

**Режиссура мультимедийного лонгрида: конструирование текстовых и визуальных элементов**

**Научный руководитель – Иншакова Наталия Григорьевна**

**Гаганова Александра Евгеньевна**

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Кафедра периодической печати, Москва, Россия

*E-mail: a.gaganova@bk.ru*

В 2012 году редакция The New York Times реализовала проект Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek [5], который за неделю прочитали 3,5 миллиона пользователей. Это был первый опыт мультимедийного пространного повествования, связанного единым сюжетом. По сути, он обозначил появление нового формата - мультимедийного лонгрида, объединяющего вербальные и невербальные средства подачи информации. По данным исследований [2], изложение, представленное не только буквенным текстом, но и при помощи различных визуальных элементов, вызывает повышенный интерес у аудитории, так как одновременно воздействует на несколько органов чувств и «включает» разные модели восприятия. Слушая, человек усваивает 15% информации, только смотря - 25%, а выполняя два этих действия одновременно - 65%. Около 90% всех знаний об окружающей реальности человек получает с помощью зрения, 9% - с помощью слуха и только 1% - с помощью других органов чувств [1]. Комплексная организация материала расширяет его потенциальную аудиторию, что особенно важно в условиях утраты популярности (привычки) чтения объемных материалов.

В данном докладе представлены результаты исследования (апрель 2020 - февраль 2021 года), технологий производства мультимедийных лонгридов и проблем их создания. На основе контент-анализа и сравнительного анализа ряда проектов, представленных в российских СМИ (Lenta.ru, «Такие дела», «Коммерсантъ» и др.), экспертных интервью с их создателями, а также включенного наблюдения, используемого автором доклада при участии в создании мультимедийных лонгридов для различных интернет-платформ (например, для сайта Государственного музея истории ГУЛАГа), были сформулированы выводы представленной работы.

Мультимедийные лонгриды построены на приемах сторителлинга (от англ. storytelling - «рассказывание истории»). В них присутствуют традиционные элементы нарратива: 1) темпоральная структура с двумя, по крайней мере, состояниями - исходным и конечным; 2) эквивалентность исходного и конечного состояний, т.е. одновременное сходство и контраст между ними; 3) отнесенность изменения состояния к одному и тому же действующему или поддейственному субъекту («агенту» или «пациенту») или к одному и тому же элементу внешней ситуации [4]. Мультимедийный лонгрид обладает всеми чертами повествовательного по способу изложения текста, что требует его композиционного конструирования в соответствии с принципами создания рассказа. В основе наиболее популярных мультимедийных лонгридов - некое событие в развитии, то есть присутствуют «точка входа» в ситуацию, пространство погружения в материал, и «точка выхода», за которой следует момент читательской рефлексии.

Эффективность мультимедийного лонгрида напрямую зависит от грамотной режиссуры, то есть его создатели должны правильно расставить акценты, выбрать подходящие медийные элементы, что позволит познакомить аудиторию с контентом основательно и поэтапно. Для того чтобы читатель мог сконцентрироваться на тексте, не отвлекаясь на

фото, видео и другие визуальные компоненты, важно комбинировать их соответствующим цели логическим образом, создавать определенный ритм, который будет удерживать внимание читателя [3]. Мультимедийный лонгрид, как и любой текст, имеет свою композицию, как и любое видео - свои средства визуальной выразительности, как компьютерная игра - свои переходы на другие уровни или развитие дальнейшего сюжета в зависимости от сделанного «игроком» выбора.

Мультимедийный лонгрид выводит читателя из роли пассивного потребителя информации. За счет использования геймификации (от англ. gamification), то есть интерактивных и игровых элементов. При ознакомлении с содержанием мультимедийного лонгрида пользователю предлагается самому осуществить некоторые действия, которые влияют на его дальнейшее чтение. Он может сам устанавливать порядок ознакомления с материалом, выстраивать процесс усвоения интересующей его информации, выбирать от лица кого из героев смотреть на описываемые события и многое другое. По сути, он не *читает* лонгрид, а *играет* в него. Благодаря этому выстраивается «индивидуальный маршрут» по мультимедийному лонгриду, что создает для каждого пользователя персонализированный продукт. Режиссер мультимедийного лонгрида максимально погружает читателя в воспроизводимое смысловое пространство, делает его участником события, усиливая этот эффект возможностью выбора. Такой подход ведет к тому, что пользователи обращаются к мультимедийному лонгриду не единожды, а несколько раз, изменяя свой выбор или «переигрывая» какие-то моменты повествования.

Создание мультимедийного лонгрида - сложный и трудоемкий процесс, требующий от сотрудников редакций СМИ особых знаний и навыков в режиссуре, драматургии, продюсировании, программировании и т.д. Поэтому в крупных изданиях для мультимедийных проектов создаются отдельные команды. Спрос на подобный контент привел к появлению на российском медиарынке digital-агентств (Silamedia, Gonzo Design и др.) - коллективов из компетентных специалистов, создающих мультимедийные лонгриды на заказ, - к услугам которых обращаются многие российские СМИ.

Все возрастающий интерес к мультимедийным лонгридам говорит об их большом значении для медиаиндустрии и об их важных социокультурных функциях, которые заключаются во всестороннем и детальном раскрытии сложных тем, а также в легитимизации объемных текстов и формировании их более привлекательного образа в глазах массового читателя. Ведь наиболее высокое качество усвоения материала достигается при сочетании работы как можно большего числа анализаторов, то есть при комплексном использовании различных форматов контента, что мы и можем наблюдать внутри мультимедийного лонгрида [3].

### Источники и литература

- 1) Гордиевских В.М., 1. Петухов Д.В. Технические средства обучения: учеб. пособие. Шадринск: ШГПИ, 2006. URL: [http://pedlib.ru/Books/2/0225/2\\_0225-15.shtml](http://pedlib.ru/Books/2/0225/2_0225-15.shtml)
- 2) Каменская О.Л. Текст и коммуникация. М.: Высш. шк., 1990. URL: <https://studfile.net/preview/4467335/>
- 3) Шевченко Л.Н. Лонгрид как нарративный текст // Лингвистические исследования и их использование в практике преподавания дисциплины «Русский язык и культура речи»: материалы I Международной научно-методической конференции. М., 2018. С. 86–91.
- 4) Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003. URL: <https://docplayer.ru/26605576-V-shmid-narratologiya-yazyki-slavyanskoy-kultury-moskva-2003.html>

- 5) Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek: <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>