

ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ РАЗЛИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В МУЛЬТИМЕДИЙНОМ ЖУРНАЛИСТСКОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ

Д. Г. Качанов

Национальный спортивный телеканал («Матч ТВ»)

Поступила в редакцию 9 февраля 2020 г.

Аннотация: в данной статье анализируются нарративные задачи, решаемые при помощи тех или иных семиотических элементов в журналистских произведениях. Текст, фотографии, иллюстрации, видео, анимации, аудио, инфографика, таймлайны, карты, выносные цитаты, дизайн и навигация могут нести разную смысловую нагрузку в рамках журналистских спецпроектов и помочь раскрывать разные грани содержания. Автор классифицирует эти элементы и выделяет их повествовательные функции, анализирует различные способы и формы их использования, описывает характеристики этих элементов в случае их обособленного существования и при взаимодействии различных знаковых систем внутри одного журналистского произведения.

Ключевые слова: мультимедийное повествование, мультимедиа, нарратив, медиатекст, инфографика, аудиовизуальный контент, мультимедийная журналистика.

Abstract: the article analyzes different narrative aims various semiotic elements may have in multimedia journalistic projects. Photos, illustrations, videos, animation, audio, infographics, timelines, maps, external quotes, design and navigation may convey different meanings and may help build different narratives. The author tries to classify these elements, formulates their narrative functions, analyzes various forms of their use and describes how different sign systems interact within a single journalistic material.

Keywords: multimedia storytelling, multimedia, narrative, mediatext, infographic, audiovisual content, multimedia journalistic.

В современный научный оборот введено понятие медиатекста, под которым понимается интегративный многоуровневый знак, объединяющий в единое коммуникативное целое разные семиотические коды (вербальные, невербальные, медийные) и демонстрирующий принципиальную открытость текста на содержательно-смысловом, композиционно-структурном и знаковом уровнях [1]. Термин «медиатекст» является родовым, объединяющим для «журналистского текста, PR-текста, публицистического текста, газетного, теле- и радиотекста, рекламного текста, текста интернет-СМИ и т.д.» [2, 13]. 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 [3, 127]. Иконический компонент может быть представлен иллюстрациями, схемами, таблицами, символами, формулами и т.д. Вербальный и изобразительные компоненты связаны на разных уровнях: содержательном, композиционном, языковом. При этом приоритетность того или иного типа связи может меняться в зависимости от коммуникативной задачи и функционального назначения текста в целом. 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.

В рамках изучения функционирования мультимедийных элементов в журналистском повествовании мы, применив нарративный и контент-анализ мультимедийных материалов, проанализировали 30 проектов (15 русскоязычных, 15 англоязычных), которые были отмечены журналистским сообществом как качественные (победы и номинации в премиях, участие в фестивалях и т.д.). В ходе исследования были обнаружены повторяющиеся элементы, которые можно свести к десяти семиотическим группам, с помощью которых строится мультимедийное повествование в крупных журналистских спецпроектах: текст, фотографии, видео, аудио, карты, инфографика, таймлайны, анимации, иллюстрации (рисунки, комиксы), цитаты (выносные). Помимо этих единиц, при анализе мультимедийных проектов необходимо учитывать дизайн и навигацию.

Текст. Как отмечают Д. Кульчицкая и А. Галустян, важнейшим критерием успеха проекта Snowfall (первый удачный пример мультимедийного повествования в журналистике) стало наличие мощной истории, которая отражена вербально [4]. Именно длинный

текст стал стержнем материала Snowfall, вокруг которого возникла визуальная оболочка. Вербальную сторону мультимедийных проектов можно разделить на три типа:

Основа повествования — текст является фундаментальной единицей проекта, а остальные элементы несут в себе вспомогательные функции по отношению к нему, расширяя, демонстрируя, уточняя то, о чем говорится вербально; это классический пример журналистского произведения, который характерен и для мультимедийного нарратива.

Скрепляющий элемент — направление внимания читателя, при главенстве визуального нарратива, при котором большую часть смыслов несут фотографии, видео, инфографика, карты и таймлайны, а текст лишь ориентирует в этом мультимедийном пространстве и соединяет элементы между собой, если это необходимо; такие проекты по своей природе приближаются к языку кино, поскольку рассказывают историю в первую очередь через изображение или аудиовизуальный ряд.

Справка — углубление знаний о предмете повествования, функция сопровождения других текстовых блоков: сноски, всплывающие окна, интерактивные справки по ссылке, как правило, не влияют на развитие истории, но крайне полезны для уточнения деталей и подробностей, объяснения терминологии, исторической справки и т.д., поэтому данный вид вербальных блоков в мультимедийных проектах часто является опциональным, т.е. читатель сам определяет, нужна ли ему дополнительная информация или сказанного в основном повествовании достаточно для понимания смыслов.

Вербальная составляющая присутствует и в других форматах, включена в объем других элементов и имеет значение только в них: подписи в фотографиях, титры в видео, легенда в инфографике, диалоги в иллюстрациях и комиксах и др.

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, информационных агентств и интернет-изданий содержат тематические фотографии, еще 20,9% медиатекстов — событийные фото, 8,9% — фотогалереи [5].

В мультимедийных проектах фотографии могут выполнять различные задачи и характеризоваться как смысловые, событийные, тематические, интегрированные и декоративные, композиционные. При этом в качестве иллюстраций могут выступать полноразмерные фотографии, занимающие все пространство экрана; отдельные фотографии других размеров; фотографии с подписью; фотогалереи;

слайд-шоу; интерактивное фото; слайдер «было-стало» (фотосравнение).

Видео является эффективным инструментом сторителлинга за счет того, что одновременно привлекают аудиторию, эмоционально воздействуют на нее посредством аудиовизуального ряда, обучают (мы обрабатываем видео быстрее текста и дольше сохраняем в памяти образы из него), вовлекают аудиторию в процесс сопереживания героям видео [6].

В мультимедийных проектах можно встретить разные видеформаты: *интервью* (синхрон), *сюжет*, *лайв* (видеофрагмент действительности), *интерактивное видео* и др. С точки зрения нарратива видео обладает широким потенциалом: с его помощью можно продемонстрировать как героя (интервью, синхроны, монологи, лайвы, беззвучные эпизоды действий, демонстрация места (пейзажи, общие планы, детали интерьера и т.д.), так и событие (лайвы, камеры наблюдений, документальная съемка, гонзо-зарисовка, непостановочный фрагмент действительности).

Анимация. Ключевые характеристики, выделяющие анимацию в отдельную категорию, — это цикличность воспроизведения и мультипликационность. Анимация подходит для решения узких сюжетных задач. Так, в мультимедийном проекте The New York Times «The Fine Line» [7] о гимнастке Симоне Байлз некоторые видеофрагменты переведены в формат циклической анимации, которая повторяется раз за разом. Один из мотивов истории Байлз — это каждодневные тренировки, выполнение одних и тех же упражнений, и анимация лучше прочих элементов отражает регулярность этих событий.

Рисунки. Под этим элементом мы понимаем 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. Они сопровождают текстовые блоки, фотоистории, видеосюжеты, а иногда содержатся внутри карт и таймлайнов. 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 [8]. Это важный момент для мультимедийного повествования, суть которого — в гармоничном сочетании различных элементов без колоссального доминирования одного из них.

Аудио. Это один из родовых мультимедийных элементов, наличие которого в медиатексте включает в процесс коммуникации аудиальный канал восприятия. В данную категорию входят все возможные звуки, шумы, аудиосообщения, позывные сигналы, музыка и т.д. Использование аудио в мультимедийных проектах можно разделить на две большие функциональные категории: фоновое звучание («закадровое» или «затекстовое») и содержательные

аудиоэлементы. С точки зрения нарративной техники фоновое звучание может быть использовано для описания места действия, эмоционального погружения в событие и в редких случаях — для отражения идеи. В последнем случае мы можем говорить о контрапункте — контрастном, ассоциативном сочетании звукового и визуального (в случае журналистики и вербального) рядов, противопоставление или сопоставление звука и изображения для создания метафорического, комического эффекта [9]. Содержательные аудиоэлементы в мультимедийных проектах используются не так активно, как фоновое звучание. Однако они более разнообразны: *голосовые вставки, интершум, радиосообщения, телефонные переговоры и аудиосообщения, музыкальные композиции*. В некоторых мультимедийных 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.

Инфографика. Выделяют несколько особенностей инфографики: наличие графических объектов, полезная информационная нагрузка, красочное представление, внятное и осмысленное представление темы [10]. В мультимедийных проектах она выполняет одну родовую функцию — систематизацию знаний, т.е. обнаружение некой связи в данных, выстраивание их в последовательность и встраивание в контекст. Данный мультимедийный элемент позволяет вписать частную историю в широкий общественный контекст таким образом, что она станет частью определенной тенденции или, напротив, ее исключением.

Частным случаем инфографики являются *карты*. 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 [11]. В данном материале интерактивная карта показывает, как изменялись территория страны и ее 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 хронотопа.

Таймлайн — это также разновидность инфографики, который мы выделяем из-за его специфической функциональной задачи — визуализации времени. Наиболее распространенная форма его презентации — горизонтальная ось, представляющая время с расположением событий слева направо [12]. 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. Так, например, построен проект Finding Home (Time) [13], 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 как персонаж, определяющий сюжет.

Выносные цитаты — один из обязательных элементов новостного и аналитического текста в средствах массовой информации; они, оформленные особым способом, служат для выражения авторской оценки и формирования у аудитории определенного образа описываемого события. Одновременно они могут выполнять несколько функций: *аттрактивную, акцентирующую, композиционную, кульминационно-событийную и идеологическую*. Отдельным случаем цитат являются прямые встроенные ссылки на социальные сети: сообщения в «Твиттере», пост в «Инстаграме» 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. С точки зрения мультимедийных проектов и роли дизайна в поликодовом повествовании *линии* используются как разделители частей и глав повествования, направляют внимание читателя; *форма* отвечает за размер мультимедийных элементов; *узор и текстура* представляют собой динамичный способ визуального управления вниманием, захват внимания (существует во взаимосвязи с освещением и цветом). Выделим еще несколько моментов. *Пространство* — это расположение элементов в пространстве проекта 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 важные типографические аспекты, которые необходимо учитывать при создании мультимедийного проекта — *шрифты, кегль, колонки, выравнивания* и др.

Навигация, т.е. способ перемещения по проекту, — важнейшая составляющая мультимедийного проекта. Инструментально этот элемент представ-

лен в виде навигационного бара — панели с интуитивно понятной формой организации содержания проекта, состоящей из гиперссылок и кнопок и необходимой для перемещения по иерархии экранов. Навигационный бар особенно актуален для проектов нелинейного типа (веб-докьюментари, интерактивного повествования). 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.

Каждый из выделенных элементов может применяться для решения разных повествовательных задач в зависимости от форм использования этих элементов. Так, текст описывает конфликт и способы его разрешения; фотографии и видео представляют персонажей и обстановку событий, визуализируют пространство, на это же ориентированы и карты, а таймлайны визуализируют время; инфографика, анимации, выносные цитаты акцентируют внимание на ключевых аспектах истории, поворотных моментах в сюжете, кульминации действия, при этом если инфографика обращается к рациональному, то анимация к эмоциональному восприятию; аудио и дизайн создают атмосферу произведения и подчеркивают детали истории.

В мультимедийных журналистских произведениях элементы функционируют не обособленно, а взаимодействуют. Некоторые из описанных 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. Представленная классификация может быть использована при нарративном, семиотическом или контент-анализе мультимедийных журналистских произведений.

ЛИТЕРАТУРА

1. Казак М. Ю. Специфика современного медиатекста / М. Ю. Казак. — Режим доступа: <http://www>.

*Национальный спортивный телеканал («Матч ТВ»)
Качанов Д. Г., комментатор, редактор
E-mail: kachanov_denis_123@mail.ru*

discourseanalysis.org/ada6/st42.shtml (дата обращения: 21.01.2020).

2. Кузьмина Н. А. Современный медиатекст: учебное пособие / Н. А. Кузьмина. — Омск, 2011.

3. Burnett R. Perspectives on Multimedia: Communication, Media and Information Technology / R. Burnett, A. Brunstrom, A. G. Nilsson // Karlstad University, Sweden 2004. — Режим доступа: <http://bookre.org/reader?file=497776> (дата обращения: 30.01.2020).

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

5. Вырковский А. В. Мультимедийные элементы в современном медиатексте / А. В. Вырковский, М. Ю. Галкина, А. В. Колесниченко и др. // Медиаскоп. — 2017. — № 3. — Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2364> (дата обращения: 21.01.2020).

6. Vyena H. Why Video Storytelling Is the Future of Marketing / H. Vyena. — Режим доступа: <https://www.action.com/blog/video-future-content-marketing/> (дата обращения: 21.01.2020).

7. The Fine Line. — Режим доступа: <https://www.nytimes.com/interactive/2016/08/05/sports/olympics-gymnast-simone-biles.html> (дата обращения: 21.01.2020).

8. Свитич А. Л. Специфика графической иллюстрации как компонента контента качественных изданий / А. Л. Свитич // Медиаскоп. — 2015. — № 3. — Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/?q=node/1777> (дата обращения: 24.01.2020).

9. Чернышов А. В. Киномузыка: теория технологий / А. В. Чернышов // ЭНЖ «Медиамузыка». — 2014. — № 3. — Режим доступа: http://mediamusic-journal.com/Issues/3_2.html (дата обращения: 28.01.2020).

10. Смирнова Е. А. Инфографика в системе журналистских жанров / Е. А. Смирнова // Вестник ВолГУ. Серия 8. — 2012. — № 11. — С. 92–95.

11. Гражданская война в Афганистане. — Режим доступа: <https://afghan.lenta.ru> (дата обращения: 28.01.2020).

12. Nguyen P. H. TimeSets: Timeline visualization with set relations / P. H. Nguyen, K. Xu, R. Walker & B. Wong // Information Visualization. — 15 (3). — P. 253–269.

13. Finding Home. — Режим доступа: <http://time.com/finding-home> (дата обращения: 28.01.2020).

*National sports TV channel («Match TV»)
Kachanov D. G., commentator, editor
E-mail: kachanov_denis_123@mail.ru*