

УДК 004.032.6

ДВОРКО Нина Ивановна,
доктор искусствоведения. Санкт-Петербургский
государственный университет кино и телевидения,
Санкт-Петербург, Россия
email: dvorko.n@gmail.com

DVORKO Nina Ivanovna,
Doctor of art History,
Saint-Petersburg State University of Film and
Television, Saint-Petersburg city, Russia
email: dvorko.n@gmail.com

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ КАК ФЕНОМЕН ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

INTERACTIVE DOCUMENTARY AS DIGITAL AGE PHENOMENON

Данная статья рассматривает круг вопросов, связанных с современным полем исследования интерактивной документалистики, представляющей собой активно развивающийся и перспективный документальный жанр. Основное внимание уделяется качественным признакам феномена интерактивного документального фильма, разнообразию его современных форм.

This article deals with a range of issues related to the modern field of research of interactive documentary, which is a rapidly developing and prospective genre of documentary. The article focuses on the qualitative features of the interactive documentary film phenomenon and on the diversity of its modern forms.

Ключевые слова: интерактивный документальный фильм, цифровые медиа, мультимедийный контент, интерактивность, пользовательский контент, нелинейный нарратив.

Key words: interactive documentary, digital media, multimedia content, interactivity, user experience, nonlinear narrative.

Интерактивный документальный фильм — уникальный феномен цифровой эпохи, который в условиях интенсивного развития Интернета и технологий Web 2.0 демонстрирует не только динамическое развитие, но и новые качества, ставящие под сомнение само понятие «фильм».

Используя для репрезентации реальности интерактивные цифровые технологии, интерактивная документалистика охватывает разнообразные формы документальных работ, малоизвестных в России. Однако достаточно в строке запроса поисковой системы Google набрать ключевые слова *interactive documentary* (не только на английском языке), как обнаруживаются многочисленные статьи, специализированные сайты, конференции, семинары, говорящие о разнообразных документальных работах, описываемых как веб-документальные фильмы, проекты на базе мобильных платформ и локальных медиа, документальные игры и т.д. При этом часть примеров новой документальной практики не попадает в результаты поискового запроса лишь потому, что создатели называют свои работы различными терминами: документальные фильмы новых медиа, цифровые документальные фильмы, интерактивные фильмы, нарративные базы данных и т.д.

Сложившаяся ситуация говорит не о том, что обычные потребители зарубежной медийной продукции хорошо знакомы с цифровыми документальными артефактами. Скорее, свидетельствует об активном интересе к интерактивной документалистике со стороны зарубежных теоретиков и практиков, видящих влияние новых подходов документирования реальности на разные факторы эстетического, культурного и социального характера.

Актуальность исследований нового документального жанра определяется рядом факторов, вызванных необходимостью и значимостью поставленной проблемы. Отражая жизнь общества, интерактивная документалистика побуждает аудиторию искать ответы на многие вопросы действительности, проводить параллели со своей жизнью, формировать независимое мнение. Интерактивный документальный фильм обеспечивает уникальные возможности для изучения социальных, политических, экологических и духовных проблем, требующих невымышленных историй с активным участием пользователей в повествовании. Современный потребитель медийной продукции в повседневной жизни все шире использует Интернет и беспроводные устройства. Поэтому в цифровом формате он ожидает мультимедийные и интерактивные впечатления.

В данной статье мы попытаемся показать уникальность интерактивной документалистики, охарактеризовать ее основные сущностные признаки, формы и виды, иллюстрируя их примерами из мировой практики. Эмпирической базой исследования автора стали интерактивные документальные проекты, созданные на разных медийных платформах и представляющие многообразие форм интерактивного невымышленного повествования. Они отличаются моделями взаимодействия пользователей с цифровым артефактом, стратегиями участия аудитории в создании мультимедиа-контента, используемыми цифровыми платформами.

Современное поле исследований интерактивной документалистики

Зародившийся в последней четверти прошлого столетия, новый способ документирования реальности стал предметом междисциплинарных исследований многих зарубежных ученых и разработчиков, объединивших подходы и методы экранной документалистики, теории цифровых медиа, компьютерных наук, психологии, философии и социологии.

Сегодня мы наблюдаем широкий спектр зарубежных научных трудов, посвященных новому документальному жанру, свидетельствующий о разнообразии интересов исследователей, изучающих это поле. Некоторые труды рассматривают основные теоретические проблемы в данной области: концептуально-теоретическое обоснование нового жанра документалистики; выявление сущностных изменений, происходящих с развитием технологий; модели интерактивности и участия [1–3]. Другие обращаются к конкретным, более узким вопросам: Web-документалистике и ее социальным функциям, коллаборативным документальным проектам и др. [4–6].

В настоящее время интерактивная документалистика является той сферой художественного творчества, которая продолжает оставаться экспериментальной зоной исследования и практического апробирования разнообразных идей, методов и технологий. Не случайно многие творческие, образовательные и исследовательские организации по всему миру используют в своем названии метафору лаборатории. Так, например, MIT OpenDocLab – лаборатория документалистики Массачусетского технологического института, объединившая вместе технологов, рассказчиков и ученых для продвижения нового искусства документалистики. Подобная творческая лаборатория по созданию интерактивных документальных фильмов была создана и в России на кафедре интерактивного искусства Санкт-Петербургского государственного университета кино и телевидения под руководством профессора Н.И. Дворко. Ведь профессиональная подготовка создателей цифровых медиа невозможна без интеграции учебного процесса с теоретическими исследованиями и творческими экспериментами, направленными на разработку новых художественных концепций повествования.

Новое документальное творчество представляет значимое, быстрорастущее поле, которое ставит много вопросов. Сегодня отличительными признаками документальной продукции нового поколения, по мнению W. Uricchio, руководителя MIT OpenDocLab, являются: взаимодействие пользователя с документальными проектами, их неоднозначность (т.к. они представляют интерактивные структуры, требующие навигации), наличие нескольких авторов, а иногда и краудсорсенговых авторов, а также все возрастающая роль мобильных визуальных технологий [7]. W. Uricchio считает, что эта эволюция документальной продукции – вместе с возможностью «добавлять» изображение к конкретным локациям (местам), использовать трансмедийный подход, выборочно «наслаивать» записанные изображения поверх «живых» изображений (в проектах дополненной реальности), интегрировать новые формы данных – указывает на потенциально преобразующий сдвиг в нашем понимании носителя движущихся изображений [7]. Сдвиг таких понятий, как «носитель», «авторство», «участие» и «полномочие», которые мы ранее наблюдали на примере Wikipedia и Photosynth, уже начинает касаться движущихся изображений.

Как *вполне справедливо* заметила известный исследователь и теоретик интерактивного нарратива Бренда Лорел, очень сложно представить себе новые формы повествования, которые ранее не существовали [8]. И хотя не все формы интерактивной документалистики сегодня можно увидеть в сети Интернет, преобладающее большинство документальных работ относится к Web-документальным проектам, «использующим Web (англ. *World Wide Web*) в качестве платформы распределения и производства контента».

Подобные проекты можно увидеть на сайте Национального совета по кинематографии Канады (Interactive.NFB.ca – сайт NFB (National Film Board of Canada), на котором размещена постоянно пополняющаяся коллекция проектов – интерактивных документальных фильмов, видео и анимации, работ фотоискусства, очерков, мобильных и локативных медиа) [9], сайте официальной программы новых медиа IDFA (The International Documentary Film Festival Amsterdam), демонстрирующей новые формы документального повествования, цифровые технологии и медиаискусство [10].

Созданы специализированные онлайн архивы для поиска интерактивных и цифровых документальных проектов, как, например, docSHIFT Index [11] и Docubase [12]. Крупные кинофестивали, такие как Tribeca [13], Sundance [14] и Международный фестиваль документального кино в Амстердаме IDFA демонстрируют сегодня интерактивные документальные фильмы в рамках своих программ [10]. Специализированные сайты и блоги – i-Docs [15], Le Blog

Documentaire [16], Webdocu [17], Webdoku [18], MIT Open documentary lab [7] и др. – объединяют усилия исследователей и практиков интерактивной документалистики в обсуждении видения нового жанра, его проблем и достижений.

Основные свойства интерактивной документалистики

Физическое взаимодействие пользователя с контентом

В своем подходе к репрезентации действительности интерактивная документалистика трансформирует зрителя в активного пользователя. В традиционном документальном фильме зритель выступает в роли интерпретатора медиатекста – создает смысл произведения на основе восприятия того, что воплощается автором на экране. В интерактивном документальном фильме пользователь не только создает смысл, но и участвует в развертывании нарратива, определяет то, как рассказывается история. Посредством интерфейса пользователь физически взаимодействует с медиаобъектами контента, а также управляет навигацией, прокладывая свой собственный маршрут продвижения по истории. Не случайно А. Гифреу считает интерфейс и навигацию ключевыми понятиями интерактивной документалистики [2].

Во время навигации пользователь совершает выбор среди вариантов или альтернатив, способствуя разворачиванию истории в нелинейной форме. Подобная степень участия пользователя в повествовании, проявляющаяся на уровне дискурса, характерна для интерактивных документальных проектов, представленных в сети Интернет и обладающих гипертекстовой структурой. Их называют документальными Web-проектами (от англ. *web-documentary*). Многие из подобных проектов можно отнести к интерактивным документальным фильмам. Их авторы стремятся использовать уникальные свойства интерактивных цифровых медиа для воплощения содержания в художественной форме. Как правило, такие проекты активно используют видео-изображение в качестве документальной повествовательной основы. Удачное сочетание видео с другими мультимедийными элементами, навигационной структурой проекта и визуальным дизайном интерфейса формирует эмоционально-образное содержание интерактивного документального фильма. Примером является Web-проект *Gaza-Sderot: Life in spite of everything* («Газа-Сдерот: Жизнь вопреки всему», автор Alexandre Brachet, 2008), который транслировался в 2008 г. Arte.tv, официальным сайтом франко-немецкого культурного телеканала ARTE. Сегодня проект остается доступным пользователям в полном объеме, позволяя погрузиться в 40 дней из жизни мужчин, женщин и детей двух приграничных городов вдоль палестино-израильской границы: Газы (Палестина) и Сдерота (Израиль).

Интерактивная документалистика с гипертекстовой структурой нарратива составляет сегодня значительный массив документальных Web-работ, оставляющих автору весомый контроль над повествованием. Разрабатывая пользовательский интерфейс, навигационную структуру, наделяя интерактивностью те или иные мультимедийные элементы, автор определяет возможные варианты физических действий пользователя. При этом опыт пользователя находится в центре внимания всех этапов работы творческой группы над проектом, начиная с разработки концепции и заканчивая ее реализацией. В случае интерактивного документального фильма понятие «опыт пользователя/опыт взаимодействия» следует рассматривать в широком смысле как «ощущение и реакцию человека вследствие использования или предполагаемого использования продукта» [19]. Помимо восприятия пользователем функциональных и эмоциональных характеристик проекта, важно и то, какой нарративный опыт будет сформирован у пользователя в результате «общения» с цифровым артефактом. Документалисты должны хорошо понимать потребности пользователя, цели, контекст общения с проектом. Эти знания определяют многие моменты творческого процесса: разработку стратегии повествования, выбор модели навигации, формирование мультимедийного материала и т.д.

Участие пользователя в создании контента

В последние годы благодаря развитию новых коллективных сетей, предоставивших возможность пользователям создавать свой собственный контент, активно развивается модель участия (*participatory model* по классификации С. Гауденцы) [1]. В данной модели пользователь больше не является потребителем и становится вещателем, или производителем контента в среде, в которой авторство уже не индивидуально, а коллективно или совместно.

В модели взаимодействия пользователь может не только влиять на процесс развертывания нарратива, но и участвовать в создании самой истории (т.е. привносить свой контент). Сегодня основной интерес теоретиков интерактивной документалистики сконцентрирован на этой модели.

Примером модели участия являются документальные Web-проекты *One Millionth Tower* (автор Katerina Cizek, 2011); *Hollow* (автор Elaine Mc Million, 2013); *18 Days in Egypt* (авторы: Jigar Mehta, Yasmin Elayat, 2012) и другие. Формы участия могут варьироваться в широких пределах. Интерактивный документальный фильм *Highrise/Out My Window* (режиссер Kat Cizek, 2010) использует созданный пользователями определенный аудиовизуальный материал, который обрабатывался режиссером для включения в документальный мультимедийный контент. Онлайн документальный проект *Hollow* (автор Elaine Mc Million, 2013) является гибридом интерактивного документального фильма и проекта сообщества, содержит пользовательский контент в виде постоянно развивающегося блога. Интерактивный документальный проект *Mapping the Street* (2008) почти полностью состоит из пользовательского контента, формирующего «новую» карту США с помощью историй, фото и видео, записанных жителями страны. В подобном проекте продюсер/режиссер выступает в роли куратора, отвечающего за создание основы повествования, которая активирует генерацию пользовательского контента. Участие пользователей в создании контента обеспечивает возможность прямого диалога как с самой аудиторией, так и между ее членами.

В то время как пользовательское участие возрастает, роль автора, наоборот, снижается, он теряет контроль над произведением. Интерактивный документальный фильм заставляет нас заново переосмыслить концепцию авторства в новом пространстве художественной практики, в значительной мере творимом руками не только документалистов, но и самих пользователей.

Мультимедийность

В интерактивном документальном фильме, являющемся по своей природе мультимедийным, одновременно могут быть представлены комбинации статических и динамических средств, которые в свою очередь могут быть интерактивно управляемы. Статические средства неизменны во времени по отношению к пользователю (текст, графические символы, изображения), динамические средства меняются во времени (например, звук, анимация, видео и пр.). Помимо реалистичных мультимедийных средств (фотографические изображения, видео, речь и др.) – носителей документальной основы – активно используются и синтетические средства (например, графические символы, анимация, синтезированный звук). Текстовая, графическая, звуковая и видеoinформация, представленная в виде набора файлов, объединяется с помощью технических средств и специального программного обеспечения, которое осуществляет функционирование мультимедийного продукта. Включение разнообразных мультимедийных средств в документальный проект может как усилить его выразительность, так и привести к перегрузке пользователя информацией, которая плохо им воспринимается и понимается.

В зависимости от темы и задач проекта режиссер решает, какие элементы мультимедиа-контента будут формировать смысл, станут основным «носителем» повествования, какие будут способствовать усилению художественной образности фильма, важны для эмоционального воздействия на зрителя-пользователя, а какие медиаданные будут передавать дополнительную информацию.

В качестве примера можно привести проекты *Out My Window*, *Gaza-Sderot*, *The Block*, *Water Life*, *Welcome to Pine Point*, наглядно демонстрирующие удачное использование мультимедийных средств в создании документального контента, которое выражается в том, что: 1) выбор того или иного мультимедийного элемента в качестве основного средства повествования определяется задачами проекта, его структурой, способами взаимодействия пользователя с цифровым артефактом; 2) элементы мультимедийной композиции гармонично сочетаются, каждое средство дополняет друг друга в формировании значимого пользовательского опыта; 3) одновременная передача нескольких комбинаций статических и динамических средств не усложняет восприятие и понимание проекта; 4) в ряде случаев элементы управления пользовательского интерфейса интегрируются в передаваемую визуальную информацию, способствуя очевидности взаимодействий.

Если в проектах *Out My Window*, *Gaza-Sderot*, *The Block* основным средством повествования является видео, то в интерактивном проекте *Welcome to Pine Point*, исследующим воспоминания жителей бывшего горнопромышленного сообщества Пайн Пойнт, истории передаются с помощью текста, сопровождаемого коллажем из фотографий и домашнего видео, нарезок из газет, отрывков дневников и выпускных альбомов. Текст имеет точное визуальное представление, он как бы вырезан из старой газеты тех лет, когда процветал Пайн Пойнт. Являясь частично книгой, частично фильмом, частично семейным фотоальбомом, интерактивный Web-проект погружает пользователя в мир горнодобывающего городка Пайн Пойнт, уже не существующего на карте, но оставшегося в человеческой памяти.

Учитывая, что визуальное пространство экрана формируется многими мультимедийными средствами, большое внимание при разработке проектов отводится визуальному дизайну интерфейса. Как и при создании изобразительного решения кинофильма, визуальный дизайн интерфейса – это в первую очередь искусство направления внимания. В документальном Web-проекте *Gaza-Sderot* раздвоенный дизайн интерфейса визуально представляет обе стороны израильско-палестинского конфликта, позволяя сфокусировать внимание пользователей на проблеме двух пограничных городов: Газы и Сдерота. Навигация по проекту *Water Life* реализуется с помощью графического интерфейса, напоминающего движение воды, создающего у пользователя ощущение плавания. В проекте *Out My Window* визуальный дизайн интерфейса в виде высоты, объединившей героев проекта из 13 стран мира, фокусирует внимание зрителя-пользователя на глобальности проблемы многоэтажки.

Разнообразие подходов к способам документирования реальности

Мировая практика интерактивной документалистики сегодня представлена широким спектром цифровых работ, свидетельствующих о разнообразных подходах к способам документирования реальности. Среди них можно выделить следующие типы проектов:

- интерактивные документальные проекты на базе CDRom и DVDRom (*Joan Miró. El color dels somnis, A Random Walk through the 20th Century*);
- Web-проекты с гипертекстовой структурой повествования закрытого типа (*Water Life, Gaza/Sderot: Life in Spite of Everything, Journey to the End of Coal*);
- Web-проекты открытого типа, активно использующие участие пользователей в создании медийного контента (*Hollow, Big Stories, Small Towns, 18 Days in Egypt*);
- интерактивные документальные проекты симуляционного типа (*Aspen Movie Map, America's Army*);
- цифровые документальные игры/интерактивные документальные проекты на базе игровых стратегий (*The Cat and the Coup, Fort McMoney, Inside the Haiti Earthquake*);
- интерактивные документальные проекты на базе мобильных платформ;
- документальные проекты виртуальной реальности;
- геолокационные документальные проекты с использованием мобильных платформ и систем дополненной реальности (*City Sonic; Walking The Edit*);
- интерактивные документальные инсталляции (*Out My Window, Megaphone*);
- документальные кросс-медийные и трансмедийные проекты (*Prison Valley; The Builders' Challenge; Collapsus; Alma, A Tale of Violence; 24h Jerusalem*).

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

В отличие от интерактивных документальных проектов на базе систем виртуальной реальности или локативных медиа, размывающих понятие экрана, пространством репрезентации реальности большинства форм интерактивной документалистики является экран компьютера/ноутбука/ планшета/мобильного телефона/масштабной иммерсивной системы отображения.

Среди разнообразных форм интерактивного невымышленного повествования наибольшую популярность получил Web-документальный фильм. Хотя интерактивные документальные фильмы существуют с 1980-х гг., прорыв, который произошел в Интернете за последние десять лет, в сочетании с социальной и деятельной природой Web 2.0, привел к резкому увеличению количества и разнообразия Web-документальных работ. Представляя собой мультимедийный продукт, интерактивный документальный фильм на базе Web характеризуется определенным контентом сайта и программными средствами, обеспечивающими визуализацию такого контента на экранах компьютеров пользователей Интернета. Сам по себе Web-сайт не содержит документальных фильмов, он и есть документальный фильм.

О дефиниции

История развития нового жанра документалистики демонстрирует быстрое изменение представления о природе самого понятия «интерактивный документальный фильм», которое корректировалось по мере появления новых технических возможностей, дававших толчок ранее неиспользованным моделям взаимодействия пользователя с цифровым артефактом. Несколько лет назад в построении таксономии нового жанра с фокусом на элементы интерактив-

ности и пользовательский опыт ученые опирались на теорию документального фильма. Сегодня среди корпуса интерактивных документальных проектов есть работы, которые используют пользовательский контент (англ. *User-generated content*). В трактовке интерактивного документального фильма используются разнообразные научные подходы, среди которых многие теоретические заключения являются дискуссионными, вызывая полемику среди теоретиков и практиков данного жанра. Учитывая практику участия пользователя в создании контента, некоторые исследователи вместо прилагательного «интерактивный» предлагают использовать более емкое слово «коллаборативный» (от англ. *collaborative* – совместный). На их взгляд термин «коллаборативная документалистика» (от англ. *collaborative documentary*) позволяет концептуализировать пользователя не только как активного исследователя (от англ. *explorer*) документального проекта, но и как создателя контента и, в определенной степени, соавтора. Рассмотрение коллаборативной документалистики в качестве платформы для создания и распространения контента приводит, как считают ученые, к более глубокому пониманию изменяющейся природы документального жанра.

Сегодня интерактивная документалистика все еще находится в стадии становления. Ее характерными чертами остаются постоянные технологические инновации и творческий поиск, разнообразие определений и точек зрения на то, что собой представляет *interactive documentary*, а тем более интерактивный документальный фильм. Как считают ведущие мировые эксперты по интерактивной документалистике, сегодня в этой быстро развивающейся области важно иметь широкое определение, способное охватить различные виды появляющихся документальных работ [3]. Они считают, что любой проект, который начинается намерением задокументировать «реальность» и который делает это с помощью интерактивных цифровых технологий, можно считать *interactive documentary*. Чтобы обойти термин *interactive documentary*, С. Гауденци предлагает объединить разнообразные проекты новым термином *idoc*, уточняя, что к *idoc* относятся проекты, которые находятся на пересечении интерактивных цифровых технологий и документальной практики. В рамках данных работ зрители становятся активными агентами – разворачивают проект посредством взаимодействия с контентом и часто содействуют его формированию [20]. Как утверждают авторы приведенного выше определения, «если документалистика есть рассказ о нашем общем мире, то мы заинтересованы в том, чтобы аудитория более активно участвовала в этом процессе».

Нельзя не согласиться с вполне обоснованными доводами зарубежных исследователей. Однако надо учитывать, что в нашей стране не только интерактивная документалистика является малоизученным полем, но и весь широкий диапазон разнообразных форм интерактивного цифрового повествования, за исключением, пожалуй, компьютерных игр, практически не исследован. Принимая во внимание неоднозначность перевода английского слова *documentary* и преждевременность применения широкого подхода в определении нового жанра, мы предлагаем временно использовать термин «интерактивный документальный фильм». Так как любое понятие предполагает относительно ясное содержание и сравнительно четко очерченный объем, под интерактивным документальным фильмом мы предлагаем рассматривать «документирующие реальность» аудиовизуальные произведения, создатели которых, ставя во главу угла значимый пользовательский опыт, стремятся использовать уникальные свойства интерактивных цифровых медиа для воплощения документального содержания в художественной форме. К таким аудиовизуальным произведениям относятся далеко не все проекты *idoc*. Для более детального обсуждения выдвинутого нами определения понятия «интерактивный документальный фильм» необходим детальный анализ комплекса вопросов, прежде всего, касающихся эстетики интерактивной документалистики.

То, что сегодня понимается зарубежными теоретиками и практиками под интерактивным документальным фильмом, а точнее, под *interactive documentary*, охватывает широкое поле документальных цифровых артефактов. Цифровые платформы предложили новые возможности создания документального контента, новые способы творческой интерпретации действительности. Интерактивная документалистика продолжает стремительно развиваться, приобретая все новые неизвестные коннотации, требующие серьезного изучения.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. London, January 2013. – 308 p.
2. Gifreu A. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra. 2010.

3. Aston J., Gaudenzi S. Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 2012, Volume 6, Number 2. – P. 125–139. [chrome-extension://oemmnrcbldboiebfnladdacbfmadadm/http://www.sethkeen.net/readings/i-docSettingField.pdf](http://www.sethkeen.net/readings/i-docSettingField.pdf).
4. Nash K. Modes of Interactivity: Analyzing the Web-Doc // *Media, Culture and Society*, Vol.34, n2, 2012. – P. 195–210.
5. Braida N. Web documentary. Documenting reality in the Post-media age. – *Academico*, 2013. – 157 p.
6. Nash K. What is interactivity for? The social dimension of
7. web-documentary participation // *Academia.edu*. – 2014. – URL: https://www.academia.edu/6725191/What_is_interactivity_for_The_social_dimension_of_web-documentary_participation (accessed: 21.09.2014).
8. MIT OpenDocLab <http://opendoclab.mit.edu/welcome/background> (accessed: 21.09.2014).
9. Laurel B. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, 1993.
10. NFB/interactive - National Film Board of Canada: <https://www.nfb.ca/interactive/> (accessed: 21.09.2014).
11. IDFA Doc Lab: <http://www.doclab.org/> (accessed: 21.09.2014).
12. docSHIFT Index: <http://doctoronto.ca/docshift-index> (accessed: 21.09.2014).
13. Docubase: <http://docubase.mit.edu/> (accessed: 21.09.2014).
14. Tribeca: <http://tribecafilm.com/> (accessed: 21.09.2014).
15. Sundance: <http://www.sundance.org/festival/> (accessed: 21.09.2014).
16. i-Docs: <http://i-docs.org/> (accessed: 21.09.2014).
17. Le Blog Documentaire: <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/> (accessed: 21.09.2014).
18. Webdocu: <http://webdocu.fr/web-documentaire/> (accessed: 21.09.2014).
19. Webdoku: <http://webdoku.de/> (accessed: 21.09.2014).
20. ISO FDIS 9241-210:2009. Ergonomics of human system interaction — Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407). International Organization for Standardization (ISO). Switzerland.
21. i-Doc: <http://i-docs.org/about-idocs/> (accessed: 21.09.2014).

REFERENCES

1. Gaudenzi S. The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), *University of London*. London, January 2013. p. 308.
2. Gifreu A. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. *Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra*. 2010.
3. Aston J., Gaudenzi S. Gaudenzi Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 2012, Volume 6, Number 2. pp. 125-139. [chrome-extension://oemmnrcbldboiebfnladdacbfmadadm/http://www.sethkeen.net/readings/i-docSettingField.pdf](http://www.sethkeen.net/readings/i-docSettingField.pdf).
4. Nash K. Modes of Interactivity: Analyzing the Web-Doc. *Media, Culture and Society*, Vol.34, No.2, 2012. pp. 195–210.
5. Braida N. Web documentary. Documenting reality in the Post-media age. *Academico*, 2013. 157 p.
6. Nash K. What is interactivity for? The social dimension of
7. web documentary participation. *Academia.edu*. 2014. URL: https://www.academia.edu/6725191/What_is_interactivity_for_The_social_dimension_of_web-documentary_participation (accessed: 21.09.2014).
8. MIT OpenDocLab <http://opendoclab.mit.edu/welcome/background> (accessed: 21.09.2014).
9. Laurel B. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley, Reading, *Massachusetts*, 1993.
10. NFB/interactive – National Film Board of Canada: <https://www.nfb.ca/interactive/> (accessed: 21.09.2014).
11. IDFA Doc Lab: <http://www.doclab.org/> (accessed: 21.09.2014).
12. docSHIFT Index: <http://doctoronto.ca/docshift-index> (accessed: 21.09.2014).
13. Docubase: <http://docubase.mit.edu/> (accessed: 21.09.2014).
14. Tribeca: <http://tribecafilm.com/> (accessed: 21.09.2014).
15. Sundance: <http://www.sundance.org/festival/> (accessed: 21.09.2014).
16. i-Docs: <http://i-docs.org/> (accessed: 21.09.2014).
17. Le Blog Documentaire: <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/> (accessed: 21.09.2014).
18. Webdocu: <http://webdocu.fr/web-documentaire/> (accessed: 21.09.2014).
19. Webdoku: <http://webdoku.de/> (accessed: 21.09.2014).
20. ISO FDIS 9241-210:2009. Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407). International Organization for Standardization (ISO). Switzerland.
21. i-Doc: <http://i-docs.org/about-idocs/> (accessed: 21.09.2014).