

УДК 7.011, 7.067, 7.08
DOI:10.17223/22220836/23/12

Е.А. Глазкова

ИНФОТЕЙНМЕНТ В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ: ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ИЛИ АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ?

Статья посвящена актуальному феномену медиакультуры – инфотейнменту. Многообразие форм инфотейнмента в современных экранных искусствах позволяет анализировать его не только как совокупность методов «эстетизации» экранной информации, творческих и коммуникативных приемов, но и как доминирующую модель экранной культуры, неизбежно оказывающую влияние на комплекс художественно-выразительных методов, пластику экрана, творческое мышление авторов экранного зрелища и формирование новых жанров. Примерами служат инновационные документальные проекты и онлайн-реалити-шоу.

Ключевые слова: *инфотейнмент, документальное кино, интерактивность, реалити-шоу, технотейнмент.*

Инфотейнмент (от англ. information – информация и entertainment – развлечение) – актуальный феномен современной медиакультуры, и его значительное влияние на экранные искусства вызывает противоречивые оценки как в исследовательской, так и в практической среде. Считается, что впервые этот сверхпопулярный термин использовал знаменитый медиаэколог и «яростный критик телевидения» Нил Постман в своей книге с ярким и актуальным по сей день названием «Позабавимся до смерти» [1] в 80-х гг. прошлого века. В «Оксфордском словаре английского языка инфотейнмент <...> определяется как «широковещательный материал, нацеленный и на развлечение, и на информирование» [2]. В наиболее традиционном практическом понимании это *способ подачи информации в развлекательной форме*, базирующийся на гедонистической функции медиа и апеллирующей к эмоциям аудитории, за счет, например, эффектов «театрализации», использования «игрового начала», визуальных и аудиоэффектов; провокационности экранного зрелища, мультижанровости, полистилистки; жестко выстроенной акцентированности и структурированности экранной информации и множества других повествовательных и художественных приемов. Несложно заметить, что перечисленный инструментарий широко используется на телевидении, в кинематографе и в визуальной интернет-культуре, где и авторы, и аудитория «погрузились в пучину воображения и культивирования ценностей развлечения» [3. С. 23].

Более «масштабную» трактовку инфотейнмента предлагает литовский исследователь А. Аугустинайтис, который называет инфотейнмент «культурным гипертекстом двойной виртуальности», фактически обозначая его не как жанр или группу жанров, а как *модель всей современной культуры* [4]. Мы склонны принять такую интерпретацию относительно культуры экранной. «Двойная виртуальность», по А. Аугустинайтису, это не что иное, как ре-

зультат отображения *объективной реальности* в медиапространстве. Этот аспект заставляет нас в поисках «живых» примеров для анализа обратиться к документалистике как области экранных искусств, с одной стороны, ориентированной на аудиовизуальную фиксацию факта, т.е. вечный поиск *неуловимой объективной реальности*, а с другой – крайне гибкой и восприимчивой к переменам медиапространства. Сегодня под влиянием *виртуального* пространства Интернета в документалистике формируется целая генерация¹ новых жанров, более напоминающих живые растущие организмы, нежели фиксированные экранные произведения, и модель инфотейнмента в линейке этих жанров играет определяющую стилевую и даже смыслообразующую роль.

Примером может послужить экспериментальный документальный (авторы добавляют также эпитет «*антропологический*» [6]) проект журналиста А. Пивоварова, режиссера-документалиста А. Расторгуева и кинооператора-документалиста П. Костомарова – «РЕАЛЬНОСТЬ». В 2013 г. проект задумывался как документальный сериал, который снимут о своей жизни сами герои, разные «по всем параметрам – возрасту, профессии, жизненному укладу и социальному статусу. Им вручат видеокамеры и попросят круглосуточно фиксировать все, что с ними происходит дома, на работе, на улице» [7]. В качестве основных критериев отбора кандидатов обозначались «пассионарность и открытость» [7]. Монтировать и «оформлять» отснятый материал тем не менее должны были профессиональные документалисты – и во многом сегодня именно так и происходит, несмотря на то, что реализованный проект несколько отличается от первоначального замысла. Анализ «информационного шума» вокруг «Реальности» на ранних этапах разработки проекта позволял предположить, что финальная версия монтажа будет представлять собой масштабную вариацию резонансных картин тех же авторов: «Я тебя люблю» (2011) и «Я тебя не люблю» (2012), «герои которых на протяжении нескольких месяцев снимали свою повседневную жизнь на небольшую камеру. Собранный материал затем смонтировали, и получилось кино, жанр которого непросто определить: это любительская видеосъемка, но выстроенная так, что в жизни главных героев проявились сюжеты, даже драмы – с завязками, кульминациями и развязками» [8].

Однако по состоянию на 2016 г. у «Реальности» нет и не планируется финальной версии и финала как такового. Официальный канал проекта на видеохостинге YouTube насчитывает более пятисот роликов-эпизодов хронометражем в среднем от одной до семи минут. Изначально планировался показ сериала на одном из телевизионных каналов, равно как и демонстрация жизни героев проекта *круглосуточно* в Интернете, однако эти намерения авторов впоследствии не были реализованы. За три года существования из документального сериала «Реальность.doc» проект эволюционировал в «активное комьюнити (сообщество. – Е.Г.), обменивающееся документальным видео» [9] «РЕАЛЬНОСТЬ.com». Рубрика «герой РЕАЛЬНОСТИ», в которой на

¹ Термин использован вслед за К.А. Шерговой, которая соотносит его с «жанровыми системами и принципами наследования в них»: «Генерация имеет признаки принадлежности к господствующим в период ее складывания нескольким факторам, а именно: уровню развития техники, социальным условиям и философско-эстетическому пространству. Смена генерации характеризуется революционным изменением какого-либо из этих трех факторов» [5].

ранних этапах развития проекта публиковались вольные видеоочерки участников, призванные отразить *их жизнь через призму их же собственного взгляда*, дополнилась, среди прочих, рубрикой «РЕАЛЬНОСТЬ.Новости». Последняя особенно интересна для анализа, так как в ней демонстрировать свой взгляд на резонансные события из всех областей современной российской жизни (от общественно-политической до культурной и научной), могут не только постоянные герои проекта, но и все заинтересованные пользователи, приславшие авторам интересный сюжет.

Здесь можно наблюдать любопытное столкновение экранно-повествовательных стилистик. Мы склонны использовать аналогию одной из участниц проекта, выпускницы мастерской М. Разбежкиной и М. Угарова, Зоси Родкевич, которая, сопоставляя собственную манеру съемки и режиссерский почерк кураторов проекта А. Расторгуева и П. Костомарова, говорит о «холодной камере» [10]. В «Реальности» *холодная*, отстраненная, камера в тех роликах, где снимающий подчеркнуто предпочитает остаться за кадром, сталкивается с очень *горячей* эстетикой эпизодов, в которых, вне зависимости от темы видеоочерка, главное действующее лицо – сам герой: настолько активно он вступает во взаимодействие с камерой, действительностью и потенциальным зрителем. Такая стилистика, несомненно, ближе к феномену, обозначенному кураторами проекта как «самоснимание», и формату видеоблога. Она более эмоционализирована и представляет собой своего рода *автопортрет на фоне эпохи*. Представленные же в сериале «холодные» портреты современников, например снятые молчаливым невидимым оператором «монологи» на свободную тему, пойманные в повседневных, неподготовленных обстоятельствах, не просто лишены эмоций человека «из-за камеры», но нередко и безжалостны к человеку перед ней. Их можно охарактеризовать уже как *саму эпоху в форме единичного портрета* – мозаичную, конфликтующую, нелогичную и непостижимую в своем разнообразии. В этом сопоставлении стилей и отношений к фиксации повседневности суть «Реальности» как проекта, представляющего собой и «перепись населения с помощью кинематографа, который становится инструментом самоисследования», и «глобальный психоаналитический сеанс всей нации» [11]. Примером *горячего* и *холодного* портрета современника в рамках документального сериала «Реальность» могут послужить видеоочерки, опубликованные на видеохостинге YouTube: «*Хипстерам нужна уборщица Надя*» и «*Они монголы, а мы славяне*» соответственно.

Многие видеоочерки, опубликованные в рамках проекта, заключены в общественно-политический контекст, в том числе и потому, что эта сфера подразумевает множество драматических и событийных импульсов для их производства. Абстрагируясь от политической составляющей в пользу художественно-эстетической, необходимо отметить впечатляющий эффект «погружения» в то или иное политическое событие, свойственный рассматриваемому формату: герой «Реальности» в прямом смысле слова «ныряет» в массовое скопление политических противников или соратников и выхватывает их лица и голоса так, что у зрителя парадоксальным образом появляется возможность их и рассмотреть, и расслышать, считывая невообразимую неоднозначность любого политического столкновения в современной России.

Этот эффект воздействия можно сравнить, пожалуй, только с интерактивными фильмами и видео, которые производит американская компания Vrse, определяющая свою миссию так: «рассказывать необыкновенные истории в виртуальной реальности» [12]. В таком кино зритель может оглянуться и увидеть то, что находится у него справа, слева, за спиной: фактически развернуться на триста шестьдесят градусов. Для этого не требуется специального оборудования, – только компьютер и бесплатная программа-приложение для желающих смотреть фильм на мобильном устройстве. Одно из таких интерактивных видео, посвященное проведенному в декабре 2014 г. «маршу миллионов» в Нью-Йорке, во многом аналогично видеоочеркам со схожей тематикой, опубликованным в проекте «Реальность», авторам которых, впрочем, не пришлось прибегать к особым техническим ухищрениям, за исключением монтажа.

Обращаясь к «сплетению» экранного повествования и самых современных технологий, необходимо рассмотреть такую форму актуализации инфотейнмента, как *технотейнмент* (от англ. technology – технология и entertainment – развлечение). Мы склонны рассматривать технотейнмент как одну из ключевых характеристик современных экранных искусств, во-первых, вследствие их «врожденной» техноемкости¹, а во-вторых, в силу актуальности «технологического вопроса» для совокупности культурных и социальных реалий современности, которые экранные искусства призваны отражать. Проблематика технотейнмента отражена в самом термине – если в случае с «инфотейнментом» звукозрительный образ должен *информировать, развлекать*, или *развлекать, информируя*, то в слове «технотейнмент» ссылка на информацию отсутствует вовсе. Значит ли это, что единственное, что требуется от экранного произведения, – быть актуальным и экспериментальным в технико-технологическом плане и *развлекать, за счет использования новейших аудиовизуальных технологий*? В поисках ответа вновь обратимся к примерам из отечественной экранной практики и сопоставим два проекта: безусловно, рассчитанный на информирование интерактивный документальный фильм «Норильск. От первого лица» и первое онлайн-реалити шоу в формате *screen share* (досл. перевод с англ. – «делиться экраном») – «На экране», направленное в первую очередь на развлечение аудитории.

«Норильск. От первого лица» – еще один масштабный проект от создателей рассмотренной выше «Реальности». Идея отразить образ города в интерактивном документальном проекте отсылает не только к другим образцам жанра, но и к созданной еще в 1978 г. предтече интерактивной документалистики «Кинокарта Аспена», которая «позволяла (виртуально – Е.Г.) путешествовать на машине по дорогам маленького городка штата Колорадо, исследовать его, взаимодействовать с разнообразным мультимедийным контентом» [13. С. 118]. Авторы характеризуют «Норильск. От первого лица» как проект, «беспрецедентный по сложности идеи и исполнения <...> Часть сайта, рассказывающая историю Норильска, – это анимация с врезками документальных фильмов <...>

¹ Важность роли техники и технологий в контексте экранных искусств рассматривалась исследователями до вступления экранной культуры в цифровую эру, например, в исследовании М.Е. Голдовской [13].

Вторая часть проекта, о современной жизни города от лица его жителей <...> состоит из более чем двухсот роликов, которые рассказывают про город и горожан. Ролики делятся на проезды от точки к точке, видео про жителей города, снятое от первого лица, и фиксацию технологических процессов. Все локации представляют собой интерактивные 360-градусные видеопанорамы, которыми можно управлять с помощью кнопок. Фактически это документальный фильм, следующий сюжетный поворот которого ты выбираешь сам» [13]. «Норильск...» – свежий для отечественного зрителя опыт абсолютно интерактивного экранного зрелища, вовлекающего в нелинейное повествование, богатое на яркие звукозрительные образы и шаг за шагом выстраивающее образ главного героя – самого северного города в мире.

Тем не менее следует отметить, во-первых, важность бесперебойной работы технического обеспечения проекта: в частности, для корректной загрузки всех элементов экранного повествования необходимо наличие высокоскоростного Интернета, который, несмотря на кажущуюся повсеместность, доступен не всем сегментам отечественной аудитории. Во-вторых, приходится признать, что «привычка» к формату интерактивной документалистики у российского зрителя все еще не выработана, и для того чтобы проложить, по выражению Н.И. Дворко, «свой собственный маршрут через интерактивное мультимедийное пространство и <...> пройти его в удобном для себя темпе, исследуя, открывая детали, например, «встречая» героев и слушая истории, которые они рассказывают» [14. С. 121], определенному сегменту аудитории просто не хватит терпения или навыков владения компьютером.

На фоне такой масштабной интерактивной идеи «На экране» могло бы показаться стандартным реалити-шоу, однако его описание вновь отсылает к антропологическому эксперименту: в течение двух месяцев восемь участников провели «в одиночестве в изолированных помещениях, поддерживая связь с внешним миром исключительно через Интернет» и зарабатывали «на еду и вещи первой необходимости, не выходя из комнат» [15]. Подлинная инновационность шоу заключается в том, что задания для героев формулировали пользователи популярной социальной сети ВКонтакте, на платформе которой велась демонстрация шоу (параллельно с сайтом naekrane.tv и видеохостингом Rutube, как в реальном времени, так и в записи), а также в формате *screen share*, что означало, что зрители шоу могли видеть не только участников и комнаты, в которых они находились, но и абсолютно все, что происходило *на мониторах их компьютеров*: разговоры, переписку, используемое программное обеспечение и процесс его использования и т.д., таким образом, как будто экран компьютера каждого героя стал прозрачным изнутри, так что все совершаемые на нем действия смогли мгновенно сообщаться широкой аудитории.

Помимо очевидной развлекательной функции, онлайн-шоу «На экране» преследовало цель выяснить, «возможен ли отказ от реальной жизни в пользу виртуальной» [16]. Тем не менее парадоксальным образом «На экране» остается одним из самых *реалистичных* шоу из рассмотренных в этой статье. Его герои максимально вовлечены во взаимодействие друг с другом и зрителями, их поведение в виртуальном пространстве, транслирующееся в режиме реального времени или же творчески обработанное и драматически выстроен-

ное режиссером монтажа в итоговых недельных выпусках, вписано в современную культуру повседневности и подобно поведению миллиардов пользователей сети Интернет. Здесь уместно вспомнить цитату А. Гифреу, приведенную Н.И. Дворко в статье «Современный интерактивный документальный фильм: мировой опыт в области теории и практики»: «...новая логика документального изображения <...> больше связана с тем, каким образом мы ориентируемся и взаимодействуем с контентом и другими пользователями, чем то, как реальный объект изображен документалистом» [14. С. 124]. Шоу «На экране» на живом примере демонстрирует, насколько виртуальность вплелась в ткань нашей жизни и какую роль сыграла в этом культура персонализированного экрана, который создатели шоу сделали «стеклянным». Интересно, что демонстрация действий героев, совершаемых ими в рамках их личных мониторов, воспринимается как нечто более «интимное», чем показ их в нижнем белье во время выполнения одного из заданий. Формат шоу предполагает определенную двойственность зрителя, который как будто одновременно сидит напротив героя, взаимодействуя с ним и оценивая реакции на его лице, и стоит за его спиной, подглядывая, сопоставляя внешние проявления эмоций с тем, что происходит в компьютере участника.

Рассмотренные примеры раскрывают суть инфотейнмента как «культурного гипертекста двойной виртуальности», используя технологический инструментарий и художественно-выразительные средства которой, авторы передают аудитории уникальное ощущение «двойной» или даже тройной *реальности*.

Литература

1. Стойков Л. Гедонистическая функция медий : инфотейнмент и реалити-шоу [Электронный ресурс]. URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=1729&level1=main&level2=articles> (дата обращения: 17.06.2016).
2. Фёгеле М. Инфотейнмент – Характеристики, История, Проблемы [Электронный ресурс]. URL: <http://www.grin.com/en/e-book/210681/infotainment-characteristics-history-and-problems> (дата обращения: 17.06.2016).
3. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа : Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. М. : Жуковский : «КАНОН-пресс-Ц»: «Кучково поле», 2003. 464 с.
4. Аугустинайтис А. Инфотейнмент : культурный гипертекст двойной виртуальности [Электронный ресурс]. URL: <http://proceedings.informingscience.org/IS2001Proceedings/pdf/AugustinaitisEBKCultur.pdf> (дата обращения: 17.06.2016).
5. Шергова К.А. Эволюция жанров в документальном телевизионном кино: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2010. 28 с.
6. Крижевский А. Не стоит думать, что нам нет житья в кино. Газета.ру [Электронный ресурс]. URL: http://www.gazeta.ru/culture/2013/01/15/a_4927609.shtml (дата обращения: 17.06.2016).
7. Кононенко А. «Реальность.doc». Большой город [Электронный ресурс]. URL: http://bg.ru/entertainment/realnost_doc-16394/ (дата обращения: 17.06.2016).
8. Котляров А. В Москве стартовал кинодокументальный антропологический проект. Ведомости [Электронный ресурс]. URL: https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2013/01/25/v_moskve_startoval_kinodokumentalnyj_antropologicheskij (дата обращения: 17.06.2016).
9. Информация с официального веб-сайта документального проекта «РЕАЛЬНОСТЬ.com» [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.realnost.com/about> (дата обращения: 17.06.2016).
10. Газета.ру. [Электронный ресурс]. http://www.gazeta.ru/culture/2015/12/11/a_7954331.shtml (дата обращения: 17.06.2016).
11. Петров С. Киноперепись населения. Ведомости [Электронный ресурс]. URL: <http://info.vedomosti.ru/friday/article/2013/01/25/25581> (дата обращения: 17.06.2016).

12. *Информация с официального веб-сайта компании Vrse [Электронный ресурс]. URL: <http://vrse.com/about/> (дата обращения: 17.06.2016).*

13. *Голдовская М.Е. Взаимодействие идейно-художественных задач и технических средств экранной публицистики : автореф. дис. ... д-ра искусствоведения. М., ВГИК, 1987.*

14. *Дворко Н.И. Современный интерактивный документальный фильм : мировой опыт в области теории и практики // Массмедиа в мультимедийной среде: Основные проблемы и зоны риска / под ред. С.Л. Уразовой. Сер. Пространство медиа-коммуникации. М., 2014.*

15. *Информация с официального канала проекта «РЕАЛЬНОСТЬ.com» на видеохостинге YouTube [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8Lx1bKYef2w> (дата обращения: 17.06.2016).*

16. *Горличенко М. Стартует реалити-шоу Тимура Бекмамбетова «На экране» [Электронный ресурс]. URL: <http://tvkinoradio.ru/article/article6444-startuet-realiti-shou-timura-bekmambetova-na-ekrane> (дата обращения: 17.06.2016).*

Glazkova Elena A. Academy of Media Industry (Moscow, Russian Federation).

E-mail: e.glazkova.editor@gmail.com

Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2016, (3) 23. p. 114–121.

DOI:10.17223/22220836/23/12

INFOTAINMENT IN SCREEN ARTS: ENTERTAINING REALITY OR AN ANTHROPOLOGICAL EXPERIMENT?

Key words: infotainment, documentary practice, interactivity, reality show, technotainment.

The term “infotainment” (portmanteau word of information and entertainment) is usually defined as the complex of creative ways of presenting and “aestheticization” of information. Researchers and practitioners judge its significant influence on screen arts in different ways with some of the marks being quite controversial. In the most traditional sense, infotainment is the way of representing information in entertaining manner, based on hedonistic function of media and addressing to the audience emotions. The scholar from Lithuania Arunas Augustinaitis qualifies infotainment as the “cultural hyper-text of double virtuality”; practically claiming it is not a genre or a group of genres, but the predominant model of the modern media culture. We tend to accept this definition in reference to screen culture and look for examples both in modern documentaries and innovative Internet projects.

Under the influence of Internet's virtual space new generation of genres is being born in documentary film today. They remind us more of the living organisms than traditional films. In many cases they don't even have the ending. Part of the infotainment in the process of formation of these organisms is vital. In this article such experimental projects as “REALNOST.com”, “Norilsk. Ot pervogo litsa”, online reality “Na ekrane” are being analyzed as examples. The creators have called some of these projects “anthropological experiments”.

“REALNOST.com” is the documentary series, shot by its various heroes, unordinary, motivated and passionate people “from the street”, that were given the cameras and the task to shoot whatever and however they want, – and then edited by professional documentary filmmakers. Today the project is still developing and its final episode is not even being considered as an option.

As for technotainment (portmanteau word of technology and entertainment), the question is whether it is necessary for the work of screen art of this kind to be informative or is it enough to play the part of entertaining technological experiment/experience?

Looking for the answers we compare the technotainment approaches of two projects: the interactive documentary “Norilsk. Ot pervogo litsa” and the online reality “Na ekrane”. While the first offers the audience self-controlled online-journey through the city, second show the public most intimate details of participants virtual life via *screen share* technology. Both of them, however, create the sense of “double reality” with the help of the “double virtuality” instruments.

References

1. Stoykov, L. (2007) *Gedonisticheskaya funktsiya mediy: infoteynment i realiti-shou* [Hedonistic media function: Infotainment and reality shows]. [Online] Available from: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=1729&level1=main&level2=articles>. (Accessed: 17th June 2016).

2. Vögele, S. (2011) *Infoteynment – Kharakteristiki, Istoriya, Problemy* [Infotainment - Features, History, Problems]. [Online] Available from: <http://www.grin.com/en/e-book/210681/infotainment-characteristics-history-and-problems>. (Accessed: 17th June 2016).

3. McLuhan, G.M. (2003) *Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: The Extensions of Man]. Translated from English by V. Nikolaev. Moscow: Zhukovskiy: "KANON-press-Ts": "Kuchkovo pole".
4. Augustinaytis, A. (n.d.) *Infoteynment: kul'turnyy gipertekst dvoynoy virtual'nosti* [Infotainment: The cultural hypertext of double virtuality]. [Online] Available from: <http://proceedings.informingscience.org/IS2001Proceedings/pdf/AugustinaitisEBKCultur.pdf>. (Accessed: 17th June 2016).
5. Shergova, K.A. (2010) *Evolutsiya zhanrov v dokumental'nom televizionnom kino* [The evolution of genres in the documentary TV movie]. Abstract of Art History Cand. Diss. Moscow.
6. Krizhevskiy, A. (2013) *Ne stoit dumat', chto nam net zhit'ya v kino* [Do not think that we do not have the living in a movie]. [Online] Available from: http://www.gazeta.ru/culture/2013/01/15/a_4927609.shtml. (Accessed: 17th June 2016).
7. Kononenko, A. (n.d.) *"Real'nost'.doc". Bol'shoy gorod* [Realnost.doc. A Big city]. [Online] Available from: http://bg.ru/entertainment/realnost_doc-16394/. (Accessed: 17th June 2016).
8. Kotlyarov, A. (2013) *V Moskve startoval kinodokumental'nyy antropologicheskii projekt* [A documentary anthropological film project begins in Moscow]. [Online] Available from: https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2013/01/25/v_moskve_startoval_kinodokumentalnyj_antropologicheskij. (Accessed: 17th June 2016).
9. *Realnost. com.* (n.d.) [Online] Available from: <http://ru.realnost.com/about> (Accessed: 17th June 2016).
10. *Gazeta.ru.* (2015) [Online] Available from: http://www.gazeta.ru/culture/2015/12/11/a_7954331.shtml. (Accessed: 17th June 2016).
11. Petrov, S. (2013) *Kinoperepis' naseleniya* [The movie census of the population]. [Online] Available from: <http://info.vedomosti.ru/friday/article/2013/01/25/25581>. (Accessed: 17th June 2016).
12. *Vrse.com.* (n.d.) [Online]. Available from: <http://vrse.com/about/>. (Accessed: 17th June 2016).
13. Goldovskaya, M.E. (1987) *Vzaimodeistvie ideyno-khudozhestvennykh zadach i tekhnicheskikh sredstv ekrannoy publitsistiki* [Interaction of the ideological and artistic problems and techniques of journalism screen]. Abstract of Art History Doc. Diss. Moscow.
14. Dvorko, N.I. (2014) *Sovremennyy interaktivnyy dokumental'nyy fil'm: mirovoy opyt v oblasti teorii i praktiki* [Modern interactive documentary: the world experience in the field of theory and practice]. In: Urazova, S.L. (ed.) *Massmedia v mul'timediynoy srede: Osnovnye problemy i zony riska* [Media in the multimedia environment: Key issues and areas of risk]. Moscow: akademiya mediaindustrii.
15. *Realnost. com.* (n.d.) [Online] Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=8Lx1bKYEf2w>. (Accessed: 17th June 2016).
16. Gorlichenko, M. (n.d.) *Startuet realiti-shou Timura Bekmambetova "Na ekrane"* [Timur Bekmambetov to start his new reality-show "On the screen"]. [Online] Available from: <http://tvkinoradio.ru/article/article6444-startuet-realiti-shou-timura-bekmambetova-na-ekrane>. (Accessed: 17th June 2016).