Т. М. Николаевой. М.: «Прогресс».1978. С. 450-463; Шмид В. Нарратология. М.: «Языки славянской культуры». 2003. 312 с.

<sup>28</sup> Burke K. The Grammar of Motives. New York: Prentice-Hall. 1945. 318 p.; Bruner J. The Narrative Construction of Reality Critical Inquiry // Critical Inquiry. 1991. Vol. 18. №1. P. 1-21

<sup>29</sup> Labov W., Waletzky J. Narrative Analysis: Oral versions of personal experience // Journal of Narrative & Life History. 1997. Vol. 7. №1-4. P. 3-38

<sup>30</sup> Chatman S. Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. N.Y.: Cornell University Press. 1978. P. 277

<sup>31</sup> Fisher W. R. The Narrative Paradigm: An elaboration // Communication Monographs. 1985. Vol 52. № 4. P. 347-364.

<sup>32</sup> Бозрикова С. А. Нарративная журналистика как явление // Вестник. Наука и практика. 2011. Режим доступа: <http://конференция.com.ua/pages/view/247>; Hart J. Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction. Chicago: University of Chicago Press. 2011. 274 p.; Sims N., Kramer, M. (eds.) Literary journalism: A new collection of the best American nonfiction. New York, NY: Ballantine Books. 1995. 480 p.

<sup>33</sup> Вартанова, Е.Л. К чему ведет конвергенция СМИ? // Информационное общество. 1999. № 5. С. 11-14; Vaughan T. Multimedia: Making It Work. 8th ed. N.Y.:McGraw-Hill. 2010. 481 p.; Dewze M What is Multimedia Journalism? // Journalism Studies. Vol. 5. № 2. 2004. pp. 139-152; Кульчицкая Д. Ю. Конвергенция и мультимедийность: точки пересечения и отличия // Медиа альманах. 2014. № 6. с. 12-16; Лукина М.М. Интернет-СМИ: Теория и практика: учеб. пособие. М.: «Аспект-Пресс». 2010. 348 с.; McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. N.Y.: McGraw-Hill, 1964. 359 p.; Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press. 2001. 354 p.; Packer R. and Jordan K. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. N.Y.: W. W. Norton & Company. 2002. 497 p.

**Научная новизна.** В ходе работы впервые были выявлены связи, которые возникают между разными знаковыми системами в ходе единого мультимедийного журналистского повествования, описаны семиотические элементы, которые используются при создании мультимедийных проектов в журналистике, определены их нарративные функции и возможности. Нарративная техника рассмотрена в рамках мультимедийной журналистики, обозначены особенности повествования в поликодовом пространстве. Определены те характеристики, которые принципиально отличают мультимедийный нарратив от нарратива, существующего в рамках вербальных произведений.

**Объектом** исследования является «мультимедийный нарратив» – повествовательная коммуникативная техника, в которой интеграция разных мультимедийных элементов рассказывается история. **Предмет** исследования – изменения нарративных приемов в мультимедийных журналистских проектах относительно традиционного вербального повествования.

**Цель работы** - определить, как преобразуются повествовательные структуры в поликодовом пространстве медиатекста и какие нарративные возможности дают мультимедийные элементы в журналистском материале, насколько их использование помогает описать действительность и рассказать историю. Достижение поставленной цели предполагает решение следующих **задач**:

- концептуализировать понятие мультимедийный журналистский нарратив, описать его свойства;
- охарактеризовать функции мультимедийных элементов и их нарративный потенциал в материалах журналистов;
- показать, как разные семиотические элементы решают одни и те же повествовательные задачи и как один и тот же элемент в разных ситуациях выполняет разные функции;
- выявить мультимедийные элементы, позволяющие раскрыть ту или иную нарративную категорию в журналистском произведении.

**Методика исследования.** Для изучения мультимедийных материалов применялся анализ, предполагающий рассмотрение идейно-тематических и структурно-композиционных особенностей произведения, в числе которых выразительные средства различных знаковых систем: вербальной, визуальной, звуковой. Ключевые методы в исследовании функционирования нарративной техники в мультимедийной журналистике: нарративный анализ и контент-анализ.

В качестве эмпирических объектов рассматриваются 30 мультимедийных проектов, выпущенных в период с 2014 по 2019 год. Этот период обусловлен тем, что мультимедийное повествование в журналистике уже прошло начальный этап (с момента выхода «*Snowfall*» в 2012 году<sup>34</sup>), на котором сформировались принципы создания подобных материалов, появились премии в области цифрового нарратива и многие редакции стали выпускать мультимедийные проекты регулярно. Из исследуемых материалов 15 взяты из российских СМИ, 15 – из англоязычных (США, Великобритания и др.) – такой отбор нам видится уместным ввиду разности в подходе к созданию мультимедийных журналистских проектов, культурном и языковом коде. Рассмотрение примеров из разных языковых сред позволит взглянуть на вопрос существования нарратива в мультимедийных проектах шире и понять, каково влияние вербальной составляющей в мультимедийных произведениях, связано ли оно с особенностями разных языковых пространств. Отбор проектов обусловлен следующими критериями:

1) признание материалов журналистским сообществом как качественных – победы и номинации в премиях, участие в фестивалях и т.д.; среди организаций, отметивших проекты из нашей выборки, Ассоциация новостных дизайнеров *Society for News Design (SND)*, конкурс фотожурналистов *World Press Photo*, Всемирная ассоциация газет и издательств *The World Association of Newspapers and News Publishers (WAN-*

---

<sup>34</sup> Dowling D., Vogan T. Can we «Snowfall» this? Digital longform and the race for the tablet market // Digital Journalism. 2015. Vol. 3. Issue 2. P. 209-224.

*IFRA*), Ассоциация директоров по Коммуникациям и корпоративным Медиа России, медиапремия по цифровой визуализации данных *The Kantar Information is Beautiful Awards*, Ассоциация международного вещания (*AIB*), фестиваль фотожурналистики *Visa pour l'image award*, Пулицеровский центр (*The Pulitzer Center*), премия *Online Journalism Award* Ассоциации онлайн-новостей (*ONA*); всего выделено более 80 отмеченных сообществом мультимедийных проектов, из них отобраны те, которые подходят под критерии, описанные ниже в пунктах 2 и 3;

2) соответствие журналистским принципам выбора темы и методам ее реализации – документальность и событийность, причастность к человеческим отношениям в обществе – материалы должны отражать реальную действительность, основываясь на сборе и систематизации фактов, наблюдении за событиями, анализе документов и данных; в выборку не могли попасть рекламные и PR-проекты, образовательные и развлекательные материалы, вымышленные истории;

3) наличие повествовательных (нарративных) приемов – анализируемые проекты должны содержать последовательность и драматическую структуру сюжета, а события и ситуации должны иметь причинно-следственные связи и образный потенциал;

4) наличие комплекса мультимедийных элементов, визуальность, интерактивность и целостность – проекты выборки должны сочетать разные семиотические единицы, дополняющие друг друга и направленные на развитие истории.

Из выбранных 80 проектов, которые были опубликованы в указанный период и отмечены разными наградами профессионального сообщества, мы отобрали 30 проектов, соответствующих критериям, описанным в пунктах 2 и 3. Объем выборки, а также включение в нее материалов на английском языке обусловлены задачами исследования, а также тем, что англоязычные проекты представляются наиболее показательными в зарубежной цифровой

журналистике. Британские и американские массмедиа по праву считаются передовыми и задают стандарты в сфере мультимедийного сторителлинга.

В ходе нарративного анализа мы интерпретируем использование мультимедийных элементов в журналистских проектах, описываем их роль в повествовании. Каждый журналистский материал рассматривается на предмет наличия и особенностей проявления в нем нарративных категорий. В данном исследовании мы выделяем следующие категории нарративного анализа: рассказчик/автор (нулевая, внутренняя, внешняя фокусировка), предмет/тема (событие, проблемная ситуация, личность, система, место), сюжет (хроникальный, концентрический, кумулятивный), время (хронологический, нехронологический порядок), пространство (фреймовое, тематическое), персонажи (авторская, фигуральная, опосредованная характеристика), конфликт (внутренний, герой-герой, герой-общество, герой-обстоятельства, конфликт систем). Мы рассматриваем эти элементы через призму цифрового повествования и определяем, как они выражаются с помощью мультимедийных элементов. Подробно они описаны в параграфе «Нарративный анализ и его категории в мультимедийном проекте».

В ходе контент-анализа предпринята попытка выявить закономерности функционирования мультимедийных элементов через их подсчет в журналистских проектах. Единицами анализа являются следующие семиотические элементы: текст, фотографии, видео, иллюстрации, анимации, аудио, инфографика, карты, таймланы, выносные цитаты. При подсчете каждый из этих элементов учитывается отдельно, вербальная составляющая обозначена через текстовые блоки, за единицу измерения которых принят абзац. Подробно эти единицы описаны в параграфе «Мультимедийные элементы и их функции».

Нас интересует именно журналистика, а не все примеры мультимедийной коммуникации. Кроме того, мы рассматриваем не все направление мультимедийной журналистики, а только те, в которых максимально полно проявляется нарративное начало. Из-за разнообразия

внутри данного формата, для его обозначения мы используем понятия «мультимедийный проект» или «мультимедийная история», в этой работе они рассматриваются как синонимы. В рамках данного исследования в качестве операционных мы будем использовать следующие определения ключевых терминов.

Мультимедийный журналистский проект – формат цифровой журналистики, внутри которого одновременно используются различные семиотические языки (вербальные, невербальные, иконические, изобразительные) и могут сосуществовать разные жанры.

Мультимедийные элементы – знаковые единицы любого формата: текст, видео, аудио, изображение, фотография, карта, таймлайн и т.д. Они могут быть простыми, основанными на одном семиотическом языке (текст, видео, аудио, фото), а могут быть сложными (синтетическими, комплексными), состоящими из нескольких простых (инфографика, таймлайн, интерактивная карта). Текст рассматривается нами как один из семиотических элементов в мультимедийном повествовании, иногда для удобства используется синонимичное понятие «тестовый блок»; это не касается ситуаций, когда слово «текст» входит в состав устойчивого понятия (журналистский текст, поликодовый текст и т.п.). Семиотические элементы (единицы) используются в нашей работе как синоним мультимедийных элементов.

Нарративные категории – структурные единицы повествования, сочетание которых помогает рассказывать историю; основа нарративной модели.

Понятие нарратива имеет несколько значений, самое широкое из которых – история в любом медиа, представляющая собой цепь реальных или вымышленных событий, между которыми существуют связи, позволяющие выделять в истории начало, середину и конец<sup>35</sup>, а также ряд повествовательных элементов: сюжет, персонажи, обстоятельства места и

---

<sup>35</sup> Chandler D., Munday R. Dictionary of Media and Communication (1 ed.). N.Y.: Oxford University Press Inc. 2011. P.288

времени, рассказчик<sup>36</sup>. При этом под нарративами понимается не только литературные жанры, но и биографии, репортажи, бытовые истории, а теоретики кино и исследователи массовой культуры причисляют к ним кинематограф, рекламу, музыку, фотографию.

Мультимедийные журналистские проекты имеют все черты, которые позволяют говорить о них как о повествовательных структурах. В нашем исследовании мы будем понимать под нарративом коммуникативную технику и форму организации человеческого опыта, представляющую собой репрезентацию событий, которые выражены в виде временной или причинной последовательности в той или иной семиотической системе. При этом, мы используем понятие «повествование» как синоним «нарратива», характеризующий определённый тип текста и коммуникативную технику, и как контекстуальный синоним «сторителлинга», его русскоязычный эквивалент. Под драматургией текста мы понимаем порядок событий и содержание стадий сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка).

#### **Основные положения, выносимые на защиту:**

1. Трансформация нарративных приемов в мультимедийных проектах относительно вербальных журналистских произведений заключается в том, что нарратив из мономедийного превращается в поликодовый, то есть он представлен в виде информации, относящейся к разным знаковым системам. В традиционных печатных текстах вербальный язык является основным инструментом построения нарратива, тогда как в мультимедийных произведениях такими инструментами становятся как вербальные, так и аудиовизуальные элементы (текст, аудио, видео, инфографика, анимация и т.д.). Причем сочетание этих семиотических элементов может быть разным в зависимости от повествовательных задач и природы исходного материала, собранного журналистом.

---

<sup>36</sup> Danesi M. Dictionary of Media and Communications. N.Y.: M. E. Sharpe, Inc. 2009. P. 208

2. Такие традиционные повествовательные категории, как рассказчик, сюжет, время, пространство, персонажи в мультимедийной журналистике трансформируются – их характеристики зависят от выбора аудиовизуальных инструментов. В мультимедийных журналистских проектах нулевой фокусировке в позиции рассказчика (всевидящего повествователя) способствуют карты и таймлайны, внутренней – видео от первого лица, видео- или аудиореплики героев, для внешней (беспристрастный наблюдатель) – репортажные фотографии и лайв-видео, переход части функций рассказчика к пользователю за счет инструментов дизайна и навигации так же примета внешней фокусировки. Кумулятивный сюжет и нехронологический временной порядок событий характерен для разветвленного повествования формата веб-документари, а линейное повествование хроникального сюжета и прямой порядок событий – лонгриду. Интерактивность и увеличенная роль пользователя в повествовании способствуют нехронологическому временному порядку рассказываемой в мультимедийном проекте истории. Авторские оценки героев, как правило, носят вербальный характер, а для опосредованных характеристик персонажей характерно использование фотографий и видео.

3. При выстраивании мультимедийного нарратива журналисты заимствуют приемы, которые характерны как для печатной журналистики, так и для документального кино, так как появление мультимедийных произведений является результатом конвергентных процессов в коммуникации. В мультимедийных журналистских проектах особыми смысловыми элементами, которые играют роль в построении нарратива, становятся дизайн и навигация, дающие целостное визуальное представление рассказываемой истории. Они выполняют не только оформительские функции, но также могут менять структуру повествования, влиять на восприятие проекта аудиторией. Дизайнерские решения в мультимедийном журналистском проекте создают образ рассказываемой истории, подчеркивают конфликт и интригу.

**Теоретическая значимость** исследования состоит в концептуализации понятия мультимедийный журналистский нарратив, в выработке оригинального методологического подхода для изучения этого явления. Работа развивает и углубляет имеющиеся научные знания о мультимедийной журналистике и нарративной технике описания действительности. Исследование связывает традицию (повествовательные структуры) с инновацией (мультимедийный формат), в работе анализируется актуальное функционирование нарративных единиц в мультимедийных журналистских проектах российских и зарубежных медиа.

**Практическая значимость.** Исследование может быть полезно для выбора оптимальных семиотических элементов и их сочетания для решения той или иной повествовательной задачи при создании мультимедийных журналистских проектов. Результаты работы могут быть использованы в образовательном процессе, научной и учебной деятельности преподавателей и студентов, в системе подготовки и переподготовки журналистских кадров, в работе конвергентных редакций, при освоении индивидуальных программ профессионального развития журналистов.

**Структура диссертационной работы** обусловлена целями и задачами исследования, работа состоит из введения, трех глав, заключения, приложения и списка литературы, включающего 198 источников.

## Глава 1. Повествование как коммуникативная техника

«Всякое произведение имеет начало и конец, изображенное в нем событие также имеет начало и конец, но эти начала и концы лежат в разных мирах, в разных хронотопах... перед нами два события – событие, о котором рассказано в произведении, и событие самого рассказывания...; события эти происходят в разные времена (различные и по длительности) и на разных местах, и в то же время они неразрывно объединены в едином, но сложном событии...»<sup>37</sup>, - это цитата из работы М.М. Бахтина, которая по мнению другого отечественного литературоведа В. П. Тюпы точно характеризует нарративность, как специфический способ текстообразования. Тюпа называет эту черту – двойкой событийностью<sup>38</sup>.

Идея Бахтина означает осознание нескольких уровней повествования. Процесс рассказывания – слушания/чтения обособляется, признается самостоятельным событием, которое находится где-то на границе событий реального мира (источник авторской рефлексии) и событий произведения (результат авторской рефлексии). Этот процесс можно считать собственно рефлексией автора, выраженной в некоей семиотической форме: вербальной (устной или письменной), визуальной, аудиальной и т.д. Все это говорит о существовании некоего специфического процесса повествования, который имеет свои признаки, реализуется в определенных обстоятельствах и может быть определен как коммуникативная техника.

Фраза Бахтина о двойной событийности датирована началом 70-х годов XX века. Это время, когда начинают возникать нарративные теории Ж. Женетта, Дж. Принса, В. Шмида, Ц. Тодорова. Истоки же нарративности некоторые исследователи находят в религиозных учениях и книгах, античных педагогических практиках, трудах Платона и Аристотеля.

---

<sup>37</sup> Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Худ. лит. 1975. С. 403-404

<sup>38</sup> Тюпа В.П. Нарратология как аналитика повествовательного дискурса (“Архиерей” А.П. Чехова). Тверь: Твер. гос. ун-т. 2001. С. 5

## 1.1. Развитие теории повествования

### *Истоки повествования. Возникновение нарратологии*

Развитие нарративности шло по пути отхода от прямых смыслов мифа и придания им понятийного, иносказательного, образного толкования. В повествовании усиливалась композиционная составляющая, которая в отдельных случаях доводила ее до уровня контроля над содержанием. Например, структура античной драмы, построение фабулы, система персонажей и их функции диктовали условия самого повествования<sup>39</sup>. Зарождение структуры нарратива обозначено в «Поэтике» Аристотеля. Древнегреческий философ изучает повествование через самую популярную художественную формы времени – трагедию, выделяя в ней шесть частей<sup>40</sup>:

- фабула – воспроизведение действия, сочетание событий;
- характеры – качества действующих лиц;
- мысли – то, посредством чего говорящие доказывают что-нибудь или просто выражают свое мнение;
- сценическая обстановка – декорации на сцене;
- текст – объяснение действий посредством слов;
- музыкальная композиция – украшение трагедии.

Помимо прикладных основ повествования, в «Поэтике» заложен теоретический базис нарратологии. Сам термин «поэтика», как общая категория для литературного дискурса, является этимологическим предком термина «нарратив».<sup>41</sup>

По Аристотелю повествование (диегезис) является одной из двух модальностей поэтического подражания (мимесис), вторая модальность – прямое изображение событий. Для Платона обобщающей категорией является способ выражения (лексис), который разделяется на собственно

<sup>39</sup> Успенский Б.А. Семиотика искусства. М.: Школа «Языки русской культуры».1995. С. 12-13

<sup>40</sup> Аристотель и античная литература // отв.редактор М.Л. Гаспаров. М.: «Наука». 1978. С.69

<sup>41</sup> Трубина Е.Г. Нарратология: основы, проблемы, перспективы: материалы к специальному курсу. Екатеринбург: Издательство Уральского университета. 2002. 104 с.

подражание (мимесис) и простое повествования (диегезис)<sup>42</sup>. Простое повествование – это то, что автор рассказывает от собственного лица, не вводя в заблуждение читателя, а подражание – это ситуация, при которой автор становится на позицию персонажа и говорит от его лица, что влечет за собой как стилистические изменения повествования, так и смысловые. В этом разграничении Платон видит определяющее условие для родовой классификации литературных произведений: повествование рождает эпос, а подражание – драму. Но это условное разделение, идеальный сценарий – это смешение повествовательных и подражательных планов.

В мультимедийных нарративах переходы от простого повествования к прямому подражанию и обратно происходят постоянно. Использование фотографий и видео непосредственно сталкивает нас с героями текста, передает их прямую речь, жесты, движения. А текстовые блоки – это, как правило, рассказ от лица автора, которых расположен над персонажами. Если же автор-рассказчик является участником действий и ведет повествование не от третьего, а от первого лица, рассказывая свою историю, то модальности максимально сближаются и дают новое качество всему нарративу.

Долгое время вопросы повествования поднимались в рамках литературоведения. Пиком такого развития в русскоязычной среде стали труды формалистов В.Б. Шкловского, Б.М. Эйхенбаума, Ю.Н. Тынянова, структуралистов В.П. Проппа, Р.Ю. Якобсона, Ю.М. Лотмана, Б.А. Успенского, литературоведов М.М. Бахтина, А.Н. Веселовского.

Важнейшее значение для становления теории повествования имеют идеи А.Н. Веселовского в области сюжетосложения. Он определяет сюжет как «сложную схему, в образности которой обобщились известные акты человеческой жизни и психики в чередующихся формах бытовой действительности».<sup>43</sup> Составными частями сюжета Веселовский считает

<sup>42</sup> Платон Сочинения в четырех томах. Т. 3. Ч. 1 // Под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та; «Изд-во Олега Абышко», 2007. С. 188-203

<sup>43</sup> Веселовский А.Н. Историческая поэтика. М.: «Высшая школа». 1989. С. 300

мотивы – «простейшие повествовательные единицы». Сюжет же – это комплекс мотивов, который можно описать через формулы и схемы.

Ю.М. Лотман отмечает, что первым результатом отпочкования повествовательных текстов от мифологических стала «утрата изоморфизма между уровнями текста, в результате чего персонажи различных слоев перестали восприниматься как разнообразные имена одного лица и распались на множество фигур»<sup>44</sup>. В следствие этого возникла многогеройность, а позже и система персонажей. Другой важнейший признак сюжета – «выделенность и маркированная моделирующая функция категорий начала и конца». Эта характеристика говорит о линейности сюжетного повествования, в отличии от циклически-временных механизмов мифа. Еще одна важная особенность, которую выделяет Ю.М. Лотман – диалогическая соотнесенность конфликтующих структур. Это значит, что конфликт в нарративе не разрешается просто путем отмены одного участника конфликта другим. Конфликтующие стороны вступают в структурные соотношения, тем самым порождая новый тип упорядоченности.

Особенное место в гуманитарной науке занимают работы формальной школы, чей основной тезис не просто в том, что форма стоит выше содержания и определяет его, а в том, что понятие «формы» включает в себя понятие «материал», а искусство есть сумма приемов автора<sup>45</sup>. Это согласуется и с нашим исследованием. Мультимедийный нарратив – это совокупность элементов, которая дает новое качество содержанию.

В.Б. Шкловский переводит представление о сюжете, как о совокупности определенных мотивов, из области тематической в область конструктивную. Тематический слой произведения – это фабула – материал для сюжетного оформления. Сюжет же, это «обработка фабулы, произведенная введением перебивающих отступлений... формы искусства объясняются своей

<sup>44</sup> Лотман Ю. М. Происхождение сюжета в типологическом освещении // Избранные статьи: в 3 т. Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин: «Александра». 1992. С. 226

<sup>45</sup> Эйхенбаум Б.М. Теория Формального метода // Эйхенбаум Б.М. «Литература: Теория. Критика. Полемика». Л.: «Прибой». 1927. С. 116-148

художественной закономерностью, а не бытовой мотивировкой»<sup>46</sup>. Таким образом Шкловский разграничивает понятия сюжета и фабулы, определяя первое как то, что формирует композицию произведения.

Ю.Н. Тынянов, рассуждая о «преемственности» повествовательных форм, говорит, что изучение приемов вне эволюционного аспекта рискует упустить функцию этих приемов, «ибо вся суть новой конструкции может быть в новом использовании старых приемов, в их новом конструктивном значении»<sup>47</sup>. Это важный момент для мультимедийного повествования, ведь оно сконструировано из изначально самостоятельных элементов, которые имеют специфические функции, и их изучение поможет понять характеристики всего мультимедийного нарратива.

Первую структурно-типологическую систему текста предложил В.Я. Пропп. Изучая строение волшебных сказок, он создал то, что в последствии назвали нарративной структурой. В ней устойчивыми элементами повествования являются функции действующих лиц<sup>48</sup>. Число функций ограничено (31 функция), а последовательность всегда одинакова, что приводит ученого к мысли об их однотипности. Переменными единицами Пропп считает действующие лица (7 типов), мотивировки и атрибуты персонажей, языковой стиль автора.

А.-Ж. Греймас переосмысляет функции, предложенные Проппом, сокращает их количество до 20<sup>49</sup> и обозначает действующих лиц как «актантов», которые играют приоритетную роль в формировании нарратива: «конкретное содержание поступков варьируется, актеры меняются, а предложение-спектакль остаются неизменными, поскольку его

<sup>46</sup> Шкловский В. О теории прозы. М.: «Федерация». 1929. С. 204

<sup>47</sup> Тынянов Ю.Н. Литературный факт // Тынянов Ю.Н. «Поэтика. История литературы. Кино». М.: «Наука». 1977. С. 259

<sup>48</sup> Пропп В.Я. Морфология сказки. Изд. 2-е. М.: «Наука». 1969. С. 25-28

<sup>49</sup> Греймас А.-Ж. Структурная семантика. В поисках метода. М.: «Академический проект». 2004. С. 278

перманентность гарантируется одним и тем же распределением ролей»<sup>50</sup>. Греймас выделяет 6 актантов, взаимодействие которых и определяет его модель повествования.

Отталкиваясь от концепции Проппа и Греймаса, свою нарративную теорию строит Кл. Бремон. Он выделяет рассказываемую историю и рассказывающий дискурс. Эта дихотомия соотносится с парами означающее – означаемое или акт высказывания – высказывание-результат<sup>51</sup>. Эта классификация говорит о существовании двух аспектов текста: истории и способа ее рассказывания. Для мультимедийных нарративов эта пара играет фундаментальное значение и не должна разрешаться в пользу какой-то из сторон. Мультимедиа – не просто оболочка для материала, это структура, которая имеет двойную зависимость: с одной стороны, необходима глубокая история; с другой, у нее должен быть потенциал визуализации. В мультимедийном нарративе каждый его элемент в идеале должен не дублировать то, что передает какой-то другой элемент, а должен двигать историю: развивать фабулу и/или углублять сюжет, представлять другой ракурс на объект, давать дополнительные детали<sup>52</sup>.

Впервые в научной литературе термины нарратив и нарратология употребил Цв. Тодоров. Он определяет нарратологию как науку о повествовании, а нарратив как объект этой науки, т.е. само повествование. Рассказывание историй, как отмечает Тодоров, «это явление, которое встречается не только в литературе, но и в других областях»<sup>53</sup>. Таким образом, в нарратологии он видит теорию повествования, которая выходит за традиционные рамки художественного произведения и распространяется на

<sup>50</sup> Греймас А.-Ж. Размышления об актантных моделях // Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму. Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова М.: «Прогресс». 2000. С. 153-170

<sup>51</sup> Бремон Кл. Структурное изучение повествовательных текстов после В. Проппа // Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму. Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова М.: «Прогресс». 2000. С. 239-246

<sup>52</sup> Качанов Д.Г. Нарратив в мультимедийных журналистских проектах: от вербальной к поликодовой технике // МедиаАльманах. 2019. № 1. С. 59-69

<sup>53</sup> Todorov Tz. Grammaire du Décameron. «The Hague Mouton Publisher». 1967. P. 9-20

разные текстовые, вербальные, визуальные формы (от сказок и мифов до фильмов и бытового разговора). В повествовании он выделяет три аспекта<sup>54</sup>:

- семантический – содержание повествования;
- синтаксический – сочетание повествовательных единиц;
- вербальный – конкретные предложения, выражение нарратива.

Важнейшую роль синтаксиса в повествовательных текстах видит Р. Барт. Французский философ пишет, что «со структурной точки зрения всякий повествовательный текст строится по модели предложения»<sup>55</sup>. Выстраивая свою нарративную теорию, Барт выделяет в повествовательном произведении три уровня описания:

- уровень функций (Пропп и Бремон);
- уровень действий (актанты Греймаса);
- уровень повествования (повествовательный дискурс Тодорова).

Автор в повествовании становится рассказчиком, повествователем или, как пишет В. Шмид – нарратором<sup>56</sup>. В классической теории повествования наличие нарратора – основной признак повествовательного произведения. Шмид преобразует и трехуровневую повествовательную модель, которая сложилась в научном сообществе, и выделяет четыре нарративных уровня<sup>57</sup>:

- 1) события – совокупность ситуаций, персонажей и действий;
- 2) история – результат смыслопорождающего отбора ситуаций, персонажей, действий и их свойств;
- 3) наррация – результат композиции, организующей элементы событий в определенном порядке;
- 4) презентация наррации – нарративный текст, доступный эмпирическому наблюдению.

<sup>54</sup> Todorov Tz. Grammaire du Décameron. «The Hague Mouton Publisher». 1967. P. 9-20

<sup>55</sup> Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. Трактаты, статьи, эссе. М.: Изд-во Московского университета. 1987. С. 387-423

<sup>56</sup> Шмид В. Нарратология. М.: «Языки славянской культуры». 2003. С. 10

<sup>57</sup> Там же. – с. 88-89

Переложим эту модель на журналистский текст. Для этого нам нужно опустить важные для художественного нарратива понятия фикциональности и искусственности, так как мы имеем дело не с вымышленным миром, а с действительностью. В данном случае событиями будут факты, которые создает сама жизнь, а не изобретает автор; под историей будет пониматься процесс сбора информации, отбора фактов с помощью методов журналистики; сгруппированные факты, выстроенные логически, расширенные вспомогательными данными (фото героев текста, справка, связь с другими событиями) будут считаться нарратией; а сам материал, определенным образом представленный в медиа – презентацией нарратии.

В данном случае мы максимально обобщили категории, которые в определенной форме медиа приобретают уникальные черты. Так, если через эту призму рассматривать мультимедийный текст, то события в нем должны обладать глубиной темы и потенциалом визуализации, история заключаться в сборе материала различными средствами (фото и видеосъемка, диктофонная запись и т.д.), нарратия будет близка понятию верстки, т.е. расположению различных элементов, блоков относительно друг друга и читателя (всплывающие окна, интерактивные карты, таймлайны, кнопки и др.), нарративная презентация – непосредственно мультимедийный материал (лонгрид, веб-документари, интерактивный сторителлинг и др.).

### ***Нарративный поворот и невербальное повествование***

Традиционным способом презентации нарратии В. Шмид называет вербализацию, т.е. выраженность словами (устно или письменно). А американский теоретик нарративов С. Чатмэн говорит о существовании нескольких видов нарративных текстов, не все из которых связаны с вербальной презентацией<sup>58</sup>. Развивая платонические идеи о диегезисе и мимесисе, он разделяет нарративы на два типа: собственно

---

<sup>58</sup> Chatman S. Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. N.Y.: Cornell University Press. 1978. P. 115

повествовательные и миметические. Это обусловлено различными подходами к повествованию. Чатмэн называет их «рассказывание» (telling) и «показывание» / «демонстрация» (showing). Первые реализуются посредством нарратора в традиционных словесных жанрах (романе, рассказе, повести). Вторые – без участия нарратора изображают, а не излагают историю (кино, спектакль, живопись). Такая дихотомия близка мультимедийной природе, где telling – это текст, а showing – визуальные элементы (от фото и видео до дизайна и композиции). Таким образом, формат, который мы исследуем, позволяет объединить черты повествовательных и миметических нарративов.

Подход Чатмэна говорит о том, что нарратология выходит за границы литературоведения, она движется в сторону самостоятельной науки, которая своим объектом подразумевает не только вербализованные структуры. Изменения в гуманитарной науке последней трети XX века привели к возникновению понятия «нарративный поворот» и становлению нарративной парадигмы как коммуникационной модели<sup>59</sup>. Впервые выражение «нарративный поворот» использовал канадский лингвист М. Крейсмор в 1992 году. Он называет «нарратив» метакатегорией, такой же как язык или разум. Крейсмор приходит к выводу, что это междисциплинарное понятие, которое имеет отношение ко всем гуманитарным наукам: «нарратив заменяет доказательство и объяснение в философском, теоретическом и междисциплинарном контексте»<sup>60</sup>.

Британский философ А. Макинтайр, описывая изменения в морали и этике и изучая историческое повествование, представляет любое общение людей, любые их действия в качестве нарративов: «человек в своих действиях, на практике и в своих вымыслах представляет животное, которое

<sup>59</sup> Лехциер В.Л. Нарративный поворот и актуальность нарративного разума // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 1. С. 5-8

<sup>60</sup> Kreisworth M. Trusting the Tale: the Narrativist Turn in the Human Sciences // New Literary History. 1992. Vol. 23. № 3. P. 629-657

повествует истории»<sup>61</sup>. Он придает повествовательным практикам фундаментальное значение: нарратив способен объяснять человека, общество, процессы и явления внутри него. Под влиянием идей Макинтайра, американский специалист в области коммуникаций У. Фишер определяет субъект повествования – «*homo narrans*», т.е. «человек рассказывающий»<sup>62</sup>. Он предложил термин «нарративная парадигма», как универсальную модель, в рамках которой любой коммуникационный процесс рассматривается как форма повествования, а люди – как рассказчики историй<sup>63</sup>. Таким образом, Фишер определяет нарративную парадигму как метапарадигму – пограничную область, в которой пересекаются различные гуманитарные науки (социология, политология, история, риторика, философия и т.д.).

Осмысляя изменения в гуманитарных науках в 80-е годы XX века, Й. Брокмейер и Р. Харре придают нарративному повороту культурологический смысл, связанный с кризисом модерна. Они отмечают, что «разнообразие форм и стилей нарратива и его многообразная культурная феноменология дает возможность присутствия его элементов в большинстве других дискурсах: научном, правовом, историческом, религиозном, политическом»<sup>64</sup>. Повествовательные структуры проникают и в медиадискурс, а различные элементы нарратива можно обнаружить в журналистском тексте<sup>65</sup>.

## 1.2. Понятие нарратива, его свойства и структура

Сегодня понятие нарратива имеет несколько значений, самое широкое из которых – история в любом медиа, представляющая собой цепь реальных

<sup>61</sup> Макинтайр А. После добродетели: Исследования теории морали. М.: «Академический Проект», Екатеринбург: «Деловая книга», 2000. С. 285-291

<sup>62</sup> Fisher, W. R. Narration as Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument // Communication Monographs. 1984. Vol. 51. P. 1–22.

<sup>63</sup> Fisher W. R. The Narrative Paradigm: An elaboration // Communication Monographs. 1985. Vol. 52. № 4. P. 347-364

<sup>64</sup> Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. 2000. №3. С. 29-42.

<sup>65</sup> Качанов Д.Г. Нарратив в мультимедийных журналистских проектах: от вербальной к поликодовой технике // МедиаАльманах. 2019. № 1. С. 59–69

или вымышленных событий, между которыми существуют связи, позволяющие выделять в истории начало, середину и конец<sup>66</sup>, а также ряд повествовательных элементов: сюжет, персонажи, обстоятельства места и времени, рассказчик<sup>67</sup>. Под нарративами понимаются не только литературные жанры, но и биографии, репортажи, бытовые истории, а исследователи массовой культуры причисляют к ним кино, рекламу, музыку, фотографию. Ряд мультимедийных журналистских проектов имеет нарративные черты.

Как утверждает В.И. Тюпа, «нарратив не есть само повествование, он являет собой текстопорождающую конфигурацию двух рядов событийности: референтного и коммуникативного»<sup>68</sup>, т.е. того, который связан с реальностью и отражает факты действительности, и того, который возникает при взаимодействии автора и аудитории посредством текста (в широком смысле - знаковой системы). В случае с мультимедийной журналистикой, за референтную событийность отвечает журналистика – факты, события, герои, ситуации, а за коммуникативную сочетание текста, фото, видео, графики и создание внутритекстовой событийности.

В. Шмид в определении нарративности находит два подхода: классический и структуралистский. Классики ограничивают нарративность рамками словесного творчества, а структуралисты включают в сферу нарратологии любые произведения, передающие тем или иным путем изменения состояний<sup>69</sup>. Мы придерживаемся структуралистской позиции и считаем, что нарративность может проявляться не только в вербальных произведениях, но в других знаковых системах, в частности, при их сочетании в мультимедийных проектах.

<sup>66</sup> Chandler D., Munday R. Dictionary of Media and Communication (1 ed.). N.Y.: Oxford University Press Inc. 2011. p.288

<sup>67</sup> Danesi M. Dictionary of Media and Communications. N.Y.: M. E. Sharpe, Inc. 2009. P. 208

<sup>68</sup> Тюпа В.П. Нарратология как аналитика повествовательного дискурса («Архиерей» А.П. Чехова). Тверь: Твер. гос. ун-т. 2001. С.8

<sup>69</sup> Шмид В. Нарратология. М.: «Языки славянской культуры». 2003. С. 304

«Энциклопедия нарративной теории» дает следующие определения: «нарратив – это фундаментальный способ организации человеческого опыта и инструмент построения моделей действительности (Герман); способ приспособления людей к временному характеру их существования (Рикер), нарратив создает и передает культуру и традиции, ценности и убеждения, определяющие культурные идентичности (Фуко); нарратив – инструмент – самотворения личности, хранилище практического знания форма, в которой хранятся воспоминания; художественная форма, которая расширяет наш ментальный мир... наконец, это зеркало, в котором мы видим, что это значит – быть человеком.... С точки зрения коммуникации, нарратив – это непрерывный процесс создания, использования и упорядочивания символов, которые прямо и косвенно организуют человеческий опыт как единицы дискурса и способы видения, поведения и существования»<sup>70</sup>.

М. Ян утверждает, что для того, чтобы считать нарратив нарративом, он должен представлять историю., т.е. «последовательность событий, которые включают в себя персонажей. Следовательно, нарратив – это форма коммуникации, которая представляет последовательность событий, вызванных и пережитых персонажами»<sup>71</sup>. Б.Х. Смит предлагает максимально широкое определение: «кто-то рассказывает кому-то, что что-то произошло»<sup>72</sup>. У. Лабов и Д. Валетски под нарративом понимают «один из способов передачи прошедших событий из биографии рассказчика, при помощи последовательности упорядоченных предложений, которые передают временную последовательность событий посредством этой упорядоченности»<sup>73</sup>.

---

<sup>70</sup> Routledge encyclopedia of narrative theory / ed. by D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. L. N.Y.: Routledge. 2008. P. 12

<sup>71</sup> Jahn M. Narratology: A Guide to the Theory of Narrative. English Department, University of Cologne. 2017. Режим доступа: <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>

<sup>72</sup> Smith B.H. Narrative Versions, Narrative Theories. // On Narrative ed. by W.J.T. Mitchell. Chicago: Chicago UP. 1981. P. 209–232.

<sup>73</sup> Labov W., Waletzky J. Narrative Analysis: Oral versions of personal experience // Journal of Narrative & Life History. 1997. Vol. 7. №1-4. P. 3-38

Некоторые исследователи стремятся к объединению различных подходов к определению родового понятия нарратологии и выводят следующую формулировку: «Нарратив – это семиотическая репрезентация серий событий, обладающих временной или причинной связью. Фильмы, пьесы, комиксы, романы, дневники, кинохроники и научные труды по геологической истории являются нарративами в этом широком смысле.... Любая репрезентация включает точку зрения, отбор, перспективу представляемого объекта, критерии релевантности, и, вероятно, имплицитную теорию реальности... нарративизация – это один из самых общих путей применения порядка и перспективы к опыту»<sup>74</sup>.

Суммируя представления о понятии, в нашем исследовании мы формулируем его так: нарратив – коммуникативная техника и форма организации человеческого опыта, представляющая собой репрезентацию событий, которые представлены в виде временной или причинной последовательности в той или иной семиотической системе.

Близким нарративу понятием является «повествование». Изначально в научной литературе нарратология называлась теорией повествования и основным ее признаком считалось наличие повествователя или рассказчика, т.е. опосредующей фигуры между событиями и адресатами. Поэтому повествование противопоставлялось драматическим произведениям, где презентация событий происходит непосредственно в сценах и не зависит от восприятия нарратора<sup>75</sup>. Ж. Женетт под повествованием понимает собственно повествовательный текст, форму, в которой существует история<sup>76</sup>.

Сегодня ученые по-разному соотносят объемы понятий повествование и нарратив, повествование и сюжет, история, повествование и описание, повествование и рассказ, дискурс. Повествование «находится в оппозиции к

<sup>74</sup> Onega S., Landa J. Á. G. Narratology: An Introduction. London, N.Y.: Longman. 1996. P. 5:

<sup>75</sup> Грицкевич Н.Н. Нарратив и повествование // Язык. Текст. Дискурс. 2005. №3. С. 69-73

<sup>76</sup> Женетт Ж. Фигуры. В 2-х томах. Том 1-2. М.: Изд-во им. Сабашниковых.1998. С. 66

дискурсу, так как представляет зафиксированный в тексте дискурс и близко по значению понятию «фабула»<sup>77</sup>; это «сообщение о событиях»<sup>78</sup>; одна из форм построения прозаической речи наряду с описанием и рассуждением<sup>79</sup>; «совокупность фрагментов текста эпического произведения, приписанных автором-творцом «вторичному» субъекту изображения и речи (повествователю, рассказчику) и выполняющих «посреднические» (связывающие читателя с художественным миром) функции, а именно: во-первых, представляющих собой разнообразные адресованные читателю сообщения; во-вторых, специально предназначенных для присоединения друг к другу и соотнесения в рамках единой системы всех предметно направленных высказываний персонажей и повествователя»<sup>80</sup>; «общение повествующего субъекта (повествователя, рассказчика) с адресатом-читателем; совокупность композиционных форм речи, связывающих читателя с изображенным миром и приписанных автором повествователю или рассказчику»<sup>81</sup>; «композиционное единство, организованное определенной точкой зрения (автора, повествователя, персонажа), имеющие свое содержание и функции и характеризующиеся относительно закрепленным набором конструктивных признаков и речевых средств (интонация, соотношение видо-временных форм, порядок слов, общий характер лексики и синтаксиса)»<sup>82</sup>; «совокупность всех речевых фрагментов произведения, содержащих разнообразные сообщения: о событиях и поступках персонажей; о пространственных и временных условиях, в

<sup>77</sup> Словарь терминов французского структурализма. Составитель Ильин И. П. // Структурализм: «за» и «против»: Сб. статей. М., 1975. С. 459

<sup>78</sup> Prince, G. A Dictionary of Narratology. Lincoln & London: University of Nebraska Press. 2003. P. 58.

<sup>79</sup> Зарифьян И.А. Теория словесности: 1790-1923 // Риторика. 1995. №1. С. 96-123

<sup>80</sup> Тамарченко Н.Д. Введение в литературоведение: Основные понятия и термины: Учебное пособие. Под редакцией Л.В. Чернец. М.: «Высшая школа»; «Академия», 1999. С. 198

<sup>81</sup> Литературная энциклопедия терминов и понятий / гл. ред. и сост. А.Н. Николюкин. М.: «Интелвак». 2001. С. 750

<sup>82</sup> Кожевникова Н.А. О соотношении типов повествования в художественных текстах // Вопросы языкознания. 1985. № 4. С. 104–115

которых разворачивается сюжет; о взаимоотношениях действующих лиц и мотивах их поведения; и т.п.»<sup>83</sup>

В нашем исследовании мы используем понятие «повествование» как синоним «нарратива», характеризующий определённый тип текста и коммуникативную технику, и как контекстуальный синоним «сторителлинга», его русскоязычный эквивалент.

Каждый исследователь нарратива выделяет свои характеристики этого понятия. Кл. Бремон определяет три фундаментальных свойства повествования: единство действия, последовательность и антропоморфность (причастность к человеку, проекция на человека)<sup>84</sup>. В. Шмид считает таковыми наличие нарратора (рассказчика), событийность (наличие истории), фикциональность (вымышленный мир) и эстетичность. А.Н. Веселовский определяющим называет сюжетность (комплекс мотивов). В.И. Тюпа ключевым признаком нарративности видит не динамику состояний, а «отнесение высказывания к некоторой событийности, актуализируемой повествованием в качестве референтной функции текста»<sup>85</sup>. Р. Барт кроме традиционной последовательности и позиции рассказчика (повествовательный код) добавляет к ряду свойств нарратива логическое время<sup>86</sup> и связанные с ним механизмы интеграции и дистаксии – «нелинейность, отсутствие взаимно однозначного соответствия между обозначаемым (содержанием) и обозначающим (выражением) в знаках языка, приводящее либо к многозначности обозначающего, либо к обозначению единого содержания соединением нескольких единиц выражения»<sup>87</sup>.

<sup>83</sup> Тмарченко Н.Д, Тюпа В.И, Бройтман С.Н. Теория художественного дискурса. Теоретическая поэтика. М.: Издательский центр «Академия». 2004. С. 233

<sup>84</sup> Бремон Кл. Логика повествовательных возможностей // Семиотика и искусствоведение: Сб. переводов под ред. Ю.М. Лотмана и В.М. Петрова. М.: «Мир». 1972. С.108-135

<sup>85</sup> Тюпа В.И. Нарратив и другие регистры говорения // Narratorium. 2011. №1-2. Режим доступа: <http://narratorium.rggu.ru/article.html?id=2027584>

<sup>86</sup> Барт Р. Лингвистика текста // Новое в зарубежной лингвистике. Сост., общ. ред. и вступительная статья Т. М. Николаевой. М.: «Прогресс». 1978. С. 442-449

<sup>87</sup> Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: Сов. Энциклопедия. 1969. С. 136

Российский ученый В.Л. Лехциер пишет, что «событийность, завершенность, темпоральность, изменчивость объекта повествования, хронологическая последовательность истории, причинно-следственная связь событий, то есть наличие логики вследствие чего-либо, а не просто после чего-либо непрерывность событийного ряда и т. д. — все эти признаки, действительно, отчетливо характеризуют нарратив, но не являются необходимыми и обязательными, кроме, может быть, фигуры темпорализации. Действительно, функция установления причинно-следственной связи — важнейшая для нарративного разума»<sup>88</sup>.

Одно из самых подробных описаний характеристик нарратива можно найти у американского исследователя когнитивных процессов Дж. Брунера<sup>89</sup>:

- нарративная диахроничность/темпоральность – события, о которых повествуется происходят во времени, связаны с его течением;
- избирательность – конкретно отобранные события, которые имеют типичные черты, общий характер, обладают символизмом и могут быть применены как конструкт в других ситуациях;
- заложенное смысловое содержание – наличие у персонажей убеждений, желаний, теорий, ценностей, целей, мотиваций и других человеческих качеств (даже если героем являются животные или машины в повествовании они наделяются этими чертами);
- герменевтическая композиция – потенциал интерпретации повествования с точки зрения отобранных событий, разница между тем, что выражено в тексте и тем смыслом, который в него заложен;
- каноничность/стабильность и ее нарушение – контраст между устойчивым положением вещей и нестандартными происшествиями, которые разрушают это привычное состояние, переход от нормальности к ненормальности и обратно;

<sup>88</sup> Лехциер В.Л. Нарративный поворот и актуальность нарративного разума // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 1. С. 5-8

<sup>89</sup> Bruner J. The Narrative Construction of Reality *Critical Inquiry* // *Critical Inquiry*. 1991. Vol. 18. №1. P. 1-21

- референтность – принадлежность истории к реальному миру, ссылка на него, при этом повествовательная правда не обязательно должна быть проверяема и достоверна, она должна быть правдоподобна;
- универсальность – обратная сторона избирательности, возможность классификации историй, выделения в определенный жанр повествования;
- нормативность – предложение нормы, ценностных ориентиров, модели поведения в определенной ситуации, что следует из каноничности и ее разрушения;
- контекстная чувствительность и обращаемость – связанная с герменевтической композицией согласованная роль между автором или текстом и читателем, включая понимание контекста, наличие фоновых знаний и доверие к тексту;
- нарративный кумулятивизм – возникновение новых историй на базе старых, прирост историй, который выстраивается в некую последовательность.

### ***Структурные единицы повествования***

Определившись со свойствами нарратива и его дефиницией, теперь необходимо затронуть его структуру, т.е. «совокупность устойчивых отношений, в которые вступают друг с другом и с целым произведением отдельные его части»<sup>90</sup>. Для этого обратимся к нарративным теориям.

Одними из первых модель повествования предложили американские лингвисты У. Лабов и Д. Валецки. Они рассматривают ее через призму референтной и оценочной функциональности, а сам нарратив определяют как

---

<sup>90</sup> Бремон Кл. Структурное изучение повествовательных текстов после В. Проппа // Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму. Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова М.: «Прогресс». 2000. С. 239-246

воспроизводство опыта прошлого. Ученые выделяют следующие компоненты в таких текстах<sup>91</sup>:

- тезис – краткое изложение текста, резюме;
- ориентация – информация об участниках истории, месте действия, времени и обстоятельствах действия;
- последовательность событий / усложнение – возникновение проблемы-конфликта, временные изменения качеств, данных в ориентации;
- оценка – смысл и значение действий + позиция автора-рассказчика к этим действиям – часто этот компонент рассредоточен по всему тексту, включен в другие элементы повествования и не выражен непосредственно;
- резолюция / итог – разрешение конфликта, восстановление равновесия;
- кода – возвращение рассказчика в настоящее время из времени повествования, возврат к тезису – не всегда присутствует, часто нарратив заканчивается на этапе резолюции, но иногда, особенно в устном рассказе, кода отчетливо различима.

Модель Лабова-Валецки – это пример последовательной нарративной структуры, в которой повествование проходит определенные этапы, усложняясь и обогащаясь на каждом новом. Похожую по принципу последовательности структуру нарратива вывели Э. Окс и Л. Каппс<sup>92</sup>:

- обстановка – информация о времени, физическом и психологическом состоянии;
- неожиданное событие – что-то непредвиденное, проблематичное;
- психологические/физические реакции – изменения в эмоциональном и/или материальном состоянии;
- незапланированные действия – непреднамеренное и нецеленаправленное поведение;
- попытка – инициирование решения проблемы;

<sup>91</sup> Labov W., Waletzky J. Narrative Analysis: Oral versions of personal experience // Journal of Narrative & Life History. 1997. Vol. 7. №1-4. P. 3-38

<sup>92</sup> Ochs, E., & Capps, L. Living Narrative: Creating Lives in Everyday Storytelling. Cambridge: Harvard University Press. 2001. P. 173

- последствия – психологические и/или физические.

В этой концепции сделан большой акцент на поведенческие характеристики человека – Окс и Каппс рассматривают повествование с лингвистическо-антропологической стороны. А вот американский философ литературы К. Берк видит в нарративе способ мышления. Он выделяет пять элементов, которые отвечают на пять вопросов<sup>93</sup>:

- действие – что произошло?
- обстановка – когда и где это случилось?
- действующее лицо – кто был участником?
- средство/инструмент – как он/она/они это совершили?
- цель – зачем это сделали?

На идеи Берка опирается Дж. Брунер. Он так же применяет конструктивистский подход к нарративам, центральной посылкой которого является «создание мира»<sup>94</sup>. По его мнению, «истории не «случаются» в реальном мире, а скорее конструируются в умах людей» или, цитируя писателя Г. Джеймса он отмечает, что «истории случаются с людьми, которые знают, как их рассказывать». К пятиэлементной структуре Берка, Брунер добавляет еще одну составляющую – проблему или трудность – то, что движет драмой, она возникает из несоответствия между двумя или более элементами из пятерки Берка. Эту категорию можно определить, как конфликт или интригу. Проблема помогает истории развиваться, придает ей движение, изменяет состояние; она выполняет минимум две фундаментальные функции: фиксирует противоречие между другими элементами повествования и задает направление истории. Разрешение проблемы – путь к развязке и финализму, к обнаружению нового (относительно начала повествования) качества у события, героя, обстоятельств, места, времени и т.д.

<sup>93</sup> Burke K. The Grammar of Motives. New York: Prentice-Hall. 1945. P. 15-23

<sup>94</sup> Bruner, J. Life as Narrative // Social Research. 1987. Vol. 54. №1. P. 11-32

### 1.3. Нарративная журналистика. Повествование в медиатекстах

#### *Нарративная техника описания действительности*

В любом медиа или жанре – вербальном или письменном, романе или письме, фильме или опере – нарратив – это способ структурирования и презентации жизненного опыта<sup>95</sup>. Нарративные стратегии можно обнаружить уже в новостях, где присутствует система персонажей («герои» и «злодеи»), последовательно развивающееся действие, композиция, имеющая начало, середину и конец, драматические повороты в сюжете, знакомые аудитории сценарии<sup>96</sup>. Функция же новостного нарратива – помощь аудитории в осмыслении ситуации через «связывание событий в логическую последовательность или каузальную связь и структурирование действий в терминах мест и людей, имеющих фиксированный и узнаваемый характер»<sup>97</sup>.

Ю.В. Рождественский отмечает, что «различные по модальности высказывания, включенные в репродуцируемый текст, приобретают повествовательный характер, так как в этих случаях получатель текста в качестве конкретного действующего лица как бы устраняется»<sup>98</sup>. А.А. Волков считает, что повествование – это «словесное изображение последовательности взаимосвязанных событий, составляющих конкретный факт»<sup>99</sup>. Эти высказывания объясняют нарративность текстов массовой коммуникации – с одной стороны, это повествовательная модальность, т.е. репродукция, пересказ неких событий без необходимой обратной связи, с другой – рассказ о последовательных событиях, составляющих конкретный факт, т.е. отражение реальной действительности.

<sup>95</sup> Fulton. H., Huisman, R., Murphet, J., Dunn A. Narrative and Media. Cambridge: Cambridge University Press. 2005. P. 11-27

<sup>96</sup> McQuail D. McQuail's mass communication theory. Cornwall: Sage. 2010. P. 319-320

<sup>97</sup> Дерябин А. Телевизионные новости как коммуникативное событие // Дискурс.1998. №7. Режим доступа: <http://dedovkgu.narod.ru/bib/derjabin.htm>

<sup>98</sup> Рождественский Ю.В. Общая филология. М.: Фонд «Новое тысячелетие». 1996. С. 48-52

<sup>99</sup> Волков А. А. Курс русской риторики. М: Издательство храма св. муч. Татианы. 2001. С. 166-168

Проникновение повествовательных элементов в медиасферу в первую очередь связано с журналистикой и ее сближением с литературой. На стыке документальности и художественности появляется non-fiction – документальная проза с реальными персонажами и событиями<sup>100</sup>. Развивается исторический нарратив как субъективный способ представления реальности через упорядочивание фактов и наполнения их смыслом – нарратив становится интерпретацией прошлого<sup>101</sup>. Журналистика превращается в альтернативу историописания (исторического нарратива), перенимает форму нон-фикшн и дополняет ее своими приемами<sup>102</sup>. Таким образом, под нарративной журналистикой исследователи понимают представление реально произошедших событий в виде увлекательной истории<sup>103</sup>. Базовые отличия нарративной журналистики от традиционной<sup>104</sup>:

- структура композиции – перевернутая пирамида в традиционной журналистике (от главных аспектов события к вспомогательными) и драматическая структура в нарративной форме (возникновение, развитие и кульминация конфликта, наличие сюжета);
- стиль языка – газетный стиль в традиционной (краткость, четкость, точность) и художественный в нарративах (образность, эмоциональность);
- точка зрения – традиционная беспристрастность и обезличенность и нарративная субъективность.

<sup>100</sup> Иванова. Н. Б. По ту сторону вымысла // Знамя. 2005. № 11. Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/znamia/2005/11/iv1.html>

<sup>101</sup> Анкерсмит Ф. Р. История и тропология: взлет и падение метафоры. М.: «Прогресс-Традиция». 2003. С. 38-50

<sup>102</sup> Савельева Е.А. От нон-фикшн до журналистики: новая риторика историописания // «Аллея Науки». 2017. №9. С. 60-64

<sup>103</sup> Бозрикова С. А. Нарративная журналистика как явление // Вестник. Наука и практика. 2011. Режим доступа: <http://конференция.com.ua/pages/view/247>

<sup>104</sup> Там же

### *Новая журналистика и сторителлинг*

Сторителлинг по отношению к нарративной журналистике принято считать стилем письма или технологией, совокупностью принципов, инструментов, методов и операций, которые передают информацию через рассказывание истории, превращая ее в нарратив, и эмоционально вовлекают адресата в повествовательный акт, драматизируя события и, тем самым, вызывая эмпатию<sup>105</sup>.

В англо-саксонской практике существует стилевое разделение на новостную манеру письма (*news writing*) и повествовательную (*feature writing*). Последняя отличается более авторской подачей в отличие от универсализма новости<sup>106</sup>. Однако нарративная журналистика не есть прямая калька литературы, их главное отличие в цели: если литература направлена на исследование характера и мира, то нарративная журналистика – на исследование поведения и ситуации<sup>107</sup>. Из-за этой функциональной разницы, журналистика остается журналистикой и не переходит в искусство.

Развитие нарративного характера американской периодики связано с таким явлением, как новая журналистика, которое возникло в 60-70 годах XX века<sup>108</sup>. М. Джонсон связывает новый журнализм с творчеством определенных авторов, которые уходят от традиционной журналистской формы подачи в пользу субъективного повествования, творческого подхода и одновременно беспристрастности при создании репортажей и очерков<sup>109</sup>. Д. Макдоналд определил это явление как паражурналистику, в которой сочетаются фактический авторитет журналистики и атмосферная лицензия на вымысел; цель таких текстов в первую очередь не информация, а

<sup>105</sup> Миташева М. С., Варакин В. С. Сторителлинг как технологическая основа журналистики (опыт теоретической аргументации) // Концепт. 2017. Т. 2. С. 637–641

<sup>106</sup> Adams S. Writing features // W. Hicks (etc.) Writing for journalists – 2nd ed. London: Routledge. 2008. P. 45-106

<sup>107</sup> Hart J. Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction. Chicago: University of Chicago Press. 2011. P. 185-186

<sup>108</sup> Хорольский В. В. «Новый журнализм» в США: проблема факта и домысла // Научные ведомости БелГУ. Серия: Гуманитарные науки. 2012. №12. С. 146-151

<sup>109</sup> Johnson M. L. The New Journalism. Kansas: Kansas University Press. 1971. p. 11

зрелищность<sup>110</sup>. Н. Симс и М. Крамер выделяют в литературной журналистике несколько элементов<sup>111</sup>: место действия; персонажи; действие, разворачивающееся во времени; личностный голос/авторская позиция; взаимодействие с аудиторией; тема, цель и причина. Дж. Мерфи делает акцент на синтетическом характере новой журналистики – это литературный репортаж, которому присущи три основные черты: драматические литературные приемы; глубокий уровень репортажности (детализация и эффект присутствия); открытая авторская позиция – субъективность<sup>112</sup>.

Базовые характеристики новой журналистики сформулировал Т. Вульф, в совместной работе с Э.У. Джонсоном выделив четыре приема<sup>113</sup>:

- 1) сценоописание – выстраивание материала сцена-за-сценой;
- 2) реалистические диалоги – насыщенные и откровенные, характеризующие персонажей и не вычищенные от разговорности;
- 3) точка зрения – авторская, позволяющая интерпретировать события с позиций разных персонажей, «чтение и описание мыслей» за счет знания поведения героя, подробного интервьюирования;
- 4) детальное описание – подробная фиксация жестикологии, привычек, характера, мебели, автомобиля, домашних животных, одежды, еды, взглядов, предпочтений, поз, походки и т.д. – того, что создает образ и символ той или иной сцены, формирует статус действующих лиц.

Таким образом, новая журналистика объединила в себе литературную форму (художественные приемы письма, драматическое описание событий, символическая, образная подача факта) и журналистское содержание (достоверность, глубоко проработанный материал, детализация).

<sup>110</sup> Macdonald D. Parajournalism, or Tom Wolfe & His Magic Writing Machine // The New York Review of Books. 1965. Режим доступа: <https://www.nybooks.com/articles/1965/08/26/parajournalism-or-tom-wolfe-his-magic-writing-mach/>

<sup>111</sup> Sims N., Kramer, M. (eds.) Literary journalism: A new collection of the best American nonfiction. New York, NY: Ballantine Books. 1995. p. 5-12

<sup>112</sup> Murphy J. E. The New Journalism: A Critical Perspective. Lexington: Association for Education in Journalism. 1974. p. 38

<sup>113</sup> Вульф Т., Джонсон. Э.У. Новая журналистика и Антология новой журналистики. СПб.: «Амфора». 2008. С. 56-57

Отход от авторского в сторону безличного – один из важнейших пунктов, в становлении нарративной журналистики и сторителлинга. Как отмечает американский журналист и сценарист Д. Саймон, современную нарративную журналистику нельзя смешивать с новой журналистикой 60-70 годов<sup>114</sup>: в нарративной журналистике тоже важен драматургический стиль, но он не должен противоречить непредвзятой точке зрения, необходимо беспристрастно показывать события такими, какие они были на самом деле. Для достижения этого используются классические методы журналистики: работа с документами, наблюдение (особенно включенное, тот же Саймон целый год регулярно посещал полицейский департамент, наблюдая за ходом расследований и манерой преступников, после чего написал серию репортажей и выпустил несколько книг<sup>115</sup>), интервью (в первую очередь глубинное<sup>116</sup>, помогающее понять мотивацию персонажей, их характер, узнать детали тех или иных событий, с их точек зрения посмотреть на описываемые ситуации).

В широком смысле нарративную журналистику можно определить так жанр или формат, который применяет художественные приемы к документальному содержанию; требует глубокой и всесторонней разработки темы, использование повествовательной речи и отход от конвенциональных структур ежедневных новостей<sup>117</sup>. Некоторые ученые выстраивают градацию различных классов текстов журналистов в зависимости от степени нарративности: простые хроники, причинно-следственные отношения, сложные сюжетные повествования (с экспозицией, усложнением и

---

<sup>114</sup> Hart J. *Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction*. Chicago: University of Chicago Press. 2011. P. 57

<sup>115</sup> Simon D. *Homicide: A Year on the Killing Streets*. N.Y.: Houghton Mifflin. 1992. 672 p.

<sup>116</sup> Pewitt-Jones K. E. *Narrative literary journalists, ethical dilemmas, and ethics codes* // A Dissertation In Mass Communication Submitted to the Graduate Faculty Of Texas Tech University in Partial Fulfillment of The Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy. 2014.

<sup>117</sup> Vanoost M. *Defining Narrative Journalism Through the Concept of Plot* // *Diegesis*. 2013. Vol. 2. №2. P. 77-97

развязкой)<sup>118</sup>. Повествовательные тексты журналистов балансируют между двумя основными функциями: интригующей, создающей напряжение и увлекающей читателя, и функцией настройки/конфигурации, поясняющей детали, объясняющей мотивы<sup>119</sup>.

Таким образом, нарративную журналистику можно считать синтезом журналистских принципов и повествовательных структур. В своем развитии она прошла путь от новой журналистики и во многом продолжает ее традиции. Нарративная журналистика не является оппозицией традиционной форме подачи материала, она дает возможность по-другому рассказать о событиях, придавая им повествовательную композицию, при этом сохраняя дистанцию с художественной литературой.

### *Анализ нарративной техники в традиционной журналистике<sup>120</sup>*

По определению О.А. Леонтович, нарративный анализ – «это качественный метод исследования, направленный на интерпретацию повествования и уделяющий особое внимание временной последовательности, которую устанавливают люди как рассказчики о своей жизни и окружающих событиях»<sup>121</sup>. Если опираться на теорию нарратива, то выделяют два ведущих подхода к анализу нарратива<sup>122</sup>:

- 1) синтагматический (основан на работах В. Проппа) – последовательность развития нарративного сюжета, с акцентом на цепочку действий и событий, темы и мотивы;

<sup>118</sup> Revaz, F., S. Pahud & R. Baroni. Classer les «récits» médiatiques: entre narrations ponctuelles et narrations sérielles // Classer les récits. Théories et pratiques, A. Chraïbi (dir.). Paris: L'Harmattan. 2007. P. 59-82.

<sup>119</sup> Baroni, R. L'oeuvre du temps: Poétique de la discordance narrative. Paris: Seuil. 2009. p. 43

<sup>120</sup> Параграф основан на материалах статьи, в которой, согласно «Положению о присуждении ученых степеней в Московском государственном университете имени М. В. Ломоносова», отражены основные результаты, положения и выводы исследования: Качанов Д.Г. Нарративный анализ как метод исследования традиционных и мультимедийных журналистских произведений // Медиаскоп. 2020. Вып 2. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2621>

<sup>121</sup> Леонтович О.А. Методы коммуникативных исследований. М.: «Гнозис». 2011. С. 92.

<sup>122</sup> Там же. С. 95

- 2) парадигматический (восходит к идеям К.Леви-Стросса) – выбор стилистических средств, оформляющих нарратив и прагматические черты социального и культурного контекста.

Еще один вариант основан на структурной семантике А. Греймаса и представляет собой синтез двух основных подходов; его цель – анализ конструирования смыслов и языка нарратива, идентификация различных его элементов, исследование взаимоотношений, их изменений и развития по мере разворачивания нарратива. Ближе к нашему исследованию одна из моделей, которые предлагает К. Риссман<sup>123</sup>:

- 1) тематический анализ – внимание к тому, что говорится, а не тому, как говорится;
- 2) структурный анализ – внимание к тому, как ведется повествование, механизму нарратива;
- 3) интеракционный анализ – рассмотрение диалога между рассказчиком и слушателем и совместное творение смыслов;
- 4) перформативный анализ – исследование нарратива как действия и процесса; рассматриваются коммуникативные средства (слова, жесты, знаки и т.д.) для донесения содержания истории.

В данной типологии можно найти решения задач по исследованию невербальных повествований. В нашем случае могут быть применены последние три модели Риссмана, но нашим задачам наиболее близок перформативный анализ, который предполагает изучение средств (в нашем случае – мультимедийных элементов), определяющих повествование.

Одна из проблем выделения нарративных категорий заключается в том, что «нарративный анализ существует в различных методологических вариантах, которые отличаются по степени их формализации дедуктивной и индуктивной процедурой»<sup>124</sup>. Дедуктивные варианты предполагают набор

<sup>123</sup> Riessman C. K. Narrative Analysis // Narrative, Memory & Everyday Life. Huddersfield: University of Huddersfield. 2005. P. 1-7

<sup>124</sup> Тичер С., Мейер М., Водак Р., Веттер Е. Методы анализа текста и дискурса. Харьков: Изд-во Гуманитарный Центр. 2009. С. 172

правил и принципов, которые используют для объяснения значения текста. Индуктивные варианты направлены на идентификацию контекстно-зависимых единиц текста и реконструкцию структуры, а также влияния истории. При этом, как отмечают некоторые ученые, большинство нарративных методов «слабо формализованы, всегда интуитивны, в них используют термины, заданные исследователем-аналитиком»<sup>125</sup>. Анализ, применяемый в нашем исследовании, не может считаться строго формализованным ввиду уникальности каждого журналистского произведения мультимедийного формата, но способен помочь в понимании функционирования структурных элементов медиатекста. Поэтому наша работа, скорее, относится к индуктивному варианту нарративного анализа.

***Нарративный анализ в вербальной журналистике. Модель Н. Бернинг***

Один из общих принципов нарративного анализа в медиасфере описан в словаре-справочнике «Новые медиа: социальная теория и методология исследования». Он предполагает выделение в повествовании следующих элементов: тема, рассказчик, персонажи, события, время, место, причинно-следственные связи<sup>126</sup>. Схожий набор категорий нарративного анализа предлагает О.А. Леонтович: характер дискурса, повествователь, персонажи, время, пространство, взаимоотношения между категориями, культурные пресуппозиции и интертекстуальные связи<sup>127</sup>.

Наиболее подходящую нашим исследовательским задачам модель нарративного анализа можно обнаружить в работе Норы Бернинг «Narrative Means to Journalistic Ends: A Narratological Analysis of Selected Journalistic Reportages»<sup>128</sup>. Данное исследование представляет собой нарративный анализ 25 журналистских репортажей. Исследовательница отмечает, что этот жанр

<sup>125</sup> Manning P.K., Cullum-Swan B. Narrative, context and semiotic analysis // N.K. Denzin, Y.S. Lincoln (eds.) Handbook of Qualitative Research. 1994. P. 463-477.

<sup>126</sup> Сергеева О.В., Терещенко О.В. Новые медиа: социальная теория и методология исследований: словарь-справочник. СПб: «Алетейя». 2016. С. 164

<sup>127</sup> Леонтович О.А. Методы коммуникативных исследований. М.: «Гнозис». 2011. С. 92.

<sup>128</sup> Berning, N. Narrative means to journalistic ends: A narratological analysis of selected journalistic reportages. // VS Research. 2011. 158 p.

обладает большим нарративным потенциалом и одновременно содержит субъективные интерпретации и документальный опыт, эмпиричность. Нарративность проявляется и в стилистике – речь репортера стремится к обнаружению причинно-следственных связей и вписыванию событий в контекст – журналист выступает как рассказчик с функцией свидетеля.

Бернинг систематизирует структурные элементы повествования, объединяя идеи Женетта, Яна, Чатмена, Штанцеля, Пфистера и др. При этом она проводит четкую границу между нарративами в литературе и журналистике, отмечая существование особых маркеров, которые указывают на фиктивный характер мира художественных произведений: внутренняя фокусировка (фокализация), несобственно-прямая речь, ненадежный рассказчик и др. В итоге Бернинг определяет пять категории анализа:

- 1) голос: рассказчик-участник; рассказчик-наблюдатель, не участник;
- 2) настроение, фокализация (фокусировка): нулевая фокусировка; внутренняя фокусировка; внешняя фокусировка;
- 3) временной порядок: хронологический; анохронический, с нарушением хронологии;
- 4) нарративное пространство: рамочное (фоновое); тематическое;
- 5) характеристика (персонажей): повествовательная; фигуральная.

Отдельно исследовательница выделяет тематические категории: событие, портрет, среда, репортаж участия. Данная модель представляется нам одной из самых подходящих, для анализа журналистских произведений, поэтому именно ее мы возьмем за основу нашего исследования, при этом несколько изменив ее в соответствии с нашими исследовательскими целями и задачами. Но сначала обратимся к основным результатам исследования Бернинг, ведь ее работа показывает то, как функционирует нарративная техника в традиционной вербальной журналистике. Оттолкнувшись от этого знания, мы сможем говорить о том, какие возможности дает мультимедийная среда в вопросе документального повествования и как трансформируется нарративная техника в таких проектах.

Бернинг описывает результаты эмпирического исследования по четырем нарративным категориям (голос и настроение объединены в единую нарративную ситуацию). Авторы репортажей выполняют двойную роль: репортера и рассказчика, поэтому журналист является тем, кто сообщает о событиях, он же передает мысли и действия персонажей. В большинстве репортажей рассказчик является наблюдателем, а не участником событий, что позволяет репортеру представить события со стороны. С этим связано и ограничение журналиста внешней фокусировкой, через которую рассказана большая часть историй. Рассказчик в такой ситуации не имеет доступ к мыслям и чувствам персонажей. При этом встречаются тексты, в которых существует нулевая фокусировка, она, как правило, сопряжена с «гетеродиегическим» голосом, т.е. с рассказчиком-наблюдателем, который смотрит на героев и ситуации со стороны. Внутренняя фокализация (фокусировка) практически отсутствует, поэтому рассказчик лишь изредка вставляет отрывки в форме несобственно-прямой речи, что является признаком вымысленности<sup>129</sup>.

Временная структура репортажей определяет отношение между последовательностью событий в рассказе, а не их расположением в дискурсе. Поэтому нарративный темпоральный порядок, как правило, не зависит от нарративной ситуации. Однако в текстах с рассказчиком-участником действий события представлены в хронологическом порядке. В трех четвертых материалах выборки доминирует нелинейный сюжет, в частности популярны анахронизмы (воспоминания, флэшбеки)<sup>130</sup>.

Пространство в журналистских репортажах относится к среде, в которой происходят события и находятся персонажи и объекты. В большинстве материалов пространство выполняет связывающую функцию, структурируя историю. При этом подробные описания местоположений встречается редко, и нарративное пространство, скорее существует как фрейм, рамка,

<sup>129</sup> Berning, N. Narrative means to journalistic ends: A narratological analysis of selected journalistic reportages. // VS Research. 2011. P. 68-75

<sup>130</sup> Там же. – pp. 76-77

неизменная обстановка, которая остается на заднем плане и не становится объектом самого повествования. Поэтому репортажи, в которых место создает некий образ, отражающий изменения в основном конфликте, редки, и нарративное пространство классифицируется как элемент реальности<sup>131</sup>.

Новостные сюжеты, написанные в традиционном стиле перевернутой пирамиды, обычно содержат информацию только об имени, возрасте, поле и профессии человека, а репортажи предлагают более подробные характеристики героев. При этом личности могут быть показаны в развитии. Но в отличие от писателей, журналисты не моделируют вымышленных персонажей, они сталкиваются с реальными людьми, поэтому характеристики в репортажах включают в себя много биографических деталей, что не позволяет читателям сводить героев до типов и делает персонажей уникальными. Часто для оценки характера репортеры используют фигуральную характеристику, т.е. оценка присваивается другим героем, поэтому идентичность характеризуемого в журналистском произведении не принадлежит рассказчику, а лежит в одной плоскости с другим персонажем истории<sup>132</sup>.

Суммируя представления об отдельных нарративных категориях и тематике репортажей, Бернинг приходит к выводу, что такие журналистские тексты лучше всего понимаются в диалектической связи между формой и содержанием, а их сочетание дает три нарративные глубинные структуры, которые мотивированы каким-то противостоянием: внутренний конфликт, герой против другого героя, герой против общества. Глубинный анализ позволяет говорить о том, что некоторые нарративные категории не только доминируют в том или ином материале, но и являются конструирующими для ряда репортажей. При этом любая типология, выводимая Бернинг, имеет свои исключения, что еще раз говорит о погрешности нарративного анализа и подчеркивает уникальность каждого журналистского текста.

---

<sup>131</sup> Там же. – pp. 80

<sup>132</sup> Berning, N. Narrative means to journalistic ends: A narratological analysis of selected journalistic reportages. // VS Research. 2011. P. 84-85

#### 1.4. Нарративные категории в анализе мультимедийного повествования<sup>133</sup>

За основу нашего нарративного анализа мы берем подход Н. Бернинга, при этом видоизменяя и редуцируя некоторые категории, добавляя новые. При определении повествовательных структур мы опираемся на идеи теоретиков нарратологии: Ж. Женетта, С. Чатмена, М. Пфистера, Дж. Брунера и других, трансформируя их представления о повествовании под наши исследовательские задачи. Нарративная модель, применяемая при анализе мультимедийных проектов в данной работе, состоит из семи категорий (или нарративных/повествовательных структур/элементов – в данной работе это синонимичные понятия) и дифференцирующих их подкатегорий, которые помогут глубже понять материалы из нашей выборки.

##### *Рассказчик (точка повествования)*

В классической теории повествования наличие нарратора – основной признак повествовательного произведения<sup>134</sup>. Через позицию автора можно охарактеризовать весь процесс рассказывания-слушания/чтения/смотрения, где события реального мира – источник авторской рефлексии; события произведения – результат авторской рефлексии; а процесс повествования – собственно авторская рефлексия, выраженная в некой семиотической форме. Позиция рассказчика относительно события произведения и персонажей – один из ключевых вопросов в нарративном анализе. По утверждению Ж. Женетта голос автора может существовать в двух вариантах<sup>135</sup>:

- рассказчик-участник, который является одним из действующих лиц, зачастую ведет повествование от первого лица;

<sup>133</sup> Параграф основан на материалах статьи, в которой, согласно «Положению о присуждении ученых степеней в Московском государственном университете имени М. В. Ломоносова», отражены основные результаты, положения и выводы исследования: Качанов Д.Г. Нарративный анализ как метод исследования традиционных и мультимедийных журналистских произведений // Медиаскоп. 2020. Вып. 2. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2621>

<sup>134</sup> Шмид В. Нарратология. М.: «Языки славянской культуры». 2003. С. 10

<sup>135</sup> Genette G. Narrative Discourse. An Essay in Method. N.Y.: Cornell University. Press. 1980. p. 65

- рассказчик-наблюдатель, который не участвует в основном повествовании, как правило, выбирает третье лицо в наррации.

Женетт вводит понятие фокализация, или фокусировка, для обозначения повествовательной перспективы. Фокализация характеризует саму ситуацию повествования и зависит от соотношения знаний, которыми владеет автор и персонажи (на стороне автора выступает и адресат). По этому критерию он выделяет три вида фокусировки<sup>136</sup>:

- нулевая фокусировка (автор/читатель знают больше героев) – всевидящий повествователь, знающий все о своих героях, он может перемещаться в пространстве и времени, так как знает прошлое и будущее персонажей;
- внутренняя фокусировка (автор/читатель знают столько, сколько и герои) – читатель познает мир произведения через персонажей (или одного фокального героя), поэтому это интерпретированное представление;
- внешняя фокусировка (автор/читатель знают меньше героев) – беспристрастный наблюдатель, который не знает истинных чувств персонажей, читатель только предполагает их мотивы.

В реальных текстах все три фокализации смешиваются и образуют сложные структуры, поэтому при анализе мы выделяем доминирующую фокусировку каждого проекта.

### ***Предмет (тема)***

В работе по изучению нарративной структуры репортажей Н. Бернинг говорит о четырех тематических категориях: событие, портрет, среда, репортаж участия<sup>137</sup>. Такая типология нам не совсем подходит, потому что в мультимедийных форматах могут быть реализованы разные журналистские жанры. Бернинг рассматривает тематический пласт несколько отдельно от нарративных категорий, но мы считаем, что тема, т.е. то, о чем говорится в

<sup>136</sup> Niederhoff C. Focalization // Hühn, P., Pier, J., Schmid, W. & J. Schönert (eds.): Handbook of Narratology. Berlin: de Gruyter. 2009. P. 115–123.

<sup>137</sup> Berning, N. Narrative means to journalistic ends: A narratological analysis of selected journalistic reportages. // VS Research. 2011. P. 67

произведении, является важнейшим повествовательным элементом, влияющим на структуру произведения и характер наррации. Так же считают и некоторые другие исследователи, например Н. Симс и М. Крамер, которые включают тему в ряд нарративных элементов<sup>138</sup>.

Среди тем в теории повествования выделяют нарратив о личном опыте, библейский нарратив, детский, медицинский, семейный, юридический, исторический, музыкальный, политический, кинематографический, спортивный и др.<sup>139</sup> Этот тематический ряд отражает сферы, которые затрагиваются в повествовании. Мы же используем термин «тема» как синоним «предмета», хотя признаем, что объем понятия «предмет» несколько шире. Но применительно к заданными изначально исследовательским задачам это разделение не принципиально.

Под предметом в журналистике понимается «современность в совокупности множества составляющих ее социальных ситуаций»<sup>140</sup> или «действительность в социальном аспекте»<sup>141</sup>. Что касается мультимедийных историй, то здесь некоторые ученые предметом считают «истории, связанные не только с резонансными событиями, но и с необычными объектами действительности, удивительными судьбам»<sup>142</sup>.

В теории журналистики предмет рассматривается как один из жанрообразующих факторов. А.А Тертычный среди предметов называет

---

<sup>138</sup> Sims N., Kramer, M. (eds.) *Literary journalism: A new collection of the best American nonfiction*. New York, NY: Ballantine Books. 1995. P 5-12

<sup>139</sup> Jahn M. *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. English Department, University of Cologne. 2017. Режим доступа: <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>

<sup>140</sup> Горохов В. М. *Закономерности публицистического творчества*. М.: «Мысль». 1975. С. 31

<sup>141</sup> Гордеев Ю.А. К вопросу о жанровых признаках журналистских текстов в печатных СМИ // *Вестник Воронежского гос. ун-та. Сер.: Филология. Журналистика*. 2015. № 1. С. 88-92.

<sup>142</sup> Золотухин А. А. Мажарина Ю. Н. Лонгрид, сноуфолл, мультимедийная история — как новые вершины журнализма? // *Вестник Воронеж. гос. ун-та. Сер.: Филология. Журналистика*. 2015. № 2. С. 93–96.

факт, событие, процесс, ситуацию, личность<sup>143</sup>. Ю.А. Гордеев находит корреляцию в предметах в принципе «от частного к общему», соотнося событие с фактом, а процесс с ситуацией или явлением, поэтому «можно признать корректным употребление при обозначении предмета одновременно терминов «явление» и «процесс», но не «события» и «явление», так как вторая пара - понятия разного уровня»<sup>144</sup>. Суммируя представления разных исследователей, при нарративном анализе мультимедийных проектов мы предлагаем следующий предметно-тематический ряд:

- событие – фиксированный во времени и пространстве шаг в общественном процессе (с ясным началом и концом; близко по значению процессу, с той лишь разницей, что у последнего более широкий временной охват и он может состоять из нескольких событий);
- проблемная ситуация – повторяющееся на протяжении большого отрезка времени состояние отношений, сложившихся между членами коллектива, разными коллективами, социальными группами, странами и отдельными людьми; сюда же мы относим явления, как устойчивые закономерности действительности, как правило, не имеющие завершения и длящиеся продолжительный период времени, выходя за границы повествования;
- личность – индивид, субъект социальных отношений, обладающий уникальной историей, характером, мировоззрением, способностями, привычками, моделью поведения; в данную категорию попадают материалы, в центре которых стоит человек, а все события и ситуации показаны через него;
- система – совокупность закономерных процессов и набор взаимосвязанных структурных элементов, образующих определенную

---

<sup>143</sup> Тертычный А.А. Жанры периодической печати. Учебное пособие. М.: «Аспект Пресс». 2000. Режим доступа: <http://evartist.narod.ru/text2/03.htm> (дата обращения: 27.04.2019)

<sup>144</sup> Гордеев Ю.А. К вопросу о жанровых признаках журналистских текстов в печатных СМИ // Вестник Воронежского гос. ун-та. Сер.: Филология. Журналистика. 2015. № 1. С. 88-92

целостность и единство; цель – рассказать и объяснить природу происхождения и развития системы, характер ее функционирования, назначение и причины, поддерживающие ее в стабильном состоянии; под системой можно понимать различные целостные закономерности: теории, классификации, общественные организации, конструкции, совокупность объектов природы и человеческих отношений и т.д.;

- место – событийное пространство, в котором совершаются некие действия, существуют проблемы, живут люди и функционируют системы; т.е. в месте, как предмете повествования, можно обнаружить черты любых других предметов; критерием же выделения в отдельную категорию являются нарративные случаи, в которых объектное пространство играет определяющую роль в повествовании и определяет модель поведения людей, причины событий и проблем, характер функционирования систем.

Мультимедийный нарратив – многослойное повествование, которое включает в себя несколько тем. Поэтому при определении того или иного проекта к одной из обозначенных подкатегорий мы будем ориентироваться на тот предмет, который выражен наиболее отчетливо и определяет характер повествования, а не один из его мотивов.

### *Сюжет*

А.Н. Веселовский определяет сюжет как совокупность мотивов, которую можно схематизировать<sup>145</sup>, Ю.М. Лотман важнейшим признаком сюжета называет маркировку категорий начала и конца<sup>146</sup>, В.Б. Шкловский одним из первых разграничил понятия фабулы и сюжета, назвав последний «обработкой фабулы»<sup>147</sup>, Г.К. Косиков характеризует сюжет как

<sup>145</sup> Веселовский А.Н. Историческая поэтика. М.: «Высшая школа». 1989. С. 300-306

<sup>146</sup> Лотман Ю. М. Происхождение сюжета в типологическом освещении // Избранные статьи: в 3 т. Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин: «Александра». 1992. С. 224-242

<sup>147</sup> Шкловский В. О теории прозы. М.: «Федерация». 1929. С. 204

финалистское, теологическое, логическое событийное единство жизненных действий<sup>148</sup>. Мы под этой категорией понимаем нарративное расположение событий и стадии развития повествования, заданных идеей автора; поэтому сюжет не всегда равен фабуле и не всегда представлен в виде прямой хронологии.

Деление произведения на составляющие восходит к «Поэтике» Аристотеля и классической трехактной модели драматургии: завязка, перипетия, развязка. Уже в середине 19 века Г. Фрейгат усложнил эту схему до 8 единиц: вступление, возбуждающий момент, восхождение, кульминация, трагический момент, нисхождение, момент последнего напряжения, катастрофа<sup>149</sup>. М. Каррьер свел сюжетные части к четырем элементам: вступление, поднятие действия, перелом, нисхождение<sup>150</sup>.

В нашем исследовании мы будем использовать термин сюжетная арка – развитие сюжетных элементов с течением времени, связанное с изменением состояний персонажей (физическим, психологическим, эмоциональным, духовным, философским)<sup>151</sup>; последовательность эпизодов в повествовательном произведении, порядок действий, событий, сцен, которые своим результатом имеют изменения начального положения героев, их отношений, мира или общества в целом. Как отмечает Дж. Харт, эта концепция остается оптимальным каркасом для большинства текстовых произведений, в том числе и в журналистике. Он предлагает выделять в истории опорные точки: усложнение, кульминация; и фазы: экспозиция,

---

<sup>148</sup> Косиков Г.К. Нарратив // Современная западная философия. Энциклопедический словарь. М.: «Культурная революция». 2009. С. 159-160

<sup>149</sup> Freytag G. Freytag's Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art. Chicago: Scott, Foresman and Company. 1894. P. 115

<sup>150</sup> Каррьер М. Драматическая поэзия. СПб.: Паровая скоропечатня М. М. Гутзац. 1898. с 15

<sup>151</sup> Kroon R. W. A/V A to Z: an encyclopedic dictionary of media, entertainment and other audiovisual terms. McFarland & Co. 2014. P. 650

развитие действия, кризис, разрешение конфликт, развязка<sup>152</sup> При нарративном анализе мы будем учитывать следующие стадии сюжета:

- экспозиция – представление героев, описание места и времени действия;
- завязка (отправное действие) – обозначение основного конфликта и интриги; событие, запускающее историю, слом устойчивого состояния, данного в экспозиции;
- развитие действия – цепочка событий, посредством которой происходит нарастание и снижение напряжения, проявляется характер героев, изменяются состояния;
- кульминация – высшая точка в развитии действия, после которой разрешение основного конфликта необратимо, а дальнейшее развитие событий невозможно;
- развязка – разрешение основного конфликта и его последствия, решение главной интриги повествования, его итог, измененные состояния героев.

При этом, мы понимаем, что не всегда в мультимедийных произведениях могут быть обнаружены все эти стадии. Ведь новые средства коммуникации адаптируют нарративы под себя; это особенно заметно в цифровых СМИ, где появляется возможность пользовательского контроля истории<sup>153</sup>. Возрастающая роль аудитории в повествовании ломает суть традиционного нарратива, в котором существует рассказчик и, тем самым, трансформируется традиционная повествовательная структура, поэтому важно проследить, какие ее стадии изменяются, какие редуцируются, а какие сохраняют свои классические функции.

Сюжеты отличаются по характеру связи между событиями и течению времени и бывают двух типов: хроникальные и концентрические. Некоторые

---

<sup>152</sup> Hart J. *Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction*. Chicago: University of Chicago Press. 2011. P. 34

<sup>153</sup> Madej K. S. «Traditional Narrative Structure» – not traditional so why the norm? // 5th International Conference on Narrative and Interactive Learning Environments Edinburgh, Scotland 6th – 8th August 2008. P. 40-47

ученые добавляют к ним еще и кумулятивные<sup>154</sup>, мы тоже будем учитывать их, так как они близки разветвлённому мультимедийному повествованию веб-документари. Итого мы ориентируемся на следующие типы сюжетов:

- хроникальные – воспроизводит естественное течение времени; временная связь событий; бывают линейные (прямая хронология), линейный с экскурсами (отход от хронологии и появление сцен из прошлого и будущего), дискретные (разрыв в физическом времени за счет неравномерной передача событий с пропуском некоторых из них), линейно-параллельные (несколько линейных сюжетных арок, которые пересекаются или не пересекаются – близок многолинейным сюжетам);
- концентрические – причинно-следственная связь событий; физическое время не определяет повествование и развитие истории, часто оно заменяется психологическим временем, где ключевую роль играют конфликт и интрига; как правило фабула и сюжет не совпадают; единство действия – концентрация на одном конфликте;
- кумулятивные (многолинейные) – параллельное развитие несколько сюжетных линий и событийных рядов, которые связаны с судьбой разных лиц и соприкасаются эпизодически, либо не соприкасаются вовсе; событийные панорамы.

### *Время*

Нарративная темпоральность, как утверждает Дж. Брунер, одно из важнейших свойств повествовательных произведений<sup>155</sup>. Французский философ П. Рикер считает, что между рассказыванием истории и временным характером человеческого опыта существует корреляция: «время становится человеческим временем в той мере, в какой оно нарративно артикулировано, а рассказ обретает свое полное значение, когда он становится условием

<sup>154</sup> Хализев В.Е. Теория литературы: Учебник. 4-е изд., испр. и доп. М.: «Высшая школа». 2004. С. 233-234

<sup>155</sup> Bruner J. The Narrative Construction of Reality *Critical Inquiry* // *Critical Inquiry*. 1991. Vol. 18. №1. P. 1-21

временного существования»<sup>156</sup>. В любом повествовательном акте можно выделить то, что немецкий ученый Г. Мюллер называет «временем рассказа» и «рассказываемым временем»<sup>157</sup>. Так же в нарратологии выделяют дискурсивное и нарративное время: первое обозначает реальную продолжительность описываемого периода, второе – время, затраченное рассказчиком на повествование о нем<sup>158</sup>.

В исследовании временной категории нарратива Ж. Жанетт выделяет три составляющие: порядок, длительность и частотность. С точки зрения временного порядка, Жанетт выделяет «ахронимы» (последовательное изложение событий) и «анахронизмы» (диссонанс между диегитической и повествовательной последовательностью). Последние бывают двух видов: аналепсис (взгляд в прошлое, обращение к уже случившимся событиям, флешбэк), пролепсис (взгляд в будущее, отклонение от настоящего повествования и обращение к событиям будущего, флешфорвард). Длительность отвечает за пропорцию между длиной рассказа и продолжительностью истории (соотношение дискурсивного и нарративного времени). Частотность связана с повторяемостью идентичных событий<sup>159</sup>.

В длительности ключевым становится вопрос темпоритма. М. Баль выделяет пять видов темпа в повествовании: эллипсис (опущение, сокращение, время истории намного больше времени дискурса), обобщение (суммирование, компрессия, время истории больше времени дискурса), сцена (детальное представление события, имитация реальности, время истории приблизительно равно времени дискурса), замедление (растяжение длительности события, время истории меньше времени дискурса), пауза (остановка событий и описание момента времени, время истории намного

<sup>156</sup> Рикёр П. Время и рассказ. Т. 1. Интрига и исторический рассказ. М.; СПб.: «Университетская книга». 1998. С. 65

<sup>157</sup> Müller G. Erzählzeit und erzählte Zeit // Festschrift für Paul Kluckhohn und Hermann Schneider. Tübingen: Mohr. 1948. P. 195-212

<sup>158</sup> Леонтович О.А. Методы коммуникативных исследований. М.: «Гнозис», 2011. С. 100.

<sup>159</sup> Genette G. Narrative Discourse. An Essay in Method. N.Y.: Cornell University. Press. 1980. P. 35-53

меньше времени дискурса)<sup>160</sup>. С точки зрения частотности выделяют однократное представление одного события, однократное представление серии событий, повтор одного повторяющегося события, повтор серийных повторяющихся событий, неоднократный повтор единственного события<sup>161</sup>. Все эти виды выполняют разные коммуникативные и когнитивные задачи и зависят от идеи, которую закладывает автор произведения.

В нашем исследовании касательно временной категории мы в первую очередь обращаем внимание на вопрос последовательности событий и выделяем два темпоральных порядка:

- хронологическое порядок – последовательное изложение событий, при котором не нарушается прямой временной порядок;
- нехронологический порядок – нарушение прямой хронологии за счет обращений к событиям прошлого или будущего.

В нарративном анализе мультимедийных журналистских проектов мы опускаем аспекты длительности и частотности. Это обусловлено тем, что эти временные подкатегории, как правило, связаны с художественным оформлением и являются приемами, создающими темпоральный образ произведения. А временной порядок влияет еще и на общее строение повествования, от него зависит расположение события в структуре сюжета.

### ***Пространство (место)***

Эту категорию часто рассматривают в синтезе со временем через понятие хронотоп. Его ввел М.М. Бахтин, определив, как «существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений, художественно освоенных в литературе»<sup>162</sup>. Мы рассматриваем время и пространства

<sup>160</sup> Bal M. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press. 2Nd edition. 1997. P.102-111

<sup>161</sup> Татару Л. В. Ритм темпоральности неклассического нарратива как когнитивная модель (Роман М. Спарк «Рассвет мисс Джин Броди») // *Современные проблемы науки и образования*. 2012. №6. Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7907>

<sup>162</sup> Бахтин М.М. *Вопросы литературы и эстетики*. М.: «Худ. Литература». 1975. С. 234.

отдельно, так как в журналистике далеко не всегда речь идет об их неразрывности, создающей художественный образ. При этом мы учитываем их связь, поэтому вводим понятие «обстановка», которое мы понимаем, как совокупность пространственно-временных условий.

Нарративное пространство – это материальная среда и культурная рамка, в которой происходят события, действуют персонажи, развивается конфликт произведения. Ю.М. Лотман утверждает, что «поведение персонажей в значительной мере связано с пространством, в котором они находятся и переходя из одного пространства в другое, человек деформируется по его законам»<sup>163</sup>. В представлении Д.С. Лихачева пространство способно охватывать несколько стран, а может быть ограничено одной комнатой, может быть реальным или воображаемым, но в любом случае, оно неотделимо от фабулы и сюжета<sup>164</sup>.

Уже в рамках нарратологии С. Чатман, по аналогии с категорией времени, выделяет пространство истории (среда повествования) и пространство дискурса (среда рассказчика)<sup>165</sup>. Указание на объекты пространства и его свойства может быть несколькими способами: прямая характеристика-описание от рассказчика или персонажей, очеловечивание, аллегория, установка или предмет размышлений<sup>166</sup>. В нашем исследовании мы используем типологию, которую предлагает М. Баль:<sup>167</sup>

- фреймовое (рамочное) пространство – фоновый случай, пространство создает обстановку и атмосферу истории, является местом действия и не более, надстройка повествования;
- тематическое пространство – активное действующее лицо, пространство становится объектом повествования само по себе.

<sup>163</sup> Лотман Ю. М. В школе поэтического слова. М.: «Просвещение», 1988. С. 260-265.

<sup>164</sup> Лихачев Д. С. Поэтика древнерусской литературы. М.: «Наука». 1979. С.352-356.

<sup>165</sup> Chatman S. Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. N.Y.: Cornell University Press. 1978. P. 71-74

<sup>166</sup> Dennerlein K. Theorizing Space in Narrative. 2009. Режим доступа: <https://www.germanistik.uni-wuerzburg.de/fileadmin/05010200/TheorizingSpaceinNarrative.pdf>

<sup>167</sup> Bal M. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. Toronto: University of Toronto Press. 2Nd edition.1997. P. 214-217

Во втором случае пространство пересекается с темой места. Но это не значит, что во всех таких материалах предметом является место. Тематическое пространство можно обнаружить, например, и в рассказе о событии или в раскрытии проблемной ситуации.

### *Персонажи (система персонажей + характеристика)*

Вопрос роли персонажей в повествовании восходит к трудам В. Проппа, А.-Ж. Греймаса, Кл. Бремона. Согласно их идеям, действующие лица возникают из типологии функции, действия определяют персонажей, что и формирует структуру повествования.

Отношения и связи героев произведения характеризуется понятием «система персонажей». В самом общем виде она представляет собой сочетание главных, второстепенных и эпизодических персонажей<sup>168</sup>. Отдельно выделяют внесценических – тех, которые упоминаются в повествовании, но физически не появляются. Все они различаются по количеству уделенного им нарративного внимания. По мотивации и отношению к цели выделяют протагониста, антагониста, помощников, отправителей, получателей, ложных героев и т.д.

Внутри каждого нарратива существует своя система персонажей, а тип героя зависит от его характеристик, которые иногда сближают персонажей с архетипами. Среди атрибутов: имя, пол, возраст, характер, мотивы, действия, привычки, внешность, речь, материальное имущество, социальное положение, профессия и т.д. Особое значение в анализе персонажей имеет то, каким образом возникают характеристики. В этом аспекте немецкий теоретик нарратологии М. Пфистер видит три ключевых вопроса<sup>169</sup>:

- является ли характеризующийся субъект рассказчиком или персонажем (повествовательная или фигуральная характеристика);

<sup>168</sup> Поспелов Г.Н. Введение в литературоведение, учеб. пособие. М.: «Высшая школа». 1976. С.159

<sup>169</sup> Pfister M. The Theory and Analysis of Drama. Cambridge: Cambridge University Press. 1988. P. 160-195

- приписываются ли черты словами или являются результатом выводов, сделанных из текста (явная или неявная характеристика);
- характеризует ли характеризующийся субъект себя или другого персонажа (авто- или альтеро-характеристика).

В нашем исследовании мы опираемся на модель Пфистера, но объединяем три вопроса и выводим из этого следующие подкатегории:

- авторская характеристика – присваивается непосредственно автором и расценивается как максимально приближенная к объективной и независимой (если автор не является активным действующим лицом и не ангажирован);
- фигуральная характеристика – дается другими персонажами или самим героем в случае перехода повествования от первого лица и рассказа о себе; более субъективна и оценочна – каждый герой произведения имеет свои мотивы и преследует свои цели;
- опосредованная характеристика – проявляется как следствие действий героев и возникает из интерпретации их поведения со стороны читателя/зрителя/слушателя; авторское присутствие заключается в отборе действий персонажей, он косвенно демонстрирует отношение к героям; это самый «размытый» способ, потому что в поступках героев не всегда «считывается» тот смысл, который закладывал автор, но при этом это и самый объективный подход, в котором нет прямых оценок.

В сложных нарративах характеристики персонажей сочетаются. При анализе мы будем отталкиваться от приоритетного варианта.

### ***Конфликт (проблема, противоречие)***

Центральное противоречие, являющееся движущей силой развития истории. Выражен в столкновении противоположных взглядов, в следствие чего возникает проблема и разворачивается сюжет. Близким понятием является «коллизия» – противоборство, прямое столкновение изображенных в произведении сил – характерами и обстоятельствами, несколькими

характерами или разными сторонами одного характера<sup>170</sup>. Коллизия – сюжетная форма проявления конфликта<sup>171</sup>. Это утилитарное определение, которое мы считаем подходящим в сопоставлении конфликта и коллизии.

Природа конфликта заложена в психологических отношениях, но положения из психологии применимы и к нарративному конфликту. Психолог М. Дойч выделяет следующие составляющие: характеристики конфликтующих сторон (мотивы, цели, ценности, способности и др.), предыстория взаимоотношений (отношение друг к другу), причины конфликта, социальная среда и обстоятельства конфликта), заинтересованные стороны, применяемые конфликтующими сторонами стратегию и тактику, результаты конфликта для его участников и заинтересованных сторон<sup>172</sup>.

В художественных произведениях обычно существует система конфликтов, состоящая из нескольких противоречий. В основе такой системы лежит типология конфликтов, которые выделяются по разным критериям и делятся на открытые и скрытые, внешние и внутренние, острые и затяжные, разрешимые и неразрешимые и т.д.<sup>173</sup>

Как правило, конфликт отвечает на вопрос «какие трудности возникают у главного героя на пути к достижению цели?» Классическая типология конфликтов: человек против себя, человек против человека, человек против общества, человек против природы, человек против Бога (судьбы)<sup>174</sup>. Так же выделяют социальный (с обществом и его структурами, идеологиями), психологический (внутренний), физический (с другими физическими

<sup>170</sup> Эпштейн М.Н. Конфликт // Литературный энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия. 1987. С. 166

<sup>171</sup> Луков В. А. Конфликт в литературном произведении // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». Филология. 2010. №5. Режим доступа: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Lukov\\_VI/](http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Lukov_VI/)

<sup>172</sup> Дойч М. Разрешение конфликта (Конструктивные и деструктивные процессы) // Социально-политический журнал. 1997. №1. С. 202—212

<sup>173</sup> Луков В. А. Конфликт в литературном произведении // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». Филология. 2010. №5. Режим доступа: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Lukov\\_VI/](http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Lukov_VI/)

<sup>174</sup> Lamb N. The Art And Craft Of Storytelling: A Comprehensive Guide To Classic Writing Techniques. Writer's Digest Books. 2008. P. 80–81.

объектами – людьми, вещами, природой), космический (с неосязаемыми обстоятельствами и сверхъестественными силами) конфликты<sup>175</sup>.

Мы исследуем документальное повествование, так как произведения созданы в рамках журналистики, а значит каждый конфликт в той или иной степени социален и носит общественный подтекст. Поэтому в рамках анализа мы выделяем следующие виды конфликта:

- внутренний (герой против себя) – психологические противоречия внутри одного персонажа;
- герой против героя – наличие двух (или более) противоборствующих сил в лице людей, которые представлены в виде антагонистов;
- герой против общества – противостояние персонажа (или небольшой группы) и социальных структур;
- герой против обстоятельств – противостояние персонажа (или группы) и комплекса условий, которые включают как общественные, так и природные оппозиции;
- конфликт систем – противостояние общественных групп, идеологий, представленных в организационных структурах; противоречия, которые возникают из-за смены парадигмы, на стыке мировоззрений и представляют собой переход от одного состояния в другое.

Стоит учесть, что в роли «героя» на практике иногда выступает не один человек, а небольшая группа с единой целью, населенный пункт или место в целом. Это особенно актуально для журналистских материалов, в которых в роли центрального антагониста выступают обстоятельства (природные катаклизмы, например) или общество в целом, ценности и цели которого расходятся с ориентировками протагонистов.

\*\*\*

Мы выделили 7 нарративных категорий (и подкатегории) для анализа мультимедийных журналистских проектов и систематизации данных. Это

---

<sup>175</sup> Switzer C. Types of Conflict in a Story // Pen & Pad. 2017. Режим доступа: <https://penandthepad.com/types-conflict-story-6629183.html> (дата обращения: 12.03.2020)

наш авторский подход нарративного анализа, который базируется на работах исследователей повествовательных структур и отталкивается от работы Н. Бернинг<sup>176</sup> о вербальной технике нарратива в журналистике. Наш объект соприкасается с объектом Бернинг на уровне содержания, но отличается по форме. Выделение вышеописанных категорий может дать более детальное представление о трансформации нарративной техники в мультимедийных проектах и понять, как различные семиотические системы отражают ту или иную нарративную составляющую.

---

<sup>176</sup> Berning, N. Narrative means to journalistic ends: A narratological analysis of selected journalistic reportages. // VS Research. 2011. 158 P.

## Глава 2. Мультимедийный формат в журналистике

Вопрос мультимедийности – вопрос сочетания, комбинирования различных способов коммуникации. Всего выделяют пять видов коммуникации: жест, речь, изображение, музыка, письменность<sup>177</sup>. Мультимедийность начинает проявляться при возникновении речи. Самым сложным способом считается письменность, как наиболее абстрактный вид общения: он абстрагирован от автора и аудитории: субъект высказывания не присутствует в момент коммуникации, а принимающая сторона не всегда конкретна, особенно при массовом общении. Поэтому этот вид коммуникации прибегает к носителю (бумага, компьютерный код и т.д.)<sup>178</sup>.

### 2.1. Понятие мультимедиа и язык новых медиа

#### *Конвергенция в журналистике и возникновение мультимедиа*

Сближение различных медиа, их взаимодействие – вопрос, который существует не один десяток лет. Важнейший вклад в развитие идей взаимообусловленности разных медиа внес канадский философ М. Маклюэн, который сформулировал тезис: ««содержанием любого средства коммуникации всегда является другое средство коммуникации. Содержание письма является речь, точно так же как письменное слово служит содержанием печати, а печать – содержанием телеграфа»<sup>179</sup>. Применительно к нашей работе это означает, что содержанием мультимедийного материала является письменное слово, изображение, видео и аудио. А их сочетание является расширением отдельных элементов, то есть в новом формате, в новых обстоятельствах они приобретают новые функции.

По мнению М. Кастельса, мультимедиа охватывает большинство видов культурного выражения: чем больше развивается мультимедийность, тем реже возникает разделение между текстовыми и аудиовизуальными

<sup>177</sup> Качкаева А.Г. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные. М.: «Аспект Пресс». 2010. С. 13

<sup>178</sup> Там же. С. 14

<sup>179</sup> McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. N.Y.: McGraw-Hill. 1964. P.

средствами массовой коммуникации, между общедоступной и высокой культурой, развлечением и информацией – в цифровой мультимедийной среде объединяются все проявления культуры от массовой до элитарной<sup>180</sup>.

В. Ингенблек отмечает, что само понятие «мультимедиа» возникает еще в 60-70 годы XX века<sup>181</sup>. С 1980-х годов название мультимедиа претерпело изменения, когда использовалось название «аудио-видео-компьютер» для обозначения устройства, приспособленного для записи на дисках. А уже в 90-х, чтобы избежать разночтений часто стали употреблять выражение «true multimedia» - «истинного мультимедиа»<sup>182</sup>, под которым понималось чистое мультимедийное пространство, где равнозначно существуют все его объекты и нет приоритета видео, как в телевидении, или текста, как в печати.

Более инструментальное рассмотрение мультимедиа стало возможно с развитием цифровых технологий. И уже в XXI веке исследователь Т. Вон описывает мультимедиа как «комбинацию текста, изображения, звука, анимации и видео, которая предоставлена с помощью компьютера или иного электронного, цифрового устройства»<sup>183</sup>. Это формулировка, которая может быть использована для общей характеристики мультимедиа и сегодня.

Родственным «мультимедийности» является понятие «конвергенция». Но, как пишет Д. Кульчицкая, объем понятия «конвергенция» включает в себя понятие «мультимедийность»<sup>184</sup>. Последняя является материальным воплощением процессов конвергенции. К средствам массовой информации термин «конвергенция» стал применяться еще в 80-х годах: «стирание границ между медиа как средствами обоюдной коммуникации, такими как телефон, почта, телеграф и как средствами массовой коммуникации, такими

<sup>180</sup> Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура: Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. М.: ГУ ВШЭ. 2000. С. 350-351

<sup>181</sup> Ингенблек В. Все о мультимедиа. К.: BNV. 1996. С. 7

<sup>182</sup> Новосельцев С.К. Мультимедиа - синтез трех стихий // Компьютер-пресс. 1991. № 7. С. 3-14

<sup>183</sup> Vaughan T. Multimedia: Making It Work. 8th ed. N.Y.: McGraw-Hill. 2010. P.10.

<sup>184</sup> Кульчицкая Д. Ю. Конвергенция и мультимедийность: точки пересечения и отличия // Медиа альманах. 2014. № 6. С. 12–16

как пресса, радио и телевидение»<sup>185</sup>. В конце 90-х годов Е. Л. Варганова описала конвергенцию применительно к коммуникациям, как процесс тройного слияния: технологий (дигитализация), разных медиа (функции и содержание газет, радио, ТВ) и рынков<sup>186</sup>. Конвергенция в журналистике – это «сближение, слияние различных по своей природе средств массовой информации в единое целое – и с точки зрения организационной структуры, и с точки зрения технологии передачи взаимосвязанной, консолидированной информации»<sup>187</sup>.

М. Кастельс обнаруживает в медиаконвергенции важный коммуникационный аспект, который называет «экономикой синергии»: «объединив части вы получаете качество, которое недостижимо при раздельном существовании частей»<sup>188</sup>. Таким образом, мы можем говорить о сверхаддитивности конвергентной (или мультимедийной) журналистики – свойстве, при котором сумма частей не просто составляет целое, сохраняя все свои исходные функции, а возникает новое качество, которое не существовало внутри частей до момента соединения в единую систему. Это значит, что реализация потенциала каждого отдельного элемента из разных семиотических систем в одном коммуникативном пространстве создает уникальную мультимедийную систему, которая для полноценного воздействия должна восприниматься целиком, одновременно учитывая свойства каждого ее элемента. Применительно к нашему исследованию из этого следует, что в мультимедийном проекте неразрывно сосуществуют текст, фото, видео, аудио, инфографика, элементы дизайна и т.д. и их комбинирование на одном экране несет смысловую и эмоциональную

---

<sup>185</sup> Pool I.D.S., *Electronics Takes Command* // Finnegan R., Salaman G. and Thompson K., *Information Technology: Social Issues. A Reader*. London.: The Open University. 1987. P. 18

<sup>186</sup> Варганова, Е.Л. К чему ведет конвергенция СМИ? // *Информационное общество*. 1999. №5. С. 11-14

<sup>187</sup> Хелемендик В. С. Конвергенция как современная форма взаимодействия СМИ // *Проблемы современного образования*. 2013. №6. С. 106-121

<sup>188</sup> Кастельс М. *Медиабизнес, медиаконвергенция и конвергенция в журналистике* // *Медиаконвергенция и мультимедийная журналистика: материалы к обучающим семинарам*, сост. С. Балмаева. Екатеринбург.: «Кабинетный ученый». 2010. С. 7–16

нагрузку, которая отличается от информационной насыщенности этих элементов, если бы они существовали независимо друг от друга.

Важную роль в изучении мультимедиа играет изучение новых медиа как таковых и в первую очередь языка, который они используют. Одним из первых, кто систематизировал знания о специфике новых медиа был российско-американский исследователь Л. Манович. Он выделил пять принципов новых медиа<sup>189</sup>.

1. Числовое представление. Все объекты новой среды (новых медиа) выражены через цифровой код, они могут создаваться как в цифровой среде, так и конвертироваться из аналоговых ресурсов.
2. Модульность («фрактальная структура»). Дробленая система, состоящая из отдельных, изначально самостоятельных элементов. Каждый этот элемент состоит из еще более мелких. Модульность позволяет изменять определенный материал, даже если он уже сверстан и опубликован.
3. Автоматизация. Автоматическое структурирование веб-материалов упрощают работу с ними, направляют аудиторию в нужное авторам направление. Характерный пример работы данного принципа в мультимедийных проектах – автоматическое воспроизведение видео или аудио в процессе прокручивания (скроллинга) текста.
4. Изменчивость. Свободная архитектура и адаптивный дизайн, позволяющие проектам быть удобными на любых устройствах (компьютер, планшет, телефон) и при любом способе потребления информации: *lean back* и *lean forward*<sup>190</sup>, которые различаются по положению тела пользователя, т.е. откидывается он или наклоняется. «Разветвленная интерактивность», или «интерактивность с помощью меню» - наличие пользовательского интерфейса, элементов навигации.
5. Транскодинг. Переход из одного цифрового формата в другой, при котором изменяется само восприятие медиа. В новой среде на место

<sup>189</sup> Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press. 2001. P. 27-48

<sup>190</sup> Nielsen J. Writing Style for Print vs. Web // Nielsen Norman Group. 2020. Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/writing-style-for-print-vs-web/>

текста приходит код, а на место фотографии пиксели. Отсюда изменение в сознании как пользователя, так и производителя.

### ***Мультимедийность как свойство интернет-коммуникации***

Мультимедийность наряду с интерактивностью и гипертекстуальностью является ключевым признаком Интернет-СМИ<sup>191</sup>. Эти свойства существуют в единстве, что характерно проявляется в мультимедийных проектах, где высока роль пользователя и без его участия некоторые части истории не будут отображены (запуск видео и аудио, скроллинг, пролистывание фотогалерей, изучение интерактивных карт и таймлайнов, всплывающие элементы при наведении), не будут развиты навигационные элементы (переход от одной части к другой, деление на главы, наличие навигационного бара).

Взаимовлияние разных признаков Интернета проявляется еще и в том, что некоторые ученые описывают одно свойство через другие. Так Р.Пакер и К. Джордан под формами мультимедиа понимают<sup>192</sup>:

- интеграцию – размытие границ;
- интерактивность – возможность пользовательской манипуляции;
- гипермедийность – непоследовательная связь информации;
- иммерсивность – симуляция трехмерного пространства;
- нарративность – нелинейность повествования, зависящая от пользовательской воли.

Как отмечает медиаэксперт А.А. Мирошниченко, наряду с мультимедийным характером передачи информации, возникает и новый способ восприятия – тоже мультимедийный<sup>193</sup>. В таких условиях уместно

<sup>191</sup> Лукина М.М, Фомичева И.Д. СМИ в пространстве Интернета. М.: Факультет журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова. 2005. С.50

<sup>192</sup> Packer R. and Jordan Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. N.Y.:W. W. Norton & Company. 2002. P. 31

<sup>193</sup> Мирошниченко, А. Форматы подачи и упаковки контента в условиях медиаконвергенции // Медиаконвергенция, которая изменила мир? Сборник статей к открытой сессии по медиаконвергенции. Под ред. М.С. Корнева. М.: РГГУ. 2014. С. 63-74

говорить о «контентном дизайне» – оформлении, при котором важно быстрое донесение информации, а для этого используется синтетический язык, сложенный из визуальных образов, звука и текста. Если развить тезис «ценностью становится не контент, а внимание», то можно обнаружить, что мультимедийные проекты помогают упаковать информацию в привлекательные форматы. Ведь вслед за захватом внимания через аудиовизуальный ряд, может срабатывать и интерес к развитию истории.

Мультимедийное восприятие связано с перцептивными свойствами человека, сознание которого фрагментарно, а не линейно, поэтому ему проще запоминать информацию по частям<sup>194</sup>. Мультимедийный текст построен по блочному принципу, и даже когда повествование выстроено линейно, то само существование различных элементов в одном коммуникативном пространстве, позволяет переключаться с одного семиотического языка на другой и тем самым максимально полно воспринять весь материал.

По мнению Е.В. Просоловой, в мультимедиа «постижение смыслов реализуется через чувственное восприятие, связанное с эстетическим познанием, восприятие события направлено на постижение смысла, который объединяет разрозненные сведения в единое целое, создавая целостный информационный образ произошедшего»<sup>195</sup>. В таких проектах не только слово, но и звуки, картинки несут содержательные смыслы, расширяя свои функции визуализации и привлечения внимания. Таким образом, создается «поликодовое высказывание, обладающее смысловой многоплановостью»<sup>196</sup>.

### ***Развитие мультимедийной журналистики. Понятие медиатекста***

Применительно к СМИ «мультимедиа» активно стало применяться в 90-е годы, как «материальная реализация идеи медиаконвергенции, т.е. слияния

---

<sup>194</sup> Должикова С.В. Проблема изменения современных средств массовой информации в мультимедийной среде // Наука и школа. 2012. №2. 71-73

<sup>195</sup> Прасолова Е.В. Мультимедийная история: особенности восприятия массовой аудиторией // Вестник РУДН. Сер.: Литературоведение, журналистика. 2016. №1. С.118-125

<sup>196</sup> Там же

всех каналов передачи информации — периодической печати, радиовещания, телевидения и Интернета — в одно целое»<sup>197</sup>. Голландский ученый М. Дезе видит два подхода к определению мультимедиа в журналистике<sup>198</sup>:

- 1) представление новостей, упакованных в веб-сайте с использованием двух или более медиа форматов (устная и письменная речь, изображение, музыка, анимация, видео);
- 2) интеграция новостей посредством различных медийных платформ (веб-сайты, электронная почта, СМС, радио, телевидение, телетекст, печатные газеты и журналы).

Развитие мультимедийной журналистики напрямую связано с увеличением аудиовизуального контента. А его рост идет от большего участия пользователей в медиакommunikации. Причем у этого есть две стороны: пользователи делятся фотографиями и видео, которые не могут зафиксировать СМИ и в тоже время СМИ через визуализацию привлекают аудиторию<sup>199</sup>.

Трансформация особенностей подачи текстов СМИ, приводит к изменению восприятия их содержания. Поэтому некоторые медиаисследователи предлагают выделение мультимедийных текстов по степени участия аудитории в них<sup>200</sup>:

- континуальные – линейное прочтение, мономедийность с незначительными дополнительными элементами, слабое участие пользователя;

---

<sup>197</sup> Лукина М.М. Интернет-СМИ: Теория и практика: учеб. пособие. М.: «Аспект Пресс». 2010. С. 83

<sup>198</sup> Dewze M What is Multimedia Journalism? // Journalism Studies. 2004. Vol.5. № 2. P.139-152

<sup>199</sup> Jensen K.B., The state of convergence in media and communication research / Jensen K.B. (ed.) // A Handbook of Media and Communication Research. – London.: Routledge, 2007. – pp. 3-4

<sup>200</sup> Hernandez R., Rue J. The Principles of Multimedia Journalism: Packaging Digital News. N.Y.; L.: Routledge, 2015. P. 15.

- комбинированные – множественные мультимедийные элементы, составная структура, не всегда линейное повествование, пользователь определяет движение сюжета – интерактивность;
- иммерсивные – создание эффекта присутствия, погружение пользователя в виртуальную или дополненную среду, принимая на себя различные роли сопереживания.

Как замечает А.Г. Качкаева, интерактивность становится основной чертой мультимедийности, что нивелирует традиционную жанровую классификацию журналистики<sup>201</sup>. Так проект, в котором одновременно присутствует текст, фотографии, видео, инфографика может быть представлен в формате интерактивного таймлайна, анимированной инфографикой, веб-документари, мультимедийного лонгрида<sup>202</sup>.

В цифровом пространстве Интернета меняется само понятие журналистского текста – здесь чаще используют медиатекст. Под этим термином понимают интегративный многоуровневый знак, объединяющий в единое коммуникативное целое разные семиотические коды (вербальные, невербальные, иконические, изобразительные) и демонстрирующий принципиальную открытость текста на содержательно-смысловом, композиционно-структурном и знаковом уровнях<sup>203</sup>. Ведущие признаки медиатекстов<sup>204</sup>:

- медийность – воплощение текста с помощью тех или иных медиасредств;
- массовость – в сфере создания и потребления;
- интегративность (поликодовость) – объединение различных семиотических кодов в единое коммуникативное целое;

<sup>201</sup> Качкаева А.Г. Жанры и форматы современного телевидения. Последствия трансформации // Вестник Московского университета. Сер. 10. Журналистика. 2010. №6. С. 42-51

<sup>202</sup> Качкаева А. Г., Шомова С. А. Мультимедийная журналистика: учебник для вузов. М.: Изд. дом Высшей школы экономики. 2017. с. 137

<sup>203</sup> Казак М.Ю. Специфика современного медиатекста // Современный дискурс-анализ. 2012. №6. С.30-41

<sup>204</sup> Там же

- открытость – бесконечные гиперссылки и цитирование, многочисленные интерпретации.

Г.Я. Солганик считает, что медиатекст – это «разновидность текста, принадлежащая массовой информации, характеризующаяся особым типом автора (совпадение производителя речи и ее субъекта), специфической текстовой модальностью. (открытая речь, многообразия авторского я), рассчитанная на массовую аудиторию»<sup>205</sup>. Т.Г. Добросклонская отмечает, что «концепция медиатекста выходит за пределы знаковой системы вербального уровня, так как использует знаки других семиотических систем – графических, звуковых. Исходя из этого тезиса, текст – это сообщение, а медиатекст – сообщение плюс канал его распространения»<sup>206</sup>. Об этом же говорит Я.Н. Засурский: «в процессах конвергенции медиатекст становится больше, чем текст, он приобретает универсальные черты и включен в разные медийные структуры»<sup>207</sup>. Из этого следует, что медиатекст более сложная коммуникативная единица, напрямую связанная с формой коммуникации.

Сочетание вербальных и изобразительных средств передачи информации образует креолизованный или поликодовый текст. «Взаимодействуя друг с другом, вербальный и иконический (изобразительный) тексты обеспечивают целостность и связность произведения, его коммуникативный эффект»<sup>208</sup>. Именно креолизованными текстами являются мультимедийные проекты, где письменное и устное слово, изображение, звук и дизайн обеспечивают целостность и связность произведения, т.е. создают необходимый коммуникативный эффект, максимально воздействуя на адресата сообщения.

<sup>205</sup> Солганик Г.Я. К определению понятий «текст» и «медиатекст» // Вестник МГУ. Сер. 10. Журналистика. 2005. № 2. С. 7–15.

<sup>206</sup> Добросклонская Т. Г. Медиатекст: теория и методы изучения // Вестник Московского университета. Сер. 10: Журналистика. 2005. № 2. С. 28–34

<sup>207</sup> Засурский Я. Н. Колонка редактора: Медиатекст в контексте конвергенции // Вестник Московского университета. Сер. 10: Журналистика. 2005. № 2. С. 3–7

<sup>208</sup> Валгина Н.С. Теория текста: учебник для вузов. М.: «Логос». 2003. С. 127

## 2.2. Мультимедийный нарратив<sup>209</sup>

### *Природа мультимедийной истории. Виды мультимедийного повествования*

Философы Ж.-Ф. Лиотар<sup>210</sup> и Ф. Джеймисон<sup>211</sup> считают, что человек познает мир через истории, через рассказ о мире. Это пересекается с важнейшей функцией СМИ – формирование информационной картины мира. Медиа создают повестку дня и, тем самым, направляют внимание аудитории. Нарратив же, по замечанию Г. Уайта, «не воспроизводит описываемые события, а говорит, в каком направлении следует думать о событиях, придавая им определенную эмоциональную окраску»<sup>212</sup>.

Особенно прочно нарративные структуры, а именно причинно-следственная связь событий и их последовательность, заметны в пространстве Интернета. Сетевые СМИ представлены в виде бесконечной гипертекстуальной цепи, что позволяет трактовать данное медиапространство как гиперисторию, состоящую из огромного числа повествований<sup>213</sup>. Использование повествовательных техник в цифровой среде связано с комбинированием различных знаковых систем на одной платформе. Цифровой сторителлинг воздействует на разные органы чувств и ориентируется на аффективную связь с читателем<sup>214</sup>. Искусство повествования заключается в организации пространства рассказа. Нарративность позволяет при ограниченном количестве информации

<sup>209</sup> Параграф основан на материалах статьи, в которой, согласно «Положению о присуждении ученых степеней в Московском государственном университете имени М. В. Ломоносова», отражены основные результаты, положения и выводы исследования: Качанов. Д.Г. Мультимедийный журналистский нарратив: к определению понятия // МедиаАльманах. 2021. № 3. С. 20-29

<sup>210</sup> Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии; Спб.: «Алетейя». 1998

<sup>211</sup> Джеймисон Ф. Постмодернизм и общество потребления // «Логос». 2000. №4. С. 63–77

<sup>212</sup> White H. Historical Text as Literary Artifact // The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding. Ed. by R.H. Canary and H. Kozicki. The University of Wisconsin Press. 1978. P. 41-62

<sup>213</sup> Прасолова Е.В. К вопросу о нарративности мультимедийной истории как нового жанра интернет-СМИ // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2015. №11-2. С. 253-256

<sup>214</sup> Poletti A. Coaxing an intimate public: Life narrative in digital storytelling // Continuum: Journal of Media & Cultural Studies. 2011. Vol. 25. №1. P. 73–83

удерживать внимание адресата<sup>215</sup>. В мультимедиа это свойство реализуется еще эффективнее за счет аудиовизуальной формы.

Как отмечает Д.Ю. Кульчицкая, не все публикации онлайн-СМИ можно считать мультимедийными. «Истинный мультимедийный контент должен отличаться отчетливо выраженными чертами: модульностью, интерактивностью, гипертекстуальностью, неиерархичностью, комбинацией целого ряда знаковых систем для комплексного воздействия на пользователя».<sup>216</sup> В 2012 году американское издание «Нью-Йорк Таймс» выпустило материал «Snowfall»<sup>217</sup>, и в нем присутствовали все вышеперечисленные черты. Именно от этого текста принято отталкиваться в вопросах мультимедийности в СМИ как в практическом, так и в теоретическом аспектах. Эта большая история из 5 частей о группе горнолыжников, которых накрыла лавина. Главный вопрос этого материала – не «что», а «как», то есть прогрессивным было не содержание, а форма – мультимедийный сторителлинг. Текст снабжен всплывающими фотографиями и видеофайлами, появляющимися звуковыми фрагментами в процессе прочтения (скроллинга), дополнительными интерактивными элементами (восстановленная карта событий, список группы горнолыжников), к которым читатель может обратиться в любое время.

«Snowfall» стал синонимом мультимедийного лонгрида<sup>218</sup>, а формат окрестили журналистикой будущего<sup>219</sup>. Дж. Скэнлен в работе о материале «Нью-Йорк Таймс» пишет, что мультимедийный нарратив использует различные повествовательные формы и модели для того, чтобы рассказать

<sup>215</sup> Hughes d'Aeth T. Do you want to know more? Narrative in Australian multimedia // *Journal of Australian Studies*. 1999. 23 Issue 63. P. 71–79

<sup>216</sup> Кульчицкая Д. Ю. Мультимедиа и СМИ // *Вопросы теории и практики журналистики*. 2012. № 2. С. 100–105

<sup>217</sup> «Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek» // *The New York Times*. 2012. URL: <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>

<sup>218</sup> Dowling D., Vogan T. Can we «Snowfall» this? Digital longform and the race for the tablet market // *Digital Journalism*. 2015. Vol. 3. Issue 2. P. 209–224

<sup>219</sup> Grenfield R. What the New York Times's «Snow Fall» Means to Online Journalism's Future // *The Atlantic*. 2012. Режим доступа: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/12/new-york-times-snow-fall-feature/320253/> (дата обращения: 16.05.2020)

историю комплексным способом через один или несколько цифровых носителей, при этом повествование не обязательно структурировано линейно. Исследователь добавляет, что синонимами мультимедийного нарратива можно считать конвергентное повествование, цифровой нарратив, цифровой сторителлинг, интерактивный нарратив, мультимодальный нарратив, углубленный сторителлинг, нарратив новых медиа<sup>220</sup>.

Нарративная теория функционирует на разных лингвистических уровнях: на семантическом в области сюжета или истории, на синтаксическом в сфере дискурса, на прагматическом в изучении способов рассказывания историй и роли человека в них. Как отмечает Мари-Лаура Райан, цифровые технологии и новые медиа, как их следствие, влияют на каждую точку соприкосновения нарративной теории и языкознания<sup>221</sup>. На прагматическом уровне возникают новые методы пользовательского участия в повествовании и возможности изменения историй в реальном времени; на дискурсивном – новые способы презентации истории; на семантическом – поиск оптимального сочетания между средством сообщения, формой и содержанием нарратива.

Американский ученый Дж. Стивенс дает следующее определение мультимедийной истории: «комбинация текста, фотографий, видео, аудио, графики и интерактивного интерфейса, представленная на веб-сайте в нелинейном формате, в котором каждый вид информации дополняет другой, но не является избыточным»<sup>222</sup>. Такая формулировка отражает и внешние признаки мультимедийных текстов (наличие различных элементов), и их внутренние связи (каждый элемент дополняет другой). Чуть более подробно о мультимедийной истории пишет М. Лукина: «история, рассказанная с

<sup>220</sup> Scanlan J. Navigating the new narrative: a case study of «Snow Fall». A Thesis presented to the Faculty of the Graduate School at the University of Missouri–Columbia. 2015. Режим доступа: <https://mospace.umsystem.edu/xmlui/handle/10355/49748>

<sup>221</sup> Ryan M. L. Will New Media produce new narratives? // Narrative across media: The languages of storytelling. University of Nebraska Press. 2004. P. 337-359

<sup>222</sup> Stevens J. Tutorial: Multimedia storytelling: Learn the secrets from experts. // Berkeley Graduate School of Journalism. 2014. Режим доступа: <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/>

помощью нескольких мультимедийных средств и собранная таким образом, чтобы, с одной стороны, каждая ее грань дополняла и развивала общий рассказ, с другой – недоступность или невозможность воспроизведения одного из элементов не искажала общий смысл сюжета»<sup>223</sup>. Дж. Скэнлен формулирует понятие «составной медиа нарратив» («multiple media narrative») и называет его синонимом мультимедийного нарратива. Его суть в «использовании различных повествовательных форм или режимов с целью рассказать историю интегрированным способом через один или несколько цифровых носителей, не обязательно структурированных в традиционной линейной последовательности»<sup>224</sup>.

В мультимедийных проектах смешиваются типы медиа, которые используют отличные друг от друга логики повествования, следовательно, традиционные нарративные структуры преобразуются и получают свое развитие в мультимедийных форматах<sup>225</sup>. Как отмечает американский ученый Д. МакДональд, журналистские методы повествования были вдохновлены стратегиями из художественной литературы, но журналистская история может быть передана и независимо от сюжета, хронологии, причинности<sup>226</sup>. Датская исследовательница К. Картвейт, объясняет мультимедийное повествование через понятие «нарративный поток» («narrative flow»), в котором она видит «повествовательную сплоченность» различных семиотических языков и «напряженность между сегментами истории... строительство смысла в истории»<sup>227</sup>. Такой подход сближает

<sup>223</sup> Лукина М.М. Интернет-СМИ: Теория и практика: учеб. пособие. М.: «Аспект Пресс». 2010. С. 269

<sup>224</sup> Scanlan J. Navigating the new narrative: a case study of «Snow Fall». A Thesis presented to the Faculty of the Graduate School at the University of Missouri–Columbia. 2015. Режим доступа: <https://mospace.umsystem.edu/xmlui/handle/10355/49748>

<sup>225</sup> Kartveit K. Multimedia Journalism and Narrative Flow. Ph.d.-serien for Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet. Aalborg Universitetsforlag. 2016. Режим доступа: <https://vbn.aau.dk/en/publications/multimedia-journalism-and-narrative-flow>

<sup>226</sup> McDonald D. G. Narrative Research in Communication: Key Principles and Issues // Review of Communication Research. 2014. Vol.2 №1. P. 116–132

<sup>227</sup> Kartveit K. Multimedia Journalism and Narrative Flow. Ph.d.-serien for Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet. Aalborg Universitetsforlag. 2016. Режим доступа: <https://vbn.aau.dk/en/publications/multimedia-journalism-and-narrative-flow>

технологическую и содержательную стороны мультимедийных проектов, каждый из которых, несмотря на схожие визуальные решения, индивидуален. Несмотря на различия в структуре мультимедийных проектов, в мультимедийном сторителлинге выделяют ряд общих свойств, характеризующих формат в целом<sup>228</sup>:

- сюжетность – наличие истории (темы и идеи);
- инструментальность – выбор визуально-экранных средств выразительности и их комбинирование;
- технологичность – платформа, на которой размещен проект, зависит от инструментальной составляющей (набора мультимедийных элементов);
- интерактивность – степень погруженности читателя в историю и уровень симультанности (одновременность разных действий на одной площадке), увеличивающие эффект присутствия.

При этом качество интерактивности некоторыми исследователями признается определяющим для мультимедийного повествования. Исходя из степени интерактивности и комбинирования других свойств мультимедийный сторителлинг разделяют на три вида<sup>229</sup>:

- мультимедийный лонгрид
- веб-докьюментари
- проекты виртуальной и дополненной реальности

Это наиболее общая классификация – на практике виды мультимедийных материалов имеют большее разнообразие и могут быть разделены по множеству параметров: степень интерактивности, характер повествования (линейный, разветвленный и др.), приоритетный мультимедийный элемент, количество семиотических языков, участвующих в коммуникации и т.д.

---

<sup>228</sup> Качкаеа А. Г., Шомова С. А. Мультимедийная журналистика: учебник для вузов. М.: Изд. дом Высшей школы экономики. 2017. С. 163.

<sup>229</sup> Там же. С. 161

Треугольную модель мультимедийного нарратива предлагают Р. К. Эрнандес и Дж. Ру<sup>230</sup>. Она базируется на интерактивности, то есть зависит от степени взаимодействия пользователя и нарратива:

- непрерывные истории («continuous») характеризуются линейным повествованием;
- комплексные («comprehensive») разбиты на разделы с уникальными сегментами истории, а пользователь свободно перемещается по ней;
- иммерсивные («immersive») создают полноэкранную среду, которую исследует пользователь, за счет этого и разворачивается повествование.

На практике эти виды пересекаются и образуют комбинации, что дает большое количество уникальных мультимедийных историй разной степени интерактивности. К. Картвейт добавляет к этой схеме помимо пользовательского еще и авторское начало. Она выделяет: встроенные линейные истории (интегрированное последовательное повествование), отдельные структурированные истории (тематические сегменты с самостоятельными нарративными структурами и набором медийных средств), эргодические структурированные истории (случайные, сильно интерактивные, нехронологические)<sup>231</sup>.

Другая датчанка Л. Торласиус представляет навигационную модель, в которой основным критерием является способ перемещения по проекту<sup>232</sup>:

- последовательная структура – хронологический или логический ряд элементов, выстроенных линейно;
- решеточная (сеточная) – разделение на равнозначные категории и навигация посредством меню;

<sup>230</sup> Hernandez R., Rue J. The Principles of Multimedia Journalism: Packaging Digital News. N.Y.; L.: Routledge, 2015. P. 32.

<sup>231</sup> Kartveit K. Multimedia Journalism and Narrative Flow. Ph.d.-serien for Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet. Aalborg Universitetsforlag. 2016. Режим доступа: <https://vbn.aau.dk/en/publications/multimedia-journalism-and-narrative-flow>

<sup>232</sup> Thorlacius L. Visuel kommunikation på websites. Fredriksberg: Roskilde Universitetsforlag. 2009. P. 124

- иерархичная – разделение на категории в определенном порядковом и логическом расположении;
- гиперсеть – отражение ассоциативных способов перемещения по уровням как на веб-сайте, так и за его пределами.

### ***Понятие мультимедийного журналистского нарратива и его свойства***

Мультимедийный журналистский нарратив – сложносоставное понятие, поэтому мы считаем уместным рассмотрение его свойств путем разделения на три пласта, три категории или группы, которые в своем синтезе и дают качество такого повествовательного формата. Эти три аспекта содержатся в самом понятии. Исходя из этого мы выделяем следующие свойства мультимедийного журналистского нарратива:

#### 1. Со стороны нарратива:

- последовательность/фабульность – упорядоченная совокупность элементов (функций, героев, событий, ситуаций), наличие причинно-следственной связи между ними, непротиворечивость развития;
- драматизм/сюжетность – наличие конфликта-интриги и структура, способ его раскрытия;
- деятельно-субъективный характер – обусловленное наличие системы персонажей и функций, носителями которых они являются, или действий, которые они выполняют;
- логическое время (дистаксия и интеграция) – обособленное от реального время текста, которое способно расширяться или сужаться в зависимости от задач автора;
- повествовательный код – позиция рассказчика (открытый автор, герой-повествователь, от 1 или 3 лица и т.д.), точка зрения на описываемые события и языковые средства, с помощью, которых ведется повествование;

- грамматическая основа – глагол + прилагательное – динамика событий и смена состояний + описание деталей и подробностей состояний, героев, ситуаций.

## 2. Со стороны журналистики:

- документальность – фактическая основа, соответствие действительности (в противовес фиктивности художественного нарратива);
- событийность – совокупность фактов и наличие истории, референтной реальной действительности + результативность, т.е. изменение состояния;
- ориентация на человека, причастность к человеческим отношениям в обществе;
- темпоральность – временная сущность событий, взаимосвязь моментов времени, учет реального времени и соотнесение с ним логического времени текста и коммуникации.

## 3. Со стороны мультимедиа:

- визуальность – ориентация на зрительное восприятие, блочное расположение элементов нарратива, задающее композицию;
- интегративность/монтаж – целостность различных мультимедийных элементов повествования, содержательно-формальное единство, которое порождает новое качество, отличное от качеств отдельных элементов (сверхаддитивность);
- многоканальность – одновременное участие нескольких органов чувств в наррации (как рассказывании, так и чтении/слушании/просмотре);
- интерактивность – участие аудитории в повествовании посредством перемещения по частям текста, вывод дополнительных скрытых материалов, демонстрация видео- и аудиофрагментов.

Разделив и разобрав составные части ключевого термина нашего исследования, мы видим, что каждая из трех его сторон дает свое качество: нарратив – структуру повествования, журналистика – законы содержания,

мультимедиа – форму истории. Исходя из этого, мы можем сформулировать понятие мультимедийного журналистского нарратива.

*Мультимедийный журналистский нарратив* – способ представления информации и повествовательная коммуникативная техника, в которой через интеграцию мультимедийных элементов отражена последовательность событий реальной действительности.

### 2.3. Мультимедийные элементы и их функции<sup>233</sup>

Сформулировав определение мультимедийного журналистского нарратива, нам необходимо определиться с теми единицами, из которых он состоит, т.е. выделить и структурировать семиотические элементы, которые помогают рассказывать историю в такого рода проектах.

Американский исследователь С. Джейкобсон считает, что мультимедийная журналистика стала «новой волной» литературной журналистики<sup>234</sup>. Вместе с коллегами она обнаруживает связь мультимедийного формата с новой журналистикой, объясняя, как ее принципы раскрываются через семиотические элементы: текст, фото, видео, аудио, цитаты, статистическую и интерактивную инфографику, карты, анимацию, иллюстрации, слайд-шоу и др.

В работе по исследованию нарративной техники в мультимедийном пространстве финский ученый Т. Хииппала говорит, что «интеграция технологий в разворачивающемся повествовании реконструировала традиционные методы нарративной журналистики, поэтому мультимедиа – это не просто визуальная оболочка лонгрида, а «сердце» его нарративной

---

<sup>233</sup> Параграф основан на материалах статей, в которых, согласно «Положению о присуждении ученых степеней в Московском государственном университете имени М. В. Ломоносова», отражены основные результаты, положения и выводы исследования: Качанов Д.Г. Повествовательные функции различных элементов в мультимедийном журналистском произведении // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2020. № 3. С. 89-92; Качанов Д.Г. Семиотические элементы современного журналистского произведения // Акценты: новое в массовой коммуникации. 2020. № 5-6 (172-173). с. 12-21.

<sup>234</sup> Jacobson S., Marino J., Gutsche Jr. R. E. The digital animation of literary journalism // Journalism: Theory, Practice & Criticism. 2015. Vol. 17. № 4. P. 527-546

структуры»<sup>235</sup>. В мультимедийных проектах он выделяет 9 семиотических элементов: текст, фотография, видео, карта, дизайн, анимация, динамическая иллюстрация, статическая иллюстрация, рисунок-комикс; и 6 типов их демонстрации: кнопка-гиперссылка, плавное растворение (микшер), скроллинг, наезд (паралакс-скроллинг), зумирование, статика (начало и конец текста). Сочетание элементов и их презентации и создают нарративную структуру.

Отталкиваясь от исследований С. Джейкобсон и Т. Хииппала, мы выделяем десять семиотических элементов, с помощью которых строится мультимедийное повествование: текст, фотографии, видео, аудио, карты, инфографика, таймлайны, анимации, иллюстрации (рисунки, комиксы), цитаты (выносные). Некоторые из этих элементов выражаются через другие, например, в инфографике содержится текст, а иллюстрация может быть частью таймлайна или карты. Это значит, что повествовательный потенциал одного элемента становится содержанием другого элемента, более крупного и функционально значимого в определенном контексте. В таких случаях мы рассматриваем функцию более крупного элемента как приоритетную, а включенных в него элементов как вспомогательную, поэтому при контент-анализе мультимедийных проектов будут учитываться родовые элементы.

Помимо перечисленных элементов существует еще один, который не поддается подсчету, но который должен быть учтен при нарративном анализе – дизайн. Этот элемент включает в себя оформление и навигацию. Поэтому описывая тот или иной проект мы будем рассматривать и этот аспект. Таким образом, мы имеем 11 элементов (или 10+1), с помощью которых строится мультимедийное повествование.

---

<sup>235</sup> Hiippala T. The multimodality of digital longform journalism // Digital Journalism. 2017. Vol. 5. №4. P. 420–442

### *Текст (текстовый блок, вербальная составляющая)*

Как отмечают Д. Кульчикая и А. Галустян важнейшим критерием успеха проекта «*Snowfall*» (первом удачном примере мультимедийного повествования в журналистике) стало наличие мощной истории, которая отражена вербально<sup>236</sup>. Именно длинный текст стал стержнем, вокруг которого возникла визуальная оболочка, а затем и мультимедийное повествование.

Возникновение понятия нарратива и повествовательной техники в коммуникации связано со словом, сначала устным, а затем письменным. Отсюда и роль литературоведения в нарративе, о чем было сказано в первой главе данной работы. В журналистике исторически именно вербальный компонент являлся базисом материала, а остальные были его надстройкой. Первостепенность текста по отношению к другим элементам проявляется еще и на уровне терминологии. Часто в процессе осмысления новых форматов в журналистике мультимедийные проекты ученые называли «лонгридами» или «мультимедийными лонгридами»<sup>237</sup>.

Однако, чем больше развивалось мультимедийное повествование, тем более вариативные функции выполнял текст и тем равноправнее становились другие элементы по отношению к нему. В итоге чаще к подобным проектам стали применять более нейтрального понятия «мультимедийная история»<sup>238</sup>. Поэтому сегодня в составных поликодовых форматах, мы можем говорить существовании текстовых блоков. В зависимости от их функций вербальную сторону мультимедийных проектов можно разделить на три типа:

1. основа повествования – текст является фундаментальной единицей проекта, а остальные элементы несут в себе вспомогательные функции

<sup>236</sup> Galustyan A. A., Kulchitskaya D. Yu. Multimedia longread stories as a new format for online journalism: Snowfall projects and other experiments with content // World of Media. Yearbook of Russian Media and Journalism Studies. 2015. P. 200-226

<sup>237</sup> Колесниченко, А. В. Длинные тексты (лонгриды) в современной российской прессе // Медиаскоп. 2015. № 1. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/node/1691>

<sup>238</sup> Stevens J. What is a multimedia story? // Berkeley Graduate School of Journalism. 2013. Режим доступа: <https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish>

по отношению к нему, расширяя, демонстрируя, уточняя то, о чем говорится вербально;

2. скрепляющий элемент – направление внимания читателя, при главенстве визуального нарратива, текст ориентирует в мультимедийном пространстве и соединяет элементы между собой;
3. справка – углубление знаний о предмете повествования, сопровождение других текстовых блоков: сноски, всплывающие окна, интерактивные справки по ссылке – как правило не влияют на развитие истории, но полезны для уточнения деталей, объяснения терминологии, исторической справки, поэтому данный вид вербальных блоков часто является опциональным.

Мы рассматриваем вербальный элемент в качестве текстового блока, таким образом немного уравнивая его с невербальными элементами. Единицей измерения текстового блока мы будем считать абзац, это целесообразно исходя из того, что абзац, как правило, представляет собой тематическое, сюжетное, стилистическое единство, совокупность предложений, раскрывающих одну мысль.

Вербальная составляющая присутствует и в других форматах: подписи в фотографиях, титры в видео, легенда в инфографике, диалоги в иллюстрациях и комиксах и др. В данном исследовании при подсчете текстовых блоков мы не будем учитывать подобные случаи, так как они включены в объем других мультимедийных элементов и только в них имеют значение. Так, например, если убрать фотографию, то подпись к ней, как правило, не будет нести никакой информации, потому что она не является самостоятельной содержательной единицей и полезна как часть визуального элемента. Кроме того, для более детального анализа мультимедийного повествования в журналистике мы не рассматриваем в качестве текстовых блоков цитаты (представлены как самостоятельный элемент) и текстовые «карточки» (если по своему функционалу они схожи с инфографикой, статистическими изображениями, плакатами и т.д.). Заголовки, подзаголовки

и меню в навигационном баре в мультимедийном проекте становятся составными частями дизайна, поэтому и их вербальная сторона не учитывается при контент-анализе.

### ***Фотографии***

В исследовании, проведенном группой ученых факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова и посвященном использованию мультимедийных элементов в современном медиатексте российских СМИ, было обнаружено, что наиболее популярным элементом являются фотографии. Более 70% изученных материалов газет, журналов, информагентств и интернет-изданий содержат тематические фотографии, еще 20,9% медиатекстов – событийные фото, 8,9% - фотогалереи<sup>239</sup>.

Такую популярность фотографий в журналистских материалах можно трактовать несколькими факторами: информационная насыщенность изображения; документальное подтверждение факта, события; визуальное привлечение читателя; мгновенность восприятия и, как следствие, быстрое воздействие на читателя; композиционная значимость и элемент верстки (разнообразие текста, декоративная функция). Этому соответствуют и основные функции фотографических изображений: передача информации, привлечение внимания (аттрактивная), иллюстративная (оформительская), синергетическая (подтверждающая)<sup>240</sup>. В мультимедийных проектах фотографии могут выполнять разные задачи:

- смысловые – фотографии – основа материала, на них строится сюжет, а остальные элементы помогают им в этом;
- событийные – демонстрация действия, изменение ситуации, сцены, развитие сюжета через визуальное повествование;

<sup>239</sup> Вырковский А.В., Галкина М.Ю., Колесниченко А.В. и др. Мультимедийные элементы в современном медиатексте // Медиаскоп. 2017. Вып. 3. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2364>

<sup>240</sup> Бельский А. И. Фотожурналистика в современных СМИ: метод. пос. СПб.: С.-Петербург. гос. ун-т, Ин-т «Высш. шк. журн. и мас. коммуникаций». 2016. С. 25

- тематические – создание атмосферы истории, сопровождение текста и других элементов;
- интегрированные и декоративные – симбиоз визуального и вербального, когда фотография является фоном, а текст расположен поверх нее, при этом оба семиотических языка связаны и рассказывают об одном – в такой ситуации, в тексте передаются события, а фотоизображение показывает место этих событий или в тексте раскрывается характер персонажа, а на фото – его портрет;
- композиционные – начало/конец сцены или мысли, разделение текстовых блоков.

Что касается нарративных возможностей, то фотографии за счет своей изобразительности способны создавать образ истории, нести символический смысл, быть подтекстом и выражать идею материала. Самая же популярная нарративная роль – описание места (обстановка, интерьер, пейзаж) и персонажей (портреты). Но фотографии могут ставить проблему и разрешать конфликт, быть стержнем сюжета. В такой ситуации уместно говорить о фотографическом репортаже или фотоистории, где сюжет раскрывается от снимка к снимку и выстроен по классической схеме с экспозицией, завязкой, развитием действия, кульминацией и финалом<sup>241</sup>. В мультимедийных проектах мы выделяем:

- полноразмерные фотографии, занимающие все пространство экрана;
- отдельные фотографии других размеров;
- фотографии с подписью – короткая вербальная составляющая, которая расположена поверх изображения или рядом с ним и несущая уточняющее, поясняющее значение;
- фотогалереи – интерактивная смена изображений по действию читателя: клику или скроллингу;

---

<sup>241</sup> Ковалева Л. А. Место и роль фотоизображений в современных методах передачи информации // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2017. №3 (25). С. 193-197

- слайд-шоу – заданная автором автоматическая смена изображений по времени;
- интерактивное фото – «ожившее» при помощи читателя изображение – всплывающая текстовая, визуальная, аудиоинформация при наведении, нажатии на определенный участок изображения, масштабирование частей фотографии при взаимодействии с ней;
- слайдер «было-стало» (фотосравнение) – частный случай интерактивного фото, в котором, как правило, два изображения сменяют друг друга или даются параллельно, тем самым, отражая смену состояний описываемого объекта – позволяет взглянуть на предмет во временной перспективе.

Все фотографии при контент-анализе считаются отдельно – в галереях, слайд-шоу и формате «было-стало» учитывается каждая фотография. В рамках этого исследования мы не рассматриваем в данной категории не документальные иллюстрации, рисунки, сгенерированные изображения, коллажи, картины, скриншоты, фотографические изображения, которые с заголовком и подзаголовком являются частью обложки всего материала. Данные единицы относятся к другой группе.

### ***Видео***

Широкое использование видеотрегментов в журналистике укладывается в ту же тенденцию визуализации, что и фотографии. Но здесь мы имеем дело с движущимся изображением, к которому добавляется еще один семиотический язык – аудиальный.

О росте популярности видеороликов говорит статистика самого большого видеохостинга в мире *youtube.com*, ролики с которого можно интегрировать практически в любой медиаресурс. Согласно данным за 2018 год каждую минуту на *youtube.com* загружается 300 часов видеоматериала, на второй по популярности сайт в мире заходит 30 миллионов уникальных пользователей в день и просматривают почти 5 миллиардов разных

видеороликов<sup>242</sup>. А согласно исследованию компании «Cisco», к 2022 году на видео будет приходиться 82% мирового интернет-трафика<sup>243</sup>.

Сегодня в медиатекстах видео стало эффективным инструментом сторителлинга за счет того, что одновременно привлекает аудиторию, эмоционально воздействует посредством аудиовизуального ряда, образует (мы обрабатываем видео быстрее текста и дольше сохраняем в памяти образы из него), вовлекает аудиторию в процесс сопереживания героям видео<sup>244</sup>.

В мультимедийных проектах можно встретить разные видеоформаты: интервью (синхрон), сюжет, лайв (видеофрагмент действительности), интерактивное видео и т.д. С точки зрения нарратива, видео обладает широким потенциалом:

- демонстрация героя (интервью, синхроны, монологи, лайвы, беззвучные эпизоды действий) – в сравнении с фотографией, где мы так же можем увидеть лица персонажей, их одежду и другие внешние атрибуты, видео позволяет услышать голос, увидеть мимику и жесты, понаблюдать за взаимодействием героя с окружающим миром – это максимально приближает читателя к герою, показывает его реальным гораздо больше, чем текстовое описание или изображение;
- демонстрация места (пейзажи, общие планы, детали интерьера и т.д.) – создает динамику пространства, в котором разворачиваются действия, позволяет услышать шум места, дает представление о системности расположения объектов, создает атмосферу повествования;
- демонстрация события (лайвы, камеры наблюдений, документальная съемка, гонзо-зарисовка, не постановочный фрагмент действительности)

<sup>242</sup> 37 Mind Blowing YouTube Facts, Figures and Statistics // MerchDope. 2019. Режим доступа: <https://merchdope.com/youtube-stats/> (Дата обращения – 25.03.2019)

<sup>243</sup> Cisco Visual Networking Index: Forecast and Trends, 2017–2022 White Paper // Cisco. 2018. Режим доступа: <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/white-paper-c11-741490.html> (дата обращения: 27.09.2019)

<sup>244</sup> Why Video Storytelling Is the Future of Marketing // Act-On. 2019. Режим доступа: <https://www.act-on.com/blog/video-future-content-marketing/> (дата обращения: 27.09.2019)

– сцена, которая показывает действие, каким оно было в реальности, без вербального (текст) или визуального (фотография) посредничества, способна на отражение значимого для истории события, которое развивает сюжет, или может быть аргументом в развитии какой-то мысли, деталью, углубляющей знание о предмете повествования.

Этот мультимедийный элемент обладает характеристикой хронометража, за счет чего читатель может задерживать дольше на одном фрагменте мультимедийного проекта. Таким образом, авторы могут регулировать темп повествования: замедлять его за счет длинного насыщенного информацией видеосюжета, или наоборот, добавлять динамики, разбивая текстовые блоки видеофрагментом. Данный элемент выполняет еще и композиционную функцию, видео может быть началом, концом, кульминацией описываемого события.

Не все видеоматериалы содержат звуковой ряд. В данной работе при контент-анализе мы учитываем и беззвучные видеофрагменты, если они соответствуют другим критериям данной категории: документальность, фактографичность, протяженность во времени, завершенность.

### *Анимации*

Элемент, близкий по своей природе видео. Анимация – это динамическое изображение, сгенерированное в компьютерной программе (реже нарисовано от руки) и представляющее собой повторяющийся набор-последовательность визуальных элементов. Ключевые характеристики, выделяющие анимацию в отдельную категорию – цикличность воспроизведения и мультипликационность. Иногда мы сталкиваемся с документальными анимированными изображениями, которое воспроизводится автоматически и постоянно («гифки» - изображениями в формате *GIF*). В таком случае функционал этой категории приближается одновременно и к фотографиям, и к видео, и к иллюстрациям.

Если говорить об уникальных функциях анимации, то в мультимедийном повествовании повторение одних и тех же визуальных образов служит для:

- усиления эмоционального эффекта;
- создания образности;
- актуализации проблемы;
- демонстрации кульминации истории.

Анимации подходят для решения узких сюжетных задач. Так, например, в мультимедийном проекте от «*The Fine Line*»<sup>245</sup> *The New York Times* о гимнастке Симоне Байлз некоторые видеофрагменты переведены в формат циклической анимации, которая повторяется раз за разом. Один из аспектов ее бытия – это ежедневные тренировки, выполнение одних и тех же упражнений. И анимация лучше прочих элементов отражает регулярность этих событий. Таким образом, у читателя, которому может надоесть эта повторяемость, будет большая возможность понять героиню, которая для достижения целей вынуждена постоянно проживать эти однотипные моменты, снова и снова.

Это гибридный формат цифрового творчества, а значит авторы чуть больше, чем в случае с видео могут выражать свое мнение<sup>246</sup>. При этом анимации обладают большим объяснительным потенциалом, ведь они могут схематично показать, как функционирует тот или иной процесс. Возможно, именно из-за этого, американский исследователь С. Джейкобсон, изучая мультимедийные проекты, обнаруживает анимации в 46% подобных медиатекстах<sup>247</sup>.

В данной работе мы не рассматриваем в качестве анимации те визуальные элементы, которые являются частью динамической

<sup>245</sup> «The Fine Line» // The New York Times. 2016. URL: <https://www.nytimes.com/interactive/2016/08/05/sports/olympics-gymnast-simone-biles.html>

<sup>246</sup> Кульчицкая Д.Ю. Использование анимации в российских деловых сми (кейс-стадия анимационного контента на сайте *vedomosti. Ru*) // Вопросы теории и практики журналистики. 2017. №1. С. 49-58

<sup>247</sup> Jacobson S., Marino J., Gutsche Jr. R. E. The digital animation of literary journalism // *Journalism: Theory, Practice & Criticism*. 2015. Vol. 17. № 4. P. 527-546

инфографики, таймлайна, интерактивных карт или фотографий. В составе других семиотических элементов анимация в первую очередь выполняет аттрактивную функцию, т.е. привлекает и направляет внимание. Нас же интересует самостоятельное использование анимации в мультимедийном журналистском нарративе.

### ***Иллюстрации***

Под иллюстрациями мы понимаем любые статические изображения, которые не являются фотографиями и не включены в объем инфографики, интерактивных карт, таймлайнов. Это рисунки, созданные на компьютере или от руки, изображения картин, обложки журналов и музыкальных альбомов, постеры фильмов, страницы газет, отсканированные документы (включая дневники и записи от руки), скриншоты, афиши и т.д. Столь широкий перечень единиц влечет за собой и большой потенциал использования. Объединяет вышеперечисленные элементы базовая функция – иллюстрирование, из которой возникают остальные:

- пояснительная – разъясняет детали истории;
- доказательная – аргументирует мысль, конкретизирует идеи повествования; увеличивает достоверность и доверие (документы, скриншоты, архивы);
- визуализирующая – перекодирует вербальную информацию в визуальную, создает атмосферу и контекст (вырезки газет, афиши);
- аттрактивная – акцентирует и переключает внимание;
- декоративная – добавляет мультимедийное разнообразие в медиатекст;
- композиционная – вспомогательная функция помощи организации пространства медиатекста, выстраивание верстки проекта.

Иллюстрации редко используются как отдельный элемент, а как правило, сопровождают текстовые блоки, фотоистории, видеосюжеты, а иногда содержатся внутри карт и таймлайнов. Сопроводительная роль объясняется еще и тем, что иллюстрации не могут изображать развёртывание

действия, последовательность событий, если это не комикс или другая рисованная история<sup>248</sup>. Поэтому вся текстовая информация не может быть визуализирована с помощью этого элемента.

Однако существуют иллюстрации, которые являются отправной точкой для текста или его финалом. Так некоторые исследователи выстраивают типологию иллюстраций в журналистике по отношению к тексту и выделяют следующие виды<sup>249</sup>:

- доминирующая иллюстрация – основа материала, текст вторичен.
- равноценная иллюстрация – визуализация текста;
- сопроводительная иллюстрация – пояснение к тексту;
- декоративная иллюстрация – эстетическая задача, украшение текста.

При этом контент-анализ публикаций газет и журналов показывает, что существует тенденция к равноправию иллюстрации и текста, увеличению визуализирующих текст иллюстраций и уменьшению их декоративных функций<sup>250</sup>.

В случае художественного иллюстрирования мы сталкиваемся с проблемой изменения восприятия содержания вербального текста, который эти рисунки сопровождают. Рисунки придают всей истории дополнительное содержание, но в то же время они обедняют образы, возникающие у реципиента при восприятии вербальной информации вследствие их конкретизации в изображении<sup>251</sup>. Это касается и других видов иллюстраций, которые своим присутствием в повествовании косвенно влияют на него, отражая определенные характеристики описываемых объектов и ситуаций, и

<sup>248</sup> Вашунина И. В. Иллюстрирование как средство визуализации текстовой информации // Вестник ВятГУ. 2008. №3. С. 47-50

<sup>249</sup> Karvaris B. Semiotisch Aspekte bei der Illustration von Schulbuchern // Didaktisch Typographie. Leipzig. 1984; Ворошилова М.Б. Политический креолизованный текст: ключи к прочтению. Екатеринбург.: Урал. Гос. Пед. Ун-т. 2013. С. 86

<sup>250</sup> Свитич А.Л. Специфика графической иллюстрации как компонента контента качественных изданий // Медиаскоп. 2015. №3. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/?q=node/1777>

<sup>251</sup> Вашунина И. В. Иллюстрирование как средство визуализации текстовой информации // Вестник ВятГУ. 2008. №3. С. 47-50

таким образом, создают эмоциональный фон истории, который отличался бы от неиллюстрированного текста.

### *Аудио*

Один из базовых мультимедийных элементов, наличие которого подключает аудиальный канал восприятия. В данную категорию входят все возможные звуки, шумы, аудиосообщения, позывные сигналы, музыка и т.д.

Как отмечают некоторые исследователи, преимущество аудио в ненавязчивости и искренности, ведь при появлении видеокамеры герои чаще закрываются, замолкают, скрывают какие-то детали; в случае с текстом читатель может перепрыгнуть взглядом вперед, а с видео – поставить на стоп-кадр и прервать коммуникацию, при восприятии аудио развивается связь с говорящим и ощущение разговора с ним<sup>252</sup>. В отличие от вербального повествования, содержание аудио не опосредовано другим человеком, между говорящим и слушающим нет автора (мы говорим о добросовестной журналистской работе, при которой нет монтажа, создающего ложные смыслы), а значит герои ближе к реципиенту. Видео создает визуальный образ героя, события, места, но при передаче этой же информации исключительно в звуке, в когнитивный процесс включаются еще воображение и память, что позволяет каждому слушающему представлять что-то уникальное, что связано с его личным опытом и переживаниями, таким образом, увеличивается эмоциональная связь с событием, местом, героем, которые переданы аудиально<sup>253</sup>.

Использование аудио в мультимедийных проектах можно разделить на две большие функциональные категории:

---

<sup>252</sup> Siobhan M. Audio Storytelling: Unlocking the Power of Audio to Inform, Empower and Connect // Asia Pacific Media Educator. 2015. Vol. 24. №2. P. 141-156

<sup>253</sup> Street S. Ways of seeing, ways of saying: Review essay about «Poetry, Tx» by Pejk Malinovski. // RadioDoc Review. 2014. №1. Режим доступа: <http://ro.uow.edu.au/rdr/vol1/iss1/4/>

- фоновое звучание («закадровое» или «затекстовое») – непрерывное или возникающее в определенных частях истории звуковое сопровождение; работает на создание атмосферы, погружение в историю, порождает эффект присутствия; как правило представляет собой однотипный звуковой ряд из шумов или музыки, соответствующий содержанию вербальных и визуальных блоков;
- содержательные аудиоэлементы – звуковые вставки, которые представляют собой интерактивный элемент, воспроизводящий аудиоинформацию по клику (нажатию на кнопку) или скроллингу (прокрутке); играют не декоративную или эмоциональную роль, а двигают фабулу, раскрывают детали повествования.

Формальное различие этих двух категорий – наличие границ, начала и конца, изменения у содержательных звуковых элементов и непрерывности, однотипности, повторяемости фонового сопровождения, которое часто длится на протяжении всего проекта. Содержательные аудиоэлементы в мультимедийных проектах используются не так часто, как фоновое звучание. Однако они более разнообразны, сюда относятся:

- голосовые вставки – документальные записи на диктофон (синхроны, монологи, диалоги), которые дают представление о персонаже, его голосе, сокращают дистанцию между героем и реципиентом;
- интершум – атмосферная деталь, характеризующая место действия, которая погружает в событие и создает эффект присутствия;
- радиосообщения – одновременно решает несколько задач: создает контекст событий и их атмосферу, увеличивает доверие к описываемым обстоятельствам, так как является медиатекстом, а значит определенным документом времени;
- телефонные переговоры и аудиосообщения – деталь, документирующая реальность, аргумент в доказательстве той или иной мысли, способ продвинуть историю: может быть и завязкой, и кульминацией, и развязкой, и одним из событий в повествовании;

- музыкальные композиции – характеризуют персонажей (если это их любимая или нелюбимая музыка или материал об авторе этой музыки), выстраивают временной контекст, подчеркивают детали события, отражают замысел повествования и др.

Фоновое звучание может быть использовано для описания места действия, эмоционального погружения в событие и даже для выражения идеи. В последнем случае мы можем говорить о контрапункте – контрастном, ассоциативном сочетании звукового и визуального рядов (в случае журналистики и вербального ряда), противопоставление или сопоставление звука и изображения для создания метафорического, комического эффекта<sup>254</sup>. Через содержательные аудиоэлементы может развиваться само действие, ставится проблема, описывается персонаж (его голосовые данные, например). И при этом данная группа звуковых элементов, пусть и не в таком объеме, как фоновое звучание, но обладает атмосферным потенциалом.

В некоторых форматах аудио является частью других мультимедийных элементов, например, интерактивных карт, таймлайнов или анимации. В таких ситуациях звуковой ряд выполняет функцию сопровождения и только акцентирует внимание реципиента на визуальной информации; при контент-анализе мы учитываем подобное использование аудио за одну единицу.

### *Инфографика*

В 2010 году на международной медиаконференции в Амстердаме было сформулировано понятие журналистика данных, что окончательно утвердило одноименное направление в медиа<sup>255</sup>, которое в российских исследованиях называют еще дата-журналистикой и журналистикой метаданных. Все эти термины можно определить как «набор специфических навыков для поиска,

<sup>254</sup> Чернышов А. В. Киномузыка: теория технологий // ЭНЖ «Медиамузыка». 2014 № 3. Режим доступа: [http://mediamusical-journal.com/Issues/3\\_2.html](http://mediamusical-journal.com/Issues/3_2.html)

<sup>255</sup> Bounegru L. Data Journalism in Perspective // DataJournalism.com. Режим доступа: <https://datajournalism.com/read/handbook/one/introduction/data-journalism-in-perspective> (дата обращения: 24.03.2019)

анализа, визуализации информации цифровых источников метаданных для формирования интерактивных форматов уникальной подачи авторского аналитического контента и эффективного взаимодействия с аудиторией»<sup>256</sup>. Другими словами, журналистика данных – это направление журналистики, которое основано на анализе и фильтрации больших объемов данных при создании информационного материала.

Развитие дата-журналистики связано с появлением в открытом доступе огромного массива статистической и иной информации, требующей интерпретации. В этом направлении цифры – это главное, именно цифры рассказывают истории<sup>257</sup>. Данные могут быть источником медиатекста, его инфоповодом, а могут служить инструментом, с помощью которого рассказываются истории<sup>258</sup>. Как отмечает С.И. Симакова, «журналистика – это не просто представление новостей, это рассказ значимых историй о том, что случилось или случается в мире, понимание этого в контексте, объяснение событий и данных другим, и переложение всего этого в форму, которая позволяет потребителю воспользоваться работой журналиста (сохранить, поделиться, включить в собственную работу и т. д.)»<sup>259</sup>.

Ключевой проблемой презентации больших данных является их визуализация: как максимально удобно для восприятия показать цифровые данные, как вовлечь потребителя в их изучение и при этом сохранить релевантность информации. И здесь появляться инструмент, позволяющий

---

<sup>256</sup> Шилина М. Г. Data Journalism – дата-журналистика, журналистика метаданных – в структуре медиакommunikации: к вопросу формирования теоретических исследовательских подходов // Медиаскоп. 2013. №1. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/node/1263>

<sup>257</sup> Пуля В. Журналистика данных: как заставить цифры говорить. 2013. Режим доступа: <https://new-media.livejournal.com/106808.html> (дата обращения 24.03.2019).

<sup>258</sup> Bounegru L. What Is Data Journalism? // DataJournalism.com. Режим доступа: [http://datajournalismhandbook.org/1.0/en/introduction\\_0.html](http://datajournalismhandbook.org/1.0/en/introduction_0.html) (дата обращения: 24.03.2019)

<sup>259</sup> Симакова С.И. Визуализация в СМИ: вынужденная необходимость или объективная реальность? // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. 2017. №1.2. С. 135-137

сохранить этот баланс – инфографика. Исследователь Е.А. Смирнова выделяет несколько особенностей инфографики<sup>260</sup>:

- наличие графических объектов;
- полезная информационная нагрузка;
- красочное представление;
- внятное и осмысленное представление темы.

По мнению американского исследователя К. Веара, визуализация обладает следующими возможностями:

- мгновенное восприятие и анализ больших объемов данных;
- обнаружение свойств представленного объекта, существование которых изначально не предполагалось;
- вскрытие возможных проблем с данными, полученными в ходе исследования;
- считывание и понимание разных планов данных: очевидных для исследователя и мелких, не очевидных;
- облегчение формирования гипотез.<sup>261</sup>

Поликодовость инфографики заключается в сочетании цифры, текста, графических элементов. Исследователь С.И. Симакова определяет инфографику как «визуальное представление информации, данных или знаний в виде статических и динамических карт, схем, таблиц, диаграмм и так далее, с помощью которых сложное воспринимается как простое, а абстрактное конкретизируется»<sup>262</sup>. Восприятие данного вида сообщения остается свободным, и реципиент способен выбирать, в какой последовательности знакомиться и как анализировать представленный

---

<sup>260</sup> Смирнова, Е. А. Инфографика в системе журналистских жанров // Вестник ВолГУ. Серия 8. 2012. №11. С. 92–95.

<sup>261</sup> Wear C. Information visualization: perception for design. Waltham: Elsevier. 2013. – p. 4

<sup>262</sup> Симакова С.И. Инфографика как средство визуализации экономической информации в СМИ // Вестник ЧелГУ. 2014. №23 (352). С. 77-82

материал. Данный инструмент позволяет быстро воспринимать большое количество сложной информации благодаря ее визуальному воплощению<sup>263</sup>.

Инфографика бывает различных видов: статичная, динамическая, интерактивная. Но все они в мультимедийных проектах выполняют одну родовую функцию – систематизация знаний, т.е. обнаружение некой связи в данных, создание последовательности и встраивание в контекст. Из этой функции возникают все остальные:

- информационная;
- иллюстративная – наглядность;
- когнитивная – познание действительности;
- доказательная – аргумент, подтверждение тезиса;
- аттрактивная – привлечение внимания.

С точки зрения повествования, с помощью инфографики можно ставить проблему и решать конфликт, она может отражать экспозицию или развязку. Американский ученый А. Каиро обнаруживает в инфографике еще и образный и символический потенциал, который возникает при грамотном соединении графического дизайна, иллюстраций и текста<sup>264</sup>. Данный мультимедийный элемент позволяет вписать частную историю в широкий общественный контекст таким образом, что она станет частью определенной тенденции или напротив ее исключением.

Традиционно среди видов инфографики выделяют диаграммы, графики, таблицы, карты, таймлайны. В нашей работе в рамках нарративного анализа мы будем рассматривать специфику и детали всех видов инфографики, но при контент-анализе будем использовать родовое понятие и считать все как инфографику. Однако это не касается карт и таймлайнов, которые в

---

<sup>263</sup> Трушко Е.Г., Шпаковский Ю.Ф. Инфографика как современный способ представления информации // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. 2017. №4. С.111-117

<sup>264</sup> Cairo A. The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization. New Riders. 2012. P.12

мультимедийном повествовании уже могут считаться самостоятельными элементами со своими уникальными функциями и признаками.

### *Карты*

Частный пример инфографики. Появление и развитие картографии один из важнейших этапов визуального представления данных и развитие инфографики в целом<sup>265</sup>. Применительно к журналистике можно выделить три вида карт, как мультимедийного элемента:

- статические – неподвижное визуальное представление о местности – близки иллюстрациям по своей форме;
- динамические – автоматическое движение по местности или изменение объектов на ней с целью увеличить эффект присутствия;
- интерактивные – разновидность динамических карт с повышенной коммуникативной задачей и большим погружением – пользователь становится соавтором, и карта изменяется только при воздействии.

Вне зависимости от своего характера, карты преследуют одну цель – визуализация пространства. И отсюда частные повествовательные задачи:

- характеристика места событий;
- расположение объектов;
- изменение географии местности;
- маршруты героев и т.д.

Интерактивная карта может стать основой всего мультимедийного проекта в случае, если основным предметом повествования становится место. Примером такого рода историй может быть проект «Ленты.ру», посвященный гражданской войне в Афганистане<sup>266</sup>. В данном материале интерактивная карта показывает, как изменялась территория страны и ее

---

<sup>265</sup> Фролова М. А. История возникновения и развития инфографики // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. 2014. №10. С. 135-145

<sup>266</sup> «Гражданская война в Афганистане» // Лента.ру. Режим доступа: <https://afghan.lenta.ru>

этнический состав в зависимости от тех или иных событий. События представлены в хронологии, таким образом, таймлайн является еще одним стержневым элементом этого проекта. Соединение таймлайна и интерактивной карты дает целостное представление о проблеме в ее временном и пространственном развитии, а мы сталкиваемся с важнейшим повествовательным понятием хронотоп.

### *Таймлайн (хроника)*

Еще один пример инфографики, который мы выделяем отдельно из-за его специфической функциональной задачи. Таймлайн – это последовательность событий, визуализированная путем их построения вдоль оси времени в момент или интервал, когда они произошли<sup>267</sup>.

Таймлайны, как и карты, тоже могут быть статическими и интерактивными (динамическими), но первый случай встречается гораздо реже в виду природы этого элемента. Главная задача таймлайна – визуализация времени. Этот инструмент связан с изменениями, поэтому большая часть таймлайнов интерактивна. Динамический характер подчеркивает и А.И. Черкова, которая определяет таймлайн, как «способ и результат интерактивного графического представления ряда событий и фактов в их хронологической последовательности при помощи специальных программных продуктов или онлайн-инструментов»<sup>268</sup>.

Таймлайны визуально вписывают историю в контекст времени и в повествовании позволяют:

- выстраивать хронологию событий;
- описывать последовательность действий героев;
- рассказывать биографию;

<sup>267</sup> Plaisant C, Milash B, Rose A, et al. LifeLines: visualizing personal histories // ACM conference on human factors in computing systems, 13–18 April 1996. Institute for Systems Research - University of Maryland. P. 221–227.

<sup>268</sup> Черкова А.И. Таймлайн как специфический вид журналистского творчества в Интернете: теория и практика // Знак. Проблемное поле медиаобразования. 2014. №2 (14). С. 112–124

- структурировать исторические факты;
- систематизировать фабулу.

Так как данный элемент имеет дело со временем, то наиболее распространенная форма его презентации – горизонтальная ось с расположением событий слева направо<sup>269</sup>. Однако встречаются и вертикальные временные оси. В случае линейного повествования таймлайн может стать стержневым элементом мультимедийного нарратива – в таком случае он становится частью дизайна и основой навигации. Таков, например, проект «*Finding Home*» («*Time*»)<sup>270</sup>, где в правой части экрана вертикально отражен весь временной отрезок истории в один год и, при прочтении истории (технически – это скроллинг), всплывает количество дней, которое проживает новорожденный – персонаж, определяющий сюжет.

Нарративная природа таймлайна обособляет его от остальных видов инфографики. Это следует и из некоторых его определений. Так С.И. Симакова под таймлайном понимает «инфографический инструмент, позволяющий создать разворачивающуюся во времени визуальную историю на основе событий и фактов, организованных в хронологическом порядке и представить ее в виде временной оси»<sup>271</sup>. Таймлайн всегда является оболочкой для других мультимедийных единиц – он может включать текст, фотографии, иллюстрации, видео- и аудиоматериалы, цитаты и т.д. Поэтому в рамках контент-анализа мы не будем считать эти элементы отдельно, а будем учитывать только таймлайн как родовой элемент.

### ***Выносные цитаты***

Цитаты – один из обязательных элементов новостного и аналитического текста в средствах массовой информации; они служат для выражения

<sup>269</sup> Nguyen P. H., Xu K., Walker R., Wong B. W. TimeSets: Timeline visualization with set relations // Information Visualization. 2016. Vol.15 №3. P. 253–269

<sup>270</sup> «*Finding Home*» // Time. 2018. URL: <http://time.com/finding-home/>

<sup>271</sup> Симакова С.И. Инструменты визуализации информации в СМИ: таймлайн // Вестник ННГУ. 2017. №4. С. 207-216

авторской оценки и формирования у аудитории определенного образа описываемого события. «Сегодня медиасфера все больше отходит от употребления цитат лишь в качестве доказательства и придания достоверности и объективности, а все чаще использует различные трансформации цитат для оказания нужного воздействия на адресата. Журналисты стали применять чужое слово для наилучшего решения своих коммуникативных, стилистических и прагматических задач»<sup>272</sup>. Это характеристика цитат, как содержательных инструментов в журналистском материале. Но в нашем случае интересна скорее формальная сторона, нас интересуют цитаты, которые оформлены особым способом. Они выделены из текстовых блоков, поэтому и мы выделяем их в отдельную группу, поскольку они обладают своими специфическими свойствами, не похожими на другие.

Содержательно цитаты представляют собой высказывания героев или самоцитаты автора, включающие «ударный» тезис, который может быть как красноречивым фактом, так и афоризмом или лозунгом. Формально цитаты вынесены из общего вербального потока и разграничены «воздухом» (межтекстовым пространством в верстке) или специальными разделителями (линиями, пунктирами), выделены цветом или оформлены как иллюстрация-плакат с использованием фотографий и других визуальных элементов. Подобная природа цитат возникает из их особой роли в медиатексте. Они одновременно могут выполнять очень разные функции:

- аттрактивная – привлечение внимания к определенной части медиатекста и самому содержанию цитаты;
- акцентирующая – придание большего смысла содержанию цитаты за счет ее выделения из текстового блока;
- композиционная – разграничение текстовых блоков;

---

<sup>272</sup> Кузина О.А. Цитирование как средство воздействия в медиадискурсе // Вестник Московской международной академии. 2016. №1. С. 70-73

- кульминационно-событийная – в цитате может быть отражено поворотное событие, факт, фраза всей истории, она может служить сигналом, приметой особенно важных для истории фактов и сцен;
- идеологическая – передача авторского замысла, раскрытие идеи – выделение определенной части текста специфическим образом вынуждает читателя и по-другому относиться к содержимому цитаты, а значит автор может негласно доносить свою позицию, за счет обособления той или иной части текста.

Возвращаясь к содержательной стороне цитат, необходимо заметить, что они, по замечанию О.А. Кузиной, «склеивают» отдельные смысловые части текста, выстраивая его по заранее заданной устойчивой модели и формируя необходимую оценку»<sup>273</sup>. Этот тезис отчасти пересекается с некоторыми функциями цитат в мультимедийном повествовании, которые мы отметили выше, например, с композиционной и идеологической.

Еще одним примером, который мы будем рассматривать как цитаты, являются прямые встроенные ссылки на социальные сети: сообщения в «Твиттере», пост в «Инстаграмме» или «Фейсбуке», данные в оригинальном виде или оформленные особым способом (кроме скриншотов, которые мы относим к иллюстрациям). В эту же группу мы включаем переписку в социальных сетях, мессенджерах, СМС или стилизацию под них.

### *Дизайн и навигация*

Американский ученый А.Бергер утверждает, что цель любой визуальной коммуникации – создание образа<sup>274</sup>. Один из важнейших инструментов этого – дизайн. Именно он создает эмоциональное впечатление о мультимедийном проекте, включает воображение читателя, управляет вниманием. Исследователи Д. Лауэр и Ст. Пентак дают следующее определение: «дизайн

<sup>273</sup> Кузина О.А. Цитирование как средство воздействия в медиадискурсе // Вестник Московской международной академии. 2016. №1. С. 70-73

<sup>274</sup> Бергер А. Видеть – значит верить. Введение в зрительную коммуникацию. М.: Издательский дом «Вильямс». 2005. С. 69

– это спланированное расположение визуальных элементов с целью построения организованного визуального паттерна»<sup>275</sup>. Авторы считают, что дизайн противоположен случайности и синонимичен планированию, при этом замечают, что дизайн отвечает за форму того или иного произведения, т.е. определяет то, как рассказывают историю.

Эти характеристики сближают дизайн с понятием верстки, под которой понимается внешняя подача материала, расположение модулей, порядок мультимедийных элементов<sup>276</sup>. Определенное положение элементов относительно друг друга влияет на восприятие содержания истории, а значит дизайн и верстка играют важную роль в самом повествовании. Исходя из этих соображений можно сформулировать основные функции дизайна в мультимедийном нарративе:

- эстетическая – создание атмосферы истории, эмоциональное вовлечение читателя;
- композиционная – построение структуры повествования, сюжета;
- организационная – создание верстки проекта, расположение элементов, монтаж истории;
- аттрактивная – привлечение и управление вниманием читателя.

В теории визуальной коммуникации выделяют несколько фундаментальных элементов дизайна: точки, линии, контуры и формы, объем, масштаб, размещение объектов в пространстве, баланс в композиции, направление, освещение, перспектива, пропорция, цвет<sup>277</sup>. Рассмотрим типологию Лауэра и Пентака<sup>278</sup> с точки зрения мультимедийных проектов:

- линии – используются как разделители частей и глав повествования, направляют внимание читателя,

---

<sup>275</sup> Там же. С. 290

<sup>276</sup> Силантьева. О. М. Режиссура мультимедийной истории // Как новые медиа изменили журналистику / Под науч. Ред. С. Балмаевой и М. Лукиной. Екатеринбург: Гуманитарный университет. 2016. С. 153

<sup>277</sup> Бергер А. Видеть – значит верить. Введение в зрительную коммуникацию. М.: Издательский дом «Вильямс». 2005. С. 75-100

<sup>278</sup> Там же. С. 125

- форма – отвечает за размер мультимедийных элементов: фотографии с границами или полноэкранные, видео в окне или во весь экран, выравнивание и ширина текстовых блоков (по центру, по краю, по ширине) и т.д.;
- узор и текстура – динамичный способ визуального управления вниманием, захват внимания – существует во взаимосвязи с освещением и цветом;
- пространство – расположение элементов относительно границ экрана и друг друга; создание иллюзии трехмерного пространства через параллакс-эффект – движение фонового изображения и элементов переднего плана с разной скоростью; всплывающие элементы и окна при скроллинге;
- движение – связано с появлением тех или иных блоков (особенно явно проявляется при скроллинге в случае параллакс-эффекта), анимированное возникновение элементов, наезды, наплывы и т.д.
- освещение – отношение света и тьмы (белого и черного) – отвечает за удобочитаемость, контраст в тексте и фоне, характеристики бэкграунда;
- цвет – цветовые характеристики подложек, фона, линий, кнопок и всех семиотических элементов.

К этому необходимо добавить типографические аспекты, которые необходимо учитывать при создании мультимедийного проекта – шрифты, кегль, колонки, выравнивания и др.

Еще одна важная составляющая мультимедийного проекта – навигация, т.е. способы перемещения по проекту. Этот элемент связан с дизайном и во многом подчинен ему, так как является частью верстки, помогает структурировать материал. Инструментально этот элемент представлен в виде навигационного бара – панель с интуитивно понятной формой организации содержания проекта, состоящая из гиперссылок и кнопок и необходимая для перемещения по иерархии экранов.

Навигационный бар особенно актуален для проектов нелинейного типа<sup>279</sup>. В таких ситуациях история представлена в разветвленной форме, а взаимодействие пользователя (читателя, реципиента) выше, чем в случае линейного лонгрида, поэтому элементы навигации необходимы для ориентации в пространстве материала.

\*\*\*

Во второй главе мы определили те элементы мультимедийного повествования, которые будем учитывать при анализе мультимедийных журналистских проектов. Мы оттолкнулись от семиотических единиц, которые в своих исследованиях предлагают С. Джейкобсон и Т. Хиипала, и сформулировали десять таких элементов: текст, фотографии, видео, аудио, анимации, иллюстрации, инфографика, карты, таймлайны, выносные цитаты. Как отдельный аспект мультимедийного повествования мы выделяем дизайн и навигацию, которые влияют на нарративную технику описания действительности, но не могут быть подсчитаны при контент-анализе.

---

<sup>279</sup> Galustyan A. A., Kulchitskaya D. Yu. Multimedia longread stories as a new format for online journalism: Snowfall projects and other experiments with content // World of Media. Yearbook of Russian Media and Journalism Studies. 2015. P. 200-226

## **Глава 3. Использование нарратива в мультимедийных журналистских произведениях**

### **3.1. Методика исследования. Критерии нарративного и контент-анализа**

Для изучения нарративной техники в мультимедийных журналистских проектах нам необходимо проанализировать определенный набор таких материалов. Методической основой данного исследования являются нарративный анализ и контент-анализ. Нарративный анализ позволяет описать повествовательные характеристики конкретных материалов и объяснить роль мультимедиа в них. А контент-анализ через подсчет мультимедийных элементов в каждом проекте дает понимание частоты их использования и системное представление о мультимедийном нарративе.

Мы делаем акцент на качественные методы исследования, так как мультимедийный журналистский проект – продукт уникальный и в определенной степени самостоятельный, зачастую не связанный содержательно и стилистически с тем СМИ, которое его выпускает. При этом мы попытаемся обнаружить закономерности проявления нарративной техники в мультимедийных проектах и обозначить общие черты мультимедийного повествования.

Под мультимедийным журналистским проектом мы понимаем формат цифровой журналистики, внутри которого одновременно используются различные семиотические языки (вербальные, невербальные, иконические, изобразительные) и могут сосуществовать разные жанры. Понятие «мультимедийная история» в этой работе рассматривается как синоним «мультимедийного проекта», внутри которого могут существовать различные варианты формата (мультимедийный лонгрид, веб-докьюментари, интерактивный фильм и т.д.).

В качестве эмпирических объектов рассматриваются 30 мультимедийных проектов, выпущенных в период с 2014 по 2019 год. Этот период обусловлен тем, что мультимедийное повествование в журналистике

уже прошло начальный этап (с момента выхода «*Snowfall*» в 2012 году<sup>280</sup>), на котором сформировались принципы создания подобных материалов, появились премии в области цифрового нарратива и многие редакции стали выпускать мультимедийные проекты регулярно. Из исследуемых материалов 15 взяты из российских СМИ, 15 из англоязычных (США, Великобритания и др.) – такой отбор нам видится уместным ввиду разности в подходе к созданию мультимедийных журналистских проектов, культурном и языковом коде. Рассмотрение примеров из разных языковых сред позволит взглянуть на вопрос существования нарратива в мультимедийных проектах шире и понять, каково влияние вербальной составляющей в мультимедийных произведениях, связано ли оно с особенностями разных языковых пространств. Отбор проектов обусловлен следующими критериями:

- 1) признание материалов журналистским сообществом как качественных – победы и номинации в премиях, участие в фестивалях и т.д.; среди организаций, отметивших проекты из нашей выборки, Ассоциация новостных дизайнеров *Society for News Design (SND)*, конкурс фотожурналистов *World Press Photo*, Всемирная ассоциация газет и издательств *The World Association of Newspapers and News Publishers (WAN-IFRA)*, Ассоциация директоров по Коммуникациям и корпоративным Медиа России, медиапремия по цифровой визуализации данных *The Kantar Information is Beautiful Awards*, Ассоциация международного вещания (*AIB*), фестиваль фотожурналистики *Visa pour l'image award*, Пулицеровский центр (*The Pulitzer Center*), премия *Online Journalism Award* Ассоциации онлайн-новостей (*ONA*); всего выделено более 80 отмеченных сообществом мультимедийных проектов, из них отобраны те, которые подходят под критерии, описанные ниже в пунктах 2 и 3;

---

<sup>280</sup> Dowling D., Vogan T. Can we «Snowfall» this? Digital longform and the race for the tablet market // *Digital Journalism*. 2015. Vol. 3. Issue 2. P. 209–224

- 2) соответствие журналистским принципам выбора темы и методам ее реализации – документальность и событийность, причастность к человеческим отношениям в обществе – материалы должны отражать реальную действительность, основываясь на сборе и систематизации фактов, наблюдении за событиями, анализе документов и данных; в выборку не могли попасть рекламные и PR-проекты, образовательные и развлекательные материалы, вымышленные истории;
- 3) наличие повествовательной (нарративной) техники – анализируемые проекты должны содержать последовательность и драматическую структуру сюжета, а события и ситуации должны иметь причинно-следственные связи и образный потенциал;
- 4) наличие комплекса мультимедийных элементов, визуальность, интерактивность и целостность – проекты выборки должны сочетать разные семиотические единицы, дополняющие друг друга и направленные на развитие истории.

Из выбранных 80 проектов, которые были опубликованы в указанный период и отмечены разными наградами профессионального сообщества, мы отобрали 30 проектов (Таблица 1), соответствующих критериям, описанным в пунктах 2 и 3. Объем выборки, а также включение в нее материалов на английском языке обусловлены задачами исследования, а также тем, что англоязычные проекты представляются наиболее показательными в зарубежной цифровой журналистике. Британские и американские массмедиа по праву считаются передовыми и задают стандарты в сфере мультимедийного сторителлинга. Диссертационная работа направлена на выявление в первую очередь качественных характеристик мультимедийного нарратива. В связи с этим в исследовании доминируют качественные методы работы с эмпирическим материалом.

Таблица 1. Список анализируемых материалов (первыми указаны русскоязычные проекты)

№	Название проекта	Место (издание) и дата публикации	Описание содержания проекта	Признание журналистского сообщества. Ссылка
1	Ад Беслана	«Аргументы и факты» <a href="http://beslan.aif.ru/">http://beslan.aif.ru/</a> 27.08.2014	Интервью с заложниками террористов, захвативших школу в Беслане в 2004 году	<a href="https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1">https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1</a>
2	Буря. Разбор полета	ТАСС <a href="https://buran.tass.ru/posadka-burana">https://buran.tass.ru/posadka-burana</a> 14.11.2018	Статья о космическом корабле	<a href="https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/">https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/</a>
3	Дефицит в СССР	«Газета.ру» <a href="https://www.gazeta.ru/info/graphics/deficit/">https://www.gazeta.ru/info/graphics/deficit/</a> 15.11.2018	Статья о дефиците продуктов массового потребления в СССР	<a href="https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1">https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1</a>
4	Жили-были	«Такие дела» <a href="https://takiedela.ru/homeless/">https://takiedela.ru/homeless/</a> 27.03.2017	Зарисовки о людях, которые остались без дома и не выжили	<a href="https://www.worldpressphoto.org/collection/digitalstorytelling/winners/2018">https://www.worldpressphoto.org/collection/digitalstorytelling/winners/2018</a>
5	Зона Отчуждения	«Коммерсантъ» <a href="https://www.kommersant.ru/projects/chernobyl">https://www.kommersant.ru/projects/chernobyl</a> 26.04.2014	Репортаж о жизни в населенных пунктах вблизи Чернобыльской АЭС спустя десятки лет после аварии	<a href="https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1">https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1</a>
6	Италия. История одного падения	ТАСС <a href="https://italia.tass.ru/">https://italia.tass.ru/</a> 25.05.2018	Рассказ об экспедиции 1928 года к Северному полюсу на дирижабле	<a href="https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/">https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/</a>
7	Когда пришел Наполеон	ТАСС <a href="https://1812.tass.ru/">https://1812.tass.ru/</a> 23.06.2017	Исторический очерк о походе войск Наполеона на Российскую Империю	<a href="https://events.wan-iffra.org/events/european-digital-media-awards-2018/content/2488">https://events.wan-iffra.org/events/european-digital-media-awards-2018/content/2488</a>
8	Коса и камень	«Такие дела» <a href="https://takiedela.ru/kamchatka/">https://takiedela.ru/kamchatka/</a> 24.07.2017	Репортаж о глобальном потеплении на Камчатке	<a href="https://www.visapourlima.com/en/festival/awards/visa-d-or-de-l-information-numerique-franceinfo">https://www.visapourlima.com/en/festival/awards/visa-d-or-de-l-information-numerique-franceinfo</a>
9	Кремлевские звезды	«Такие дела» <a href="https://takiedela.ru/stars/">https://takiedela.ru/stars/</a> 04.11.2015	Веб-докьюментари о жителях поселка Красномайский, который пришел в упадок после закрытия стекольного завода «Красный Май», где создавались звезды для московского Кремля	<a href="https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1">https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1</a>
10	Крымскотатарское эго	«Коммерсантъ» <a href="https://www.kommersant.ru/projects/crimeantatars">https://www.kommersant.ru/projects/crimeantatars</a> 23.03.2015	Лонгрид о жизни крымских татар после присоединения Крыма к России и их месте в истории полуострова	<a href="https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1">https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1</a>
11	Людикудамы	«Такие дела» <a href="https://takiedela.ru/kudama/">https://takiedela.ru/kudama/</a> 06.07.2016	Репортаж о жителях поселке Кудамы, где в 2016 году на Сямозере погибли школьники	<a href="https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1">https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1</a>
12	Наши люди	«Такие дела» <a href="http://svetlana.takiedela.ru/">http://svetlana.takiedela.ru/</a> 14.05.2018	Репортаж о социальной деревне «Светлана», большинство жителей которой имеют особенности развития	<a href="https://www.leica-oskar-barnack-award.com/preistraeger/pr-eistraegerin-newcomer-2018-mary-gelman.html">https://www.leica-oskar-barnack-award.com/preistraeger/pr-eistraegerin-newcomer-2018-mary-gelman.html</a>

13	Невольник чести	ТАСС <a href="http://pushkin.tass.ru/">http://pushkin.tass.ru/</a> 01.02.2017	Исторический очерк о последней дуэли Александра Пушкина	<a href="https://corpmedia.ru/konkursy/ezhegodnaya-premiya-digital-communication-awards/laureaty/2018/">https://corpmedia.ru/konkursy/ezhegodnaya-premiya-digital-communication-awards/laureaty/2018/</a>
14	Тридцать лет без права строить	«Коммерсантъ» <a href="https://www.kommersant.ru/projects/metro1935">https://www.kommersant.ru/projects/metro1935</a> 15.05.2015	Лонгрид о нереализованных проектах метро Москвы	<a href="https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1">https://www.mindmeister.com/ru/555354683/c-2010-2016?fullscreen=1</a>
15	Тунгусский метеорит. Что упало, то пропало	ТАСС <a href="https://tunguska.tass.ru/">https://tunguska.tass.ru/</a> 28.06.2018	Расследование взрыва космического тела в Сибири в 1908 году	<a href="https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/">https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/</a>
16	20 years 20 titles	SRF (Швейцария) <a href="https://www.srf.ch/static/srf-data/data/2018/federer/en.html#en">https://www.srf.ch/static/srf-data/data/2018/federer/en.html#en</a> 28.01.2018	Портретный очерк о швейцарском теннисисте Роджере Федерере	<a href="https://www.informationisbeautifulawards.com/news/328-the-winners-leisure-games-sport">https://www.informationisbeautifulawards.com/news/328-the-winners-leisure-games-sport</a>
17	A Voyage to Antarctica	«Al Jazeera» (Катар) <a href="https://interactive.aljazeera.com/aje/2017/antarctica-voyage/">https://interactive.aljazeera.com/aje/2017/antarctica-voyage/</a> 16.05.2017	Путевой очерк об экспедиции ученых к берегам Антарктиды	<a href="http://theaibs.tv/Assets/AIBs-2017-books/Winners/AIBs-17-Winners.html#12">http://theaibs.tv/Assets/AIBs-2017-books/Winners/AIBs-17-Winners.html#12</a>
18	After the storm	PBS (США) <a href="http://www.pbs.org/independentlens/interactive/after-the-storm/#/dear-future-disaster-survivor">http://www.pbs.org/independentlens/interactive/after-the-storm/#/dear-future-disaster-survivor</a> 27.04.2015	Интерактивный фильм о выживании во время торнадо	<a href="https://www.webbyawards.com/winners/2016/online-film-video/general-film/art-experimental/">https://www.webbyawards.com/winners/2016/online-film-video/general-film/art-experimental/</a>
19	Branded and beaten	BBC (Великобритания) <a href="https://www.bbc.co.uk/news/resources/ids-h/nigeria_children_witchcraft">https://www.bbc.co.uk/news/resources/ids-h/nigeria_children_witchcraft</a> 19.07.2019	Репортаж о жизни нигерийских детей, которых обвиняют в колдовстве, истязают и ограждают от общества	<a href="https://pulitzercenter.org/reporting/branded-and-beaten-nigerian-children-accused-witchcraft-and-murder">https://pulitzercenter.org/reporting/branded-and-beaten-nigerian-children-accused-witchcraft-and-murder</a>
20	Finding home...	«Time» (США) <a href="http://time.com/finding-home/">http://time.com/finding-home/</a> 03.03.2018	История о первом годе жизни девочки из семьи сирийских беженцев в Европе	<a href="https://www.worldpressphoto.org/collection/mm/2018">https://www.worldpressphoto.org/collection/mm/2018</a>
21	Fleeing Boko Haram...	«The New York Times» (США) <a href="https://www.nytimes.com/interactive/2017/03/30/world/africa/the-road-to-nowhere-niger.html">https://www.nytimes.com/interactive/2017/03/30/world/africa/the-road-to-nowhere-niger.html</a> 30.03.2017	Проект о жизни нигерийцев, покинувших свои города в бегстве от террористов	<a href="https://www.snd.org/bodd/about/2017-results/">https://www.snd.org/bodd/about/2017-results/</a>
22	How the Rohingya Escaped	«The New York Times» (США) <a href="https://www.nytimes.com/interactive/2017/12/21/world/asia/how-the-rohingya-escaped.html">https://www.nytimes.com/interactive/2017/12/21/world/asia/how-the-rohingya-escaped.html</a> 21.12.2017	Проект о вынужденной миграции рохинджа из Мьянмы, где мусульман преследуют на уровне правительства	<a href="https://www.worldpressphoto.org/collection/storytelling/2018/29084/2018-How-655%2c000-Rohingya-Muslims-Escaped">https://www.worldpressphoto.org/collection/storytelling/2018/29084/2018-How-655%2c000-Rohingya-Muslims-Escaped</a>
23	Inside the battle of Marawi	ABS-CBN (Филиппины) <a href="https://news.abs-cbn.com/inside-marawi">https://news.abs-cbn.com/inside-marawi</a> 11.08.2018	Репортаж о вооруженном конфликте между правительством Филиппин и исламскими группировками	<a href="https://news.abs-cbn.com/focus/11/08/18/abs-cbn-news-report-on-marawi-siege-bags-international-broadcast-award">https://news.abs-cbn.com/focus/11/08/18/abs-cbn-news-report-on-marawi-siege-bags-international-broadcast-award</a>

24	Life after death	NPR (США) <a href="http://apps.npr.org/life-after-death/">http://apps.npr.org/life-after-death/</a> 20.02.2015	Проект о вспышке лихорадки Эбола в Западной Африке в 2014 году	<a href="https://www.worldpressphoto.org/collection/mm/2016">https://www.worldpressphoto.org/collection/mm/2016</a>
25	Lucky 13	«Reuters» (Великобритания) <a href="http://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/rngs/THAILAND-ACCIDENT-CAVE/0100711G258/index.html">http://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/rngs/THAILAND-ACCIDENT-CAVE/0100711G258/index.html</a> 12.07.2018	Проект о спасательной операции детской футбольной команды из Таиланда, застрявшей в пещере в 2018 году	<a href="https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/">https://www.snd.org/bodd/2019/02/12/2018-results/</a>
26	Return to Mosul	CNN (США) <a href="http://edition.cnn.com/interactive/2017/03/world/return-to-mosul/">http://edition.cnn.com/interactive/2017/03/world/return-to-mosul/</a> 01.03.2017	Репортаж об осаде восками ИГИЛ иракского города Мосул	<a href="http://theaibs.radio/Assets/The-AIBs-Shortlist-2017.pdf">http://theaibs.radio/Assets/The-AIBs-Shortlist-2017.pdf</a>
27	The Four Days In 1968 That Reshaped D.C	«The Washington Post» (США) <a href="https://www.washingtonpost.com/graphics/2018/local/dc-riots-1968/?noredirect=on&amp;utm_term=.2903039fe4ad">https://www.washingtonpost.com/graphics/2018/local/dc-riots-1968/?noredirect=on&amp;utm_term=.2903039fe4ad</a> 27.03.2018	Проект о беспорядках в Вашингтоне после убийства Мартина Лютера Кинга	<a href="https://awards.journalists.org/entries/the-four-days-in-1968-that-reshaped-d-c/">https://awards.journalists.org/entries/the-four-days-in-1968-that-reshaped-d-c/</a>
28	The last generation	PBS (США) <a href="http://apps.frontline.org/the-last-generation/">http://apps.frontline.org/the-last-generation/</a> 06.04.2018	Интерактивный фильм о подростках с Маршалловых островов	<a href="https://awards.journalists.org/entries/the-last-generation/">https://awards.journalists.org/entries/the-last-generation/</a>
29	The Waypoint	«The Washington Post» (США) <a href="https://www.washingtonpost.com/graphics/world/lesbos/">https://www.washingtonpost.com/graphics/world/lesbos/</a> 27.01.2016	Интерактивный фильм о процессе переселения беженцев из Азии в Европу	<a href="https://www.worldpressphoto.org/collection/mm/2017">https://www.worldpressphoto.org/collection/mm/2017</a>
30	Unbroken	«Pittsburgh Post Gazette» (США) <a href="https://newsinteractive.pittsburgh-post-gazette.com/pittsburgh-squirrel-hill-synagogue-massacre/">https://newsinteractive.pittsburgh-post-gazette.com/pittsburgh-squirrel-hill-synagogue-massacre/</a> 05.11.2018	Лонгрид о массовом расстреле в синагоге Питтсбурга в 2018 году	<a href="https://www.snd.org/bodd/2019/02/09/2018-medal-winners/">https://www.snd.org/bodd/2019/02/09/2018-medal-winners/</a>

В ходе нарративного анализа мы интерпретируем использование мультимедийных элементов в журналистских проектах, описываем их роль в повествовании. Каждый журналистский материал рассматривается на предмет наличия и функционирования 7 нарративных категорий и принадлежности того или иного проекта к подкатегориям. Нарративные категории – структурные единицы повествования, сочетание которых помогает рассказывать историю; основа нарративной модели. Мы используем категории, подробно описанные в параграфе «Нарративный анализ и его категории в мультимедийном проекте» первой главы:

- 1) рассказчик – позиция автора произведения относительно персонажей и событий истории, повествовательная перспектива (нулевая, внутренняя, внешняя фокусировка);
- 2) предмет (тема) – совокупность социальных ситуаций и объектов действительности, которые стоят в центре повествования (событие, проблемная ситуация, личность, система, место);
- 3) сюжет – совокупность действий персонажей и последовательность связанных событий, лежащих в основе истории (хроникальный, концентрический, кумулятивный);
- 4) время – порядок, длительность и частотность событий (хронологический, нехронологический порядок);
- 5) пространство – материальная среда и культурная рамка, в которой происходят события, действуют персонажи, развивается конфликт произведения (фреймовое, тематическое);
- 6) персонажи – действующие лица произведения и отношение автора к ним (авторская, фигуральная, опосредованная характеристика);
- 7) конфликт – центральное противоречие, являющееся движущей силой развития истории, трудности на пути героев к цели (внутренний, герой-герой, герой-общество, герой-обстоятельства, конфликт систем).

Мы рассматриваем эти категории через призму цифрового повествования и определяем, как они выражаются с помощью мультимедийных элементов. Из чего следует наш первый исследовательский вопрос: как мультимедийный формат влияет на каждую из сформулированных нами семи нарративных категорий в рамках журналистского материала и как трансформируются нарративные категории в зависимости от использования определенных элементов?

В ходе контент-анализа предпринята попытка выявить закономерностей функционирования мультимедийных элементов через их подсчет в журналистских проектах. Мультимедийные элементы – знаковые единицы любого формата: текст, видео, аудио, изображение, фотография, карта,

таймлайн и т.д. Они могут быть простыми, основанными на одном семиотическом языке (текст, видео, аудио, фото), а могут быть сложными (синтетическими, комплексными), состоящими из нескольких простых (инфографика, таймлайн, интерактивная карта). Текст (вербальный формат представления информации – последовательность печатных символов) рассматривается нами как один из семиотических элементов в мультимедийном повествовании, иногда используется синонимичное понятие «тестовый блок». Семиотические элементы (единицы) используются в нашей работе как синоним мультимедийных элементов.

Единицами контент-анализа являются следующие семиотические элементы: текст, фотографии, видео, иллюстрации, анимации, аудио, инфографика, карты, таймлайны, выносные цитаты. При подсчете каждый из этих элементов учитывается отдельно, вербальная составляющая обозначена через текстовые блоки, за единицу измерения которых принят абзац. Подробно эти единицы описаны в параграфе «Мультимедийные элементы и их функции» второй главы. Данные по контент-анализу каждого из 30 материалов выборки представлены в приложении.

Наш второй исследовательский вопрос: каковы пропорции мультимедийных элементов в журналистском повествовании и каковы функции каждого мультимедийного элемента в журналистском повествовании?

При анализе нарративных категорий в мультимедийных журналистских проектах мы исследуем то, как разные семиотические элементы влияют на свойства материалов: достоверность, наглядность, эмоциональность, систематизированность, образность, интерактивность. Мы изучаем, в каких ситуациях разные элементы решают одни и те же повествовательные задачи (например, когда фото и видео могут заменять друг друга при описании персонажей), а в каких ситуациях один и тот же элемент решает разные задачи (например, карты могут влиять на нарративное пространство и на позицию рассказчика). Поэтому мы должны были определить, как выбор

мультимедийных инструментов связан с характером рассказываемой истории.

Отдельно в данной главе рассматриваются дизайн и навигация – то, что связано с оформлением мультимедийных проектов и перемещением внутри них. Дизайн – то, что не поддается числовому исчислению, даже при всех условностях. Поэтому мы отделяем этот важный элемент мультимедийного повествования от остальных, которые рассматривались при контент-анализе. Мы рассмотрим примеры дизайнерских и навигационных решений, которые способствуют развитию драматургии, эмоциональному погружению в историю и образному осмыслению событий.

И здесь мы формулируем третий исследовательский вопрос: как дизайнерские и навигационные решения в мультимедийных журналистских проектах влияют на структуру повествования и восприятие материалов аудиторией и какие монтажные приемы помогают журналистам в решении нарративных задач?

Мы рассчитываем, что, опираясь на теоретический базис, представленный работами отечественных и зарубежных ученых в области нарратологии и медиакоммуникации, а также используя авторские подходы к нарративному и контент-анализу, мы сможем приблизиться к ответам на поставленные вопросы. А данная работа, таким образом, дополнит научные представления о нарративной технике и мультимедийном повествовании в журналистике. Решению этих задач на эмпирическом материале и посвящена третья глава настоящего исследования.

### 3.2. Характеристика нарративных категорий в мультимедийных журналистских проектах<sup>281</sup>

#### *Рассказчик*

Большая часть исследуемых проектов имеет нулевую фокусировку (17 проектов из 30). Рассказчик располагается над миром повествования, знает все о персонажах, свободно перемещается в нарративном пространстве и времени. Яркий пример – проект «Коса и Камень»<sup>282</sup> о глобальном потеплении на Камчатке, где автор выбирает ракурс, через который читатель знакомится с историей: *«Константин пользуется в поселке репутацией местного борца за справедливость — он не боится ругаться с администрацией, когда считает, что что-то идет или решается неправильно»*. Или дает руководство к действию: *«...выгорают леса, разрушается жилье, размываются дороги, исчезает рыба... Единственный выход сохранить привычную жизнь — адаптироваться к изменениям климата...»*. Еще одна примета авторского присутствия над персонажами и событиями – отступления от центрального повествования через всплывающие информационные вставки, расширяющие знания о проблеме. Они реализованы в виде интерактивных кнопок, которые можно пропустить и читать дальше, не отвлекаясь на дополнительные материалы.

---

<sup>281</sup> Параграф основан на материалах статьи, в которой, согласно «Положению о присуждении ученых степеней в Московском государственном университете имени М. В. Ломоносова», отражены основные результаты, положения и выводы исследования: Качанов Д. Г. Нарратив в мультимедийной журналистике: анализ российских и зарубежных медиапроектов // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2020. №1. С. 79-101.

<sup>290</sup> «Коса и Камень» // «Такие дела». 2017. Режим доступа: <https://takiedela.ru/kamchatka>

Таблица 2. Нарративный анализ мультимедийных проектов. Категория «рассказчик»

№	название проекта	нулевая фокусировка	внутренняя фокусировка	внешняя фокусировка
1	Буря. Разбор полета	+		
2	Дефицит в СССР	+		
3	жилибыли	+		
4	Зона Отчуждения	+		
5	Италия. История одного падения	+		
6	Когда пришел Наполеон	+		
7	Коса и камень	+		
8	Наши люди	+		
9	Тридцать лет без права строить	+		
10	Тунгусский метеорит	+		
11	20 years 20 titles	+		
12	Fleeing Boko Haram...	+		
13	How the Rohingya Escaped	+		
14	Inside the battle of Marawi	+		
15	Lucky 13	+		
16	Return to Mosul	+		
17	The Four Days In 1968...	+		
18	Ад Беслана		+	
19	Кремлевские звезды		+	
20	Крымскотатарское эго		+	
21	Людикудамы		+	
22	Невольник чести		+	
23	A Voyage to Antarctica		+	
24	After the storm			+
25	Branded and beaten			+
26	Finding home...			+
27	Life after death			+
28	The last generation			+
29	The Waypoint			+
30	Unbroken			+

Это пример вербальной реализации рассказчика нулевой фокусировки. Но в мультимедийном нарративе такая точка повествования особенно

характерна для материалов, в которых ключевым элементом являются карты. Например, в историческом очерке «Когда пришел Наполеон»<sup>283</sup> интерактивные карты отражают перемещений войск Великой армии Французской империи и события похода. Карта занимает половину экранного пространства, другую часть – остальные элементы, включая текст. В проекте «*The Four days in 1968...*»<sup>284</sup> о беспорядках в Вашингтоне после убийства Мартина Лютера Кинга точка повествования находится в настоящем времени, а события 1968 подаются в ретроспективе. Рассказчик свободно перемещается в пространстве и времени благодаря анимированной карте, на которой отмечены все сообщения о зафиксированных правонарушениях тех дней.

В большинстве проектов рассказчик выступает с позиции наблюдателя, а не участника, чему способствуют фотографии и видео. Репортаж «Зона отчуждения»<sup>285</sup> показывает, что спустя десятки лет после аварии происходит в населенных пунктах вблизи Чернобыльской АЭС. Повествование отталкивается от эмоций и чувств журналистов, которые побывали на месте событий. Это проявляется в фотографиях и на видео. Например, в сцене из заброшенной больницы, где камера от первого лица перемещается по кабинетам – направление ей задает именно рассказчик-наблюдатель.

Схожий прием используется и в другом репортаже с эффектом присутствия «*Inside the battle of Marawi*»<sup>286</sup>, посвященном вооруженному конфликту между правительством Филиппин и исламскими группировками. Здесь рассказчик не является участником событий и ведет повествование от третьего лица. Но это не касается видеофрагментов. В них реализуется «немое» повествование от первого лица, когда камера (а с ней и зритель)

<sup>283</sup> «Когда пришел Наполеон» // ТАСС. 2017. Режим доступа: <https://1812.tass.ru/>

<sup>284</sup> «The Four Days In 1968 That Reshaped D.C» // The Washington Post. 2018. Режим доступа: <https://www.washingtonpost.com/graphics/2018/local/dc-riots-1968/?noredirect=on>

<sup>285</sup> «Зона отчуждения» // «Коммерсантъ». 2014. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/projects/chernobyl>

<sup>286</sup> «Inside the battle of Marawi» // ABS-CBN. 2018. Режим доступа: <https://news.abs-cbn.com/inside-marawi>

перемещается по месту событий, фиксируя какие-то детали обстановки, при этом в кадре и за ним нет никакого голоса, который бы пояснял и описывал, происходящее на экране (исключение: первое видео, в котором снайпер поднимается на позицию и параллельно описывает свою задачу и обстановку вокруг). Такое использование видео погружает в пространство истории, но не рассказывает ее полностью. Эти задачи в большей степени решает текст, в котором используется нулевая фокусировка: *«Один выстрел - одно убийство», - подумал снайпер Фалкон, когда он вдыхал и выдыхал, пытаясь уловить свой ритм, пытаясь игнорировать мысли своих навших товарищей, которые были только с ним несколько месяцев назад». В этом же проекте используется и таймлайн, который тоже способствует нулевой фокусировке, так как дает полное представление о последовательности событий.*

6 из 30 проектов содержат внутреннюю фокусировку. Пример вербальной реализации можно наблюдать в материале «Кремлевские звезды»<sup>287</sup>. Физическое присутствие рассказчика в нарративе проявляется в репликах героев, которые прямо обращаются к нему: *«Сколько проживем, столько проживем... Ну а как вы сами думаете, тоскливо мне тут? Очень – вот вы и сами ответили». В таких диалогах вопросы и реакции автора не отражены в тексте, он, как и читатель, познают мир произведения через персонажей, они являются проводниками, которые помогают автору разобраться в деталях этого мира: «Подо льдом перетекает и плюхается вода.... – Это шлюзы воду скидывают, – объясняет звуки подо льдом Энгель...». Классический для мультимедийного нарратива случай внутренней фокусировки – «Ад Беслана»<sup>288</sup>, где рассказчиками выступают заложники террористов – четыре фокальных персонажа, через которых читатель знакомится с произошедшим. Это интерпретированное представление, так как герои ограничены своим участием в событии. Но оно создает более эмоциональное повествование, приближая читателя к ситуации и психологии*

<sup>287</sup> «Кремлевские звезды» // «Такие дела». 2015. Режим доступа: <https://takiedela.ru/stars/>

<sup>288</sup> «Ад Беслана» // «Аргументы и факты». 2014. Режим доступа: <http://beslan.aif.ru/>

участников. Весь проект состоит из высказываний этих персонажей, которые сопровождаются небольшими портретными фотографиями и выезжают слева или справа при прокрутке мультимедийного лонгрида.

Такой тип рассказчика может быть реализован не только через форму монолога героя, но и через диалог. Например, в «*Finding Home*»<sup>289</sup> повествование строится на переписке журналистки Франчески Триани и сирийской беженки Таимы. Визуально все представлено в форме общения в мессенджере (выносных цитат). Читатель и автор познают мир произведения вместе персонажем, они знают не больше не меньше героев. Исключения в позиции рассказчика – комментарий от 3 лица во время смены места действия: «*семья приезжает в Эстонию и получает документы ЕС*»; и постскрипtum, в котором сказано, как живут герои после окончания повествования.

Внутренней фокусировке способствует использование видео. Большая часть повествования в проекте «*Return to Mosul*»<sup>290</sup> ведется журналисткой Арви Деймон от первого лица. В каждом видеофрагменте она появляется в кадре, общается с другими героями, а иногда непосредственно обращается к зрителям. Часто это происходит в процессе разговора Деймон с кем-то на арабском – она делает паузу в диалоге, поворачивается к камере и общается уже со смотрящим видео. Разрушение четвертой стены создает эффект присутствия. Зритель становится неммым участником событий, познавая мир произведения через фокального персонажа, в данном случае через Деймон и оператор Лейне. В тех частях видеосюжетов, где героев нет в кадре, а показаны сцены из жизни местных людей, Деймон ведет повествование за кадром, и ее присутствие в нарративе сохраняется.

<sup>289</sup> «*Finding Home*» // Time. 2018. Режим доступа: <http://time.com/finding-home>

<sup>290</sup> «*Return to Mosul*» // CNN. 2017. Режим доступа: <https://edition.cnn.com/interactive/2017/03/world/return-to-mosul/>

Видео становится ключевым элементом и в интерактивном фильме «*After the storm*»<sup>291</sup>, где благодаря ракурсу камеры от первого лица показано стихийное бедствие. Само повествование ведет герой, переживший торнадо – режиссер Бэк Грейс, описывая обстоятельства катастрофы через закадровый текст (посредством аудио). Но в некоторых ситуациях совместно с повествователем историю рассказывает пользователь. Например, в эпизоде «Это может случиться с тобой», сцена разворачивается в кладовой, где прячется персонаж, но по пространству сцены он перемещается благодаря пользователю, который прокручивает колесо мыши (скроллит), как только пользователь перестает это делать, останавливается и видео, и действия персонажа (при этом аудиосообщение продолжает воспроизводиться).

Переход части функций рассказчика к пользователю (читателю-зрителю) характерен и для внешней фокусировки. Интерактивность связана в первую очередь с ответвлениями в сюжете и доступом к дополнительным сюжетным аркам, что реализуется благодаря навигации. Интересна позиция рассказчика в проекте «*The Waypoint*»<sup>292</sup>, который посвящен проблеме переселения беженцев из Азии в Европу. Видеоформат способствует внешней фокусировке и совместному исследованию мира произведения со стороны авторов и зрителей с позиции беспристрастных наблюдателей. А в некоторых частях материала у пользователя появляется возможность перейти и узнать больше о заявленном мотиве или пропустить его и продолжить знакомство с основной сюжетной линией. Так, например, в начале истории авторы предоставляют выбор: узнать о том, как начинался путь беженцев или перейти к моменту их прибытия на остров Лесбос.

---

<sup>291</sup> «After the storm» // PBS. 2015. Режим доступа: <http://www.pbs.org/independentlens/interactive/after-the-storm/#/the-life-before-and-the-life-after>

<sup>292</sup> «The Waypoint» // The Washington Post. 2016. Режим доступа: <https://www.washingtonpost.com/graphics/world/lesbos/>

В путевом очерке «*A Voyage to Antarctica*»<sup>293</sup> об экспедиции ученых к берегам Антарктиды помимо ученых на борту корабля присутствует журналист Тарек Бэйзли. Он и повествует о событиях, т.е. рассказчиком является участник истории. Само наличие персонажа такого типа погружает в повествование. Читатель-зритель ассоциирует себя с ним. Эффект присутствия создают стендапы (репортерский телевизионный прием, при котором журналист непосредственно появляется в кадре), на них Бейзли рассказывает о том, где находится исследовательская группа, с какими сложностями сталкивается и что он чувствует (как правило, это касается погодных условий). Например, он включается с рядом сидящим альбатросом и рассказывает об их популяции в регионе, еще больше погружение в ситуацию происходит в случае использования видео в 360 градусов, на котором Бейзли, обращаясь к зрителю, говорит: *«Сейчас вы смотрите меня, но если повернетесь, то увидите альбатроса...»* (при переводе ракурса камеры, зритель действительно обнаруживает птицу, которая сидит напротив журналиста).

В материале о последней дуэли Александра Пушкина «Невольника чести»<sup>294</sup> рассказчик аккумулирует сведения о предмете повествования. Он отталкивается только от доступных ему данных, поэтому некоторые детали событий и особенно мотивов героев, остаются неизвестны: *«Сложно сказать, действительно ли Пушкин был так сражен красотой Натали...»*. Большая часть истории базируется на переписках и дневниковых записях действующих лиц, реализованных с помощью выносных цитат, которые служат индикатором прямой речи героев, а авторское осмысление писем представлено в тексте.

<sup>293</sup> «*A Voyage to Antarctica*» // Al Jazeera. 2017. Режим доступа: <https://interactive.aljazeera.com/aje/2017/antarctica-voyage/>

<sup>294</sup> «Невольник чести» // ТАСС. 2017. Режим доступа: <http://pushkin.tass.ru/>

### *Предмет (тема)*

Приблизительно равное количество проектов из выборки в качестве предмета повествования выбирают проблемную ситуацию (9 проектов), событие (8 проектов) и место (8 проектов). Две первые темы обусловлены журналистским началом и ориентацией на актуальные общественно-значимые стороны действительности. Это в большей степени характерно для англоязычных мультимедийных проектов. Примером можно считать материал «*Unbroken*»<sup>295</sup>, который реконструирует массовый расстрел в синагоге Питтсбурга в октябре 2018 года. В материале пошагово восстанавливаются обстоятельства того дня, чему способствуют аудиосообщения полицейского канала, которые проходят сквозь все произведение и воспоминания участников события, которые даны и в тексте, и на видео. Авторы предпринимают попытку исследования причин такого поведения стрелка через его биографию и мнения психологов, работавших с ним после ареста. Третий разворот истории – последствия и значение этого события для общества.

Конкретное событие является ядром повествования и в проекте «*Lucky 13*»<sup>296</sup>. Он рассказывает о спасательной операции в пещере Тхамлуангнангнон в Таиланде, где июне-июле 2018 оказалась заблокирована футбольная команда из 12 мальчиков и тренера. Предметом «*Lucky 13*» стал не факт попадания мальчиков в пещеру, а обстоятельства их спасения. Ключевым элементом в раскрытии этой темы стало сгенерированное на компьютере изображение с планом пещеры и этапами спасательной операции. В этой части проекта при скроллинге движение происходит не вертикально (как большая часть лонгрида), а горизонтально; после демонстрации всех стадий эвакуации возвращается привычное вертикальное направление. Такая динамика переключает фокус внимания пользователя и

<sup>295</sup> «Unbroken» // Pittsburgh Post Gazette. 2018. Режим доступа: <https://newsinteractive.post-gazette.com/pittsburgh-squirrel-hill-synagogue-massacre/>

<sup>296</sup> «Lucky 13» // Reuters. 2018. Режим доступа: <http://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/rngs/THAILAND-ACCIDENT-CAVE/0100711G258/index.html>

эмоционально вовлекает в условия спасательной операции, создавая образ совместного прохождения сквозь пещеру.

Из 15 анализируемых русскоязычных проектов к тем, что связаны с актуальной повесткой, можно с долей условности отнести три. Но даже материалы из категории «событие» и «проблемная ситуация» ориентируются на вневременные истории или осмысляют прошлое. Таков проект «Дефицит в СССР»<sup>297</sup>, который исследует проблему превышения спроса над предложением и нехватку товаров массового потребления в СССР. В проекте рассказывается об определенном состоянии отношений, сложившихся в обществе, устойчивых закономерностях действительности, длящихся несколько десятилетий. Раскрытию это темы способствуют карточки-иллюстрации, которые поданы как словарь дефицита с указанием наиболее важных понятий того времени. Такая наглядность способствует потенциалу возвращения к материалу уже после первоначально знакомства с ним.

Более актуальное явление затрагивается в «Жили-были»<sup>298</sup>. Это пять сюжетно несвязанных друг с другом историй, которые раскрывают одну проблему - жизнь и смерть людей, оставшихся без дома. Весь проект представлен в виде анимированного нарратива, похожего на мультфильм или комикс. Основу раскрытия темы составляют рисованные иллюстрации и анимация, текст же является элементом, обозначающим тему и направляющим движение истории. О существовании проблемы лишения дома читатель узнает в процессе повествования, например, в истории Лили сначала идет описание ее жизни до основных событий, а затем обозначается тема через сочетание анимации, текста и аудио: изображение женщины, которая убегает из дома, топот ног, скрип дверей подъезда и звук дождя, после чего пояснительный текст: *«Лили оказалась на улице, потому что идти ей было некуда. Никаких родственников, друзей или знакомых, которые могли бы ее приютить, у нее не было»*. Такое сочетание графической,

<sup>297</sup> «Дефицит в СССР – как это было» // «Газета.ру». 2018. Режим доступа: <https://www.gazeta.ru/infographics/deficit/index.html>

<sup>298</sup> «Жили-были» // «Такие дела». 2017. Режим доступа: <https://takiedela.ru/homeless/>

звуковой и вербальной информации увеличивает эмоциональную связь с героиней, передавая состояние паники и ужаса, в которой она оказалась.

Таблица 3. Нарративный анализ мультимедийных проектов. Категория «предмет»

№	название проекта	событие	проблемная ситуация	личность	система	место
1	Ад Беслана	+				
2	Италия. История одного падения	+				
3	Когда пришел Наполеон	+				
4	Тунгусский метеорит	+				
5	After the storm	+				
6	Lucky 13	+				
7	The Four Days In 1968...	+				
8	Unbroken	+				
9	Дефицит в СССР		+			
10	жилибыли		+			
11	Кремлевские звезды		+			
12	Тридцать лет без права строить		+			
13	Branded and beaten		+			
14	Fleeing Boko Haram...		+			
15	How the Rohingya Escaped		+			
16	The last generation		+			
17	The Waypoint		+			
18	Невольник чести			+		
19	20 years 20 titles			+		
20	Finding home...			+		
21	Крымскотатарское эго				+	
22	Буран. Разбор полета				+	
23	Зона Отчуждения					+
24	Коса и камень					+
25	Людикудамы					+
26	Наши люди					+
27	A Voyage to Antarctica					+
28	Inside the battle of Marawi					+
29	Life after death					+
30	Return to Mosul					+

Материал «Людикудамы»<sup>299</sup> рассказывает о гибели школьников на озере в Карелии. Но это событие не является темой, оно становится информационным поводом приезда в населенный пункт. Настоящим же предметом повествования становится место, где все это произошло, и люди, которые здесь жили до трагедии и будут жить после. Неслучайно проект называется «Людикудамы», а рассказчиками являются местные жители. Один из них прямо вербализирует это: *«А Путина я не знаю, нормально к нему отношусь, не надо на президента все вешать. Он, если, честно, даже не знает, что мы здесь существуем. Чтобы нас услышали, надо всю деревню сжечь, к чертовой матери. Только когда п\*\*\*\*ц – тогда внимание обращают»*. Эта фраза затрагивает еще и одну из важнейших проблем материала – заброшенность маленьких населенных пунктов, это лишь подчеркивает то, что жизнь поселка Кудамы – тема данного произведения.

Место – наиболее подходящий для визуализации предмет повествования. Его раскрытию помогают фотографии («Коса и камень»), видео («Return to Mosul»), карты («A Voyage to Antarctica»). «Коса и камень» посвящен глобальному изменению климата на Камчатке. Но проблемная ситуация здесь становится информационным поводом приехать, а основная цель и предмет нарратива – сама Камчатка, люди, которые живут здесь и не уезжают в другие места. Это обусловлено еще и большим количеством пейзажных фотографий, постоянной привязкой к пространству и детальным географическим характеристикам: обозначение широты и долготы населенных пунктов, о которых идет речь.

История, показанная в проекте «Return to Mosul», затрагивает обстоятельства осады войсками ИГИЛ иракского города Мосул, в котором оказались американские журналисты. Но данное событие не является центральным, оно служит отправной точкой. Настоящим предметом повествования становится само место, в котором оказались персонажи, отсюда и название «Возвращение в Мосул», а не «Осада Мосула» или

<sup>299</sup> «Людикудамы» // «Такие дела». 2016. Режим доступа: <https://takiedela.ru/kudama/>

«Выжившие в Мосуле». На раскрытие этого предмета играет основной элемент проекта – видеосюжеты, показывающие обстановку восточного Мосула, район и улицу, где происходила осада, людей, которые продолжают жить здесь и которые помогли журналистам и иракским военным во время обстрела. При этом авторам интересны не только воспоминания о том событии, но в большей степени то, как живут эти люди сейчас, что произошло за два месяца со времени осады.

Важным элементом при раскрытии темы места являются карты. Так в проекте «*A Voyage to Antarctica*» местом действия является Антарктика, что визуализирована с помощью фотографий, видео и карт. В сочетании с текстом эти элементы помогают не просто обозначить характеристики региона, но и выйти на проблему через описание процессов, происходящих там: *«В 2010 году огромный кусок ледника Мерц, около 75 километров на 35 километров, откололся после того, как его подтолкнул большой айсберг. Ученые хотят понять, какое влияние это оказало на морскую жизнь и может ли это событие быть связано с изменением климата»*.

Два материала из выборки в качестве предмета рассматривают систему. «Крымскотатарское эго»<sup>300</sup> - классический мультимедийный лонгрид с приоритетом текста и мультимедийными элементами, расширяющими повествование. Материал вышел в марте 2015, через год после референдума о присоединении Крыма к России, который бойкотировали по некоторым оценкам 70% крымских татар. Он состоит из 7 частей и в каждой из них затрагивается своя тема: быт крымских татар, история депортации, реабилитации и репатриации, участие в политической жизни полуострова, социальные отношения (самозахваты земель), статус крымскотатарского языка, позиция религиозных организаций, культурные ценности и традиции. Такой набор взаимосвязанных структур образует целостное представление о жизни данного народа в Крыму, поэтому предметом повествования здесь

---

<sup>300</sup> «Крымскотатарское эго» // «КоммерсантЪ». 2015. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/projects/crimeantatars>

является система. Отсюда и глобальные цели, которые ставит перед собой проект: демонстрация и объяснение происхождения и развития крымскотатарского народа, характер функционирования его институтов на разных уровнях общественной жизни (быт, политика, религия, социальные отношения, образование и т.д.), причины, поддерживающие эту систему в стабильном положении. Реализации этого способствуют мультимедийные элементы, систематизирующие знания: инфографика (диаграммы прожиточного минимума и потребительской корзины), карты (пропорции крымскотатарского населения относительно других народов, явка на референдум 2014 года), таймлайны (история депортации и репатриации, развитие крымскотатарского языка).

Яркий пример проекта, предметом которого стала личность – «*20 years 20 titles*»<sup>301</sup>. Нарративно-аналитический материал о карьере швейцарского теннисиста Роджера Федерера. Фотографии служат обложкой для начала каждой главы и подчеркивают знаковые моменты в карьере Федерера: первая победа на турнире Большого шлема или долгожданная победа на грунте во Франции. Вместе с анимацией они помогают слагать оду спортсмену и создавать его культ. Большое количество инфографики помогает в аргументации тезисов автора, придает знанию систематизированный вид, способствует увеличению интерактивной составляющей, при которой пользователь задерживается на элементе для его тщательного изучения. Некоторые из них включают игровой момент, например, блок «Рулетка рекордов» содержит кнопку «Больше рекордов», при нажатии на которую на экране появляется одно из многочисленных достижений Федерера. Их текстовое перечисление не могло бы оказывать такого эмоционального воздействия, а такой интерактивный элемент не только придает материалу развлекательный оттенок, но и метафорически показывает, как много добился главный герой.

---

<sup>301</sup> «20 years 20 titles» // SRF. 2018. Режим доступа: <https://www.srf.ch/static/srf-data/data/2018/federer/en.html#/en>

### *Сюжет*

11 проектов имеют хроникальный сюжет, 13 – концентрический, 6 – кумулятивный. Последний особенно характерен для формата веб-документари, где реализуется разветвленное повествование и проект представляет собой совокупность историй, связанных друг с другом общей темой. Например, в материале «Кремлевские звезды»<sup>302</sup> (о жителях поселка Красномайский, в котором в советское время функционировал стекольный завод «Красный Май», где создавались рубиновые звезды для московского Кремля, а сейчас он разрушен, а инфраструктура поселка пришла в упадок) – читатель сам выбирает, в каком порядке знакомится с пятью параллельными историями – все они в совокупности дают представление о жизни поселка Красномайский. События представлены через текст и воспоминания героев. Бытовые сцены переданы с помощью черно-белых фотографий и видео: Энгель бурит лед для рыбалки, кормит голубей, играет с внуками и собакой, Люба делает маникюр, Синица курит на кухне и т.д. Такое цветовое решение эмоционально влияет на читателя, создавая образ серых будней – повседневность лишена яркости. Тема разрушения поселка Красномайский после закрытия завода символично отражена на главной странице проекта: в ее центре интерактивная рубиновая звезда, которая является главным навигационным элементом, при нажатии на один из концов этой звезды ты переходишь на страницу с рассказом об одном из героев, при этом звезда трескается с соответствующим звуком разбитого хрусталя. Такое решение создает образ произведения, а разрушенная кремлевская звезда становится метафорой разрушения жизни людей, которые создавали один из символов России. Познакомившись с пятью частями веб-документари, открывается шестая часть «Заключение», в котором представлено расследование причин закрытия завода и, как следствие, причин такой жизни людей.

<sup>302</sup> «Кремлевские звезды» // «Такие дела». 2015. Режим доступа: <https://takiedela.ru/stars/>

Таблица 4. Нарративный анализ мультимедийных проектов. Категория «сюжет»

№	название проекта	хроникальный	концентрический	кумулятивный
1	Италия. История одного падения	+		
2	Когда пришел Наполеон	+		
3	Невольник чести	+		
4	Тридцать лет без права строить	+		
5	20 years 20 titles	+		
6	A Voyage to Antarctica	+		
7	After the storm	+		
8	Finding home...	+		
9	How the Rohingya Escaped	+		
10	Return to Mosul	+		
11	Unbroken	+		
12	Буря. Разбор полета		+	
13	Дефицит в СССР		+	
14	Зона Отчуждения		+	
15	Коса и камень		+	
16	Крымскотатарское эго		+	
17	Людикудамы		+	
18	Наши люди		+	
19	Тунгусский метеорит		+	
20	Branded and beaten		+	-
21	Fleeing Boko Haram...		+	
22	Lucky 13		+	
23	The last generation		+	
24	The Waypoint		+	
25	Ад Беслана			+
26	жилибыли			+
27	Кремлевские звезды			+
28	Inside the battle of Marawi			+
29	Life after death			+
30	The Four Days In 1968...			+

В похожем по структуре проекте «Жили-были» в каждой истории свой сюжет и фабула с набором уникальных событий. Объединяющие факты –

потеря дома (у каждого по своим причинам) и смерть – они в каждой истории становятся краеугольными. Наиболее значимые события передаются с помощью рисованной анимации и иллюстраций, так например, в истории Лили показаны нарисованная школьная фотография, которая при скроллинге превращается в нарисованную свадебную фотографию, причем все лица и позы персонажей на этих двух фотографиях не меняются – таким образом, авторы рассказывают о свадьбе, как о событии в жизни героини, которое в дальнейшем лишит ее дома, так как муж будет ее избивать, а с другой стороны авторы вкладывают более глубокий смысл в эту интерактивную анимацию со сменой фотографий: события меняются (выпускной – свадьба), а люди, причастные к ним, нет. Текстовые же блоки либо поясняют визуальный ряд, отчасти дублируя его содержание, либо рассказывают о событиях, которые происходят между яркими анимированными блоками. Так в рассказе про Эзму нарисован протест против русских в Таджикистане, из-за чего героине пришлось уехать, следом идет короткий текстовый блок: *«Эзме пришлось уехать – ей стали угрожать.... Когда она переехала в Москву, ей уже было 63 года. Эзма решила непременно получит квартиру взамен той, из которой ее выселили в Душанбе»*. Следом за этими словами, вновь элемент визуального нарратива – анимация, на которой героиня с сумками в руках переходит из одной двери в другую. Так создается образ непреодолимой для маленького человека бюрократической силы, состоящей из множества «пустых» дверей. Еще одним элементом, с помощью которого раскрываются события, является аудио. Как правило, каждая нарисованная сцена сопровождается соответствующим звуковым рядом: возгласы «горько» и плач детей (в сценах свадьбы Лили), шум вертолетов и разрывающихся снарядов (в истории про службу Жени в Нагорном Карабахе), звук искр от сварки (в сцене работы сварщиком), рок-музыка (в рассказе о Романи, который посещал фестиваль «Нашествие»), крики (в сцене убийства Романа). Но есть и более конкретные аудиофрагменты, например, в истории, про Женю-Якута – при скроллинге в одной из частей проекта появляется

нарисованное окно *YouTube*, в котором изображен герой, и тут же автоматически включается голосовое обращение Жени к своим зрителям, с просьбой подписываться на канал. Такой документальный элемент увеличивает доверие к описываемым событиям (Женя в какой-то момент стал блогером) и одновременно контрастирует с нарисованным миром всего проекта, за счет чего возникает жуткий эмоциональный эффект.

Сюжет «Жили-были» выстроен в простую цепочку событий, типичных для каждого из пяти героев. Например, в истории Лили: неудачное замужество – уход из дома – бездомная жизнь (встреча волонтеров, знакомство с другом Толиком) – смерть от мороза. Очень часто причинно-следственные связи отражаются с помощью визуальных элементов, через которые доносится идея текста; а интерактивная составляющая (изменение визуального ряда, запуск анимации при скроллинге) создает образы. Так нарисованный Роман предстает в ростовой фигуре, раздающей листовки; затем при скроллинге он падает на свалку, выпадает из этой куклы и летит вниз; следом возникает короткий текст, рассказывающий о том, что на свалку кто-то выбросил диван, который для героя стал любимым местом для чтения; скроллинг продолжает анимированное падение Романа, а приземляется он как раз на этот диван с книгой в руке. Это один из типичных примеров демонстрации причинно-следственных связей в проекте «Жили-были».

При кумулятивном сюжете важно то, как объединены микро-истории. Классическим решением является фигура рассказчика, который переводит читателя из одной части в другую. Например «*Inside the battle of Marawi*» состоит из 9 частей, которые развиваются независимо друг от друга. Между собой через текст их связывает рассказчик: *(после истории Манари) «В то время как Манри был непосредственным свидетелем разрушений, 29-летний Аль-Джохари Солайман видел их только на своем смартфоне» (далее рассказ о Солаймане)*. Но при мультимедийном повествовании объединить сюжетные арки можно еще и визуально. В «*Inside the battle of Marawi*» частные истории связаны местом действия и обстоятельствами

(вооруженным столкновением), все они локализованы и отмечены на интерактивной карте города на домашней странице проекта. Похожий подход и в «*The Four Days In 1968 That Reshaped D.C.*». События здесь передаются с помощью карты города, на которой отмечены точки беспорядков. В завязке и начале развития действия эти точки представлены в виде анимированных пульсирующих сигналов Секретной службы, параллельно дается короткий текстовый блок с переговорами этой службы: «5 апреля, 18:00. *«Небольшие группы молодых мужчин, средний возраст – около 20 лет, бродят по разбитым окнам и грабят».* Фокус на карте перемещается в ту зону, где происходило описываемое в сообщении событие. Ближе к концу объекты на этой карте сменяются с сигналов о нарушениях порядка на последствия этих нарушений по отношению к зданиям в трех категориях: незначительные повреждения, значительные повреждения, разрушенные.

В проекте «*Life after death*»<sup>303</sup> сюжет не равен фабуле и не зависит от ее развития. Его составляют несколько историй, которые связаны с судьбой разных лиц и непосредственно не соприкасаются в произведении. Так после позитивной экспозиции, в которой через карты, фотографии и текстовые блоки происходит знакомство с местом действия, обозначается время, в котором развивается этот нарратив, говорится о том, что на этой территории Эболы больше нет, а затем происходит слом этого эмоционального состояния и завязка выражена в тексте: «*Но чем больше мы разговаривали с людьми, тем больше понимали, что история не так проста... Эбола вызвала травмы и разрушения, которые останутся с Бакеду еще долго*». Далее происходят основные события, связанные с четырьмя главными героями. При этом сначала рассказывается история семьи фермеров, а затем происходит сюжетный слом, откатывающий нарратив в прошлое, где рассказывается история первого зараженного и реакция людей на его смерть.

<sup>303</sup> «*Life after death*» // NPR. 2015. Режим доступа: <http://apps.npr.org/life-after-death/>

А затем рассказчик возвращается в настоящее время и встречается с людьми, которые продолжают жить в Бакеду.

Хроникальные сюжеты, в которых физическое время играет важную роль, по форме соответствуют лонгриду с линейным повествованием. Хрестоматийный пример – проект «*Unbroken*» о массшутинге в Питтсбурге. Все действия в нем разворачиваются последовательно, поэтому сюжет максимально близок фабуле. В экспозиции через видео дан общий план города Питтсбурга и района, где располагается синагога, а параллельно в аудио канторское пение. Два этих элемента погружают в историю, а умиротворенное содержание плавно движущегося изображения на видео и распевного исполнения молитвы обозначают свойственное данному месту спокойствие и беззлобность. В завязке это разрушается появлением стрелка, что сопровождается сообщением в социальных сетях, предупреждающим евреев о замысле. После его появления в синагоге начинаются перипетии, подробно описываются действия стрелка, прихожан, полицейских и медиков. Кризисом сюжета становится расстрел и смерть посетителей синагоги. В проекте это представлено в простой форме: поочередно всплывающие из черного поля фотографии прихожан и короткий текст «*Братья Розенталь умерили. Саймонс тоже...*». Это происходит уже после трети повествования. Далее описывается работа полиции, а кульминацией становится задержание стрелка. И только после этого впервые показывают фотографию этого человека. Последняя треть истории – биография стрелка и похороны убитых.

Хроникальную структура сюжета и естественное течение времени характерны и для проекта «Италия». История одного падения»<sup>304</sup> - рассказ об экспедиции 1928 года к Северному полюсу на дирижабле «Италия», который потерпел крушение. Полеты и поиск участников экспедиции реализованы с помощью динамических карт, на которых отмечены маршруты и основные события; их сопровождает текст с описанием хроники. Момент падения

---

<sup>304</sup> «Италия». История одного падения» // ТАСС. 2018. Режим доступа: <https://italia.tass.ru/>

дирижабля – важнейшее событие, которое обозначено с помощью смоделированного анимированного видео крушения и последующей цитаты главного героя *«...меня выбросило наружу вниз головой. Инстинктивно я закрыл глаза и в полном сознании равнодушно подумал: «Всё кончено».* Это кризис нарратива, после которого начинается вторая часть в развитии действия, которая рассказывает о последствиях крушения.

Некоторые из хроникальных сюжетов имеют не вертикальную навигацию, а горизонтальную, что добавляет направление движения (не вниз, а вперед или в сторону). Так материал *«How the Rohingya Escaped»*<sup>305</sup> представляет собой серию слайдов (экранов), каждый из которых содержит вербальную и визуальную информацию (фото, видео, карта). Он рассказывает о вынужденной миграции рохинджа – мусульманской этнической группы, которая преследуется на уровне правительства Мьянмы. Горизонтальная навигация придает проекту книжный характер, поэтому материал разделен на главы. Повествование начинается со сцены пожара, которая сопровождается видео горящей деревни – это завязка истории, ей соответствует глава «Огонь». Развитие действия начинается с главы «Исход», где показан путь жителей сгоревшей деревни до реки Наф. Самому трудному этапу побега из Мьянмы в Бангладеш посвящена кульминационная глава «Переправа». В ней минимум текста, много видео и фото, что эмоционально воздействует на аудиторию. В последней главе «Лагеря» дана неутешительная развязка истории: *«...в этом огромном лагере в Бангладеш сотни тысяч рохинджа находятся в подвешенном состоянии. Они ждут, когда страны, которые хотят только избавиться от них, решат их судьбу».*

Сюжет «Невольника чести» выстроен в хроникальном порядке, имеет линейно-параллельную структуру, в которой существуют несколько сюжетных арок, пересекающихся в определенных точках. Движущей силой являются переписки и дневники персонажей, которые в данном проекте

---

<sup>305</sup> «How the Rohingya escaped» // The New York Times. 2017. Режим доступа: <https://www.nytimes.com/interactive/2017/12/21/world/asia/how-the-rohingya-escaped.html>

представлены в форме выносных цитат с указанием автора и адресата письма либо владельца дневника. Некоторые из них даны в оригинальном виде, как иллюстрации, например изображение донжуанского списка Пушкина, который он составил сам или оскорбительное письмо Луи Геккерну. Эти рукописные архивные записи практически не декодируемы и скорее являются свидетельством правды, о которой говорится в тексте, документальным подтверждением этого. Дуэль, как кульминация произведения, выделена визуально – при ее описании цветовой фон сменяется с белого на черный.

В «Тридцать лет без права строить»<sup>306</sup> о нереализованных проектах московского метро хроникальный линейный сюжет с экскурсами. События даны последовательно, а отклонения от основной сюжетной линии происходит за счет вставок «Исторический контекст». Они выходят за рамки основной темы нарратива и оформлены особым образом благодаря верстке. Другой случай отклонения от предмета повествования – галерея фотографий метрополитенов других стран с коротким текстовым описанием. Это пример того, как разные мультимедийные элементы, поставленные рядом, помогают в развитии сюжета и служат сигналами для переключения внимания.

Концентрические сюжеты, как правило, связаны с раскрытием системы, проблемной ситуации или места. Они актуальны при комплексном изучении предмета, поэтому такие проекты часто используют инфографику, систематизирующую знания. Так «Буран. Разбор полета»<sup>307</sup> посвящен космическому кораблю, который совершил первое в истории приземление в автоматическом режиме. В материале реконструируется единственный полет многоцветного корабля, через инфографику разбирается его функционал и строение, советский корабль сравнивается с американским аналогом. Кульминацией становится не весь полет, а возвращение на Землю – это

<sup>306</sup> «Тридцать лет без права строить» // «Коммерсантъ». 2015. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/projects/metro1935>

<sup>307</sup> «Буран. Разбор полета» // ТАСС. 2018. Режим доступа: <https://buran.tass.ru/posadka-burana>

реализовано с помощью трех единиц инфографики, двух видеофрагментов, нескольких текстовых блоков и выносных цитат. Такое разнообразие не характерно для других частей материала и можно обнаружить только при описании приземления.

«Тунгусский метеорит»<sup>308</sup> представляет собой расследование и все события в нем имеют причинно-следственную связь, а время не играет определяющую роль в развитии истории. Отсюда и несовпадение фабулы и сюжета. Композиционно проект разбит на три части, которые условно можно представить в виде трех актов: «Очевидцы» как завязка, «Исследования» как развитие действия, «Результаты» как развязка. Эти части отделены друг от друга графически с помощью изображения, уничтоженного взрывом леса; кроме этого, перейти на ту или иную часть можно с помощью закрепленного меню. Таким образом навигация и дизайн помогают выстроить сюжет и перемещаться по нему. Важнейшими сюжетными точками данного повествования является момент взрыва, точнее его ощущение, эмпирическая фиксация (отправное действие) и «единственный материальный след» взрыва – уничтоженный лес (кульминация). Обе точки имеет схожее визуальное воплощение – они сопровождаются панорамными рисунками-моделями, которые реконструируют свидетельства взрыва и мертвый лес. Эти полноэкранные изображения замедляют темп повествования и вынуждают читателя остановиться и обратить на них внимание. Больше такое графическое решение не используется нигде. Это пример того, как изобразительные элементы могут контролировать ход повествования и структурировать сюжет.

В качестве примера концентрического сюжета в мультимедийном нарративе можно рассматривать «*Branded and beaten*»<sup>309</sup>. Материал рассказывает о жизни нигерийских детей, которых обвиняют в колдовстве и

<sup>308</sup> «Тунгусский метеорит. Что упало, то пропало» // ТАСС.2018. Режим доступа: <https://tunguska.tass.ru/>

<sup>309</sup> «Branded and beaten» // BBC. 2019. Режим доступа: [https://www.bbc.co.uk/news/resources/idx-sh/nigeria\\_children\\_witchcraft](https://www.bbc.co.uk/news/resources/idx-sh/nigeria_children_witchcraft)

убийствах, за что их истязают физически и ограждают от общества. Сюжет строится вокруг одной проблемы, а события имеют причинно-следственную связь, они не зависят от физического времени. Обнаружению причин и следствий помогает сочетание различных семиотических систем. Так сразу после видео, на котором свидетель пыток двух девочек, привязанных к дереву, рассказывает об увиденном идет текстовый блок, в котором представлена официальная статистика: *«начальник отдела Комитета по соблюдению прав ребенка в Акамке, говорит, что 60% случаев жестокого обращения с детьми, которые попадают в ее кабинет, связаны с колдовством и чаще всего вызваны декларацией пастора».*

В проекте о спасательной операции футбольной команды из пещеры «*Lucky 13*» в самом начале расположена фотогалерея с датированными подписями. На 17 снимках изображены основные факты и события всей истории: от группового фото команды 23 июня перед походом в пещеру до фото из больницы от 11 июля, где в итоге оказались все мальчики. Через этот визуальный элемент представлена вся фабула произведения, мы знаем, с чего все началось, как развивалось и чем закончилось. Физическое время в данном нарративе не определяет сюжет, связь между событиями зависит от логики, сохраняется единство действия, на которое автор смотрит с разных сторон.

Концентрическое строение сюжета можно обнаружить в репортаже из кэмпхила «Светлана» (социальная деревня, большинство жителей которой имеют ментальные и физические особенности развития) «Наши люди»<sup>310</sup>. Фабула здесь и вовсе отсутствует, альтернативой физическому времени становится психологическое, поэтому сюжет направлен на развитие внутреннего мира героев. Все подчинено центральной идее: равноправной жизни людей с особенностями развития и без, взаимная помощь и совместный труд. В экспозиции на ее развитие играет видео, на котором со спины двое людей (мужчина и женщина) моют посуду, при этом нигде не сказано, кто они, зритель не знает, каково их ментальное и физическое

<sup>310</sup> «Наши люди» // «Такие дела». 2018. Режим доступа: <http://svetlana.takiedela.ru/>

здоровье, они просто выполняют одинаковые бытовые действия, что метафорично говорит о несущественности этих знаний и отсутствии разграничений между людьми. В репортаже есть две сюжетные линии: рассказ о жителях кэмпхилла (частные истории) и объяснение того, что из себя представляет такая форма общины, когда она возникла, как появилась в России (глобальный контекст). Эти линии переплетаются в текстовых блоках, идут по очереди, но каждая при этом стилизована под непрерывное повествование. Например, следующий блок из глобальной арки, рассказывается о происхождении кэмпхиллов: «...австрийский детский врач Карл Кениг, который в 1940-м году открыл в Шотландии, в поместье Кэмпхилл под Абердином, первую общину, где вместе жили и работали люди с особенностями и без». После этого следуют истории трех жителей «Светланы», а затем повествование возвращается к общим сведениям, будто и не прерывалось рассказом о людях: «С тех пор кэмпхиллов (так стали называть общины по примеру, созданной Карлом Кенигом) по всему миру открылось свыше ста более чем в двадцати странах мира». Такая форма параллельного развития сюжетных веток позволяет вписать частные истории в глобальный контекст. Визуально эти линии отличаются подходом к верстке и расположением текстовых блоков. В рассказе о жителях фотографии – это самостоятельный элемент, они сами ведут повествование, а в описании структуры кэмпхиллов фото и видео являются скорее фоном, подложкой.

В материале о жизни нигерийцев, покинувших свои города в бегстве от террористической организации, «*Fleeing Boko Haram...*»<sup>311</sup> размытая фабула – последовательность событий неочевидна, а в сюжете отсутствует четкое выделение стадий. Тем не менее, в качестве экспозиции можно рассматривать групповую фотографию с изображением беженцев. Это интерактивное изображение, которое знакомит читателя с некоторыми

---

<sup>311</sup> «Fleeing Boko Haram, Thousands Cling to a Road to Nowhere» // The New York Times. 2017. Режим доступа: <https://www.nytimes.com/interactive/2017/03/30/world/africa/the-road-to-nowhere-niger.html>

героями, которые в дальнейшем повествовании не появляются, но за счет обозначения причин, вынудивших людей на снимке бежать, создается представление о последующих частях нарратива. События произведения имеют причинно-следственную связь и не зависят от хронологии. Так, в начале обозначается место действия, где обитают персонажи, далее следует рассказ о возникновении этого места - дорога, которую когда-то не достроили китайские нефтяные инвесторы, а затем описываются причины, по которым китайцы покинули Нигерию, и эта дорога не была достроена – деятельность Боко Харам; после чего повествование вновь возвращается к беженцам. Это пример концентрического сюжетного построения и нехронологического временного порядка. События, которые раскрывают основной конфликт преданы вербально, а повседневные, бытовые события из жизни персонажей даны визуально с помощью фотографий, например, с изображением молитв или того, как пасут домашний скот.

### ***Время***

Две трети изучаемых материалов имеют хронологический временной порядок, события в них идут последовательно. Особенно полезен в такой ситуации таймлайн, чья основная функция - визуализация времени. В некоторых проектах это основной мультимедийный элемент, который проходит сквозь все повествование и иногда является инструментом навигации. Такая ситуация в материале о карьере теннисиста Роджера Федерера «*20 years 20 titles*». Развитие нарратива в нем происходит поступательно от начала карьеры Федерера в 1998 году к событиям 2018 года. Слева от основного пространства через весь проект проходит таймлайн, он отражает динамику позиций Федерера в мировом теннисном рейтинге *ATP*. Естественное течение времени и хроникальный сюжет преломляется в случае использования инфографики, ведь данные в ней затрагивают всю карьеру спортсмена, т.е. содержит достижения, которые в повествовании еще не упоминались. Похожий временной принцип можно обнаружить в проекте

«*Finding Home*», который рассказывает о первом годе новорожденной девочки из семьи сирийских беженцев в Европе. Этот год отражен в виде календарного таймлайна, проходящего сквозь весь материал в виде линии по центру экрана. Другой таймлайн изображен сбоку и на нем отражен возраст новорожденной Хелн: *1 день, 25 день, 4 месяца....* Такая визуализация времени помогает ориентироваться в истории.

В «*Lucky 13*» нет прямой зависимости между временем и сюжетом, при этом хронологический порядок сохраняется. У истории есть четкие временные границы: с 23 июня, когда появились сообщения о пропаже детей, по 10 июля, когда были эвакуированы последние члены команды. Сама же спасательная операция, т.е. нарративное время, равно трем дням с 8 по 10 июля. Они визуализированы с помощью таймлайна, где отмечены часы спасения каждого человека, застрявшего в пещере. А вот в «*Unbroken*» в каждой сцене действия описаны пошагово и нарративное время приближается к реальному физическому: *«В подвале мистер Вебер и остальные услышали паузу в стрельбе. Мистер Вокс открыл дверь в зал. В него тут же выстрелили и он упал обратно в подвал, где прятались Мистер Вебер и Мисс Блэк. Через мгновение в эту комнату вошел стрелок»*. Темпоральная скрупулёзность проявляется и в постоянном использовании переговоров полицейского канала (аудио), в которых есть четкая привязка ко времени сигнала. Из них читатель может представить, как долго люди оставались в заложниках и насколько оперативно работала полиция.

Таблица 5. Нарративный анализ мультимедийных проектов. Категория «время»

№	название проекта	хронологический порядок	нехронологический порядок
1	Ад Беслана	+	
2	Буря. Разбор полета	+	
3	жилибыли	+	
4	Италия. История одного падения	+	
5	Когда пришел Наполеон	+	
6	Кремлевские звезды	+	
7	Людикудамы	+	
8	Невольник чести	+	
9	Тридцать лет без права строить	+	
10	Тунгусский метеорит	+	
11	20 years 20 titles	+	
12	A Voyage to Antarctica	+	
13	After the storm	+	
14	Finding home...	+	
15	How the Rohingya Escaped	+	
16	Inside the battle of Marawi	+	
17	Lucky 13	+	
18	The Four Days In 1968...	+	
19	The Waypoint	+	
20	Unbroken	+	
21	Дефицит в СССР		+
22	Зона Отчуждения		+
23	Коса и камень		+
24	Крымскотатарское эго		+
25	Наши люди		+
26	Branded and beaten		+
27	Fleeing Boko Haram...		+
28	Life after death		+
29	Return to Mosul		+
30	The last generation		+

В проекте «Ад Беслана» время очень детализировано. Повествование начинается утром 1 сентября и заканчивается в обед 3 сентября. Даты

обозначены в начале каждой части, а часы и минуты указываются напротив каждой реплики персонажей-рассказчиков. Нарративное время здесь имитирует реальное: *«Полковник террористу что-то по-своему сказал, тот побежал в класс и оттуда вынес пачку тетрадей. Дал мне одну тетрадь, я вырвала лист. Он включил телефон и стал мне номера диктовать. Я стала крупно выводить, чтобы было понятно. Он схватил лист, смял и выбросил. Говорит, ничего не надо. Я схватила этот лист. Он пошёл по коридору, я побежала за ним».*

Интересно использование таймлайнов в лонгриде «Крымскотатарское эго». Здесь он помогает создавать исторический контекст: один из них передает хронологию дискриминации и реабилитации крымских татар в СССР, другой – рассказывает об участии Меджлиса и представительных органов крымских татар в политической жизни региона. В данном случае таймлайны можно рассматривать, как относительно самостоятельные единицы, мини-нарративы, в которых существуют свои временные и пространственные принципы, сюжет и персонажи, предмет повествования. В общей структуре проекта они выполняют функцию систематизации знаний и исторической справки.

Интерактивный документальный фильм «*After the storm*» об опыте переживания торнадо имеет хронологический порядок, у которого есть оригинальные визуальные воплощения: инфографика демонстрирует дерево в разрезе, на кольцах которого отмечены важные события из жизни героя: рождение (в один год с этим деревом – точкой в центральном кольце) первое торнадо, окончание колледжа, женитьба. Отражение времени именно через кольца дерева и его годы жизни имеет метафорический смысл, ведь большая часть деревьев этого города была уничтожена, а значит и отмечать важные события человека больше негде. Однако в конце произведения, когда этот визуальный образ времени будет использован повторно, рассказчик по-другому взглянет на это – какие-то деревья продолжают расти, и они станут свидетелями будущих событий.

В трех частях проекта «Жили-были» (Лиля, Женя, Роман) нет явных привязок ко времени – это говорит о том, что подобное может произойти когда угодно, в любой год. В двух других (Раиса и Эсма) временной контекст важен – события, ставшие причиной потери дома, произошли в определенный исторический момент, более того, этот период стал одним из мотивов действий героев, что привело к бездомной жизни. Так в истории Эсмы: *«в 1991 году Таджикистан объявил о своей независимости. Русских (а Эсма, татарка и мусульманка, считалась в Душанбе русской) в городе недолюбливали»*. В рассказе про Раису метафорой времени, его символом становится нарисованный фотоальбом, в котором через ряд иллюстраций (с подписями) отражены события с нарушением хронологической последовательности: *«на фото Раиса с волонтерами... в Москву она приехала в 1992, ей тогда было уже 62», «1948 год, Баку. Раисе 18 лет, и она выходит замуж...», «девочка, сидящая в белом платье и медвежонком – это Раиса»*. Обратная хронология создает образ необратимости времени и тщетной попытки поиска причин настоящего в прошлом.

В проекте о московском метро «Тридцать лет без права строить» исторический контекст времени оказывает прямое влияние на предмет повествования, поэтому в каждой главе присутствуют отступления, описывающие важные для сюжета события в России и мире. Обстоятельства времени являются определяющими для развития действия, поэтому материал разделен на исторические периоды, а в навигационном баре указаны годы, с которых начинается та или иная глава. Ощущение времени создается еще и за счет использования архивных фотографий, особенно их интерактивных вариантов в виде слайдеров «было-стало», на которых изображены станции метро при открытии и их современный вид – такое сопоставление создает временную перспективу.

Из 10 проектов с нехронологическим порядком 9 имеют концентрические или кумулятивные сюжеты. В интерактивном фильме о

подростках с Маршалловых островов «*Last generation*»<sup>312</sup> время имеет нехронологический порядок и отражено через детей. На заглавной странице проекта три вкладки, соответствующие трем персонажам, каждый из них подписан соответствующей категорией: «Настоящее», «Прошлое», «Будущее». Их порядок именно такой. «Настоящее» (представлено Айзерменом) заканчивается рассуждениями героя о том, стоит ли покидать острова, и репликой автора: *«если они захотят покинуть это место, то это для маршалловцев это будет не первый случай»* После этого идет глава «Прошлое» (ее представляет Джулия), в подзаголовке которой сказано: *«Семьдесят пять лет назад прабабушка и прадедушка Джулии вынуждены были покинуть свой дом по причинам, не зависящим от них. Теперь эта история рискует повториться»*. И следует описание ядерных испытаний США, которые проводились здесь с 1946 года, из-за чего население атолла Бикини, где жили предки Джулии, были вынуждены мигрировать. Ядерные тесты представлены архивными видеоматериалами и визуализированы с помощью таймлайна, что увеличивает эмоциональное воздействие – на графике дано сравнение мощностей бомбы, сброшенной на Хиросиму и тестов, которые проводились на двух Маршалловых островах (испытания были в разы мощнее, что отражено наглядно). Глава «Будущее» рассказывает о мальчике Вилмере, который хочет стать президентом страны и спасти ее от гибели. Здесь же анализируются перспективы изменения климата и их последствия в будущем.

Действие «*Return to Mosul*» происходит в настоящем времени, героиня-рассказчик проходит вместе с камерой и аудиторией по местам, в которых она уже была, встречает и общается со знакомыми людьми. Но, так как ее появление здесь напрямую связано с событиями прошлого, то к ним периодически возвращается и повествование. Это дано в виде флэшбеков-воспоминаний, а на видео помечено датой осады. В первой же части «Засада,

---

<sup>312</sup> «The Last Generation» // PBS. 2018. Режим доступа: <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>

устроенная ИГИЛ» половина хронометража (6 минут) посвящена событиям, которые стали причиной возвращения в восточный Мосул (это экспозиция). И в этих фрагментах кадры сопровождаются не только датами, но и часами, которые герои провели в засаде. Использование видео, как основного мультимедийного элемента, позволяет детально воспроизводить время событий. В такой ситуации сцена становится основным темпоральным инструментом повествования, а нарративное время максимально сближается с реальным (погрешность сохраняется из-за монтажа).

### ***Пространство***

В большинстве материалов (22 проекта) пространство влияет на поведение персонажей и становится одним из объектов повествования. Главный инструмент для его систематизации – динамические и статические карты. Хрестоматийный пример - «Когда пришел Наполеон», где карта визуализирует место действия и отражает изменения в направлении и численности французских войск. Эта динамика происходит по ходу знакомства с вербальной частью проекта – карта трансформируется в зависимости от того, какая из частей проекта в центре внимания читателя. Например, в рассказе о том, как оставляли Москву, карта Европы и России трансформируется в карту Москвы и на ней отражается не движение армии Наполеона, а то, какие районы города были сожжены. В данном нарративе, когда речь заходит о морозах, сожженной Москве, разрушенных дорогах и оставленных без провизии российских городах, пространство непосредственно влияет на персонажей, определяет их мотивации и модель поведения. Для Наполеона территория Российской империи становится враждебной самое по себе; все, что происходит здесь противоречит его изначальным планам, здесь не работают те идеи, которые приносили ему успех в других странах Европы, поэтому в некоторых ситуациях пространство становится объектом повествования и главным антагонистом.

Часто в мультимедийных нарративах сочетание семиотических элементов дает представление о пространстве. Так в проекте «Италия. История одного падения» оно реализовано с помощью карт и текста. Карты определяют основные параметры – географическое расположение, маршруты дирижабля, поисковых кораблей и самолетов, дрейф уцелевших участников экспедиции. А текст описывает детали места и объясняет, почему само вторжение в это пространство стало причиной проблем героев. В материале «Крымскотатарское эго» карты отвечают за глобальные границы, в которых происходят события (географические и демографические показатели полуострова), а фотографии – за детальное описание места событий, о которых говорится в расположенных рядом текстовых блоках. Таковы фотографии из мечети в части про религию, снимки из школы в развороте языковой и образовательной темы, изображения недостроенных домов в пустом поле в дискуссии о самозахвате земель, пейзажи Бахчисарая, крепости Чуфут-Кале, горы Ай-Петри в рассказе о традициях.

В «*The Waypoint*» разный масштаб событий заложен в картах и видео. Пространство определяют чуть ли не всю структуру нарратива: персонажи вынуждены бежать из родных стран, потому что идет война; на острове Лесбос, где происходят события материала, герои ощущают безопасность, при этом они находятся в промежуточном положении, во временных лагерях и центрах регистрации, не понимая дальнейшую судьбу. Визуализация места происходит за счет видео, и особенно его сочетания с картами, когда в начале произведения дается снимок из космоса, на котором выделен остров Лесбос, затем план укрупняется до береговой линии и в итоге на монтаже переходит в видео высадки группы беженцев, снятое с высоты птичьего полета. Таким образом, создается ощущение пространства разной крупности.

Таблица 6. Нарративный анализ мультимедийных проектов. Категория «пространство»

№	название проекта	фреймовое	тематическое
1	Буря. Разбор полета	+	
2	Дефицит в СССР	+	
3	жилибыли	+	
4	Невольник чести	+	
5	Тунгусский метеорит	+	
6	20 years 20 titles	+	
7	The Four Days In 1968...	+	
8	Unbroken	+	
9	Ад Беслана		+
10	Зона Отчуждения		+
11	Италия. История одного падения		+
12	Когда пришел Наполеон		+
13	Коса и камень		+
14	Кремлевские звезды		+
15	Крымскотатарское эго		+
16	Людикудамы		+
17	Наши люди		+
18	Тридцать лет без права строить		+
19	A Voyage to Antarctica		+
20	After the storm		+
21	Branded and beaten		+
22	Finding home...		+
23	Fleeing Boko Haram...		+
24	How the Rohingya Escaped		+
25	Inside the battle of Marawi		+
26	Life after death		+
27	Lucky 13		+
28	Return to Mosul		+
29	The last generation		+
30	The Waypoint		+

Фотографии и видео позволяют погружаться в пространство, создавая эффект присутствия. В «*Inside the battle of Marawi*» видео с камеры от первого лица, имитирует присутствие зрителя на месте событий. На это же

работают и панорамные фотографии в 360 градусов, которые автоматически движутся по часовой стрелке и становятся интерактивными при воздействии пользователя, который может выбирать направление взгляда героя. Полноэкранные фотографии в данном проекте не статичны, им добавлен эффект наезда-приближения. Легкое движение создает дополнительную динамику, передавая хаотичность и нестабильность места действия.

В концентрических и кумулятивных сюжетах пространство может объединять персонажей и события. В «Косе и Камне» поселок Октябрьский и село Никольское на Камчатке раскрываются через фотографии и видео. Музыка и шумы моря, которые сопровождают читателя на протяжении всего материала, создают атмосферу места и эффект присутствия, равно как и видеоподложка воды, которая всегда под текстом и будто «затапливает» его, метафорично отражая проблему глобального потепления.

В мультимедийном повествовании пространство и время могут образовывать единство. Яркое проявление этого – проект «*After the storm*», в котором жизнь разделена на до и после шторма. Это реализуется с помощью опции в *Google Street View* (просмотр улиц на картах местности), где есть возможность отмотать время на несколько лет назад и посмотреть, как выглядела та или иная местность раньше. Автор использует этот ресурс, для создания эмоционального контраста и наглядной демонстрации разрушений. Эти же карты помогают в раскрытии пространственной категории. Место действия – город Таскалуса, который разрушен торнадо. Он представлен с помощью видео и фотографий улиц и домов, а для образной демонстрации разрушений в одном из эпизодов используется анимация вырывания нарисованных деревьев, она активизируется при скроллинге.

Интересный способ к визуализации пространства можно обнаружить в «*How the Rohingya Escaped*» Две фотографии, отражающие последствия пожара, даны встык. На первой – снимок с высоты птичьего полета на целую деревню, на второй – с того же ракурса на сожжённую деревню. В повествовании не сказано, какая именно деревня горит, какое у нее название,

являются ли персонажи выходцами из деревни на фото. Для автора это не имеет значения, потому что таких населенных пунктов десятки. Важно то, что в них живут рохинджа, и они расположены на границе Мьянмы и Бангладеш. Положение таких деревень отмечено на анимированной карте, которая возникает при монтажном отъезде с фотографии сожжённой деревни, снятой с высоты птичьего полета. На этой карте обозначены не только границы государств и географические объекты региона, но и сожжённые деревни рохинджа.

Помощь в создании пространства в мультимедийном проекте оказывает и аудио. В «Людикудамы» пространство тематическое, потому что оно оказывает влияние на жизнь людей и события в нарративе, в том числе и на отправное событие, связанное с гибелью детей на Сямозере. Ощущение места создается за счет фоновой подложки волн озера и соответствующего интершума. Использование бытового интершума для создания атмосферы места характерно и для проекта «*Life after death*», где аудио гармонично сочетается с фотографиями. Так, например, когда на изображении женщина просеивает рис, появляется соответствующий звук, когда события разворачиваются на ферме, то слышен стук мотыги, когда в мечети – пение молитв. Таким образом, звук становится инструментом погружения в событие, способом ощутить пространство. Другое использование аудио в раскрытии категории места – рассказ героя о том, где он (а с ним и рассказчик с читателем) находится: «*Вот где я заболел, моя комната. Это та самая кровать, на которой я лежал...*». При этом на экране изображена только фотография этой комнаты и сам герой.

При фреймовом пространстве аудио подходит еще больше. В проекте «Жили-были» географически развитие действий происходит в Москве. Перемещение в пространстве выражается в тексте и анимации. Так в истории Жени переход к жизни на улице показан с помощью нарисованного героя, который выходит из дома, открывает дорожный люк и бросает в него сумку со своими вещами, после чего мы прокручиваем экран вслед за падающей

сумкой и оказываемся в канализации, где обустроился Женя. Такая демонстрация места увеличивает эмоциональную связь с персонажем. Эффект присутствия усиливает звуковой ряд, соответствующий месту: шумы дождя и транспорта, крики и пение птиц, сирены скорой и звуки завода.

Действие проекта «Тунгусский метеорит. Что упало, то пропало» происходит в Сибири около реки Подкаменная Тунгусска – об этом свидетельствует карта, которая появляется в самом начале проекта. Она изображена в форме оптического приближения (зуммирования) и на ней обозначены географические объекты (город Красноярск, притоки Енисея, озеро Байкал и др.), что помогает в ориентации. Кроме этого, на карте обозначена пульсирующая анимированная точка, за счет чего возникает эффект взрыва. Карты используются и в дальнейшем, например, в разделе «Очевидцы», где карта расположена слева, а справа даны свидетельства людей, которые находились в разных местах в момент взрыва; в процессе знакомства с воспоминаниями и скроллинге двигаются только блоки с цитатами, карта остается статичной, но на ней появляются точки, соответствующие местонахождению того очевидца, чьи высказывания находятся в фокусе внимания читателя.

Важное значение при отражении пространства в мультимедийном повествовании имеет дизайн. В проекте «*Lucky 13*» события происходят в пещере, которая обозначена на карте страны, дана в разрезе в виде схемы и на видео с изображением работ спасателей. Дизайн проекта реализован в черном цвете с белыми буквами и серо-оранжевой инфографикой. Такое цветовое сочетание создает ощущение замкнутого пространства и отсутствия света. Нечто подобное испытывали и персонажи данной истории, находясь в темной пещере.

В материале «Тридцать лет без права строить» важным элементом, определяющим пространственные границы, являются карты с изображением незавершенных проектов метрополитена. В широкой перспективе пространство здесь можно разделить на Россию (или Москву) и остальной

мир (в первую очередь западный). Это грань особенно заметна в разделах «Исторический контекст», где события Россия и мира намеренно отделены визуально с помощью элементов верстки (колонок, линеек); если же событие имеет отношение и к обоим полюсам, то оформление меняется и вместо двух колонок появляется одна, как, например, в случае с Первой мировой войной.

### ***Персонажи***

В мультимедийных проектах из нашей выборки чаще встречаются авторские характеристики персонажей (14 проектов). Как правило, они носят вербальный характер. Классический пример – «*How the Rohingya Escaped*», где автор определяет, кто хороший, а кто плохой в противостоянии рохинджа и властей Мьянмы: *«Даже в этом хаосе было ясно, что солдаты стремились навести как можно больше ужаса и страха, хвастаясь тем, что рахинджа больше никогда не увидят свою землю. Они разрушали склоны холмов, убивали скот и систематически уничтожали целые деревни»...*»

Важнейшим инструментом в описании персонажей становятся фотографии и видео. В сравнении с текстом, они более точно и документально передают информацию о лицах, фигуре, движении, голосе, мимике, одежде героев. В репортаже «Наши люди» 8 действующих лиц. Их модель поведения и повседневные дела даны штрихами с помощью авторской характеристики: *«Спокойный и молчаливый, Сергей никогда никому не отказывает в помощи, он трудолюбив. Его самая большая мечта — снова жить дома, с родными. Сергей понимает, что она невыполнима, а еще он понимает, что «Светлана» — тоже его дом».* Главный же элемент, говорящий о героях – фотографии, на которых они представлены в интерьерах и пейзажах «Светланы». Портретные снимки передают их лица и глаза. Динамики персонажам добавляют немногочисленные видео в бытовой обстановке: поглаживание кота, игра на баяне и танец под него, замешивание теста, чтение книги.

В некоторых ситуациях через фотографию автор презентует действующих лиц и фотоизображение человека становится центральным элементом нарратива. Так в экспозиции «*Fleeing Boko Haram...*» дана интерактивная групповая фотография. При скроллинге (прокрутке) фокус на этой фотографии смещается на одного из изображенных на ней героев, а параллельно появляется небольшой текстовый блок, в котором даны обстоятельства побега этого человека и жизни около дороги: «*60-летний Диява Бороро до приезда боевиков работал водителем такси в соседней Нигерии. У него шестеро детей, и он заботится о четырех внуках, потому что его дочь, их мать, умерла*». Некоторые из персонажей этого снимка рассказывают о себе сами от первого лица: «*Я покинул свою деревню с одним мешком кукурузы, одной противомоскитной сеткой и одним одеялом*». Сари Абба, 26 лет». В основном повествовании персонажи появляются в виде коротких историй на 3-4 текстовых блока, а некоторые уместаются в один абзац: «*Ибрагиму Лавану было всего 10 лет, когда он пришел домой после поездки на рыбалку со своим братом и обнаружил, что боевики сожгли их деревню. Братья провели месяцы в бегах из Боко Харам, прыгая из деревни в деревню в поисках безопасности, и боевики никогда не отставали. Однажды брат Ибрагима отправился на рыбалку один и не вернулся*». Больше этот мальчик не фигурирует в повествовании. Такой подход к действующим лицам дает разную крупность нарративных планов, в которых одновременно есть представление и о частной жизни, и об общей ситуации в регионе. На общий план работают фотографии, на которых представлены безымянные люди – о них мы узнаем только из фото (как правило, это бытовая картина).

Представление действующих лиц может быть реализовано не только с помощью фотографий. Так в экспозиции «Невольника чести» использованы специальные карточки с изображениями персонажей и всплывающим описанием их роли в истории. В проекте 8 персонажей с понятными функциональными ролями: протагонист Пушкин, Натали как объект, на который направлено внимание всех персонажей, Дантес и Луи Геккер, как

антагонисты, сестры Натали, как инструменты различных героев в достижении объекта, Николай I, как помощник главного героя и одновременно скрытый соперник. Эта же группа персонажей в таком же визуальном стиле представлена в развязке, где содержится информация об их судьбе после смерти Пушкина. Так как в повествовании большое значение играет активный голос самих героев, то здесь главенствует фигуральная характеристика, при которой персонажи сами оценивают друг друга, а автор только передает их отношения: *«Это смесь наружности обезьяны и тигра», — писала графиня Дарья Фикельмон»; «с очень поэтической внешностью, но с заурядным умом и характером.... Из дневника Фикельмон».*

При фигуральной характеристике часто используются выносные цитаты, которые помогают автору отстраниться от оценок. Такой подход реализован в проекте «Крымскотатарское эго». Авторы избегают стилистических красок, предоставляя это экспертам, участникам событий, персонажам: *«После каждого митинга власть трусливо шла на уступки. Это были не траурные мероприятия, — поясняет господин Аксенов. — Крымские татары, особенно молодые, шли толпой, вызывая себе вели, ездили с крымскотатарскими флагами, реально пытались морально унижить русских».*

Реже остальных используют опосредованные характеристики героев (7 проектов, из них 5 – англоязычные). В таком случае часто используется фотографии без подписей или «немые» видео – без комментариев и закадрового голоса, только с интершумом. Эти элементы помогают автору отстраниться от оценок героев и их поведения, при этом передать информацию о них и дать возможность читателю-зрителю самому сформулировать отношение к персонажам. Демонстрация героев «Кремлевских звезд» близка опосредованной характеристике, которая не дается автором или каким-то персонажем, а возникает в следствие действий героев, с помощью визуальных документальных мультимедийных элементов, на которых видны их движения и слышна речь, читатель самостоятельно оценивает их, интерпретируя поведение.

В «*Inside the buttle of Marawi*» нет главного героя, все персонажи представлены мозаично, каждому отведена определенная часть в повествовании, за пределами которой он не появляется. Это связано еще и с местом действия – у каждого героя своя точка на карте, события с которыми они связаны располагаются в разных кварталах и на разных улицах. При этом, не во всех случаях даны фотографии персонажей, их рассказы чаще сопровождаются снимками разрушенного города, потому что именно место является предметом повествования, а все герои помогают составить представление о том, что здесь происходило при боевых действиях и после. Автор не дает характеристик, читателю предлагается самому составить впечатление о людях и событиях. На это же работают и «немые» видео, со взглядом от первого лица, где зрителю ничего не объясняют, а просто показывают разрушенный город.

Мультимедийный формат помогает в создании образа при опосредованной характеристике и для решения сложных нарративных задач. В истории массового расстрела «*Unbroken*» нам показывают портретные фотографии персонажей и дают их имена. Это все, что мы знаем о заложниках, автор отстраняется от их описания. Как о личностях, мы узнаем о них в самом конце. Уже после похорон становится известно, кем они были, какие у них связи с другими людьми, какова роли религии и конкретно этой синагоги в их жизни, как к ним относились другие прихожане. Такая структура сюжета, когда традиционное для экспозиции знакомство с персонажами переносится в развязку и даже постскрипtum, создает уникальный драматический эффект. Мультимедийный формат в такой ситуации за счет использования фото позволяет сохранить связь с героями на протяжении всего нарратива. Опосредованная характеристика настолько прочна в этом материале, что даже оценки стрелка даны выжившими заложниками и они отличаются: «*У него была злоеющая улыбка, которая вызывала отвращение*», - сказал господин д'Амброзио; «*Он обычный парень.*

*Не уполномоченный зла. Когда-то он был ребенком. И люди смотрели на него с надеждой, что он будет частью этого мира», - сказал доктор Коэн».*

Таблица 7. Нарративный анализ мультимедийных проектов. Категория «персонажи (характеристика)»

№	название проекта	авторская	фигуральная	опосредованная
1	Буря. Разбор полета	+		
2	Дефицит в СССР	+		
3	жилибыли	+		
4	Зона Отчуждения	+		
5	Италия. История одного падения	+		
6	Когда пришел Наполеон	+		
7	Наши люди	+		
8	Тридцать лет без права строить	+		
9	Тунгусский метеорит	+		
10	20 years 20 titles	+		
11	Fleeing Boko Haram...	+		
12	How the Rohingya Escaped	+		
13	Lucky 13	+		
14	The Four Days In 1968...	+		
15	Ад Беслана		+	
16	Крымскотатарское эго		+	
17	Людикудамы		+	
18	Невольник чести		+	
19	After the storm		+	
20	Finding home...		+	
21	Life after death		+	
22	Return to Mosul		+	
23	Коса и камень			+
24	Кремлевские звезды			+
25	A Voyage to Antarctica			+
26	Branded and beaten			+
27	Inside the battle of Marawi			+
28	The last generation			+
29	The Waypoint			+
30	Unbroken			+

В «*The Last Generation*» опосредованной характеристике способствует ведущий элемент проекта – видео, через которое переданы персонажи произведения: их слова, жесты, движения, действия. Вербальная

составляющая сопровождает визуальный нарратив, фиксируя важные факты и связи. Остальные элементы: инфографика, иллюстрации, карты решают частные задачи визуализации и эмоционального погружения.

Рисованные иллюстрации и анимации переводят документальное в художественное. Как правило, это имеет метафорический смысл и одновременно помогает избежать трудности в изображении незащищенных социальных групп или людей, не желающих показывать свои лица, при этом визуальная связь с героями сохраняется. Мультимедийный формат помогает «*Branded and beaten*» уйти от юридических проблем при изображении детей, но сохранить кадры их пыток и увечий. В начале истории авторы пишут: «*Имена детей в этой истории были изменены. Иллюстрации наложены поверх фото для защиты их личности*». Имена детей изменены на абстрактные понятия: *Comfort* (Комфорт), *Hope* (Надежда), *Godbless* (Благословенный), *Charity* (Благотворительность), *Joy* (Радость) и т.д. Кроме того, дети изображены с помощью рисунков, а взрослые, которые истязают их, показаны на реальных фотографиях. Такой прием не только необходим для защиты личности детей (на видео у них не видны лица), но еще и подчеркивает смешение документального и искусственного в мире этого произведения, а в конце это находит еще один разворот в мотиве кинематографического влияния на сознание людей. В нарративе опосредованная характеристика: «*Три пастора организуют группу лечения 15-летнего ребенка. В течение 30 минут они по очереди бьют ее по голове, зажимают мочки ушей и хватают за живот*». Читателю предлагается самому сформулировать отношение к тому, что описано, автор лишь обозначает известные ему факты.

Опосредованной характеристике способствует использование видео. Благодаря им «*The Waypoint*» имитирует беседу с героями, которые будто рассказывают свои истории непосредственно зрителю. Это достигается за счет синхронов – постановочных интервью без вопросов журналистов, а только с репликами персонажей. Исключение, рассуждения волонтера о

работе центра распределения – оно выглядит, как живая сцена из-за того, что в момент записи к ней подходят беженцы задают вопросы, она реагирует на их поведение, а затем возвращается к камере, при этом за кадром нет никаких реакций со стороны авторов-журналистов, что создает сильный эффект присутствия и живого общения с этим персонажем.

Интерактивный формат *«After the storm»* делает из пользователя персонажа. Мы знакомимся с миром произведения через рассказчика – он дает все характеристики, оценивая ситуацию. Другое важный участник произведения – сам зритель (или пользователь), к которому рассказчик несколько раз обращается *«дорогой, выживший после катастрофы»*. Пользователь играет активную роль в нарративе, так как разворот некоторых сцен зависит от его действий: перемещение по спасительному шкафу, разворот камеры на улице (используются фотографии в 360 градусов), пролистывание фотографий разрушений на фотоаппарате и т.д.

### ***Конфликт***

Самым распространенным типом конфликта в нашем исследования является противостояние героя и обстоятельств (12 проектов), чуть меньше материалов с конфликтом систем (8 проектов). Это связано с социальной направленностью мультимедийных проектов. Типичный пример столкновения героев (спасателей и мальчиков) и обстоятельств (природные условия) – *«Lucky 13»*. На развитие этого противоречия направлены все элементы: текст, инфографика, иллюстрации, фото и видео. Особенно ярко конфликт проявляется во второй половине проекта, где видео с изображением работ спасателей сочетаются с короткими текстовыми блоками: *«Спасателям пришлось бороться с быстротекущей водой, когда они двигались по пещере. Валуны и другие препятствия были очищены от проходов»*. Такой синтез позволяет сохранить баланс между эмоциональной формой подачи, которая создает эффект присутствия, и содержательной стороной, в которой уточняются детали спасательной операции.

В «*How the Rohingya Escaped*» сочетание вербальной и визуальной информации является примером авторской характеристики, эпизодической, мозаичной системы персонажей и обозначает конфликт произведения. На одном из последних слайдов расположена фотография, на которой толпа беженцев тянется к объективу камеры, давя друг друга, а рядом текст: *«Каждое лицо здесь – это человек с мучительной историей, полной скорби и разочарования. Каждый из них все еще пленник, заключенный, прибывший в никуда»*. В реальной жизни врагами рохинджа являются политические, военные и полицейские структуры, но в этом произведении эти институты отчетливо не представлены, они остаются за рамками нарратива, здесь же даны последствия их деятельности. Поэтому центральным конфликтом становится противостояние этнической группы рохинджа и обстоятельств, которые включают угрозу жизни, физическое насилие, законодательство, этнические предрассудки, геноцид и т.д.

Прямое обозначение конфликта не всегда легко обнаружить в нарративе. В случае с мультимедийным проектом может помочь графическое оформление или уникальный для нарратива элемент или их комбинация. Так в «Тунгусском метеорите» разворачивается конфликт систем, при котором космическое тело, инородное для нашей планеты, противостоит земным знаниям о нем, именно знаниям, а не природе с лесами, не человечеству, которое могло пострадать и не планете Земля. Самый очевидный признак этого конфликта обозначен в конце материала в виде выносной цитаты одного из экспертов: *«Мы знаем сегодня достаточно много о том, как это было, но мы по-прежнему не знаем, что это было»*. Это высказывание выделено цветом и отличается визуально от окружающего ее текстового пространства, что обозначает его как содержательно важную единицу повествования. В данном проекте нет ни одной фотографии, видео и аудио. В первую очередь это связано с тем, что данные элементы документально фиксируют события действительности, предметом же «Тунгусского метеорита» является взрыв, который не оставил кратера или осколков

космического тела. Единственное материальное свидетельство этого события – мертвый лес, но его авторы представляют в форме рисованных иллюстраций, а не, например, реальных фотографий, что подчеркивает основной конфликт произведения: незнание человека о космическом теле, которое оказалось на Земле.

Только в одном проекте был определен конфликт герой-герой – «Когда пришел Наполеон». Протагонистом здесь выступают Наполеон и Великая армия Французской империи, которая состоит из разных национальностей, но полностью подчиняется одному человеку: *«Командование всеми корпусами Великой армии осуществлялось через Главную квартиру Наполеона... То, что все процессы были замкнуты на одном человеке, негативно сказывалось на скорости принятия решений и, как следствие, на ходе всей кампании»*. Российская армия появляется и на карте, и в инфографике, и в тексте как противоборствующая сторона. Это проявляется и в принципиальном различии в подходах к управлению войсками: изначально действиями российских армий, как и у Франции, управлял глава государства Александр I, потом эта роль рассредоточилась между полководцами Багратионом, Барклаем де Толли, Тормасовым и другими, в итоге был назначен единый главнокомандующий Голенищев-Кутузов, который занимался в первую очередь военными вопросами.

Мотивы такого конфликта можно обнаружить и в других материалах нашей выборки. «Италия. История одного падения» начинается с представления главного героя – Умберто Нобиле и его антагониста Руаля Амундсена. Последний физически отсутствует в большей части нарратива, появляясь в экспозиции, заключительной части развития действия и развязке. Эти герои представлены не только в тексте, но еще и в виде портретных изображений и расположены парой, что подчеркивает их противостояние. У Нобиле есть несколько помощников, которые выступают в роли второстепенных действующих лиц, в первую очередь это его собака Титин, которая появляется в первом же абзаце и несколько раз становится

индикатором характера хозяина: *«Масла в огонь подольёт то, что Нобиле берёт с собой Титину, как бы предпочтя собаку товарищам»*. Другими важнейшими персонажами нарратива являются участники экспедиции: штурманы, инженер, радисты, мотористы, ученые, журналисты – всего 18 человек. Они презентованы в проекте в виде инфографики с изображением силуэтов, при наведении на которые, всплывает профайл человека с фотографией и краткой информационной справкой о нем. Такая инфографика появляется в материале четыре раза: последние три после крушения и с помощью нее отображается изменение в составе группы, отмечены те, кто пропал без вести, кто ушел на поиски, кто остался жив в определенном момент истории. Еще один способ проявления персонажей – выносные цитаты, благодаря которым у героя появляется собственный голос отличный от голоса рассказчика.

В *«20 years 20 titles»* Роджер Федерер – главный герой материала и предмет повествования. А так как здесь рассказывается о спортивной карьере, то все другие персонажи являются антагонистами. Главный из них – Рафаэль Надаль: *«Ни один другой игрок не побеждал Федерера так часто, как Надаль»*. Их соперничество отражено с помощью таймлайна, на нем отмечены очные встречи теннисистов. Так же показано противостояние и с Новаком Джоковичем. Федерер, Надаль, Джокович и Энди Маррей, как лучшие теннисисты времени даются в сравнении через инфографику. Этот же элемент используется при сравнении в исторической перспективе, для подчеркивания роли главного героя для всего тенниса, а не только для определенного периода и поколения. Но центральный конфликт истории – внутренний – вопросы постоянного личностного и профессионально роста ключевые в данном нарративе: *«Благодаря регулярной тяжелой работе Федерер преодолел возрастное ограничение и смог оптимизировать свой удар слева... Психологически он тоже был в отличной форме. Вместо того, чтобы играть везде и всюду, он отошел от игры на грунте и сосредоточился на траве»*, - эти фразы из развязки повествования лучше

всего. «20 лет 20 титулов» - заголовок материала тоже отражает данное суждение. Внутреннее состояние Федерера на том или ином этапе карьеры интерпретирует швейцарский спортивный журналист Бернхард Шер: *«Даже в темные времена Федерер продолжал верить в себя»*. Эти реплики представлены как экспертная оценка и даны в формате аудио.

Внутренний конфликт часто реализуется через монологи персонажей. Так в проекте «Людикудамы» большая часть текста посвящена размышлениям героев о состоянии поселка и его месте в стране и мире: *«Деревня наша уже бы умерла, если бы не база. Здесь, если человек с руками, не пьет, занимается рыбалкой, огородом, ягодами, может спокойно жить и не тужить. То, что народ бухает, — это же не власти виноваты. Зачем деньги нам выделять в деревню? Чтобы люди вообще до смерти спились? Мы просто, наверное, безвольные люди»*. Иногда это более личностная рефлексия и касается самих героев: *«Все постоянно спрашивают, достают. Меня вон недавно спросили, чего хочется. Просто напиток. Желательно с утра. Чтобы лежал и булькал»*. от первого лица способствует о внутреннем конфликте, который проявляется на разных уровнях. Визуально развитию такого типа конфликта помогают фотографии и видео с крупными планами героев, которые в сочетании с текстом образуют синтетический мультимедийные элементы, увеличивающие эмоциональную связь с героями.

Таблица 8. Нарративный анализ мультимедийных проектов. Категория «конфликт»

№	название проекта	внутренний	герой-герой	герой-общество	герой-обстоятельства	конфликт систем
1	Людикудамы	+				
2	Наши люди	+				
3	20 years 20 titles	+				
4	After the storm	+				
5	Когда пришел Наполеон		+			
6	жилибыли			+		
7	Кремлевские звезды			+		
8	Невольник чести			+		
9	Finding home...			+		
10	Unbroken			+		
11	Ад Беслана				+	
12	Зона Отчуждения				+	
13	Италия. История одного падения				+	
14	Коса и камень				+	
15	A Voyage to Antarctica				+	
16	How the Rohingya Escaped				+	
17	Inside the battle of Marawi				+	
18	Life after death				+	
19	Lucky 13				+	
20	Return to Mosul				+	
21	The last generation				+	
22	The Waypoint				+	
23	Буран. Разбор полета					+
24	Дефицит в СССР					+
25	Крымскотатарское эго					+
26	Тридцать лет без права строить					+
27	Тунгусский метеорит					+
28	Branded and beaten		-	-		+
29	Fleeing Boko Haram...					+
30	The Four Days In 1968...					+

Монологическая форма изложения может быть реализована и через видео. Например, «*After the storm*» представляет собой видеописьмо, в котором рассказчик обращается к адресату (зрителю), но не ждет ответа. Такая форма – признак внутреннего конфликта в произведении. Повествование заканчивается монологом, в котором центральный персонаж достигает максимальной рефлексии: «...шторм – это точка, в которой твоя жизнь делится на до и после. Но таких точек очень много: тяжелая болезнь, рождение ребенка, смерть лучшего друга, потеря родителей, взросление детей и свое собственное. Каждый день мы делим вещи на те, что были и те, что будут... Так что, дорогой, выживший после шторма, помни, что, прячась в шкафу во время шторма, ты покидаешь одну жизнь и вступаешь в следующую». На протяжении всего произведения рассказчик пытается найти мотивацию жить дальше и в итоге находит. Метафорично это отражено и в визуальном ряде, когда на фоне густого леса или парка гуляют женщина и ребенок и в какой-то момент растворяются при помощи монтажа: такой прием подчеркивает тонкую грань, которая отделяет настоящее от будущего, внутреннее противоречие, которое упрощенно укладывается в вопросы «как же так?» и «как жить дальше?» разрешается объяснением того, что жизнь сильнее всего и она продолжается, чтобы не происходило. Еще одним визуальным образом, подтверждающим эту мысль, становится схематичный ствол дерева (оно является символом времени в мире произведения), на последнем кольце которого точкой отмечен шторм, затем дерево «растет» и на еще больших кольцах появляются точки других важных жизненных событий, что говорит о том, что жизнь героя продолжается и после шторма, каким бы разрушительным он не был. Эти образы отсылают к названию произведения «После шторма».

В «*The Four Days In 1968 That Reshaped D.C.*» повествование построено на конфликте двух систем: хаотичного, мстительного, активного населения темнокожих районов Вашингтона и холодных, рациональных, институциональных групп в лице Секретной службы США. Это

противостояние не имеет четкой персонализации. Именные персонажи, которые появляются в произведении, как правило, не относятся ни к одной из сопротивляющихся сил, они являются свидетелями этого конфликта, а не участниками. Контраст систем в этом проекте реализуется еще и за счет разного подхода к мультимедийным элементам: хаос и мстительность темнокожих показаны на фотографиях (это результаты погромов), а организация и рациональность – на карте, где упорядочены точки погромов.

Принцип разделения семиотических систем по сторонам конфликта можно обнаружить и в проекте «Коса и камень». Здесь основной конфликт – человек против обстоятельств, в данном случае против природных, климатических. Причинно-следственные связи в повествовании прозрачны: климатические изменения, которые влияют на быт людей, снижение численности населения, сокращение популяции животных и видов растений. Это логика прослеживается и в фотографиях – как главным образом и доказательным элементе произведения: персонажи очень часто показаны в окружении разрушающихся зданий, огромных водных пространств, затоплений. Характер всего повествования в целом создает ощущение, что люди просто присутствуют в этой части планеты, но не контролируют ее. Эта идея отражена и в эпизодическом характере персонажей, и в отсутствии сюжетообразующих событий, и в композиции фотографий и видео, и в звуковом сопровождении. Аудиовизуальная часть проекта создает образ места, который эмоционально сближает читателя и персонажей.

Иногда конфликт подчеркивает дизайн. Центральное противоречие в «*The Last Generation*» возникает на уровне герой-обстоятельства. В данном случае это противостояние жителей Маршалловых островов и экологических проблем. В этом произведении океан является метафорическим антагонистом. В одной из частей проекта это проявляется визуально, когда при скроллинге страницы нарисованный океан наслаивается на нарисованные дома островитян и «затапливает» их.

### 3.3. Пропорции семиотических элементов в мультимедийных журналистских проектах

Если рассматривать средние показатели во всех 30 проектах выборки, то можно обнаружить, что информационно-графические элементы используются реже остальных: 2,5 единицы инфографики на проект, 2,7 карты, 0,5 таймлайна. Это можно объяснить их синтетической природой (они включают текст, фото, видео, иллюстрации, цитаты), информационной насыщенностью, сложной технологией создания и невысоким нарративным потенциалом в сравнении с другими элементами. Как правило, инфографика, карта или таймлайн подчеркивают некоторые аспекты повествования, являются наглядным примером и только в редких случаях становятся стержневым элементом нарратива.

Таблица 9. Среднее количество мультимедийных элементов в проекте (n = 144,8) (выборка – 30 проектов)

элемент	n	%
текст	72,5	50,1
фотографии	32,2	22,2
выносные цитаты	10,7	7,4
иллюстрации	9,1	6,3
видео	8,7	6
аудио	4,2	2,9
карты	2,7	1,8
инфографика	2,5	1,7
анимации	1,7	1,1
таймлайн	0,5	0,4

В спецпроекте «Буран. Разбор полета» всего 40 мультимедийных единиц. При этом, знакомство с ним занимает столько же времени сколько некоторые материалы, в которых более 100 элементов. Это связано с интерактивной составляющей «Разбора полета» - инфографика задерживает внимание читателя. Именно этот элемент двигает историю – через 3D-модель мы узнаем о строении корабля, инфографика дает возможность сравнить его

с другими космическими объектами, через интерактивные полосы прокрутки знакомимся с траекторией полета, его техническими характеристиками и другими деталями. Вербальная составляющая в данном случае играет вспомогательную роль, текст связывает элементы инфографики, ориентирует в пространственно-временных аспектах.

Приблизительно на том же уровне частоты использования в мультимедийном повествовании и анимации (в среднем – 1,7). Они находятся на границе видео и иллюстрации, и авторы чаще выбирают именно один из этих элементов: более реалистичное в сравнении с анимацией видео или статичные рисунки, на восприятие и создание которых требуется меньше времени. В «Жили–были» 22,5% от всех элементов мультимедиа отводится анимациям, еще 15% - иллюстрациям. Все сцены здесь нарисованы, что придает историям художественности, несколько отдаляя от ужасной реальности, о которой говорится внутри материала. Такой контраст между художественной формой и документальным содержанием создает пугающий образ искусственности мира, который, на самом деле, реален. Использование иллюстраций в изображении героев – это осознанный уход от документальности в сторону повышенной эмоциональности, которую проще передать художественными средствами. На это работает и выбор шрифта в текстовых блоках, начертание которых похоже на записи мелом на асфальте, стене, доске. Осознанный уход от реальности наиболее ярко проявляется в нарисованных фотографиях и фотоальбомах, которые по своей природе являются документальными элементами. Еще большая искусственность видна в изображении видеоблога Жени-Якута. Прокручивая экран, появляется окно *YouTube*, и дальше по скроллингу происходит запуск условного видео, которое представляет собой изображение Жени и его же голосовое обращение. Таким образом, в проекте «жили-были» происходит переход из реального в нарисованное.

Очевидный приоритет текстовых блоков (72,5 единицы в среднем на проект) в сравнении с другими элементами не обязательно свидетельствует о

том, что вербальная сторона играет ведущую роль в мультимедийных проектах. Это скорее говорит о большем функционале и нарративном потенциале текста, который практически всегда сопровождает другие элементы, поясняя, что они обозначают, что на них изображено, для чего они в этой части истории. Мультимедийные лонгрид «Крымскотатарское эго» построен вокруг мощного репортажно-исследовательского текста (180 текстовых блоков - 46,7% от всех элементов). Остальные элементы имеют вспомогательные функции, дополняющие основное повествование, выстраивающие композицию проекта. Часть вербального материала представлена в виде цитат с фотографиями спикеров, еще одна часть в виде исторических справок. Последние имеют отличное от основного повествования оформление (выделение линейками, другой размер шрифта), а если такие справки содержат более одного текстового блока, то их упаковывают в опциональную вкладку, которую можно раскрыть по желанию пользователя.

При этом фотографии (32,2 на проект) или иллюстрации (9,1 на проект) способны нести смыслы, которые сложно передать вербально; инфографика, карты и таймлайн отнимают больше времени при восприятии, чем текст; видео (8,7 на проект) обладают характеристикой хронометража, возможностями монтажа, что делает сравнение этого элемента с текстом не совсем корректным, поскольку одна единица видео может длиться более 10 минут и рассказывать о большем количестве событий и фактов, в то время, как текст из 10 абзацев расскажет только о содержании только одной минуты того же видео. Центральное место в мультимедийном лонгриде «*Fleeing Boko Haram...*» занимает интерактивная фотография, которая состоит из 15 элементов. Время, затраченное на исследование этого снимка равно половине от времени знакомства со всем проектом. При этом в контент-анализе мы учитываем этот элемент как одну единицу, так как формально это единое изображение. В одной из частей проекта есть ссылка на связанный материал, в котором содержатся видео в формате 360 градусов. На них показаны

повседневные моменты из жизни беженцев, что еще больше погружает в историю.

Видео, как основной инструмент повествования в «*Return to Mosul*» (22,2%), позволяет максимально приблизиться к обстоятельствам описываемых событий. Рассказчик рассказывает (голосом) и показывает (камерой) обстановку восточного Мосула. При этом, потенциал видео еще шире, и зритель может заметить те детали, на которые авторы и персонажи не обратили внимание, и таким образом самостоятельно исследовать мир произведения. Так, в момент обычного разговора Деймон и группы женщин и детей о том, как они провели последние два месяца, внезапно на дальнем плане раздаются взрывы и стрельба, при этом ни один персонаж в кадре не дернулся, не обернулся в сторону звука, а продолжал спокойно вести беседу. Деймон как рассказчик не обратила на это внимание при монтаже, но зритель по поведению героев этой сцены может понять, что для них подобные взрывы стали обыденностью. Таким образом, видео рассказывает сверх того, что планировали сказать его авторы, оно создает дополнительные смыслы и развороты истории.

Использование того или иного мультимедийного элемента часто определяет характер повествования. Например, проект «Наши люди» это в первую очередь фоторепортаж, в котором текстовые блоки (69,2%) сопровождают фотографии (19,2%). Это рассказ о месте (социальной деревне Светлана), но не как о пространственной единице, а как о способе общежития людей с особенностями ментального и физического развития. Без портретов жителей этого кэмпхилла и изображений их повседневных дел текстовой материал выполнял бы исключительно информационно-познавательную функцию, а сюжетная линия, объясняющая происхождение и принципы таких общин, была бы центральной. В данном же нарративе фотографии и видео воздействуют на читателя эмоционально, а уровень сопереживания персонажам при комплексном мультимедийном повествовании намного выше.

Наибольшее количество мультимедийных единиц в проекте «Зона отчуждения» у фотографий (56,3% материала). Это связано с предметом повествования (место) и необходимостью его визуализации для создания эффекта присутствия и эмоционального погружения в нарратив. Для этого же используются аудио и видеофрагменты, например, архивные кадры, снятые в первые часы после аварии и закадровые телефонные переговоры диспетчера пожарной службы, сотрудников и руководителей ЧАЭС – эмоциональное воздействие этого фрагменты значительно выше, чем в случае вербального описания этих переговоров, через которое невозможно точно передать эмоциональное состояние участников и свидетелей аварии, передающееся через голос.

В «*Finding Home*» преобладают составные, визуально насыщенные элементы. В первую очередь, это выносные цитаты (61,8%), которые представляют собой переписку, похожую на комикс. Немало использовано и фотографий, которые не сопровождают историю, а двигают ее, рассказывая о событиях в жизни героев. Некоторые фотографии и видео соединены с перепиской в синтетические элементы, что еще больше насыщает их информацией. В проекте немного текстовых блоков (4,6%), что подчеркивает визуально-игровой характер нарратива. Все причинно-следственные отношения между нарративными элементами существуют благодаря композиции. Например, следом за сообщением Франчески: «*хочешь увидеть Акрополь до отъезда из Греции?*» идет фотография Таимы, делающей селфи на фоне Акрополя; а фотографии героев на фоне пустынной улице в Эстонии и видео мужа, смотрящего в окно, показывают их потерянность и стремление уехать отсюда.

Все пространство экрана в «*Life after death*» занимают полноразмерные фотографии – это один из основных инструментов материала (36,2%). Второй – аудио (29,7 %), уникальное для каждого экрана. Звук сопровождает фотографии и представлен в двух вариантах: интершум, передающий звук изображенного на фотографии, и запись голоса персонажа, который показан

на фотографии. Первый вариант погружает в атмосферу события и создает эффект присутствия, а второй – развивает историю и раскрывает персонажей. Например, высказывание женщины, воспитывающей детей, чьи родители умерли из-за эпидемии Эболы, в текстовом виде не может передать длинные паузы и всхлипы. При этом она говорит на своем языке, а повествование ведется на английском, но оригинал в данном случае необходим для передачи эмоции, а субтитры помогают понять содержание ее речи.

Большая часть проекта «Ад Беслана» состоит из текстовых реплик (57%). Они сопровождаются фотографиями героев (28,6%). В некоторых частях размещены детские рисунки взрывов, убийств, террористов (5,7%). Эти иллюстрации за счет контраста формы и содержания дополнительно создают ощущение ужаса, которым и без того пронизаны текстовые блоки. На это же работает и нарисованный карандашом план школы. Документальные фото и видео так же используются, особенно активно в развязке, когда происходит штурм школы и выносят пострадавших детей.

Все части проекта «Кремлевские звезды» сопровождает монотонная музыка, сведенная с погодным интершумом дождя, грома и ветра, все это погружает в историю и эмоционально воздействует на пользователя. На это же работают фото и видео подложки – на них изображены поселковые пейзажи, разрушенный завод, лица героев. В «Кремлевских звездах» более трети всех элементов – это фотографии (39,1%), плюс еще несколько видео (3,1%). Такая визуальная насыщенность помогает показать жизнь людей, эти элементы берут на себя часть повествовательных функций текста и читатель, глядя на эти съемки сам интерпретирует то или иное высказывание героев, обстановку их жизни.

Таблица 10 Среднее количество мультимедийных элементов в русскоязычных и англоязычных проектах (15 - в российских медиа, 15 – в англоязычных)

элемент	русскоязычные проекты	англоязычные проекты	все проекты
текст	81,9	63	72,5
фотографии	39,9	24,5	32,2
выносные цитаты	12,9	8,6	10,7
иллюстрации	13,1	5,1	9,1
видео	3,3	14,2	8,7
аудио	3,1	5,3	4,2
карты	2,3	3	2,7
инфографика	3,5	1,5	2,5
анимации	2,6	0,7	1,7
таймлайн	0,3	0,7	0,5
всего	163	126,6	144,8

Сравнивая проекты российских и англоязычных медиа, можно заметить текстоцентричность российских мультимедийных нарративов. В большинстве исследуемых русскоязычных материалов текст является основой, а остальные элементы становятся эмоционально-визуальной надстройкой, создающей атмосферу, погружающей в повествование. В англоязычных проектах диапазон нарративного использования мультимедийных единиц шире. В 8 проектах из 15 текст является второстепенным элементом, который помогает в детализации каких-то моментов, а историю рассказывают фотографии, видео, иллюстрации, карты, таймлайны. Англоязычные мультимедийные нарративы еще и более изобретательны в плане верстки, дизайна и навигации, что делает их более интерактивными в сравнении с российскими аналогами.

Ориентация российских материалов на текст заметна после сравнительного контент-анализа проектов из разных языковых сред. Из нашей выборки в 15 русскоязычных проектах в среднем используется 81,9 текстовой блок, в англоязычных – 63 таких единицы. Другой преимущественно вербальный элемент – выносные цитаты – так же чаще

встречаются в российских мультимедийных материалах: 12,9 единиц на проект против 8,6 в англоязычных.

Но самый большой контраст связан с видео. Российские медиа в случае мультимедийных нарративов в среднем используют 3,3 видеофрагмента, а англоязычные – 14,2. В 4 проектах англоязычных СМИ видео является основным повествовательным элементом. Из 15 исследуемых материалов, только в двух не обнаружены видео (в российских – 5 таких случаев), при этом в 8 материалах присутствует более 10 самостоятельных видеофрагментов (в российских более 10 единиц видео – только в одном). В англоязычных проектах чаще используется и аудио (в среднем 5,3 фрагмента против 3,1 в российских). Такие тенденции можно объяснить стремлением иностранных журналистов, дизайнеров, редакторов использовать все мультимедийные возможности цифровой коммуникации, подключению различных каналов восприятия информации за счет использования различных семиотических языков.

Что касается статичных изображений, то здесь в частоте использования преимущество у российских медиа: в среднем 39,9 фотографий против 24,5 и 13,1 иллюстрация против 5,1. Это может свидетельствовать о сохранении связи с традиционной печатной журналистикой и об ориентации российских медиа преимущественно на читателя, а не на зрителя, обращение к пользователю, который будет «пролистывать» материал, цепляя различные его элементы глазами, а не погружаться в него максимально, помимо зрения подключая еще и слух. Использование же информационно-графических элементов в российских и англоязычных проектах разнится не значительно. В среднем на русскоязычный проект приходится 3,5 единицы инфографики, на англоязычный – 1,5. В картах и таймлайнах обратное соотношение: 2,3 карты против 3 и 0,7 таймлайнов против 0,3 при преимуществе англоязычных материалов.

### **3.4. Дизайн и навигация в мультимедийном журналистском нарративе**

Дизайн определяет облик мультимедийного журналистского проекта, атмосферу и помогает раскрывать идею и смыслы, заложенные в произведении. Здесь мы рассмотрим примеры дизайнерских и навигационных решений, которые способствуют развитию драматургии, эмоциональному погружению в историю и образному осмыслению событий.

«Гунгусский метеорит» выполнен в формате линейного лонгрида. Текстовые блоки в нем расположены правее центральной оси, а левее появляются другие элементы: карты, иллюстрации, всплывающие выносные цитаты. Содержательно наиболее важные элементы «ломают» верстку и располагаются по центру экрана, занимая все его пространство. Это касается, например, полноэкранных иллюстраций в формате 360 градусов, на которых можно погрузиться в событие. Другой вариант – инфографика того, как могла сформироваться область вывала леса или карта с возможными траекториями космического тела – такое положение в верстке задерживает читателя, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах исследований.

Монтажной формой проекта «*Unbroken*» является полиэкран. В его левой части дан какой-то выразительный элемент: фото, инфографика, цитата, а в правой части – текст, поясняющий эти элементы. При скроллинге эти части экрана двигаются неравномерно: левая часть с визуальными элементами сменяется реже, чем текстовые блоки. Общий дизайн проекта выполнен в черных цветах, что связано с трагическими обстоятельствами. Еще один важный цвет – красный – используется как подложка под субтитры при переговорах канала службы спасения. Такое визуальное решение привлекает внимание и помогает выстраивать композицию – эти сообщения становятся рубежными точками в повествовании.

Лонгрид «Италия. История одного падения» состоит из пяти частей, перемещение между которыми возможно не только последовательно, но и с

помощью навигационного бара. Цветовое оформление бэкграунда – бесцветное или белое, что, может и бессознательно, но подчеркивает пространство льда и снега, в котором происходят события. Оригинальное визуальное решение можно наблюдать на стыке двух частей – «Отчаяние» и «Спасение»: фоновый цвет уже прочитанной части становится темным и происходит символический переход к поисковым работам, как к кульминации нарратива после его кризиса. Основной цвет оформления проекта «Дефицит в СССР – как это было» – красный, что отсылает к советской эпохе. В дизайне используются графические элементы (в первую очередь рисованные иллюстрации), создающие настроение повествования. Так, в части о деятельности фарцовщиков при рядом с текстом возникает очередь, причем, при прокрутке и углублении в историю, к ней добавляются новые люди и очередь увеличивается, что отражает содержание текстовых блоков и символически передает состояние общества.

Проект «Невольник чести» существует благодаря сочетанию текста, выносных цитат и иллюстраций. Последние представляют собой нарисованные портреты персонажей и сцены событий, которые помогают в том числе и в вопросе верстки, разделяя части произведения. Важная композиционная роль и у выносных цитат, которые содержат выдержки из писем и дневников – трансформация этой вербальной информации в особый мультимедийный элемент, помогает создать динамику повествования, за счет перехода от текстовых блоков к цитатам, которые выделены полужирным шрифтом, помечены автором высказывания и анимированы относительно основного текста. Верстка выстроена так, что через каждые 2-4 текстовых блока появляется выносная цитата, поэтому большое количество текста не размывается, а сохраняет внимание читателя благодаря визуальной упаковке. В данном материале есть несколько отступлений от основного повествования: список всех дуэлей Пушкина и описание правил пистолетной дуэли. Эти отступления выполнены с помощью инфографики, которая по оформлению несколько отличается от дизайна остального повествования.

Такой прием помогает задержать внимание читателя для более глубокого изучения контекста, но в то же время позволяет пропустить эти данные и двигаться дальше по истории, ведь они не влияют на развитие сюжета.

«Зона отчуждения» реализована в формате классического мультимедийного лонгрида, где элементы идут последовательно при скроллинге (прокрутке), исключение – некоторые архивные видео и экспертные интервью, которые расположены на одном экране с текстовыми блоками. В такой ситуации два элемента из разных семиотических систем делят между собой внимание читателя-зрителя. Такие решения в верстке проекта применяются только в ситуации, когда видео содержит некие дополнительные материалы, углубляющие повествование. В случаедвигающих историю видео или фотографий, они занимают все экранное пространство и внимание пользователя концентрируется только на одном элементе.

Полноэкранные видеофрагменты занимают большую часть нарративного пространства «*The Waypoint*», поэтому внешне материал напоминает документальный фильм. Перемещение по проекту происходит не сверху вниз, как в классическом лонгриде, а слева направо, при этом переход от одной сцены к другой в большинстве случаев происходит автоматически, когда изображаемые в видео события заканчиваются. Единственная часть, которой нет на видео или фото, это тест. По его условиям беженцам задавались конкретные вопросы (в проекте отражены вербально): «С кем вы уехали?», «Кого вы покинули, кто остался там?» «Насколько близок конец их перемещений?». А ответы они должны были нарисовать – их картинки отражены в проекте в виде документальных иллюстраций.

«*The Four Days In 1968 That Reshaped D.C.*» рассказывает о четырех днях, которые изменили Вашингтон, как минимум, на следующие 30 лет, как минимум, в плане физических характеристик города. Процесс восстановления улиц и домов отражен не только в тексте, но еще и визуально. На предпоследней черно-белой фотографии изображен сенатор

Роберт Кеннеди в окружении развалин 1968 года, при скроллинге это изображение плавно сменяется цветным снимком того же района с того же ракурса из 2018 года. Заканчивается проект интерактивной картой, на которое отмечены все повреждённые и разрушенные здания, а также все сообщения Секретной службы наложенные на то же пространство города. В легенде к этой карте пользователю предлагается самостоятельно продолжить изучение данных и отчетов спецслужб США о событиях апреля 1968 года. И если в разных частях произведения на таких картах акцентировалось внимание только на некоторых сигналах, то здесь есть возможность самостоятельно нажать на любую точку и узнать, что и когда произошло в этом месте. Таким образом, авторы приглашают к участию в повествовании.

Навигация по «*Life after death*» осуществляется с помощью стрелочек на клавиатуре или кнопок на экране и разворачивается горизонтально, при этом сохраняется структура линейного лонгрида. Каждый новый экран появляется поочередно, нет возможности пропустить какую-то часть и перепрыгнуть в конец проекта из его начала или середины.

Проект «*After the storm*» насыщен документальными видеосъемками и фотографиями, что погружает в описываемые события и одновременно повышает доверие к рассказчику, так как все показано от первого лица. При этом такие элементы имеют не только смысловую нагрузку, но еще и используются как эмоциональный и образный инструмент. Так, например, 13 видеофрагментов с телевизионными сообщениями прогноза погоды отражены в формате раскадровки с указанием тайм-кодов (времени выхода в эфир), таким образом, эти видео создают своеобразный таймлайн и служат не для того, чтобы через эти сюжеты сообщить о событии (тем более, сообщения по ТВ беззвучны), а для обозначения общего состояния общества на протяжении длительного периода времени (по ТВ с 2:00 до 5:00 разговоры только о погоде и надвигающемся шторме). Некоторые сцены, которые демонстрируют последствия торнадо, созданы с помощью режима непрерывной (серийной) съемки и содержат большое количество

фотографий. Они отличаются друг от друга минимально и при быстром слайд-шоу создают динамический эффект. При этом за счет мгновенной смены статичных изображений, мозг не успевает улавливать все детали снимков, но сохраняет общее впечатление от сцены. Таким образом, эмоциональное воздействие у такого приема выше, чем у видео.

Важный аспект в мультимедийном журналистском повествовании – то, как взаимодействуют разные элементы. В *«Inside the Battle of Marawi»* события передаются через сочетание текста и визуальных изобразительных элементов (фотографий и видео). Например, сцена начинается с текста: *«Наступил третий день, вспоминала Нанай Линда, и бомбы опустились. Они смотрели в окно, сказала она, когда увидела бомбу, поразившую здание через улицу, где содержались некоторые заложники»*. После этого идет видео, на котором танк разрушает здание, а дальше снова текстовый блок: *«Около 10 человек погибли мгновенно, когда бомба попала в здание»*.

История в *«How the Rohingya Escaped»* также рассказывается с помощью гармоничного сочетания визуальных элементов и текста. Например, на видео плачущий младенец на полу и его поднимает женщина, а в сопровождающем тексте: *«Сакина Хатун рискнула вернуться в свою деревню, чтобы узнать кто из ее семьи выжил. Единственным движением, скрытым в сорняках, был этот ребенок, пинающий ногой, Мушарафа... Ребенок плакал, а все остальные были мертвы»*; или фотография двух мальчиков, смотрящих на поселения беженцев, и текст: *«Всего пару месяцев назад здесь был лес»*. При наличии только одного семантического языка смысл не был бы передан полностью. В данном повествовании только в синтезе они дают полноценное представление о событии, ситуации или сцене. Но иногда визуальный элемент имеет большее нарративное значение. Так, в сцене переправы беженцев через реку дана карта с направлением их движения и текст: *«Именно здесь погибли еще сотни людей. Их перегруженные плоты перевернулись из-за затоплений, и их тела выбросило на отмель»*; а далее идут 4 полноэкранные фотографии и 2 видео с последствиями трагичной

переправы. Только на последнем экране, относящемся к этому событию, короткий текст: «Десятки тел были выброшены на берег после того, как лодка перевернулась». Здесь же видео, на котором идет дождь и лежат накрытые тела взрослых и детей, которые не выжили в переправе через реку. Эти видео и фотографии, выстроенные в хронологическом порядке, и без вербального сопровождения самостоятельно рассказывают историю, причем, делают это более убедительно.

Другой нарративный прием, который авторы используют в «*How the Rohingya Escaped*» - несовпадение вербального и визуального. В той же начальной текстовой сцене мужчина просыпается от выстрелов, видит пожар и спасает семью, рядом дано видео горящих домов, на которые смотрят какие-то люди. Нет никаких указаний на то, что среди этих людей есть герои «текстовой» сцены, но эмоционально и содержательно «видео» сцена имеет тот же характер. Таким образом, в тексте содержится частная история, а на видео, фото или карте дан более широкий контекст, такое сочетание разности нарративных ракурсов через различные семиотические языки позволяет наиболее полно раскрыть предмет повествования.

### **3.5. Функции мультимедийных элементов в журналистском повествовании**

В условиях мультимедийной разные семиотические единицы помогают рассказать историю наиболее полно и достоверно, а при сочетании эти элементы дополняют и расширяют друг друга. В рамках исследовательской работы мы определили 11 элементов (10 + дизайн), с помощью которых строится мультимедийное повествование. Каждому из них мы дали характеристику, выяснив, какие задачи они могут решать в мультимедийном повествовании:

- 1) текст (вербальная составляющая):
  - основа повествования;
  - скрепляющий элемент;

- справка;
- 2) фотографии (полноэкранные, с подписью, галереи, слайд-шоу, интерактивные, слайдер «было-стало» и др.):
  - смысловая основа материала;
  - событийность (демонстрация действия);
  - привязка к теме (создание атмосферы);
  - интеграция и декор (фон, обозначение места);
  - композиционные задачи;
- 3) видео (движущиеся документальное изображение со звуком или без):
  - демонстрация героя (интервью, синхроны, монологи, лайвы, беззвучные эпизоды действий);
  - демонстрация места (пейзажи, интерьер, общие планы)
  - демонстрация события (лайвы, документальная съемка, гонзо-зарисовка, камеры наблюдений – создание атмосферы, эффекта присутствия);
- 4) анимации (сгенерированное в компьютерной программе динамическое изображение, представляющее собой набор-последовательность каких-либо визуальных элементов):
  - усиление эмоционального эффекта;
  - создание образности;
  - актуализация проблемы;
  - демонстрация кульминации истории;
- 5) иллюстрации (любые статические изображения, которые не являются фотографиями и не включены в объем инфографики, интерактивных карт, таймлайнов: рисунки, изображения картин, обложки журналов и музыкальных альбомов, постеры фильмов, страницы газет, отсканированные документы (включая дневники и записи от руки), скриншоты, афиши и т.д.):
  - пояснение деталей истории;

- доказательство, аргумент, увеличение достоверности;
  - визуализация и создание контекста;
  - переключение внимания;
  - декоративность;
  - композиционные задачи;
- б) аудио (голосовые вставки, интершум, радиосообщения, телефонные переговоры и аудиосообщения, музыка и т.д.):
- фоновое звучание (создание атмосферы, погружение в историю, эффект присутствия);
  - содержательные аудиоэлементы (двигает фабулу, раскрывает детали повествования);
- 7) инфографика (инструмент визуализации данных):
- систематизация знаний (обнаружение некой связи в данных, выстраивание их в последовательность и встраивание в контекст);
  - информационная функция;
  - иллюстративная (наглядность);
  - когнитивная (познание действительности);
  - доказательная (аргумент, подтверждение тезиса);
  - аттрактивная (привлечение внимания);
- 8) карты (частный пример инфографики, целью которого является визуализация пространства):
- характеристика места событий;
  - расположение объектов;
  - изменение географии местности;
  - маршруты героев и т.д.;
- 9) таймлайн (частный пример инфографики, целью которого является визуализация времени):
- выстраивание хронологии событий;
  - описание последовательности действий героев;

- создание биографии;
- отражение исторических фактов;
- систематизация фабулы;
- 10) выносные цитаты (выделенные особым образом из текстовых блоков фразы-реплики):
  - привлечение внимания (аттрактивная функция);
  - акцентирование (придание большего смысла содержанию цитаты, ударный факт);
  - композиционные задачи;
  - кульминационно-событийные функции (поворотное событие в сюжете);
  - идеологическая задача (передача авторского замысла, раскрытие идеи);
- 11) дизайн и навигация:
  - создание атмосферы истории, эмоциональное вовлечение;
  - построение структуры повествования (сюжет и композиция);
  - организация пространства материала (верстка проекта, расположение элементов, монтаж истории);
  - привлечение и управление вниманием читателя.

Проникновение мультимедийной формы коммуникации в медиапространство изменяет и способы рассказывания историй, в частности, возникает новая нарративная техника, отличная от вербальной. Повествовательный характер ряда журналистских материалов трансформируется под влиянием мультимедийных элементов, из которых состоят такие проекты. Выделенные нами семь нарративных категорий отражают этот мультимедийный эффект:

- 1) рассказчик (автор): нулевая, внутренняя, внешняя фокусировка;
  - нулевой фокусировке способствуют карты и таймлайны, они дают комплексное представление о событиях, ставя точку повествования над ними;

- репортажные фотографии и видео (особенно лайв-сцены) помогают при внешней фокусировке, так как отражают объективную действительность;
  - монологи и диалоги персонажей, реализованные с помощью выносных цитат, позволяют выстраивать внутреннюю фокусировку и познавать мир произведения через героев;
  - внутренней и внешней фокусировке способствуют видео от первого лица, они знакомят зрителя с миром истории через фокального персонажа или делают из зрителя участника событий;
  - для внешней фокусировки характерен переход части функций рассказчика к пользователю (читателю-зрителю); интерактивность связана в первую очередь с ответвлениями в сюжете и доступом к дополнительным сюжетным аркам;
- 2) предмет (тема): событие, проблемная ситуация, личность, система, место;
- сочетание мультимедийных элементов (фотографий, видео, аудио, текста, карт) позволяет детально и максимально достоверно взглянуть на общественно-важные события, которые становятся предметом журналистских материалов;
  - сгенерированные карты и таймлайны дают возможность реконструировать событие, визуализировать то, что не было задокументировано;
  - инфографические элементы способствуют более удобному для аудитории отражению проблемной ситуации и системы за счет наглядности и систематизации данных;
  - для раскрытия места действия важны карты (систематизация пространства), фотографии и видео (визуализация и погружение в обстановку);
  - анимации и иллюстрации полезны при создании образов при раскрытии проблемной ситуации, личности или места;

- 3) сюжет: хроникальный, концентрический, кумулятивный;
- кумулятивный сюжет характерен для разветвленного повествования формата веб-документари, где совокупность разных историй связаны общей темой или местом действия;
  - хроникальный сюжет характерен для мультимедийного лонгрида с линейным повествованием; при этом навигация в нем может быть как вертикальной, так и горизонтальной, что позволяет более точно отражать направление движения героев или придавать истории книжный характер;
  - концентрическому сюжету способствует сочетание разных мультимедийных элементов (текст, видео, фото, аудио, иллюстрации), которые с разных сторон раскрывают описываемую в журналистском материале проблему, часто это реализуется через синтетические элементы (картах, инфографике, таймлайнах);
  - портретные фотографии полезны при экспозиции и знакомстве с персонажами и обстановкой;
  - кульминация и поворотные точки в сюжете могут быть реализованы через уникальный для проекта мультимедийный элемент, через их концентрацию или графическое выделение;
- 4) время: хронологический, нехронологический порядок;
- таймлайн – важнейший элемент систематизации и визуализации времени, который часто становится стречневым элементом в мультимедийном журналистском нарративе;
  - таймлайны помогают создавать исторический контекст и часто выступают, как самостоятельные единицы, мини-нарративы;
  - свободная верстка и гибкий дизайн помогают при детализации времени: даты и часы, обозначенные рядом с текстовыми блоками, фотографиями или видео, сохраняют постоянное ощущение времени в тех ситуациях, когда того требует драматургия;

- видео (особенно без монтажа) позволяет сблизить нарративное и реальное время, максимально точно отражая последовательность и продолжительность событий;
  - нехронологический временной порядок характерен для формата веб-документари;
  - выстраиванию нехронологического порядка событий способствует интерактивность, когда направление истории задает пользователь;
  - навигационные инструменты и дизайн помогают при сломе прямого временного порядка;
- 5) пространство: фреймовое, тематическое;
- карты – важнейший элемент систематизации пространства, отражения маршрутов и географических положений;
  - фотографии и видео отвечают за документальное погружение в пространство и эффект присутствия;
  - сочетание фотографий и видео с картами позволяет отражать разный масштаб событий;
  - аудио помогают создавать образ пространства через бытовой интершум, музыку, естественные природные звуки; это особенно характерно для фреймового пространства;
  - сопоставление разных мультимедийных элементов (фотографий и текста, текста и видео, двух фотографий) помогают в демонстрации изменений пространства, последствий описываемых событий;
  - дизайн, цветовые и графические решения способствуют созданию образа места действия и художественному осмыслению пространства;
- б) персонажи (характеристика): авторская, фигуральная, опосредованная характеристика;
- фотографии и видео – важнейший инструмент при описании персонажей; они документально передают информацию о лицах, фигуре, движении, голосе, мимике, одежде героев;

- опосредованной характеристике способствуют фотографии без подписей и «немые» лайв-видео без комментариев и закадрового голоса;
  - при фигуральной характеристике часто используются выносные цитаты, которые помогают автору отстраниться от оценок;
  - авторские характеристики, как правило, носят вербальный характер;
  - иллюстрации и анимации переводят документальное в художественное; у этого две задачи: создание образа (метафорический смысл) и уход от проблемы изображения незащищенных социальных групп или людей, не желающих показывать свои лица (при этом визуальная связь с героями сохраняется);
- 7) конфликт: внутренний, герой-герой, герой-общество, герой-обстоятельства, конфликт систем.
- в мультимедийном журналистском проекте графическое оформление или уникальный для нарратива элемент (комбинация элементов) помогает в обозначении конфликта, интриги или формулировании направляющей идеи;
  - монологическая форма высказываний способствует раскрытию внутреннего конфликта, особенно это характерно при использовании видео или сочетания текста (реплик героя) и фотографий (портретных изображений героя);
  - использование разных мультимедийных элементов в рамках одного повествования помогает выстраивать конфликт систем или героев и обстоятельств (контраст возникает на семиотическом уровне, где, например, текст представляет одну сторону, а фотографии другую; или содержание фотографий противопоставляются содержанию карты);
  - конфликт в мультимедийном произведении в некоторых случаях подчеркивает дизайн и графические инструменты проекта.

В мультимедийной журналистике нарратив трансформируется – происходит переход от вербальной к поликодовой технике: сочетание различных семиотических элементов (текст, изображения, движущиеся изображение, аудио, графика и др.) изменяет характер повествования, позволяя наиболее детально и всесторонне рассказывать истории. Мультимедийная нарративная техника отличается от традиционной выходом за рамки одной знаковой системы и возникновением особых смысловых связей между разными элементами повествования (текстом, звуком, фото, видео, инфографикой и т.д.).

## **Заключение**

В данной работе мы представили результаты теоретического и эмпирического исследования относительно воздействия мультимедийных элементов на повествование в журналистском материале. Опираясь на теорию нарратологии и исследования в области цифровой коммуникации, мы описали предпосылки к изучению мультимедийного повествования как способа описания действительности в журналистике. В результате цель работы была достигнута: мы определили, как преобразуются повествовательные структуры в поликодовом пространстве медиатекста и какие нарративные возможности дают мультимедийные элементы в журналистском материале, насколько их использование помогает описать действительность и рассказать историю.

В процессе исследования нам удалось прийти к некоторым выводам, объясняющим принципы функционирования мультимедийных элементов в журналистских проектах и их влияние на нарративную сторону таких материалов. Данные выводы отвечают на поставленные в начале исследования вопросы. Мы выделили свойства мультимедийного журналистского нарратива, которые разделили на три группы:

Со стороны нарратива:

- последовательность/фабульность – упорядоченная совокупность элементов (функций, героев, событий, ситуаций), наличие причинно-следственной связи между ними, непротиворечивость развития;
- драматизм/сюжетность – наличие конфликта-интриги и структура, способ его раскрытия;
- деятельно-субъективный характер – обусловленное наличие системы персонажей и функций, носителями которых они являются, или действий, которые они выполняют;
- логическое время (дистаксия и интеграция) – обособленное от реального время текста, которое способно расширяться или сужаться в зависимости от задач автора;

- повествовательный код – позиция рассказчика (открытый автор, герой-повествователь, от 1 или 3 лица и т.д.), точка зрения на описываемые события и языковые средства, с помощью, которых ведется повествование;
- грамматическая основа – глагол + прилагательное – динамика событий и смена состояний + описание деталей и подробностей состояний, героев, ситуаций.

Со стороны журналистики:

- документальность – фактическая основа, соответствие действительности (в противовес фиктивности художественного нарратива);
- событийность – совокупность фактов и наличие истории, референтной реальной действительности + результативность, т.е. изменение состояния;
- ориентация на человека, причастность к человеческим отношениям в обществе;
- темпоральность – временная сущность событий, взаимосвязь моментов времени, учет реального времени и соотнесение с ним логического времени текста и коммуникации.

Со стороны мультимедиа:

- визуальность – ориентация на зрительное восприятие, блочное расположение элементов нарратива, задающее композицию;
- интегративность/монтаж – целостность различных мультимедийных элементов повествования, содержательно-формальное единство, которое порождает новое качество, отличное от качеств отдельных элементов (сверхаддитивность);
- многоканальность – одновременное участие нескольких органов чувств в наррации (как рассказывании, так и чтении/слушании/просмотре);
- интерактивность – участие аудитории в повествовании посредством перемещения по частям текста, вывод дополнительных скрытых материалов, демонстрация видео- и аудиофрагментов.

На основе этих характеристик мы сформулировали понятие мультимедийного журналистского нарратива – это способ представления информации и повествовательная коммуникативная техника, в которой через интеграцию мультимедийных элементов отражена последовательность событий реальной действительности.

Опираясь на теорию нарратологии и работы по изучению повествования в журналистике, мы создали свой подход к нарративному анализу журналистских материалов, в основе которого структура из семи нарративных категорий: рассказчик (позиция автора относительно персонажей и событий), предмет (тема, совокупность социальных ситуаций и объектов действительности, которые стоят в центре повествования), сюжет (совокупность действий персонажей и последовательность связанных событий, лежащих в основе истории), время (порядок, длительность и частотность событий), пространство (материальная среда и культурная рамка, в которой происходят события), персонажи (действующие лица произведения и отношение автора к ним), конфликт (центральное противоречие, являющееся движущей силой развития истории, трудности на пути героев к цели). В мультимедийных журналистских проектах реализации данных категорий могут способствовать разные элементы, выбор и использование которых влияет на характеристики нарративных категорий и качества рассказываемой истории, и стиль самого повествования.

При осмыслении мультимедийных элементов, с помощью которых создаются мультимедийные журналистские проекты, мы изучили ряд работ по цифровой коммуникации и мультимедиа. В итоге, нами было выделено одиннадцать семиотических элементов: текст, фотографии, видео, аудио, изображения, анимации, инфографика, карты, таймлайны, выносные цитаты, дизайн. Эмпирическое исследование подтвердило, что они могут образовывать синтетические и интерактивные элементы, которые увеличивают степень вовлеченности пользователя в повествование. Их

функционирование в журналистских материалах способствует детальному, достоверному и наглядному отражению фактов и событий действительности.

После анализа 30 мультимедийных журналистских проектов, отобранных в соответствие с обозначенными изначально критериями, мы можем сделать некоторые выводы о существовании нарративных приемов в данном формате:

- сочетание мультимедийных элементов в рамках нарративной техники, применяемой в журналистском произведении, помогает наиболее точно передать обстоятельства описываемых событий и создать эффект присутствия;
- аудиовизуальные элементы подключают различные каналы восприятия информации и несут смыслы, которые сложно достоверно передать вербальными средствами описания действительности;
- в мультимедийных журналистских проектах за счет навигационных возможностей часть функций рассказчика переходит пользователю (читателю-зрителю), история становится более интерактивной в сравнении с традиционной журналистикой;
- формат мультимедийного лонгрида, как правило, имеет хронологический временной порядок, а события в нем – последовательную структуру;
- формат веб-документари (или мультимедийной истории) представляет собой разветвленное повествование и способствует развитию истории с несколькими сюжетными линиями (кумулятивные сюжеты);
- фотографии и видео наиболее точные и достоверные элементы, передающие характеристики персонажей, обстановку событий, документальные детали; они помогают автору отстраниться от оценок и использовать опосредованные характеристики;
- таймлайны и карты визуализируют время и пространство, позволяют целостно оценить эти категории;

- аудиовизуальные элементы помогают при создании образов, раскрытии идеи произведения, эмоциональном вовлечении пользователя.

Поликодовая нарративная техника одновременно увеличивает достоверность за счет использования документальных элементов (фото, видео, аудио); систематизирует знания (большие данные), представляя их через визуально насыщенные элементы (инфографику, таймлайны, карты); создает образы через художественные аудиовизуальные элементы (иллюстрации, анимации, аудио) и дизайн; вовлекает пользователя (читателя-зрителя) в рассказываемую историю с помощью интерактивных элементов и управляет его вниманием через композицию (расположение элементов на экране), дизайн и навигацию.

Вопрос мультимедийности – вопрос сочетания, комбинирования различных способов представления информации. В этом смысле можно говорить о сверхаддитивности мультимедийной журналистики – свойстве, при котором сумма частей не просто составляет целое, сохраняя все свои исходные функции, а возникает новое качество, которое не существовало внутри частей до момента соединения в единую систему. Это значит, что реализация потенциала каждого отдельного элемента из разных семиотических систем в одном коммуникативном пространстве создает уникальную мультимедийную систему, которая для полноценного воздействия должна восприниматься целиком, одновременно учитывая свойства каждого ее элемента, воспринимаемого в данный момент. Из этого следует, что в мультимедийном проекте неразрывно сосуществуют текст, фото, видео, аудио, инфографика, элементы дизайна и т.д., а их комбинирование на одном экране несет смысловую и эмоциональную нагрузку, которая отличается от информационной насыщенности этих элементов, если бы они существовали независимо друг от друга.

В мультимедийных журналистских историях смысл постигается одновременном путем эстетического и рационального познания, чувственного и логического восприятия. За счет этого создается целостное

представление о произошедших событиях. Использование повествовательных техник в цифровой среде связано с комбинированием различных знаковых систем на одной платформе. Цифровой сторителлинг воздействует на разные органы чувств и ориентируется на аффективную связь с читателем. Искусство повествования заключается в организации пространства рассказа. Нарративность позволяет при ограниченном количестве информации удерживать внимание адресата. В мультимедиа это свойство реализуется еще эффективнее за счет аудиовизуальной формы.

Мультимедийные проекты помогают упаковать знания, информацию, истории в привлекательные форматы. Если мы говорим о мультимедийном журналистском нарративе, то здесь вслед за захватом внимания через аудиовизуальный ряд, может срабатывать и интерес к развитию истории, где каждая фотография и видео, каждый элемент дизайна и инфографики связаны друг с другом, связаны с текстом и в этом синтезе они двигают историю, выстраивают сюжет.

### Список литературы

1. Анкерсмит Ф. Р. История и тропология: взлет и падение метафоры. М.: «Прогресс-Традиция». 2003. 496 с.
2. Аристотель и античная литература // отв. редактор М.Л. Гаспаров. М.: «Наука». 1978. С. 233 с.
3. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: Сов. Энциклопедия. 1969. 608 с.
4. Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. Тракаты, статьи, эссе. М: Изд-во Московского университета. 1987. С. 387-423
5. Барт Р. Лингвистика текста // Новое в зарубежной лингвистике. Сост., общ. ред. и вступительная статья Т. М. Николаевой. М.: «Прогресс». 1978. С. 442-449
6. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. М.: «Худ. Литература». 1975. 504 с.
7. Беленький А. И. Фотожурналистика в современных СМИ: метод. пос. СПб.: С.-Петерб. гос. ун-т, Ин-т «Высш. шк. журн. и мас. коммуникаций». 2016. 88 с.
8. Бергер А. Видеть – значит верить. Введение в зрительную коммуникацию. М.: Издательский дом «Вильямс». 2005. 276 с.
9. Бозрикова С. А. Нарративная журналистика как явление // Вестник. Наука и практика. 2011. Режим доступа: <http://конференция.com.ua/pages/view/247>.
10. Бремон Кл. Логика повествовательных возможностей // Семиотика и искусствоведение: Сб. переводов под ред. Ю.М. Лотмана и В.М. Петрова. М.: «Мир». 1972. С.108-135
11. Бремон Кл. Структурное изучение повествовательных текстов после В. Проппа // Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму. Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова М.: «Прогресс». 2000. С. 239-246

12. Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. 2000. №3. С. 29-42.
13. Валгина Н.С. Теория текста: учебник для вузов. М.: «Логос». 2003. 173 с.
14. Вартанова, Е.Л. К чему ведет конвергенция СМИ? // Информационное общество. 1999. №5. С. 11-14.
15. Вашунина И. В. Иллюстрирование как средство визуализации текстовой информации // Вестник ВятГУ. 2008. №3. С. 47-50
16. Веселовский А.Н. Историческая поэтика. М.:«Высшая школа».1989. 404 с.
17. Волков А. А. Курс русской риторики. М: Издательство храма св. муч. Татианы. 2001. 480 с.
18. Ворошилова М.Б. Политический креолизованный текст: ключи к прочтению. Екатеринбург.: Урал. Гос. Пед. Ун-т. 2013. 224. С.
19. Вульф Т., Джонсон. Э.У. Новая журналистика и Антология новой журналистики. СПб.: «Амфора». 2008. 574 с.
20. Вырковский А.В., Галкина М.Ю., Колесниченко А.В. и др. Мультимедийные элементы в современном медиатексте // Медиаскоп. 2017. №3. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2364>
21. Гордеев Ю.А. К вопросу о жанровых признаках журналистских текстов в печатных СМИ // Вестник Воронежского гос. ун-та. Сер.: Филология. Журналистика. 2015. № 1. С. 88-92.
22. Горохов В. М. Закономерности публицистического творчества. М.: «Мысль». 1975.192 с.
23. Греймас А.-Ж. Размышления об актантных моделях // Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму. Пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова М.: «Прогресс». 2000. С. 153-170
24. Греймас А.-Ж. Структурная семантика. В поисках метода. М.: «Академический проект». 2004. 368 с.
25. Грицкевич Н.Н. Нарратив и повествование // Язык. Текст. Дискурс. 2005. №3. С. 69-73

26. Дерябин А. Телевизионные новости как коммуникативное событие // Дискурс. 1998. №7. Режим доступа: <http://dedovkgu.narod.ru/bib/derjabin.htm>
27. Джеймисон Ф. Постмодернизм и общество потребления // «Логос». 2000. №4. С. 63-77.
28. Добросклонская Т. Г. Медиатекст: теория и методы изучения // Вестник Московского университета. Сер. 10: Журналистика. 2005. № 2. С. 28-34.
29. Дойч М. Разрешение конфликта (Конструктивные и деструктивные процессы) // Социально-политический журнал. 1997. №1. С. 202—212
30. Должикова С.В. Проблема изменения современных средств массовой информации в мультимедийной среде // Наука и школа. 2012. №2. 71-73
31. Женетт Ж. Фигуры. В 2-х томах. Том 1-2. М.: Изд-во им. Сабашниковых.1998944 с.
32. Зарифьян И.А. Теория словесности: 1790-1923 // Риторика. 1995. №1. С. 96-123
33. Засурский Я. Н. Колонка редактора: Медиатекст в контексте конвергенции // Вестник Московского университета. Сер. 10: Журналистика. 2005. № 2. С. 3–7.
34. Золотухин А. А. Мажарина Ю. Н. Лонгрид, сноуфолл, мультимедийная история — как новые вершины журнализма? // Вестник Воронеж. гос. ун-та. Сер.: Филология. Журналистика. 2015. № 2. С. 93–96
35. Иванова. Н. Б. По ту сторону вымысла // Знамя. 2005. № 11. Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/znamia/2005/11/iv1.html>
36. Ильин И. П. Словарь терминов французского структурализма // Ильин И.П. Структурализм: «за» и «против»: Сб. статей. М.1975. 473 с.
37. Ингенблек В. Все о мультимедиа. К.: BNV. 1996. 352 с.
38. Казак М.Ю. Специфика современного медиатекста // Современный дискурс-анализ. 2012. №6. С. 30-41
39. Каррьер М. Драматическая поэзия. СПб.: Паровая скоропечатня М. М. Гутзац. 1898. 189 с.

40. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура: Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. М.: ГУ ВШЭ. 2000. 608 с.
41. Кастельс М. Медиабизнес, медиаконвергенция и конвергенция в журналистике // Медиаконвергенция и мультимедийная журналистика: материалы к обучающим семинарам, сост. С. Балмаева. Екатеринбург.: «Кабинетный ученый». 2010. С. 7–16.
42. Качанов Д. Г. Мультимедийный журналистский нарратив: к определению понятия // МедиаАльманах. 2021. № 3. С. 20-29
43. Качанов Д. Г. Нарратив в мультимедийной журналистике: анализ российских и зарубежных медиапроектов // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2020. № 1. С. 79-101
44. Качанов Д. Г. Нарратив в мультимедийных журналистских проектах: от вербальной к поликодовой технике // МедиаАльманах. 2019. № 1. С. 59-69
45. Качанов Д. Г. Нарративный анализ как метод исследования традиционных и мультимедийных журналистских произведений // Медиаскоп, 2020. №2
46. Качанов Д. Г. Повествовательные функции различных элементов в мультимедийном журналистском произведении // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2020. № 3. С. 89-92
47. Качанов Д. Г. Семиотические элементы современного журналистского произведения // Акценты: новое в массовой коммуникации. 2020. № 5-6 (172-173). С. 12-21
48. Качкаева А.Г. Жанры и форматы современного телевидения. Последствия трансформации // Вестник Московского университета. Сер. 10. Журналистика. 2010. №6. С. 42-51.
49. Качкаева А.Г. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные. М.: «Аспект Пресс». 2010. 200 с.

50. Качкаеа А. Г., Шомова С. А. Мультимедийная журналистика: учебник для вузов. М.: Изд. дом Высшей школы экономики. 2017. 413 с.
51. Ковалева Л. А. Место и роль фотоизображений в современных методах передачи информации // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2017. №3 (25). С. 193-197
52. Кожевникова Н.А. О соотношении типов повествования в художественных текстах // Вопросы языкознания. 1985. № 4. С. 104–115.
53. Колесниченко, А. В. Длинные тексты (лонгриды) в современной российской прессе // Медиаскоп. 2015. № 1. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/node/1691>
54. Косиков Г.К. Нарратив // Современная западная философия. Энциклопедический словарь. М.: «Культурная революция». 2009. С.159-160
55. Кузина О.А. Цитирование как средство воздействия в медиадискурсе // Вестник Московской международной академии. 2016. №1. С. 70-73
56. Кузьмина. Н.А. Современный медиатекст: учебное пособие. Омск. 2011. 414 с.
57. Кульчицкая Д.Ю. Использование анимации в российских деловых сми (кейс-стади анимационного контента на сайте [vedomosti. Ru](http://vedomosti.ru)) // Вопросы теории и практики журналистики. 2017. №1. С. 49-58.
58. Кульчицкая Д. Ю. Конвергенция и мультимедийность: точки пересечения и отличия // Медиа альманах. 2014. № 6. С. 12-16.
59. Кульчицкая Д. Ю. Мультимедиа и СМИ // Вопросы теории и практики журналистики. 2012. № 2. С. 100-105
60. Лехциер В.Л. Нарративный поворот и актуальность нарративного разума // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 1. С. 5-8
61. Леонтович О.А. Методы коммуникативных исследований. М.: «Гнозис», 2011. 224 с.
62. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии; Спб.: «Алетейя». 1998.160 с.

63. Литературная энциклопедия терминов и понятий / гл. ред. и сост. А.Н. Николюкин. М.: «Интелвак». 2001. 799 с.
64. Лихачев Д. С. Поэтика древнерусской литературы. М.: «Наука».1979. 412с.
65. Лотман Ю. М. В школе поэтического слова. М.:«Просвещение». 1988.352с.
66. Лотман Ю. М. Происхождение сюжета в типологическом освещении // Избранные статьи: в 3 т. Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин: «Александра». 1992. С.224-242
67. Лукина М.М. Интернет-СМИ: Теория и практика: учеб. пособие. М.: «Аспект Пресс». 2010. 348 с.
68. Лукина М.М, Фомичева И.Д. СМИ в пространстве Интернета. М.: Факультет журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова. 2005. 87 с.
69. Луков В. А. Конфликт в литературном произведении // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». Филология. 2010. №5. Режим доступа: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Lukov\\_VI/](http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Lukov_VI/)
70. Макинтайр А. После добродетели: Исследования теории морали. М.: «Академический Проект», Екатеринбург: «Деловая книга», 2000. 384 с.
71. Мирошниченко, А. Форматы подачи и упаковки контента в условиях медиаконвергенции // Медиаконвергенция, которая изменила мир? Сборник статей к открытой сессии по медиаконвергенции. Под ред. М.С. Корнева. М.: РГГУ. 2014. С. 63-74
72. Миташева М. С., Варакин В. С. Сторителлинг как технологическая основа журналистики (опыт теоретической аргументации) // Концепт. 2017. Т. 2. С. 637-641
73. Новосельцев С.К. Мультимедиа - синтез трех стихий // Компьютер-пресс. 1991. № 7. С. 3-14.
74. Платон Сочинения в четырех томах. Т. 3. Ч. 1 // Под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та; «Изд-во Олега Абышко», 2007. 752 с.

75. Поспелов Г.Н. Введение в литературоведение, учеб. пособие. М.: «Высшая школа». 1976. 528 с.
76. Прасолова Е.В. К вопросу о нарративности мультимедийной истории как нового жанра интернет-СМИ // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2015. №11-2. С. 253-256.
77. Прасолова Е.В. Мультимедийная история: особенности восприятия массовой аудиторией // Вестник РУДН. Сер.: Литературоведение, журналистика. 2016. №1. С. 118-125
78. Пропп В.Я. Морфология сказки. Изд. 2-е. М.: «Наука». 1969. 168 с.
79. Пуля В. Журналистика данных: как заставить цифры говорить. 2013. Режим доступа: <https://new-media.livejournal.com/106808.html> (дата обращения 24.03.2019)
80. Рикёр П. Время и рассказ. Т. 1. Интрига и исторический рассказ. М.; СПб.: «Университетская книга». 1998. 313 с.
81. Рождественский Ю.В. Общая филология. М.: Фонд «Новое тысячелетие». 1996. 326 с.
82. Савельева Е.А. От нон-фикшн до журналистики: новая риторика историописания // «Аллея Науки». 2017. №9. С. 60-64
83. Свитич А.Л. Специфика графической иллюстрации как компонента контента качественных изданий // Медиаскоп. 2015. №3. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/?q=node/1777>
84. Сергеева О.В., Терещенко О.В. Новые медиа: социальная теория и методология исследований: словарь-справочник. СПб: «Алетейя». 2016. 264 с.
85. Силантьева. О. М. Режиссура мультимедийной истории // Как новые медиа изменили журналистику / Под науч. Ред. С. Балмаевой и М. Лукиной. Екатеринбург: Гуманитарный университет. 2016. 304 с.
86. Симакова С.И. Визуализация в СМИ: вынужденная необходимость или объективная реальность? // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. 2017. №1.2. С. 135-137

87. Симакова С.И. Инструменты визуализации информации в СМИ: таймлайн // Вестник ННГУ. 2017. №4. С. 207-216.
88. Симакова С.И. Инфографика как средство визуализации экономической информации в СМИ // Вестник ЧелГУ. 2014. №23 (352). С. 77-82
89. Смирнова, Е. А. Инфографика в системе журналистских жанров // Вестник ВолГУ. Серия 8. 2012. №11. С. 92-95.
90. Солганик Г.Я. К определению понятий «текст» и «медиа́текст» // Вестник МГУ. Сер. 10. Журналистика. 2005. № 2. С. 7-15.
91. Тamarченко Н.Д. Введение в литературоведение: Основные понятия и термины: Учебное пособие. Под редакцией Л.В. Чернец. М.: «Высшая школа»; «Академия», 1999. 556 с.
92. Тamarченко Н.Д, Тюпа В.И, Бройтман С.Н. Теория художественного дискурса. Теоретическая поэтика. М.: Издательский центр «Академия». 2004. 512 с.
93. Тертычный А.А. Жанры периодической печати. Учебное пособие. М.: «Аспект Пресс». 2000. Режим доступа: <http://evartist.narod.ru/text2/03.htm>
94. Тичер С., Мейер М., Водак Р., Веттер Е. Методы анализа текста и дискурса. Харьков: Изд-во Гуманитарный Центр. 2009. 356 с.
95. Трубина Е.Г. Нарратология: основы, проблемы, перспективы: материалы к специальному курсу. Екатеринбург: Издательство Уральского университета. 2002. 104 с.
96. Трушко Е.Г., Шпаковский Ю.Ф. Инфографика как современный способ представления информации // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. 2017. №4. С.111-117
97. Тодоров Цв. Грамматика повествовательных текстов // Новое в зарубежной лингвистике. Сост., общ. ред. и вступительная статья Т. М. Николаевой. М.: «Прогресс».1978. С. 450-463
98. Татару Л. В. Ритм темпоральности неклассического нарратива как когнитивная модель (Роман М. Спарк «Рассвет мисс Джин Броди») //

- Современные проблемы науки и образования. 2012. №6. Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7907>
99. Тынянов Ю.Н. Литературный факт // Тынянов Ю.Н. «Поэтика. История литературы. Кино». М.: «Наука». 1977. 576 с.
100. Тюпа В.И. Нарратив и другие регистры говорения // Narratorium. 2011. №1-2. Режим доступа: <http://narratorium.rggu.ru/article.html?id=2027584>
101. Тюпа В.П. Нарратология как аналитика повествовательного дискурса («Архиерей» А.П. Чехова). Тверь: Твер. гос. ун–т. 2001. 58 с.
102. Успенский Б.А. Семиотика искусства. М.: Школа «Языки русской культуры». 1995. 360 с.
103. Фролова М. А. История возникновения и развития инфографики // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. 2014. №10. С. 135-145.
104. Хализев В.Е. Теория литературы: Учебник. 4-е изд., испр. и доп. М.: «Высшая школа». 2004. 405 с.
105. Хелемендик В. С. Конвергенция как современная форма взаимодействия СМИ // Проблемы современного образования. 2013. №6. С. 106-121.
106. Хорольский В. В. «Новый журнализм» в США: проблема факта и домысла // Научные ведомости БелГУ. Серия: Гуманитарные науки. 2012. №12. С. 146-151
107. Чернышов А. В. Киномузыка: теория технологий // ЭНЖ «Медиамузыка». 2014 № 3. Режим доступа: [http://mediamusic-journal.com/Issues/3\\_2.html](http://mediamusic-journal.com/Issues/3_2.html)
108. Черкова А.И. Таймлайн как специфический вид журналистского творчества в Интернете: теория и практика // Знак. Проблемное поле медиаобразования. 2014. №2 (14). С. 112–124.
109. Шилина М. Г. Data Journalism – дата-журналистика, журналистика метаданных – в структуре медиакоммуникации: к вопросу формирования

- теоретических исследовательских подходов // Медиаскоп. 2013. №1.  
Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/node/1263>
110. Шкловский В. О теории прозы. М.: «Федерация». 1929. 267 с.
111. Шмид В. Нарратология. М.: «Языки славянской культуры». 2003. 312 с.
112. Эйхенбаум Б.М. Теория Формального метода // Эйхенбаум Б.М. «Литература: Теория. Критика. Полемика». Л.: «Прибой». 1927. С.116-148
113. Эпштейн М.Н. Конфликт // Литературный энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия. 1987. С. 166
114. 37 Mind Blowing YouTube Facts, Figures and Statistics // MerchDope. 2019.  
Режим доступа: <https://merchdope.com/youtube-stats/>
115. Adams S. Writing features // W. Hicks (etc.) Writing for journalists – 2nd ed. London: Routledge. 2008. 208 p.
116. Bal M. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. Toronto: University of Toronto Press. 2Nd edition.1997. 256 p.
117. Baroni, R. L'oeuvre du temps: Poétique de la discordance narrative. Paris: Seuil. 2009. 336 p.
118. Berning N. Narrative Journalism in the Age of the Internet: New Ways to Create Authenticity in Online Literary Reportages // Textpraxis. 2011. Vol. 3 №2. Режим доступа: <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/nora-berning-narrative-journalism-in-the-age-of-the-internet>
119. Berning, N. Narrative means to journalistic ends: A narratological analysis of selected journalistic reportages. // VS Research. 2011. 158 p.
120. Bounegru L. Data Journalism in Perspective // DataJournalism.com. Режим доступа: <https://datajournalism.com/read/handbook/one/introduction/data-journalism-in-perspective> (дата обращения: 24.03.2019)
121. Bounegru L. What Is Data Journalism? // DataJournalism.com. Режим доступа: [http://datajournalismhandbook.org/1.0/en/introduction\\_0.html](http://datajournalismhandbook.org/1.0/en/introduction_0.html)
122. Bruner, J. Life as Narrative // Social Research. 1987. Vol. 54. №1. P. 11-32

123. Bruner J. The Narrative Construction of Reality *Critical Inquiry* // *Critical Inquiry*. 1991. Vol. 18. №1. P. 1-21
124. Burke K. *The Grammar of Motives*. New York: Prentice-Hall. 1945. 318 p.
125. Cairo A. *The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization*. New Riders. 2012. 384 p.
126. Chandler D., Munday R. *Dictionary of Media and Communication* (1 ed.). N.Y.: Oxford University Press Inc. 2011. 464 p.
127. Chatman S. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. N.Y.: Cornell University Press. 1978. 240 p.
128. Cisco Visual Networking Index: Forecast and Trends, 2017–2022 White Paper // Cisco. 2018. Режим доступа: <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/white-paper-c11-741490.html>
129. Dayan Z. Visual Content: The Future Of Storytelling // *Forbes*, 2018. Режим доступа: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2018/04/02/visual-content-the-future-of-storytelling/?sh=7808a99f3a46>
130. Danesi M. *Dictionary of Media and Communications*. N.Y.: M. E. Sharpe, Inc. 2009. 1100 p.
131. Dennerlein K. *Theorizing Space in Narrative*. 2009. Режим доступа: <https://www.germanistik.uni-wuerzburg.de/fileadmin/05010200/TheorizingSpaceinNarrative.pdf>
132. Dewze M What is Multimedia Journalism? // *Journalism Studies*. 2004. Vol.5. № 2. P.139-152.
133. Dowling D., Vogan T. Can we «Snowfall» this? Digital longform and the race for the tablet market // *Digital Journalism*. 2015. Vol. 3. Issue 2. P. 209–224
134. Fisher, W. R. *Narration as Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument* // *Communication Monographs*. 1984. Vol. 51. P. 1-22
135. Fisher W. R. *The Narrative Paradigm: An elaboration* // *Communication Monographs*. 1985. Vol 52. № 4. P. 347-364

136. Freytag G. Freytag's Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art. Chicago: Scott, Foresman and Company. 1894. 400 p.
137. Fulton. H., Huisman, R., Murphet, J., Dunn A. Narrative and Media. Cambridge: Cambridge University Press. 2005. 329 p.
138. Galustyan A. A., Kulchitskaya D. Yu. Multimedia longread stories as a new format for online journalism: Snowfall projects and other experiments with content // World of Media. Yearbook of Russian Media and Journalism Studies. 2015. P. 200-226.
139. Genette G. Narrative Discourse. An Essay in Method. N.Y.: Cornell University. Press. 1980. 285 p.
140. Grennfield R. What the New York Times's «Snow Fall» Means to Online Journalism's Future // The Atlantic. 2012. Режим доступа: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/12/new-york-times-snow-fall-feature/320253/> (дата обращения: 16.05.2020)
141. Hart J. Storycraft: The Complete Guide to Writing Narrative Nonfiction. Chicago: University of Chicago Press. 2011. 274 p.
142. Hernandez R., Rue J. The Principles of Multimedia Journalism: Packaging Digital News. N.Y.; L.: Routledge, 2015. 232 p.
143. Hiippala T. The multimodality of digital longform journalism // Digital Journalism. 2017. Vol. 5. №4. P. 420-442.
144. Hughes d'Aeth T. Do you want to know more? Narrative in Australian multimedia // Journal of Australian Studies. 1999. 23 Issue 63. P. 71-79
145. Jacobson S., Marino J., Gutsche Jr. R. E. The digital animation of literary journalism // Journalism: Theory, Practice & Criticism. 2015. Vol. 17. № 4. P. 527-546
146. Jahn M. Narratology: A Guide to the Theory of Narrative. English Department, University of Cologne. 2017. Режим доступа: <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>

147. Jensen K.B., The state of convergence in media and communication research / Jensen K.B. (ed.) // A Handbook of Media and Communication Research. – London.: Routledge, 2007. 448 p.
148. Johnson M. L. The New Journalism. Kansas: Kansas University Press. 1971. 171 p.
149. Kartveit K. Multimedia Journalism and Narrative Flow. Ph.d.-serien for Det Humanistiske Fakultet, Aalborg Universitet. Aalborg Universitetsforlag. 2016. Режим доступа: <https://vbn.aau.dk/en/publications/multimedia-journalism-and-narrative-flow>
150. Karvaris B. Semiotisch Aspekte bei der Illustration von Schulbuchern // Didaktisch Typographie. Leipzig. 1984.
151. Krause R. 6 Rules for Persuasive Storytelling // Nielsen Norman Group. 2020. Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/persuasive-storytelling/>
152. Kreisworth M. Trusting the Tale: the Narrativist Turn in the Human Sciences // New Literary History. 1992. Vol. 23. № 3. P. 629-657
153. Kroon R. W. A/V A to Z: an encyclopedic dictionary of media, entertainment and other audiovisual terms. McFarland & Co. 2014. 772 p.
154. Labov W., Waletzky J. Narrative Analysis: Oral versions of personal experience // Journal of Narrative & Life History. 1997. Vol. 7. №1-4. P. 3-38
155. Lamb N. The Art And Craft Of Storytelling: A Comprehensive Guide To Classic Writing Techniques. Writer's Digest Books. 2008. 264 p.
156. McDonald D. G. Narrative Research in Communication: Key Principles and Issues // Review of Communication Research. 2014. Vol.2 №1. P. 116-132.
157. Macdonald D. Parajournalism, or Tom Wolfe & His Magic Writing Machine // The New York Review of Books. 1965. Режим доступа: <https://www.nybooks.com/articles/1965/08/26/parajournalism-or-tom-wolfe-his-magic-writing-mach>
158. Madej K. S. «Traditional Narrative Structure» – not traditional so why the norm? // 5th International Conference on Narrative and Interactive Learning Environments Edinburgh, Scotland 6th – 8th August 2008. P. 40-47

159. Manning P.K., Cullum-Swan B. Narrative, context and semiotic analysis // N.K. Denzin, Y.S. Lincoln (eds.) Handbook of Qualitative Research. 1994. P. 463-477.
160. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press. 2001. 354 p.
161. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. N.Y.: McGraw-Hill. 1964. 359 p.
162. McQuail D. McQuail's mass communication theory. Cornwall:Sage. 2010.632p.
163. Moran K. How People Read Online: New and Old Findings // Nielsen Norman Group. 2020. Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/how-people-read-online>
164. Müller G. Erzählzeit und erzählte Zeit // Festschrift für Paul Kluckhohnund Hermann Schneider. Tübingen: Mohr. 1948. P. 195-212
165. Murphy J. E. The New Journalism: A Critical Perspective. Lexington: Association for Education in Journalism. 1974. 44 p.
166. Nielsen J. Writing Style for Print vs. Web // Nielsen Norman Group. 2020. Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/writing-style-for-print-vs-web/>
167. Niederhoff C. Focalization // Hühn, P., Pier, J., Schmid, W. & J. Schönert (eds.): Handbook of Narratology. Berlin: de Gruyter. 2009. P. 115-123
168. Nguyen P. H., Xu K., Walker R., Wong B. W. TimeSets: Timeline visualization with set relations // Information Visualization. 2016. Vol.15 №3. P. 253-269
169. Ochs, E., & Capps, L. Living Narrative: Creating Lives in Everyday Storytelling. Cambridge: Harvard University Press. 2001. 368 p.
170. Onega S., Landa J. Á. G. Narratology: An Introduction. London, N.Y.: Longman. 1996. 336 p.
171. Packer R. and Jordan Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. N.Y.:W. W. Norton & Company. 2002. 497 P.

172. Pewitt-Jones K. E. Narrative literary journalists, ethical dilemmas, and ethics codes // A Dissertation In Mass Communication Submitted to the Graduate Faculty Of Texas Tech University in Partial Fulfillment of The Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy. 2014
173. Pfister M. The Theory and Analysis of Drama. Cambridge: Cambridge University Press. 1988. 339 p.
174. Pool I.D.S., Electronics Takes Command // Finnegan R., Salaman G. and Thompson K., Information Technology: Social Issues. A Reader. London.: The Open University. 1987
175. Poletti A. Coaxing an intimate public: Life narrative in digital storytelling // Continuum: Journal of Media & Cultural Studies. 2011. Vol. 25. №1. P. 73-83.
176. Plaisant C, Milash B, Rose A, et al. LifeLines: visualizing personal histories // ACM conference on human factors in computing systems, 13–18 April 1996. Institute for Systems Research - University of Maryland. P. 221-227.
177. Prince G. A Dictionary of Narratology. Lincoln & London: University of Nebraska Press. 2003
178. Revaz, F., S. Pahud & R. Baroni. Classer les «récits» médiatiques: entre narrations ponctuelles et narrations sérielles // Classer les récits. Théories et pratiques, A. Chraïbi (dir.). Paris: L'Harmattan. 2007. P. 59-82.
179. Riessman C. K. Narrative Analysis // Narrative, Memory & Everyday Life. Huddersfield: University of Huddersfield. 2005. P. 1-7
180. Routledge encyclopedia of narrative theory / ed. by D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. L. N.Y.: Routledge. 2008. 345 P.
181. Ryan M. L. Will New Media produce new narratives? // Narrative across media: The languages of storytelling. University of Nebraska Press. 2004. P. 337-359.
182. Scanlan J. Navigating the new narrative: a case study of «Snow Fall». A Thesis presented to the Faculty of the Graduate School at the University of Missouri–Columbia. 2015. Режим доступа: <https://mospace.umsystem.edu/xmlui/handle/10355/49748>

183. Simon D. Homicide: A Year on the Killing Streets. N.Y.: Houghton Mifflin. 1992. 672 p.
184. Sims N., Kramer, M. (eds.) Literary journalism: A new collection of the best American nonfiction. New York, NY: Ballantine Books. 1995. 480 p.
185. Siobhan M. Audio Storytelling: Unlocking the Power of Audio to Inform, Empower and Connect // Asia Pacific Media Educator. 2015. Vol. 24. №2. P. 141-156
186. Smith B.H. Narrative Versions, Narrative Theories. // On Narrative ed. by W.J.T. Mitchell. Chicago: Chicago UP. 1981. P. 209-232
187. Stevens J. Tutorial: Multimedia storytelling: Learn the secrets from experts. // Berkeley Graduate School of Journalism. 2014. Режим доступа: <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/>
188. Stevens J. What is a multimedia story? // Berkeley Graduate School of Journalism. 2013. Режим доступа: <https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish>
189. Street S. Ways of seeing, ways of saying: Review essay about «Poetry, Тх» by Pejk Malinovski. // RadioDoc Review. 2014. №1. Режим доступа: <http://ro.uow.edu.au/rdr/vol1/iss1/4/>
190. Switzer C. Types of Conflict in a Story // Pen & Pad. 2017. Режим доступа: <https://penandthepad.com/types-conflict-story-6629183.html>
191. Thorlacius L. Visuel kommunikation på websites. Fredriksberg: Roskilde Universitetsforlag. 2009
192. Todorov Tz. Grammaire du Décameron. «The Hague Mouton Publisher». 1967. 100 p.
193. Vanoost M. Defining Narrative Journalism Through the Concept of Plot // Diegesis. 2013. Vol. 2. №2. P. 77-97
194. Vaughan T. Multimedia: Making It Work. 8th ed. N.Y.: McGraw-Hill. 2010. 481 p.
195. Wear C. Information visualization: perception for design. Waltham: Elsevier. 2013. 512 p.

196. Westcott K., Downs K., Arbanas J. (etc) Digital media trends, 15th edition. Courting the consumer in a world of choice // Deloitte. 2021. Режим доступа: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2018/04/02/visual-content-the-future-of-storytelling/?sh=7808a99f3a46> (дата обращения: 14.10.2020)
197. White H. Historical Text as Literary Artifact // The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding. Ed. by R.H. Canary and H. Kozicki. The University of Wisconsin Press. 1978. P. 41-62
198. Why Video Storytelling Is the Future of Marketing // Act-On. 2019. Режим доступа: <https://www.act-on.com/blog/video-future-content-marketing/>

## ПРИЛОЖЕНИЕ

Количество мультимедийных элементов в исследуемых проектах.  
Данные контент-анализа

Таблица 1. Мультимедийные элементы в проекте «Коса и Камень» (n = 110)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	48	43,6
Фотографии	48	43,6
Видео	2	1,8
Анимации	1	0,9
Иллюстрации	6	5,5
Аудио	1	0,9
Инфографика	1	0,9
Карты	3	2,8
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 2. Мультимедийные элементы в проекте ««жили-были»» (n = 160)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	67	41,9
Фотографии	-	-
Видео	1	0,6
Анимации	36	22,5
Иллюстрации	24	15
Аудио	31	19,4
Инфографика	1	0,6
Карты	-	-
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 3. Мультимедийные элементы в проекте ««Тунгусский метеорит»» (n = 61)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	25	41
Фотографии	-	-
Видео	-	-
Анимации	-	-
Иллюстрации	6	9,8
Аудио	-	-
Инфографика	7	11,5
Карты	5	8,2
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	18	29,5

Таблица 4. Мультимедийные элементы в проекте «Италия». История одного падения» (n = 109)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	83	76,1
Фотографии	6	5,5
Видео	-	-
Анимации	1	0,9
Иллюстрации	2	1,8
Аудио	2	1,8
Инфографика	6	5,5
Карты	2	1,8
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	7	6,4

Таблица 5. Мультимедийные элементы в проекте «Буран». Разбор полета» (n = 40)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	21	52,5
Фотографии	1	2,5
Видео	4	10
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	-	-
Инфографика	9	22,5
Карты	-	-
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	5	12,5

Таблица 6. Мультимедийные элементы в проекте «Невольник чести» (n = 220)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	122	55,5
Фотографии	-	-
Видео	-	-
Анимации	-	-
Иллюстрации	40	18,2
Аудио	-	-
Инфографика	10	4,5
Карты	1	0,4
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	47	21,4

Таблица 7. Мультимедийные элементы в проекте «Кремлевские звезды» (n = 258)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	121	46,9
Фотографии	101	39,1
Видео	8	3,1
Анимации	-	-
Иллюстрации	8	3,1
Аудио	2	0,8
Инфографика	-	-
Карты	-	-
Таймлайн	1	0,4
Выносные цитаты	17	6,6

Таблица 8. Мультимедийные элементы в проекте «Тридцать лет без права строить» (n = 279)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	148	53
Фотографии	45	16,1
Видео	7	2,5
Анимации	-	-
Иллюстрации	49	17,6
Аудио	7	2,5
Инфографика	-	-
Карты	6	2,2
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	17	6,1

Таблица 9. Мультимедийные элементы в проекте «Людикудамы» (n = 41)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	20	48,8
Фотографии	9	22
Видео	2	4,9
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	1	2,4
Инфографика	2	4,9
Карты	1	2,4
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	6	14,6

Таблица 10. Мультимедийные элементы в проекте «Крымскотатарское эго» (n = 387)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	180	46,7
Фотографии	174	44,9
Видео	1	0,3
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	-	-
Инфографика	2	0,5
Карты	4	1
Таймлайн	3	0,8
Выносные цитаты	23	6

Таблица 11. Мультимедийные элементы в проекте «Когда пришел Наполеон» (n = 109)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	61	56
Фотографии	-	-
Видео	-	-
Анимации	-	-
Иллюстрации	10	9,2
Аудио	-	-
Инфографика	8	7,3
Карты	10	9,2
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	20	18,3

Таблица 12. Мультимедийные элементы в проекте «Дефицит в СССР – как это было» (n = 236)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	138	58,5
Фотографии	19	8
Видео	-	-
Анимации	-	-
Иллюстрации	45	19,1
Аудио	-	-
Инфографика	5	2,1
Карты	1	0,4
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	28	11,9

Таблица 13. Мультимедийные элементы в проекте «Ад Беслана. Взгляд изнутри» (n = 105)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	60	57
Фотографии	30	28,6
Видео	3	2,9
Анимации	-	-
Иллюстрации	6	5,7
Аудио	1	1
Инфографика	-	-
Карты	-	-
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	5	4,8

Таблица 14. Мультимедийные элементы в проекте «Наши люди» (n = 52)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	36	69,2
Фотографии	10	19,2
Видео	6	11,5
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	-	-
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 15. Мультимедийные элементы в проекте «Зона отчуждения» (n = 277)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	99	35,7
Фотографии	156	56,3
Видео	15	5,4
Анимации	1	0,4
Иллюстрации	1	0,4
Аудио	2	0,7
Инфографика	1	0,4
Карты	2	0,7
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 16. Мультимедийные элементы в проекте ««Finding Home» (n = 152)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	7	4,6
Фотографии	28	18,4
Видео	14	9,2
Анимации	-	-
Иллюстрации	2	1,3
Аудио	2	1,3
Инфографика	-	-
Карты	4	2,6
Таймлайн	1	0,7
Выносные цитаты	94	61,8

Таблица 17. Мультимедийные элементы в проекте ««Fleeing Boko Haram...» (n = 69)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	59	85,5
Фотографии	8	11,6
Видео	-	-
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	2	2,9
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 18. Мультимедийные элементы в проекте «The Waypoint» ...» (n = 102)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	34	33,3
Фотографии	13	12,7
Видео	37	36,3
Анимации	-	-
Иллюстрации	14	13,7
Аудио	1	1
Инфографика	-	-
Карты	3	2,9
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 19. Мультимедийные элементы в проекте «The Four Days In 1968 That Reshaped D.C.» (n = 56)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	31	55,4
Фотографии	13	23,2
Видео	4	7,1
Анимации	-	-
Иллюстрации	1	1,8
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	7	12,5
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 20. Мультимедийные элементы в проекте «20 Years 20 Titles» (n = 64)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	40	62,5
Фотографии	5	7,8
Видео	-	-
Анимации	3	4,7
Иллюстрации	-	-
Аудио	5	7,8
Инфографика	7	10,9
Карты	-	-
Таймлайн	4	6,3
Выносные цитаты	-	-

Таблица 21. Мультимедийные элементы в проекте «Lucky 13» (n = 61)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	22	62,5
Фотографии	17	-
Видео	6	-
Анимации	-	4,7
Иллюстрации	5	-
Аудио	-	7,8
Инфографика	6	10,9
Карты	2	-
Таймлайн	3	6,3
Выносные цитаты	-	-

Таблица 22. Мультимедийные элементы в проекте «Life after death» (n = 138)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	45	32,6
Фотографии	50	36,2
Видео	-	-
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	41	29,7
Инфографика	-	-
Карты	2	1,5
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 23. Мультимедийные элементы в проекте «After the storm» (n = 110)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	3	2,7
Фотографии	47	42,7
Видео	18	16,4
Анимации	4	3,6
Иллюстрации	16	14,5
Аудио	15	13,6
Инфографика	3	2,7
Карты	3	2,7
Таймлайн	1	0,9
Выносные цитаты	-	-

Таблица 24. Мультимедийные элементы в проекте «Branded and beaten» (n = 212)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	176	83
Фотографии	15	7,1
Видео	4	1,9
Анимации	-	-
Иллюстрации	16	7,5
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	1	0,5
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 25. Мультимедийные элементы в проекте «Unbroken» (n = 230)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	160	69,6
Фотографии	38	16,5
Видео	11	4,8
Анимации	-	-
Иллюстрации	1	0,4
Аудио	12	5,2
Инфографика	2	0,9
Карты	-	-
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	6	2,6

Таблица 26. Мультимедийные элементы в проекте ««The Last Generation» (n = 202)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	104	51,4
Фотографии	11	5,4
Видео	55	27,2
Анимации	4	2
Иллюстрации	6	3
Аудио	3	1,5
Инфографика	5	2,5
Карты	8	4
Таймлайн	1	0,5
Выносные цитаты	5	2,5

Таблица 27. Мультимедийные элементы в проекте ««Return to Mosul» (n = 36)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	9	25
Фотографии	-	-
Видео	8	22,2
Анимации	-	-
Иллюстрации	4	11,1
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	2	5,5
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	13	36,1

Таблица 28. Мультимедийные элементы в проекте ««Inside the Battle of Marawi» (n = 245)

Элемент	N	%
Текст (в абзацах)	149	60,8
Фотографии	73	29,8
Видео	11	4,5
Анимации	-	-
Иллюстрации	11	4,5
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	1	0,4
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-

Таблица 29. Мультимедийные элементы в проекте ««A Voyage to Antarctica» (n = 153)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	78	51
Фотографии	23	15
Видео	34	22,2
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	7	4,6
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	11	7,2

Таблица 30. Мультимедийные элементы в проекте ««How the Rohingya Escaped» (n = 68)

Элемент	n	%
Текст (в абзацах)	28	41,2
Фотографии	26	38,2
Видео	11	16,2
Анимации	-	-
Иллюстрации	-	-
Аудио	-	-
Инфографика	-	-
Карты	3	4,4
Таймлайн	-	-
Выносные цитаты	-	-