

УДК 791.2+316.7  
ББК 85.37+71

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-93-106  
recieved 07.05.2019, accepted 21.06.2019

**АНАСТАСИЯ ВИКТОРОВНА ЕКИМОВА**

Национальный институт дизайна,  
Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-4502-7819

e-mail: libra1981@list.ru

## ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ: ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ И ВИРТУАЛЬНОСТЬ

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию сравнительно нового для документальной практики явления — интерактивного документального фильма. Феномен его эстетического своеобразия заключается в совмещении столь оппозиционных явлений как документальность и виртуальность, связь которых в едином пластическом пространстве в отечественных трудах ранее не исследовалась. В данной работе поднимаются два программных для дальнейшего изучения гибридной документалистики вопроса: 1) как и с помощью каких выразительных инструментов посредством интерактивного документального фильма в сознании пользователя формируется картина мира; 2) психологические особенности, возникающие в сознании человека при взаимодействии с документальной виртуальностью. Образ реального мира, дополненный благодаря технологиям «расширенной реальности» обязательными элементами компьютерной игры — меню, картами местности, кнопками-подсказками, способен заложить в психике человека связи, скрепляющие окружающую действительность с миром виртуальным. Интерактивный документальный фильм еще не тождественен виртуальной реальности, но использует некоторые ее функциональные принципы, что при некоторых факторах (длительность воздействия и индивидуальные особенно-

сти психики) может сформировать у пользователя иллюзию ложной связи — «управление жизнью на экране равноценно управлению реальной жизни», — дает человеку по ту сторону экрана «ложную уверенность в полном контроле над изображением». Основной проблемой, связанной с виртуальной документалистикой нам представляется погружение хроникального документа в среду, весьма близкую к среде компьютерной игры, изучение документа через приемы компьютерной игры, что потенциально может сформировать привычку отношения к окружающей действительности как к игре, с ее управляемостью параметрами и возможностью выхода. Мы назовем пространство интерактивного документального фильма «условной, или игровой документальностью». Оно предлагает пользователю «сверхспособности» при восприятии на экране мира физического, тем самым приравнивая правила нахождения в мире физической реальности к правилам мира компьютерной игры. Создание многочисленных виртуальных миров как иллюзорных, так и документальных, обретающих все больший масштаб и глубину, все лучше имитирующих реальность, рано или поздно приведет к ситуации равноценности для человека мира реального и мира виртуального.

**Ключевые слова:** интерактивная документалистика, интерактивный документальный фильм, виртуальность, иммерсивность, компьютерная игра, виртуальная реальность

**ANASTASIYA V. EKIMOVA**

National Institute of Design,

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-4502-7819

e-mail: libra1981@list.ru

## INTERACTIVE DOCUMENTARY: DOCUMENTARY AND VIRTUALITY

**Abstract.** The article is devoted to research of a new phenomenon for documentary practice—the interactive documentary film. The phenomenon of its aesthetic originality consists in the combination of such oppositions as

documentary and virtuality. In this work two key issues for further study for hybrid documentaries are raised: 1) how and by means of what technologies in an interactive documentary a picture of the world is formed in the consciousness of the user; 2) the psychological characteristics arising in a person's consciousness out of the interaction with documentary virtuality. The image of the real world, supplemented with the aid of the technologies of "augmented reality," with the essential elements of computer games—menus, maps of the area, and clue buttons, is able to build connections in the human psyche which link the surrounding reality with the virtual world. An interactive documentary is not yet identical to virtual reality, but makes use of some of its functional principles, which for some factors (duration of exposure and individual psyche) can form the illusion of a false connection for the user—"control of life on the screen is equivalent to control of real life" gives a person situated on the other side of the screen «a false confidence in the full control over the image." The main problem associated with virtual documentaries is perceived by us as the immersion of a chronicling document into an environment very close to the environment of a computer game, the study of the document by means of computer game techniques, which could potentially form a habit of treating reality as a game, with its controllability of parameters and its possibility of exit. We will call the IDF space "conditional, or game documentary." It offers the user "super-abilities" wherein he perceives the physical world on the screen, thereby equating the rules for finding physical reality in the world with the rules of the world of computer games. Creation of numerous virtual worlds, both illusory and documentary, gaining ever greater scale and depth, imitating reality better and better, sooner or later will lead to a situation of equivalence for the person of the real world and the virtual world.

**Keywords:** interactive documentary, interactive documentary, virtuality, immersiveness, computer game, virtual reality

Конкуренция в медиасреде вынуждает современных режиссеров-документалистов искать новые зрелищные формы отражения реальности, которые бы удивляли и завлекали интернет-пользователя. Такими формами являются популярные сейчас интерактивные документальные фильмы, представляющие образец коммуникации новых медиа. Этот обращенный к реальности продукт современного

информационного общества до сих пор не имеет четкого осмысления в качестве гибридного феномена, который для отражения мира видимого, предметного, физического использует инструментарий мира виртуального, беспредметного, коим является Интернет и система компьютерной виртуальной реальности. Два десятилетия изучения интерактивной документалистики обогатили теорию коммуникации подробными инструкциями по эксплуатации мультимедийных вещей [1] и их типологическими классификациями, но оставили на периферии внимания специфику принципов сосуществования столь оппозиционных явлений, как документ и виртуальность, а также психологические особенности, возникающие у человека в процессе взаимодействия с документальной виртуальностью. Представляется вполне закономерным посвятить данному вопросу наше исследование.

В преддверии основной теоретической части уточним два ключевых понятия, необходимых для развития темы исследования. В понимании электронной «виртуальной реальности» (в дальнейшем – VR) мы опираемся на наиболее адекватное для нашей темы определение, связанное с применением мультимедийных технологий, сформулированное исследователями В. Дмитриевой и Ю. Святец. Под VR они подразумевают «компьютерное познавательное пространство с ощущением и восприятием его реальности за счет участия пользователя в “событиях”, предлагаемых информационной системой [2]», созданное посредством специальных графических программ, объединивших всевозможные формы кодирования информации (вербальной, иконографической, фонографической и т.д.) в единый информационный носитель [2]. Что касается «интерактивного документального фильма» (в дальнейшем — ИДФ), то в различных источниках, зарубежных и отечественных, наблюдается размытость границ терминологического понимания этого конкретного вида проектной деятельности. Например, медиатеоретик М. Галлоуэй трактует ИДФ как «обычный документальный фильм, который использует интерактивность в качестве основного компо-

нента механизма собственного воспроизведения» [3]. У С. Гауденци находим: «ИДФ — это цифровое нелинейное повествование, которое использует возможности новых медиа опосредовать и описывать реальность» [4]. Российский исследователь Н. Дворко предлагает более громоздкую формулировку: «Документирующие реальность» аудиовизуальные произведения, создатели которых, ставя во главу угла значимый пользовательский опыт, стремятся использовать уникальные свойства цифровых медиа для воплощения документального содержания в художественной форме» [5]. Мы предлагаем свой вариант трактовки ИДФ, исходящий из понятий «виртуальной реальности» и иммерсивности: «Интерактивная документалистика — программный продукт иммерсивных медиа, репрезентующий документ физической реальности посредством виртуальных технологий, ценность которых определяется не с позиций реальной организации, а с точки зрения возможных операций». Данное определение мы считаем более универсальным, чем предшествующие (см. выше), поскольку впервые оно концентрируется вокруг такого родового для ИДФ компонента, как виртуальность, а также затрагивает ключевой для эстетического понимания ИДФ признак — акцентуацию авторского и зрительского внимания не на объективности подачи экранного факта или художественно-образной силе экранной документалистики, а лишь на комфортабельности воспроизведения проекта на экране компьютера. Эта тенденция к упрощению содержания и усложнению технологического взаимодействия между пользователем и документальным текстом поднимает новые морально-этические проблемы в пространстве теории цифровой документалистики, которые вслед за исследователем П. Фаверо мы охарактеризуем как «вызов динамике повседневной жизни» [6].

Одним из прародителей VR аналитики считают кинематограф, идейная цель которого заключалась в воздействии на сознание человека посредством искусственно смоделированных ситуаций. Общеизвестна реакция зрителей первого киносеанса, в ужасе бежавших от, как им казалось, мчавшегося на них поезда. Нечто подобное

впоследствии испытывали и зрители первых сеансов 3D кино. «Виртуальная реальность — это естественное продолжение телеологии кино, усиление его иллюзионистской мощи», — рассуждал автор книги «New Media: A Critical Introduction» М. Листер [7]. Вероятно, говоря о мощи иллюзии, автор подразумевал, что VR продолжит развитие игрового, но не документального кино. Однако практика показала, что виртуальные технологии оказались привлекательными для представителей обоих видов кинематографа. В этом контексте уместно вспомнить накал страстей, сопровождавший в XX веке дискуссии в профессиональных кругах о моральном праве документалистов использовать инсценировку для реконструкции событий, якобы нарушающую правду жизни на экране.

Документалисты XXI века сразу же, без обсуждений, приняли новый формат. Многих влекла жажда экспериментов в вопросах «Возможно ли сохранить преемственность академического киноязыка в виртуальном мире?», «Как развивается сюжет в условиях потери контроля над зрительским вниманием?», «Виртуальная реальность и иммерсивное видео — это одно и то же?». Забегая вперед, скажем, что, несмотря на дразнящее слово «фильм» в названии, интерактивная документалистика не является закономерным продолжением киноискусства в цифровой среде. Она заимствует некоторые выразительные средства неигрового кино (крупность, ракурс, текст, музыку), но полностью порывает с грамматикой кино на уровне таких сущностных категорий как монтаж и сюжет, заменяя их модульной структурой, интерактивностью и компьютерной симуляцией. Количество и вариативность форм, так или иначе связывающих документ реальности и компьютерную виртуальность, растет в геометрической прогрессии. Демократичность, царящая в производстве контента для интернета, позволяет наделять часто идентичные формы разными названиями, что ведет к терминологической путанице, затрудняя формирование конкретного знания о предмете.

У ИДФ — совершенно иной, нежели у кинофильма, способ потребления, рассчитанный на индивидуальное блуждание по мультимедийной среде.

медийным лабиринтам. В его структуре иногда встречаются целые встроенные эпизоды, снятые, смонтированные и просматриваемые по привычным законам киноискусства. Будучи частью виртуального пространства, они все же сохраняют стилистическую автономность, хроникальную адекватность и воспринимаются совершенно иначе, чем остальное, в большинстве своем тотально анимированное пространство такого произведения. Таков, например, «Hollow» (реж. Э. Макмиллиан, 2013), посвященный судьбе маленького городка в Западной Вирджинии, олицетворяющего собой судьбу всей сельской Америки. Проект включает в себя графическую визуализацию данных, анимированные коллажи, фотографии и классические видеопортреты отдельных персонажей.

В ИДФ документ погружается в виртуальную реальность, словно в своеобразное электронное паспарту: он сохраняет достоверность своего эмпирического происхождения, но теряет уникальность хроникального кадра и временную адекватность. Структура ИДФ — это всегда слайд шоу. Видеофрагмент, размещенный на странице, зацикливается на себе и будет проигрываться до тех пор, пока пользователь не щелкнет мышью, чтобы перелистнуть страницу. ИДФ не тождествен виртуальной реальности в полной мере, но использует некоторые элементы ее функционирования, такие как возможность передвижения внутри среды и управление ею. Пользователь не является полноправным участником разворачивающихся на экране событий, он может запускать или останавливать действие, но не изменять его. Без пользовательского вмешательства действие экранного повествования полностью остановится, что даст человеку по ту сторону экрана «ложную уверенность в полном контроле над изображением» [8].

Излишние анимационные манипуляции, которым часто подвергается документ, придают кадрам чрезмерную заорганизованность, в результате которой теряется их исходная смысловая содержательность. Такой документ перестает быть документом факта физической действительности и становится изображением, сохранившим черты потенциальной (возможной) документальности. Почему-то

считается, что необработанный кадр теряет самоценность, и без искусственных «улучшений» его динамических и зрелищных параметров зрителю будет скучно на него смотреть. Вмешательство компьютерной графики и технологий виртуальной и дополненной реальности в ИДФ уже настолько масштабно, что мы вправе говорить о дедокументизации экранного факта в ИДФ. Образ реального мира, дополненный благодаря технологиям «расширенной реальности» обязательными элементами компьютерной игры — меню, картами местности, кнопками-подсказками, может начать в сознании человека все больше ассоциироваться с миром виртуальным. Близость художественного континуума ИДФ и игрового пространства компьютерной игры отчетливо прослеживается и в древовидности модульной структуры, и в условности временной категории. В ИДФ, как и в игре, отсутствует сюжетная продолжительность, время, затраченное на просмотр произведения, зависит исключительно от степени вовлеченности пользователя.

При просмотре зритель не акцентирует внимания на искусственность такой гибридной среды, она уравнивается адаптированностью человека к работе с виртуальными системами. Внедрение сферических VR-панорам, помимо усовершенствования сенсорно-перцептивных и наглядных параметров материала, вывело интерактивную документалистику на новый уровень иммерсивности — из эффекта присутствия в эффект погруженности, ощущения от которого максимально приближены к ощущениям от пребывания в естественном объемном мире. Важно понимать, что погруженность в авторскую историю дает любое произведение — будь то наскальная живопись, книга или фильм, разница лишь в механизмах катализации подобных состояний. Одно дело, если произведение настолько увлекательно, что читательско-зрительская погруженность возникает естественным путем — посредством читательско-зрительского воображения. Другое дело, если она достигается искусственно — через виртуальные «крючки» — встроенные ссылки, гиперссылки, всплывающие окна и т.д.

Резюмируя вышеизложенное, можно сделать вывод о том, что в случае с ИДФ мы имеем дело с особым, принципиально новым способом конструирования экранного мира, о котором, перефразируя известное изречение С. Эйзенштейна, можно сказать: «выглядит как хроника, действует как игра». Мы назовем пространство ИДФ «условной, или игровой, документальностью». Оно предлагает пользователю «сверхспособности» при восприятии на экране мира физического, тем самым приравнивая правила нахождения в мире физической реальности к правилам мира компьютерной игры. Возможности мгновенного перемещения и остановки/запуска действия можно причислить к онтологическим выразительным средствам электронной виртуальности, заменяющим монтаж в обычном кино. Привычка к управлению образами окружающей действительности при регулярном и длительном взаимодействии способна сформировать в воспринимающем сознании связь, которую отечественный исследователь виртуалистики Д. Иванов охарактеризовал следующим образом: «Человек начинает воспринимать мир как игровую среду, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее» [9, с. 76]. Возникает закономерный вопрос: для чего документалистике эксперименты с виртуальной реальностью? Ценность экранного факта — в самой его запечатленности, сохранности для истории, для будущих поколений, вне зависимости от того, каким образом он впоследствии будет представлен — аналоговым или цифровым. В манипуляциях с хроникальным кадром в системе виртуальной реальности не прослеживаются намерения более глубокого аналитического проникновения в действительность с познавательными целями ради сохранения «правды жизни на экране» или усиления художественной образности в организации документального материала. Мы согласны с Д. Ивановым, утверждающим, что «в глобальной сети Интернет не создается никакого знания, но зато многократно увеличивается...перспектива того, что отношения между людьми и разными типами социальной организации будут трактоваться с помощью дихотомии «реальное/виртуальное» [9, с. 78].

Логичной целью, оправдывающей немалые финансовые затраты на производство коммерчески неэффективной интерактивной документалистики, нам представляется стимулирование более прочного приобщения интеллектуальной части интернет-аудитории к тотальной виртуализации. Практическим подтверждением этой мысли служит динамичное развитие такой перспективной индустрии как компьютерные документальные игры, тематика которых обычно связана в громкими историческими событиями — трагедиями или убийствами. Так, например, «9–11 Survivor» предлагает игроку выбраться или погибнуть внутри одной из башен-близнецов во время террористической атаки, «JFK Reloaded» ставит пользователя на место убийцы американского президента Кеннеди. Суть игры в выборе — убивать или не убивать президента. Формально разработчики декларируют своей целью побудить пользователей разобраться в историческом контексте, но, как известно, благие намерения не всегда соответствуют истинным задачам игровых корпораций. Что же касается документальной игры как познавательного средства, то, по мнению исследователя Й. Рассенса, ввиду своей предрасположенности к дедокументизации через пользовательские манипуляции изображением, она еще больше «дискредитировала документальное изображение, как образца научного (исторического) доказательства» [10].

Формирование привычки к познанию эмпирической действительности посредством компьютерно-виртуальных технологий базируется на тех же психологических состояниях, которые в принципе характерны для пребывания в игровой виртуальности, прежде всего, скорости и сверхспособности. Их отсутствие в повседневности может начать восприниматься как ущербность. Этим объясняются и постоянные поиски в преодолении плоскостной эстетики пока еще документального 2D экрана и в создании полностью виртуальной документалистики: «Мы больше не пытаемся работать в рамках, — говорит номинант на Оскар фотограф и режиссер Д. Данфунг. — Кинематография, монтаж, рассказывание историй — это все для пло-

ской рамки. Такой тип кадра уже ушел. И хотя этические принципы и классические методы документального кино еще актуальны, мы больше думаем о вовлечении зрителя в действие» [11]. Исследователь К. Нэш утверждает, что интерес к документальному производству в области виртуальной реальности обусловлен социально-политическими мотивами «гораздо сильнее, чем об этом принято говорить» [12]. Основным лозунгом, под которым проходит рекламная кампания по виртуализации документалистики, является тезис о «возрождении эмпатии», о стимулировании внимания, интереса и гражданской ответственности зрителя по отношению к острым проблемам современности. Данные побудительные мотивы представляются весьма спорными, поскольку 1) не оговаривается количество времени, проведенное в такой среде, безопасное для психики пользователя, 2) не учтены психологические риски пользователя при стирании дистанции между ним и документальными сценами мировых катаклизмов, войн и просто человеческого горя, которым посвящено большинство ИДФ.

Создание многочисленных виртуальных миров как иллюзорных, так и документальных, обретающих, все больший масштаб и глубину, все лучше имитирующих реальность, рано или поздно приведет к ситуации равноценности для человека мира реального и мира виртуального. ИДФ на этом пути занимает промежуточное положение. Вовлечение документа в создание таких виртуальных миров способствует повышению их самооценности в глазах человека.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Новые медиа: социальная теория и методология исследований: словарь-справочник / Белорусский государственный университет, Социологический институт Российской академии наук; отв. ред. О.В. Сергеева, О.В. Терещенко. СПб: Алетейя, 2017. 262 с.

2. Дмитриева В.А. Реконструкция прошлого в познавательном пространстве «виртуальных реальностей» Stepbystep [Электронный ресурс] / В.А. Дмитриева, Ю.А. Святец // Круг идей: модели и технологии исторической информатики: Труды III конференции Ассоциации «История и компьютер» /

отв. ред. Л.И. Бородкин, В.С. Тяжелникова. М.: Изд-во Моск. гор. об-ния арх., 1996. 342 с.

URL: <http://aik-sng.ru/text/krug/3/15.shtml> (Дата обращения: 02.03.2019).

3. Cuchinelli G., René-Véronneau E., Oldford B. Interactive documentary and the connected viewer experience: Conversations with Katerina Cizek, Brett Gaylor, Jeff Soyk, and Florian Thalhofer [Электронный ресурс] // *First Monday*. 2018. Vol. 23. № 5.

URL: <https://doi.org/10.5210/fm.v22i5.6182> (Дата обращения: 02.03.2019).

4. Gaudenzi S. The interactive documentary as a living documentary [Электронный ресурс] // *DOC On-Line (Digital Magazine on Documentary Cinema)*. 2013. № 14. P. 9–31.

URL: [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_sandra\\_gaudenzi.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_sandra_gaudenzi.pdf) (Дата обращения: 09.03.2019).

5. Дворко Н. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи // *Историческая и социально-образовательная мысль*. 2014. № 5. С. 301–307

6. Favero P. Getting our hands dirty (again): Interactive documentaries and the meaning of images in the digital age // *Journal of Material Culture*. 2013. Vol. 18 (3). P. 259–277.

7. Lister M., Dovey J. *New media. A critical introduction*. NY: Routledge, 2009. 464 p.

8. Galloway D., Mcalpine K. B., Harris P. From Michael Moor to JFK reloaded: towards a working model of interactive documentary // *Journal of Media Practice*. 2007. Vol. 8 (3). P. 325–339.

9. Иванов Д.В. *Виртуализация общества. Версия 2.0*. СПб.: ПВ, 2002. 213 с.

10. Raessens J. Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction [Электронный ресурс] // *Popular Communication*. Vol. 4 (3). P. 213–224. URL: <http://gate.gameresearch.nl/UserFiles/File/RealityPlay.pdf> (Дата обращения: 14.03.2019).

11. Howe C.F. VR becoming an actual reality for Documentaries [Электронный ресурс] // *IDA (International Documentary Association)*. 2016. April 18.

URL: <https://www.documentary.org/feature/vr-becoming-actual-reality-documentarians/> (Дата обращения: 18.03.2019).

12. Nash K. Virtually real: exploring VR documentary [Электронный ресурс] // *Studies in Documentary Film*. 2018. Vol. 12. Issue 2. P. 97–100.

URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17503280.2018.1484992> (Дата обращения: 18.03.2019).

## REFERENCES

1. Novye media: sotsial'naya teoriya i metodologiya issledovaniy: slovar'-spravochnik. [New Types of Media: Social Theory and Methodology of Research: Dictionary-Reference Book]. Belorussian State University, Sociological Institute of the Russian Academy of Sciences; Executive Editors O.V. Sergeeva, O.V. Tereshchenko. St. Petersburg: Aleteya, 2017. 262 p.

2. Dmitrieva V.A. Rekonstruktsiya proshlogo v poznavatel'nom prostranstve «virtual'nyh real'nostej» Stepbystep. [Reconstruction of the Past in the Cognitive Space of Step-by-Step “Virtual Realities”] [Electronic Resource]. V.A. Dmitrieva, Y.A. Svyatec. Krug idey: modeli i tekhnologii istoricheskoy informatiki: Trudy III konferentsii Associatsii «Istoriya i komp'yuter» [A Circle of Ideas: Models and Technologies of Historical Informatics: Works from the Third Conference of the Association: “History and the Computer”]. Executive Editors L.I. Borodkin, V.S. Tyazhel'nikova. Moscow: Izd-vo Mosk. gor. ob-niya arh. [Moscow City Association of Archives], 1996. 342 p.

URL: <http://aik-sng.ru/text/krug/3/15.shtml> (Access date: 02.03.2019).

3. Cuchinelli G., René-Véronneau E., Oldford B. Interactive documentary and the connected viewer experience: Conversations with Katerina Cizek, Brett Gaylor, Jeff Soyk, and Florian Thahofer. First Monday. 2018. Vol. 23. № 5.

URL: <https://doi.org/10.5210/fm.v22i5.6182> (Access date: 02.03.2019).

4. Gaudenzi S. The interactive documentary as a living documentary. DOC On-Line (Digital Magazine on Documentary Cinema). 2013. № 14, pp. 9–31.

URL: [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_sandra\\_gaudenzi.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_sandra_gaudenzi.pdf) (Access date: 09.03.2019).

5. Dvorko N. Interaktivnyy dokumental'nyy fil'm kak fenomen tsifrovoy epohi. Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl' [The Interactive Documentary Film as a Phenomenon of the Digital Era. Historical and Social-Educational Thought]. 2014. No. 5, pp. 301–307

6. Favero P. Getting our hands dirty (again): Interactive documentaries and the meaning of images in the digital age. Journal of Material Culture. 2013. Vol. 18 (3), pp. 259–277.

7. Lister M., Dovey J. New media. A critical introduction. NY: Routledge, 2009. 464 p.

8. Galloway D., Mcalpine K. B., Harris P. From Michael Moor to JFK reloaded: towards a working model of interactive documentary. Journal of Media Practice. 2007. Vol. 8 (3), pp. 325–339.

9. Ivanov D.V. Virtualizatsiya obshchestva. Versiya 2.0. [The Virtualization of Society. Version 2.0]. St. Petersburg: PV, 2002. 213 p.

10. Raessens J. Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. Popular Communication. Vol. 4 (3). pp. 213–224.

URL: <http://gate.gameresearch.nl/UserFiles/File/RealityPlay.pdf> (Access date: 14.03.2019).

11. Howe C.F. VR becoming an actual reality for Documentaries. IDA (International Documentary Association). 2016. April 18.

URL: <https://www.documentary.org/feature/vr-becoming-actual-reality-documentarians/> (Access date: 18.03.2019).

12. Nash K. Virtually real: exploring VR documentary. Studies in Documentary Film. 2018. Vol. 12. Issue 2, pp. 97–100.

URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17503280.2018.1484992> (Access date: 18.03.2019).

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

#### **ЕКИМОВА АНАСТАСИЯ ВИКТОРОВНА,**

кандидат искусствоведения,

доцент кафедры мультимедийных технологий в дизайне,

Национальный институт дизайна

115054, г. Москва, ул. Дубининская, д. 17, стр. 2

**ORCID: 0000-0002-4502-7819**

e-mail: [libra1981@list.ru](mailto:libra1981@list.ru)

#### ABOUT THE AUTHOR:

#### **ANASTASIYA V. EKIMOVA,**

PhD in Art History,

Assistant professor at the National Institute of Design,

115054, Moscow, Dubininskaya st. 17/2

**ORCID: 0000-0002-4502-7819**

e-mail: [libra1981@list.ru](mailto:libra1981@list.ru)