

УДК 791.229:004.946|(73+71)(045)  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/82-1-26>

**Юлія ДОМБРУГОВА,**  
[orcid.org/0009-0002-8485-1621](https://orcid.org/0009-0002-8485-1621)

кінорежисер ВК,  
старший викладач кафедри кінорежисури та кінодраматургії  
Київського національного університету театру кіно і телебачення імені Івана Карпенко-Карого  
(Київ, Україна) [julia2kino@gmail.com](mailto:julia2kino@gmail.com)

## СУЧАСНИЙ ДОКУМЕНТАЛЬНИЙ ФІЛЬМ ТА СВІТОВА ЦИФРОВА ЕПОХА

Метою статті є дослідження жанру інтерактивного документального фільму, який представляє собою активно розвиваючийся новий жанр. Основна увага приділяється якісним ознакам феномену інтерактивного документального фільму, різноманітності сучасних форм документальних фільмів.

В статті охарактеризовано особливості інтерактивного документального фільму, відмінність від західних версій, запроваджено диверсифікацію та порівняльну характеристику модальностей жанру, досліджено засади його бурхливого розвитку в екранному мистецтві Канади та США.

В статті проаналізовані картини Александра Брачета на Канських кінофестивалях, а також виконується порівняння його робіт з роботами західних кінорежисерів такими як Роберт Еггерс, Олександр Ажа, Баррі Левінсон, Елані Мак Мілан, Роман Полянський та Річарда Доннера.

Проаналізовані можливості відображення реального світу, доповнених завдяки технологіям «розширеної реальності» як обов'язковими елементами комп'ютерної гри - меню, картами місцевості, кнопками-підказками, здатні закласти в психіці людини зв'язки, що скріплюють навколишню дійсність зі віртуальним світом.

В статті представлені приклади інтерактивних документальних фільмів, а також нові режисерські та творчо-технічні підходи для їх вирішення. Інтерактивний документальний фільм ще не тотожний віртуальній реальності, але використовує деякі її функціональні принципи, що при деяких факторах (тривалість впливу та індивідуальні особливості психіки) може сформувати у користувача ілюзію хибного зв'язку «управління життям на екрані рівноцінно управлінню реального життя», дає людині по ту бік екрану «хвибну впевненість у повному контролі над зображенням».

В статті охарактеризовано створення численних віртуальних світів через документальні фільми таких як ілюзорних, які набувають, дедалі більшого масштабу і глибини, які дедалі краще імітують реальність, що рано чи пізно призведе до ситуації рівноцінності для людини світу реального і віртуального світу. Документальний фільм в цьому шляху може займати проміжне становище. Залучення документалістики у створення таких віртуальних світів сприяє підвищенню їхньої самоцінності в очах людини.

**Ключові слова:** інтерактивний документальний фільм, цифрові медіа, мультимедійний контент, інтерактивність

**Iuliia DOMBRUGOVA,**  
[orcid.org/0009-0002-8485-1621](https://orcid.org/0009-0002-8485-1621)

Film director of the HC,  
Senior Lecturer at the Department of Film Directing and Film Screenwriting  
I.K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and Television  
(Kyiv, Ukraine) [julia2rsno@gmail.com](mailto:julia2rsno@gmail.com)

## INTERACTIVE DOCUMENTARY AND THE GLOBAL DIGITAL AGE

The purpose of the article is to study the genre of interactive documentary film, which is an actively developing new genre. The main attention is paid to qualitative features of the phenomenon of interactive documentary film, variety of modern forms of documentary films.

The article describes the features of the interactive documentary film, its difference from Western versions, introduced diversification and comparative characteristics of the genre's modalities, explored the foundations of its rapid development in the screen art of Canada and the United States. The article analyzes Alexander Brachet's films at the Cannes Film Festival, and also compares his works with the works of Western film directors such as Robert Eggers, Oleksandr Azha, Barry Levinson, Elani McMillan, Roman Polyansky, and Richard Donner.

The possibilities of displaying the real world, supplemented by the technologies of "augmented reality" as mandatory elements of a computer game - menus, maps of the area, buttons-hints, capable of establishing connections in the human psyche that bind the surrounding reality with the virtual world, are analyzed. The article presents examples of interactive documentaries, as well as new directorial and creative and technical approaches to their solution. An interactive documentary film is not yet identical to virtual reality, but uses some of its functional principles, which under certain

*factors (duration of exposure and individual characteristics of the psyche) can create the illusion of a false connection in the user "managing life on the screen is equivalent to managing real life", gives a person on the other side of the screen "false confidence in complete control over the image".*

*The article describes the creation of numerous virtual worlds through documentaries, such as illusory ones, which acquire an increasingly larger scale and depth, which better and better imitate reality, which sooner or later will lead to a situation of equality for a person between the real world and the virtual world. A documentary film can occupy an intermediate position in this way. The involvement of documentary studies in the creation of such virtual worlds helps to increase their self-worth in the eyes of a person.*

**Key words:** *interactive documentary film, digital media, multimedia content, interactivity.*

**Постановка проблеми.** Аналіз літературних джерел показав, що наразі в вітчизняному науковому дискурсі існує дефіцит досліджень кінематографічного жанру інтерактивного документального фільму, чим і обумовлена актуальність даної статті.

Вважаємо необхідним здійснити узагальнення та аналіз творчості режисерів в цьому жанрі, задля виявлення особливостей творчості, та концептуальні нюанси жанру інтерактивних документальних фільмів, що впливають на розвиток кіноіндустрії, а також дослідження феномену жанру.

**Завдання статті:** охарактеризувати особливості жанру **інтерактивного документального фільму** в світі, запровадити диверсифікацію та порівняльну характеристику модальностей жанру, дослідити засади його бурхливого розвитку в екранному мистецтві США та Канади; визначити відмінність західних версій від європейських зразків.

**Аналіз досліджень.** Теоретичне узагальнення в даному питанні надали такі науковці і режисери, як Марії Аль-Сал'хані та Влад Швець, а також наукові записки та бібліографічні доробки Куросави Кійосі та Барі Левінсона. Їхні праці становлять **наукове підґрунтя** дослідження. Жанрова специфіка інтерактивного документального фільму також привернула увагу вітчизняних дослідників, серед таких: Божко Олена Сергіївна, Вовк Олена Валеріївна та Огнева Тетяна Костянтинівна. Бенсі Гаррет стверджував, що сам він вважає еволюцію своїх фільмів тісно пов'язаною з самотністю розвитку технології та сам жанр це не тільки технічний прогрес, а ще й соціальний виплиск емоцій. В свою чергу його Європейський колега й дослідник документальних фільмів Алекс Гріфет як і режисер Кат Чіжек вважають що соціальне значення документальних фільмів це просвітлення та ефективний інструмент впливу на наші упередження та розвиток емпатії до людей.

**Метою статті** є дослідити жанр інтерактивного документального фільму, описати його феномен та описати соціальне значення фільмів.

**Виклад основного матеріалу.** Зародившись в останній чверті минулого століття, новий спосіб

документування реальності став предметом між-дисциплінарних досліджень багатьох зарубіжних вчених і розробників, які об'єднали підходи і методи екранної документалістики, теорії цифрових медіа, інформатики, психології, філософії та соціології. Сьогодні ми спостерігаємо широке коло зарубіжних наукових праць, присвячених новому документальному жанру, що свідчать про різноманіття інтересів дослідників, що вивчають цю сферу. У деяких роботах розглядаються основні теоретичні проблеми в цій галузі: концептуальне і теоретичне обґрунтування нового жанру документалістики; виявлення істотних змін, що відбуваються з розвитком технологій; моделі інтерактивності та участі (Курбанов,2021:135). Інші звертаються до конкретних, вузьких питань: веб-документалістика та її соціальні функції, спільні документальні проекти тощо (Aston,2012:128).

Нині інтерактивна документалістика – це сфера художньої творчості, яка продовжує залишатися експериментальною зоною для дослідження та практичної перевірки різноманітних ідей, методів та технологій. Не випадково багато творчих, освітніх та наукових організацій по всьому світу використовують метафору лабораторії у своїй назві. Наприклад, MIT OpenDocLab – це лабораторія документального кіно Массачусетського технологічного інституту, яка об'єднує технологів, оповідачів та науковців для популяризації нового мистецтва документального кіно.

Нова документальна творчість – це значна сфера, що швидко розвивається і викликає багато запитань. Сьогодні, за словами В. Уріккіо, керівника MIT OpenDocLab, відмінними рисами нового покоління документальних продуктів є: взаємодія користувача з документальними проектами, їх неоднозначність (оскільки вони являють собою інтерактивні структури, що вимагають навігації), наявність декількох авторів, а іноді і авторів, що займаються краудсорсингом, а також постійно зростаюча роль мобільних візуальних технологій (Nash K, Academia.edu). В. Уріккіо вважає, що ця еволюція документального виробництва – разом із можливістю «додавати» зображення до

конкретних локацій (локацій), використовувати трансмедійний підхід, вибірково «нашарувати» записані зображення поверх «живих» зображень (у проєктах доповненої реальності), інтегрувати нові форми даних – вказує на потенційно трансформаційний зсув у нашому розумінні носія рухомих зображень (Nash K, Academia.edu). Зсув у таких поняттях, як «носій», «авторство», «участь» та «авторизація», які ми раніше бачили у Вікіпедії та Photosynth, вже починає застосовуватися до рухомих зображень. Як цілком справедливо зазначила відома дослідниця і теоретик інтерактивного нарративу Бренда Лорел, дуже складно уявити нові форми сторітелінгу, яких раніше не існувало (Nash K, Academia.edu). Хоча сьогодні в Інтернеті можна побачити не всі форми інтерактивної документалістики, переважна більшість документальних творів – це веб-документальні проєкти, які «використовують Інтернет (Всесвітню павутину) як платформу для розповсюдження та виробництва контенту».

Такі проєкти можна побачити на сайті Національної ради з питань кіно Канади (Interactive.NFB.ca – сайт NFB (National Film Board of Canada), на якому зібрана постійно зростаюча колекція проєктів – інтерактивна документалістика, відео та анімація, твори фотографії, есеї, мобільні та місцеві ЗМІ) (Laurel, 1993:175), сайті офіційної програми нових медіа IDFA (The International Documentary Film Festival Amsterdam), демонстрація нових форм документального сторітелінгу, цифрових технологій та медіамистецтва (Aston J., Gaudenzi S., 2012:128).

Для пошуку інтерактивних та цифрових документальних проєктів створено спеціалізовані онлайн-архіви, такі як docSHIFT Index та Docu-base. Великі кінофестивалі, такі як «Трайбека», «Санденс» та Міжнародний фестиваль документального кіно в Амстердамі (IDFA), тепер показують інтерактивні документальні фільми як частину своїх програм (National Film Board of Canada, NFB). Спеціалізовані сайти та блоги – i-Docs, Le Blog Documentaire, Webdocu, Webdoku, MIT Open documentary lab (Nash K, Academia.edu) та ін. – об'єднують зусилля дослідників та практиків інтерактивної документалістики у обговоренні візії нового жанру, його проблем та досягнень.

За своїм підходом до репрезентації реальності інтерактивна документалістика перетворює глядача на активного користувача. У традиційній документалістиці глядач виступає інтерпретатором медіатексту – створює сенс твору на основі сприйняття того, що втілено автором на екрані. В інтерактивному документальному

фільмі користувач не лише створює сенс, а й бере участь у розгортанні розповіді, визначає, як розповідається історія. За допомогою інтерфейсу користувач фізично взаємодіє з медіа-об'єктами контенту, а також керує навігацією, створюючи власний шлях по сюжету. Не випадково ключовими поняттями інтерактивної документалістики А. Дьюфру вважає інтерфейс і навігацію (Gaudenzi, 2013:253). Під час навігації користувач робить вибір серед варіантів або альтернатив, сприяючи розгортанню історії в нелінійній формі. Такий ступінь участі користувача в нарративі, що проявляється на рівні дискурсу, характерний для інтерактивних документальних проєктів, представлених в інтернеті і мають гіпертекстову структуру. Їх називають веб-документальними проєктами. Багато з цих проєктів можна віднести до інтерактивних документальних фільмів. Їх автори прагнуть використовувати унікальні властивості інтерактивних цифрових медіа для перекладу контенту в художню форму. Як правило, в таких проєктах активно використовуються відеозображення в якості документальної нарративної основи. Вдале поєднання відео з іншими мультимедійними елементами, навігаційною структурою проєкту та візуальним оформленням інтерфейсу формує емоційний та образний контент інтерактивного документального фільму. Як приклад можна навести веб-проєкт «Газа-Сдерот: життя всупереч усьому» (2008), який вийшов в ефір у 2008 році компанією Arte.tv, офіційним сайтом французько-німецького культурного телеканалу ARTE. Сьогодні проєкт залишається повністю доступним для користувачів, дозволяючи на 40 днів зануритися в життя чоловіків, жінок і дітей двох прикордонних містечок уздовж палестинсько-ізраїльського кордону: Гази (Палестина) і Сдерот (Ізраїль).

Інтерактивні документальні фільми з гіпертекстовою структурою оповіді сьогодні складають значний масив документальних творів, залишаючи автору значний контроль над розповіддю. Розробляючи призначений для користувача інтерфейс, структуру навігації, надаючи інтерактивність певним мультимедійним елементам, автор визначає можливі варіанти фізичних дій користувача. При цьому користувальницький досвід є центром уваги всіх етапів роботи творчої команди над проєктом, починаючи від розробки концепції і закінчуючи її реалізацією. У випадку з інтерактивним документальним фільмом поняття «досвід користувача/досвід взаємодії» слід розглядати в широкому сенсі як «відчуття і реакцію людини в результаті використання або передбачу-

ваного використання продукту» (Braida, 2018: 150). Крім сприйняття користувачем функціональних та емоційних характеристик проекту, важливо також, який саме нарративний досвід сформується у користувача в результаті «спілкування» з цифровим артефактом. Документалісти мають добре розуміти потреби, цілі та контекст комунікації з проектом. Ці знання визначають багато моментів творчого процесу: розробку нарративної стратегії, вибір моделі навігації, формування мультимедійного матеріалу тощо.

В останні роки, завдяки розвитку нових колективних мереж, які надали користувачам можливість створювати власний контент, активно розвивається партисипативна модель (за класифікацією С. Гауденці) (Курбанов, 2021: 137).

У цій моделі користувач більше не є споживачем і стає мовником або виробником контенту в середовищі, в якому авторство вже не індивідуальне, а колективне або спільне.

У моделі взаємодії користувач може не тільки впливати на процес розгортання нарративу а й брати участь у створенні самої історії (тобто приносити власний контент). Прикладом партисипативної моделі є документальні веб-проекти One Millionth Tower (автор Katerina Cizek, 2011); Hollow (автор Elaine McMillion, 2013); 18 Days in Egypt (автори: Jigar Mehta, Yasmin Elayat, 2012) та інші. Форми участі можуть бути дуже різними. Інтерактивний документальний фільм Highrise/Out My Window (режиссер Kat Cizek, 2010) використовує аудіовізуальний матеріал, створений користувачами, який був оброблений режисером для включення в документальний мультимедійний контент. Документальний онлайн-проект Hollow (автор Elaine McMillion, 2013) є гібридом інтерактивного документального фільму та проекту спільноти, що містить контент, створений користувачами у формі блогу, що постійно розвивається. Інтерактивний документальний проект Mapping the Street (2008) майже повністю складається з користувацького контенту, який формує «нову» карту Сполучених Штатів за допомогою історій, фотографій та відео, записаних жителями країни. У такому проекті продюсер/режисер виступає в ролі куратора, відповідального за створення нарративної рамки, яка активізує генерацію контенту, створеного користувачами. Участь користувача у створенні контенту дає можливість прямого діалогу як із самою аудиторією, так і між її членами.

У той час як участь користувача зростає, роль автора, навпаки, зменшується, він втрачає контроль над роботою. Інтерактивна документалістика змушує нас переосмислити

поняття авторства в новому просторі художньої практики, значною мірою створеному руками не лише документалістів, а й самих користувачів.

В інтерактивному документальному фільмі, який має мультимедійний характер, може бути представлено одночасно поєднання статичних і динамічних медіа, якими, в свою чергу, можна керувати в інтерактивному режимі. Статичні засоби незмінні в часі по відношенню до користувача (текст, графічні символи, зображення), динамічні засоби змінюються в часі (наприклад, звук, анімація, відео і т.д.). Крім реалістичних мультимедійних засобів (фотозображення, відео, мова і т. Д.) Т-носіїв документальної основи - активно використовуються також синтетичні засоби (наприклад, графічні символи, анімація, синтезований звук). Текстова, графічна, звукова та відеоінформація, представлена у вигляді набору файлів, об'єднується за допомогою технічних засобів і спеціального програмного забезпечення, що здійснює функціонування мультимедійного продукту. Включення в документальний проект різноманітних мультимедійних засобів може як посилити його виразність, так і переважати користувача інформацією, яка погано сприймається і зрозуміла. Залежно від теми та завдань проекту, режисер вирішує, які елементи мультимедійного контенту сформують сенс, стануть головним «носієм» оповіді, що сприятиме посиленню художньої образності фільму, мають важливе значення для емоційного впливу на глядача-користувача, та які медіадані передадуть додаткову інформацію. Як приклад можна навести такі проекти: Out My Window, Gaza-Sderot, The Block, Water Life, Welcome to Pine Point, вони наглядно демонструють використання мультимедійних засобів під час створення документального контенту.

Вони виражаються в чотирьох пунктах, а саме: 1) вибір того чи іншого мультимедійного елемента як основного засобу оповіді визначається цілями проекту, його структурою та способами взаємодії користувача з цифровим артефактом; 2) гармонійно поєднуються елементи мультимедійної композиції, кожен засіб доповнює один одного у формуванні осмисленого користувацького досвіду; 3) одночасна передача декількох комбінацій статичних і динамічних засобів не ускладнює сприйняття і розуміння проекту; 4) У деяких випадках елементи керування інтерфейсу користувача інтегровані в візуальну інформацію, що передається самостійно, що сприяє очевидності взаємодій.

Якщо в проектах Out My Window, Gaza-Sderot, The Block основним засобом оповіді є відео, то

в інтерактивному проекті *Welcome to Pine Point*, який досліджує спогади мешканців колишньої шахтарської громади Пайн-Пойнт, історії передаються за допомогою тексту, що супроводжується колажем із фотографій та домашніх відео, вирізок із газет, уривків із щоденників та випускних альбомів. Текст має точне візуальне уявлення, ніби він вирізаний зі старої газети тих років, коли процвітав Пайн-Пойнт. Будучи частково книгою, частково фільмом, частково сімейним фотоальбомом, інтерактивний веб-проект занурює користувача в світ шахтарського містечка Пайн-Пойнт, який більше не існує на карті, але залишається в людській пам'яті (Gifreu A, 2010:306).

Враховуючи, що візуальний простір екрану формується безліччю мультимедійних засобів, при розробці проектів велика увага приділяється візуальному оформленню інтерфейсу. Як і при створенні візуального рішення для фільму, візуальний дизайн інтерфейсу – це перш за все мистецтво спрямовувати увагу. У документальному Web проекті *Gaza-Sderot* роздвоєний дизайн інтерфейсу візуально представляє обидві сторони ізраїльсько-палестинського конфлікту, дозволяючи користувачам зосередитися на проблемі двох прикордонних міст: Гази та Сдерота. Навігація по проекту *Water Life* реалізована за допомогою графічного інтерфейсу, що нагадує рух води, створюючи відчуття плавання для користувача. У проекті *Out My Window* аудіо-візуальний дизайн інтерфейсу у вигляді висотки, яке збило героїв проекту з 13 країн світу, акцентує увагу глядача на глобальній проблемі висотного будинку. Світова практика інтерактивної документалістики сьогодні представлена широким спектром цифрових робіт, які свідчать про різноманітність підходів до способів документування дійсності. Серед них можна виділити наступні види проектів:

- інтерактивні документальні проекти на основі CDRom та DVDRom (Joan Miró. *El color dels somnis*, *A Random Walk through the 20th Century*);
- веб-проекти із закритою гіпертекстовою структурою оповіді (*Water Life*, *Gaza/Sderot: Life in Spite of Everything*, *Journey to the End of Coal*);
- відкриті веб-проекти, які активно використовують участь користувачів у створенні медіаконтенту (*Hollow*, *Big Stories*, *Small Towns*, *18 Days in Egypt*);
- інтерактивні документальні проекти симуляційного типу (*Aspen Movie Map*, *America's Army*);
- цифрові документальні фільми/інтерактивні документальні проекти, засновані на ігрових стратегіях (*The Cat and the Coup*, *Fort McMoney*, *Inside the Haiti Earthquake*);

- інтерактивні документальні проекти на базі мобільних платформ;
- документальні проекти віртуальної реальності;
- документальні проекти з геолокації з використанням мобільних платформ та систем доповненої реальності (*City Sonic*; *Walking The Edit*);
- інтерактивні документальні інсталяції (*Out My Window*, *Megaphone*);
- документальні крос-медійні та трансмедійні проекти (*Prison Valley*; *The Builders' Challenge*; *Collapsus*; *Alma*, *A Tale of Violence*; *24h Jerusalem*).

Серед безлічі проектів, звичайно, є роботи, які мають властивості інтерактивного документального фільму, об'єднуючи події та факти зі спільними ідеями та художніми узагальненнями. Але не кожен інтерактивний документальний проект можна назвати фільмом. Тому до цього поняття слід ставитися обережно. На відміну від інтерактивних документальних проектів, заснованих на системах віртуальної реальності чи локальних медіа, які розвивають поняття екрану, простір репрезентації реальності більшості форм інтерактивної документалістики - це екран комп'ютера/ноутбука/планшета/мобільного телефону/масштабної імерсивної системи відображення. Серед різноманітних форм інтерактивного нон-фікшн оповідання найбільшою популярністю користується Web-документальний фільм.

Хоча інтерактивна документалістика існує з 1980-х років, прорив, який стався в Інтернеті за останні десять років, поєднується з соціальним та активним характером взаємодії з Web 2.0 призвів до різкого збільшення кількості та різноманітності веб-документальних творів. Як мультимедійний продукт, інтерактивний веб-документальний фільм характеризується певним контентом сайту та програмними засобами, що забезпечують візуалізацію такого контенту на екранах комп'ютерів користувачів мережі Інтернет. Історія розвитку нового жанру документалістики демонструє стрімку зміну розуміння природи самого поняття «інтерактивна документалістика», яке коригувалося в міру появи нових технічних можливостей, даючи поштовх раніше невикористовуваним моделям взаємодії користувача з цифровим артефактом. Ще кілька років тому при побудові таксономії нового жанру з акцентом на елементи інтерактивності та користувацького досвіду вчені спиралися на теорію документального кіно. Сьогодні серед корпусу інтерактивних документальних проектів є роботи, в яких використовується користувацький контент (англ. *User-generated content*). В інтерпретації інтерактивного докумен-

тального фільму використовуються різноманітні наукові підходи, серед яких багато теоретичних висновків є дискусійними, що викликають суперечки серед теоретиків і практиків цього жанру. З огляду на практику участі користувачів у створенні контенту, деякі дослідники пропонують замість прикметника «інтерактивний» використовувати більш ємне слово «співпраця» (від англ. collaborative – спільний).

На їхню думку, термін «спільна документалістика» (від англ. collaborative documentary) дозволяє концептуалізувати користувача не тільки як активного дослідника (від англ. explorer) документального проєкту, а й як творця контенту і, певною мірою, співавтора. Розгляд спільної документалістики як платформи для створення та розповсюдження контенту веде, на думку науковців, до глибшого розуміння мінливого характеру документального жанру.

**Висновок.** Сьогодні інтерактивна документалістика все ще перебуває в зародковому стані. Його характерними рисами залишаються постійні технологічні новаторства та творчі пошуки, різноманітність визначень та точок зору на те, що являє собою інтерактивний документальний фільм, а тим більше інтерактивний документальний фільм. На думку провідних світових експертів з інтерактивної документалістики, сьогодні в цій сфері, що стрімко розвивається, важливо мати широке визначення, яке може охоплювати різні типи нових документальних творів. Вони вважають, що будь-який проєкт, який починається з наміром документувати «реальність» і робить це за допомогою інтерактивних цифрових технологій, можна вважати інтерактивним документальним фільмом. Для того, щоб обійти термін інтерактивна документалістика, С. Гауденз пропонує об'єднати різні проєкти новим терміном *idoc*, уточнюючи, що до *idoc* належать проєкти, які перебувають на перетині інтерактивних цифрових технологій та документальної практики. В рамках цих робіт

глядачі стають активними агентами – вони розгортають проєкт через взаємодію з контентом і часто сприяють його формуванню. Не можна не погодитися з цілком обґрунтованими аргументами зарубіжних дослідників. Однак слід мати на увазі, що в нашій країні не тільки інтерактивна документалістика є маловивченою сферою, а й весь широкий спектр різноманітних форм інтерактивного цифрового оповідання, за винятком, хіба що, комп'ютерних ігор, практично не вивчений. Враховуючи неоднозначність перекладу англійського слова *documentary* та передчасне використання широкого підходу до визначення нового жанру, пропонуємо тимчасово використовувати термін «інтерактивна документалістика». Оскільки будь-яке поняття має на увазі відносно чіткий зміст і відносно чітко визначений обсяг, пропонуємо розглянути інтерактивний документальний фільм для розгляду «документуючих реальність» аудіовізуальних творів, творці яких, орієнтуючись на осмислений користувацький досвід, прагнуть використовувати унікальні властивості інтерактивних цифрових медіа для перекладу документального контенту в художню форму. Не всі проєкти *idoc* належать до таких аудіовізуальних творів. Для більш детального обговорення запропонованого нами визначення поняття «інтерактивна документалістика» необхідний детальний аналіз комплексу питань, насамперед пов'язаних з естетикою інтерактивної документалістики. Те, що сьогодні розуміється зарубіжними теоретиками і практиками як інтерактивна документалістика, а точніше, як інтерактивний документальний фільм, охоплює широке поле документальних цифрових артефактів. Цифрові платформи відкрили нові можливості для створення документального контенту, нові способи творчого осмислення реальності. Інтерактивна документалістика продовжує стрімко розвиватися, набуваючи нових невідомих конотацій, які потребують серйозного вивчення.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Курбанов Г.О Особливості розвитку жанру кіберпанк в японському кіно та інших видах мистецтва. Зб. наук. статей Київського національного університету Театру Кіно і Телебачення ім І.К-Карого. Екранні Мистецтва. Випуск 32. К.: КНУТКіТ. 2023. С. 133-138.
2. 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.
3. Gifreu A. The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra. 2010. 306 p.
4. Aston J., Gaudenzi S. Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 2012, Volume 6, Number 2. P. 125–139.
5. Nash K. Modes of Interactivity: Analyzing the Web-Doc. *Media, Culture and Society*, Vol.34, n2, 2012. P. 195–210.
6. Braida N. Web documentary. Documenting reality in the Post-media age. *Academico*. 2018. 157 p.

7. Nash K. What is interactivity for? 2014. The social dimension of web-documentary participation. Academia.edu. URL: [https://www.academia.edu/6725191/What\\_is\\_interactivity\\_for\\_The\\_social\\_dimension\\_of\\_web-documentary\\_participation](https://www.academia.edu/6725191/What_is_interactivity_for_The_social_dimension_of_web-documentary_participation) (дата звернення 15.11.2024).
8. MIT OpenDocLab. Веб-сайт. URL: <http://opendoclab.mit.edu/welcome/background>. (дата звернення 17.11.2024).
9. Laurel B. Computers as Theatre. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts. 1993. 180p.
10. NFB interactive - National Film Board of Canada. Веб-сайт. URL: <https://www.nfb.ca/interactive/> (дата звернення 18.11.2024).
11. IDFA Doc Lab. Веб-сайт. URL: <http://www.doclab.org/> (дата звернення 19.11.2024).
12. DocSHIFT Index. Веб-сайт. URL: <http://doctoronto.ca/> (дата звернення 21.11.2024).
13. Docubase. Веб-сайт. URL: <http://docubase.mit.edu/> (дата звернення 27.11.2024).
14. Tribeca. Веб-сайт. URL: <http://tribecafilm.com/> (дата звернення 15.11.2024).
15. Sundance. Веб-сайт. URL: <http://www.sundance.org/festival/> (дата звернення 26.11.2024).
16. i-Docs. Веб-сайт. URL: <http://i-docs.org/> (дата звернення 5.11.2024).
17. Le Blog Documentaire. Веб-сайт. URL: <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/> (дата звернення 3.12.2024).
18. Webdocu. Веб-сайт. URL: <http://webdocu.fr/web-documentaire/> (дата звернення 2.12.2024)
19. Webdoku. Веб-сайт. URL: <http://webdoku.de/> (дата звернення 25.10.2024)
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.

### REFERENCES

1. Kurbanov H.O. (2023) Osoblyvosti rozvytku zhanru kiberpank v yaponskomu kino ta inshykh vyдах mystetstva. [Features of the development of the cyberpunk genre in Japanese cinema and other forms of art ]Zb. nauk. statei Kyivskoho natsionalnoho universytetu Teatru Kino i Telebachennia im I.K-Karoho. Ekranni Mystetstva. - Coll. of science articles of the I.K-Kary Cinema and Television Theater of Kyiv National University. Screen Arts, 32. 133-138. [in Ukrainian].
2. Gaudenzi S. (2013) 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. 308 p.
3. Gifreu A. (2010) The interactive multimedia documentary. A proposed model of analysis. [Research Pre-PhD]. Department of Communication: Universitat Pompeu Fabra.
4. Aston J., Gaudenzi S. (2012) Interactive documentary: setting the field. Studies in Documentary Film, Volume 6, Number 2. P. 125–139.
5. Nash K. (2010) Modes of Interactivity: Analyzing the Web-Doc. Media, Culture and Society, Vol.34, n2. P. 195–210.
6. Braida N. (2018) Web documentary. Documenting reality in the Post-media age. Academico. 157 p.
7. Nash K. (2014) What is interactivity for? The social dimension of web-documentary participation. Academia.edu. URL: [https://www.academia.edu/6725191/What\\_is\\_interactivity\\_for\\_The\\_social\\_dimension\\_of\\_web-documentary\\_participation](https://www.academia.edu/6725191/What_is_interactivity_for_The_social_dimension_of_web-documentary_participation) (дата звернення 15.11.2024).
8. MIT OpenDocLab. Веб-сайт. URL: <http://opendoclab.mit.edu/welcome/background>. (дата звернення 17.11.2024).
9. Laurel B. (1993) Computers as Theatre. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts. 180p.
10. NFB interactive - National Film Board of Canada. Веб-сайт. URL: <https://www.nfb.ca/interactive/> (дата звернення 18.11.2024).
11. IDFA Doc Lab. Веб-сайт. URL: <http://www.doclab.org/> (дата звернення 19.11.2024).
12. DocSHIFT Index. Веб-сайт. URL: <http://doctoronto.ca/> (дата звернення 21.11.2024).
13. Docubase. Веб-сайт. URL: <http://docubase.mit.edu/> (дата звернення 27.11.2024).
14. Tribeca. Веб-сайт. URL: <http://tribecafilm.com/> (дата звернення 15.11.2024).
15. Sundance. Веб-сайт. URL: <http://www.sundance.org/festival/> (дата звернення 26.11.2024).
16. i-Docs. Веб-сайт. URL: <http://i-docs.org/> (дата звернення 5.11.2024).
17. Le Blog Documentaire. Веб-сайт. URL: <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/> (дата звернення 3.12.2024).
18. Webdocu. Веб-сайт. URL: <http://webdocu.fr/web-documentaire/> (дата звернення 2.12.2024)
19. Webdoku. Веб-сайт. URL: <http://webdoku.de/> (дата звернення 25.10.2024)
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.