



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ ПРОФСОЮЗОВ

# **ПРОБЛЕМЫ ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА**

**Материалы VIII Всероссийской  
научно-практической конференции  
22 апреля 2016 года**

Рекомендовано к публикации  
редакционно-издательским советом СПбГУП

Санкт-Петербург  
2016

ББК 32/39  
П78

*Редакционная коллегия:*

**В. Д. Сошников**, заведующий кафедрой режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
профессор, заслуженный работник культуры РФ;  
**И. И. Югай**, профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
кандидат искусствоведения

*Рецензенты:*

**А. А. Головков**, профессор кафедры радиоэлектронных средств  
Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ»  
им. В. И. Ульянова (Ленина), доктор технических наук;  
**С. И. Мельникова**, декан факультета экранных искусств  
Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения,  
доктор искусствоведения, профессор, член Союза театральных деятелей России

П78 **Проблемы** подготовки режиссеров мультимедиа : материа-  
лы VIII Всероссийской научно-практической конференции,  
22 апреля 2016 г. — СПб. : СПбГУП, 2016. — 102 с.

ISBN 978-5-7621-0868-3

В сборнике опубликованы материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции «Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа», состоявшейся в Санкт-Петербургском Гуманитарном университете профсоюзов 22 апреля 2016 года.

В конференции приняли участие ведущие специалисты России по медиаобразованию, подготовке режиссеров мультимедиа, преподаватели творческих и технических вузов, специалисты сферы культуры и искусства, индустрии информационных и коммуникационных технологий. Особое внимание уделено подготовке режиссеров мультимедиа в высшей школе, художественно-образовательным ресурсам мультимедиа, теории и истории аудиовизуального искусства.

Адресовано преподавателям высших и средних учебных заведений, искусствоведам, культурологам, а также специалистам-практикам в сфере аудиовизуального искусства и мультимедийных технологий, аспирантам и студентам, изучающим мультимедиа, компьютерные технологии, режиссуру кино, театра и телевидения.

**ББК 32/39**

ISBN 978-5-7621-0868-3

© СПбГУП, 2016

## СОДЕРЖАНИЕ

---

<b>Л. А. Пасешникова</b> , <i>первый проректор СПбГУП</i> ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО .....	8
--	---

### 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

<b>В. Д. Сошников</b> , <i>заведующий кафедрой режиссуры мультимедиа СПбГУП, профессор, заслуженный работник культуры РФ</i> ЖАНРОВОЕ МНОГООБРАЗИЕ И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ПАРАДИГМА В РЕЖИССУРЕ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ .....	10
<b>А. В. Мелентьев</b> , <i>заведующий кафедрой режиссуры телевидения Российского государственного института сценических искусств (Санкт-Петербург), доцент, заслуженный деятель искусств Республики Дагестан</i> О ГЛАВНОМ (Еще раз о сверх-сверхзадаче) .....	11
<b>И. Р. Кузнецов</b> , <i>заместитель декана по методической работе факультета радиотехники и телекоммуникаций Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова (Ленина), кандидат технических наук</i> КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД КАК ОСНОВА СТАНДАРТОВ ФГОС 3+ .....	13
<b>Т. К. Егорова</b> , <i>профессор кафедры театрально-зрелищных искусств Академии переподготовки работников искусства, культуры и туризма (Москва), доктор искусствоведения</i> КОНЦЕПЦИЯ СИНХРОННОСТИ И АСИНХРОННОСТИ ИЗОБРАЖЕНИЯ И ЗВУКА .....	16
<b>К. Э. Бронзит</b> , <i>доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, заслуженный деятель искусств РФ</i> НАДСМОТРИЦИК XXI ВЕКА .....	18
<b>А. С. Каминский</b> , <i>доцент кафедры режиссуры Института телевидения, бизнеса и дизайна (Санкт-Петербург), режиссер телевидения и кино, член Союза кинематографистов РФ, Гильдии неигрового кино и телевидения</i> НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ К МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ПРЕДМЕТА «ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА» .....	20
<b>А. П. Гаврилюк</b> , <i>доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, кандидат искусствоведения;</i> <b>П. И. Гаврилюк</b> , <i>профессор кафедры театрального искусства Санкт-Петербургского государственного университета, кандидат искусствоведения</i> РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩЕГО РЕЖИССЕРА МУЛЬТИМЕДИА .....	22

<b>М. Р. Арпентьева</b> , старший научный сотрудник Калужского государственного университета им. К. Э. Циолковского, кандидат психологических наук, доцент МЕДИАТЕХНОЛОГИИ И ДИДАКТИЧЕСКАЯ КОММУНИКАЦИЯ В ПОДГОТОВКЕ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА .....	24
<b>Л. Г. Сидоркина</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП ИЗУЧЕНИЕ ЖИЗНИ И СБОР МАТЕРИАЛА ДЛЯ СЦЕНАРИЯ .....	26
<b>А. М. Завьялова</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, кандидат педагогических наук; <b>В. С. Сухов</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП ОРГАНИЗАЦИЯ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ НА КАФЕДРЕ РЕЖИССУРЫ МУЛЬТИМЕДИА СПбГУП .....	28
<b>Б. И. Гершт</b> , профессор кафедры режиссуры телевидения Российского государственного института сценических искусств (Санкт-Петербург), заслуженный работник культуры РФ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ — ФОРМА МЫШЛЕНИЯ РЕЖИССЕРА В ЭКРАННОМ ИСКУССТВЕ .....	29
<b>М. И. Гитис</b> , старший преподаватель кафедры звукорежиссуры Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат искусствоведения ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ АВТОНОМНОЙ МУЗЫКИ В СТУДЕНЧЕСКИХ ФИЛЬМАХ .....	31
<b>С. Н. Голобородов</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП РЕЖИССЕР — ЭТО МЫСЛЬ ПЛЮС ВООБРАЖЕНИЕ .....	33
<b>И. В. Панкратов, А. А. Шлядинский</b> , старшие преподаватели кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРА МУЛЬТИМЕДИА .....	34
<b>Г. К. Щенников</b> , старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП РАЗВИТИЕ ИСКУССТВА МУЛЬТИМЕДИА И ОБРАЗОВАНИЕ СТУДЕНТА ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ «РЕЖИССУРА» .....	36
<b>Н. А. Донсков</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО (Работа режиссера со сценарием) .....	38
<b>А. Б. Кудряшев</b> , телережиссер Центра университетского телевидения Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова, заслуженный работник культуры РФ, действительный член Международной академии телевидения и радио (IATR) СНИМАЕМ ИНТЕРЕСНО И ДИНАМИЧНО .....	40
<b>Г. М. Нечаева</b> , доцент кафедры режиссуры телевидения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ЖУРНАЛИСТ .....	42

## 2. ХУДОЖЕСТВЕННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ МУЛЬТИМЕДИА

<b>В. Ф. Познин</b> , профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, доктор искусствоведения ЭКРАННАЯ КОЛЛАЖНОСТЬ КАК ВИД МУЛЬТИМЕДИЙНОСТИ . . . . .	44
<b>А. В. Федоров</b> , заместитель директора по научной работе Таганрогского института им. А. П. Чехова, доктор педагогических наук, профессор; <b>А. А. Левицкая</b> , доцент кафедры гуманитарных дисциплин Таганрогского института экономики и управления, кандидат педагогических наук МЕДИАОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ БЛОГОВОЙ МЕДИАКРИТИКИ . . . . .	46
<b>И. А. Алдошина</b> , профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, доктор технических наук, заслуженный деятель науки РФ; <b>П. В. Игнатов</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, кандидат искусствоведения МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ АКУСТИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ПОМЕЩЕНИЯ В КОНТЕКСТЕ «МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ — КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ — СЛУШАТЕЛЬ» . . . . .	49
<b>Е. А. Жиндеева</b> , профессор кафедры литературы и методики обучения литературе Мордовского государственного педагогического института им. М. Е. Евсевьева (Саранск), доктор филологических наук; <b>А. О. Валова</b> , студентка II курса филологического факультета Мордовского государственного педагогического института им. М. Е. Евсевьева (Саранск) МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО И СОВРЕМЕННАЯ РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА: ТОЧКИ СХОЖДЕНИЯ И РАСХОЖДЕНИЯ . . . . .	51
<b>Н. А. Мошков</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, кандидат искусствоведения ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ КАК ФОРМА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОСМЫСЛЕНИЯ МИРА И НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ . . . . .	53
<b>Т. Н. Александрова</b> , доцент кафедры музыкальных медиатехнологий Краснодарского государственного института культуры ВЛИЯНИЕ ЗВУКА В ВИДЕОУРОКАХ НА ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ . . . . .	54
<b>Ю. Ф. Мурашкин</b> , старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В АКТУАЛЬНЫХ ПРОЕКТАХ РУССКОГО МУЗЕЯ . . . . .	56
<b>В. Б. Акимов</b> , заместитель директора Академической гимназии № 56 Петроградского района Санкт-Петербурга, почетный работник общего образования РФ ОБ ОПЫТЕ ПРИМЕНЕНИЯ НОВЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ . . . . .	57
<b>В. Д. Соловьев</b> , генеральный директор ЗАО «Телетекст Дата Петербург» ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В СИСТЕМЕ ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА . . . . .	59

<b>С. В. Андриевская</b> , доцент кафедры технологии и методики преподавания Полоцкого государственного университета (Республика Беларусь), кандидат исторических наук	
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ОБУЧЕНИЕ В КОГНИТИВНОЙ ПСИХОЛОГИИ .....	61
<b>Т. И. Чулкина</b> , заведующая сектором отдела компьютеризации Государственного Русского музея (Санкт-Петербург), кандидат технических наук	
ЖАНРОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ МУЗЕЙНОГО МУЛЬТИМЕДИА .....	62
<b>Л. И. Данько</b> , доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, кандидат искусствоведения	
К ВОПРОСУ О ФОРМАХ МУЗЫКАЛЬНО-СТИЛЕВОГО СИНТЕЗА НА РУБЕЖЕ XX–XXI ВЕКОВ. ....	64
<b>Ю. М. Сумин</b> , доцент кафедры режиссуры и продюсирования театрализованных шоу-программ Санкт-Петербургского государственного института культуры, кандидат педагогических наук	
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ТЕАТРАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ. ....	66
<b>П. Б. Оборотов</b> , старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП	
РАКУРС КАК СРЕДСТВО ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ .....	68
<b>А. Х. Саго</b> , старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП	
СОЗДАНИЕ МЕДИАПРОСТРАНСТВА — НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ РЕЖИССУРЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА .....	69

### 3. ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА

<b>Т. Ф. Шап</b> , заведующая кафедрой музыковедения, композиции и методики музыкального образования Краснодарского государственного института культуры, доктор искусствоведения	
О ВЫРАЗИТЕЛЬНО-СМЫСЛОВОЙ РОЛИ ТЕМБРА В МУЗЫКАЛЬНОМ ТЕМАТИЗМЕ МЕДИАТЕКСТА .....	71
<b>А. В. Денисов</b> , профессор кафедры теории и истории культуры Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена (Санкт-Петербург), доктор искусствоведения	
АДАПТАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА КАК ЯВЛЕНИЕ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ .....	73
<b>И. И. Югай</b> , профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, кандидат искусствоведения	
МЕДИА-АРТ ПЕРИОДА 1960–1990 ГОДОВ .....	75
<b>С. В. Ковалева</b> , профессор кафедры философии Костромского государственного технологического университета, доктор философских наук	
ИНТЕРАКТИВНОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО: ФАНТАЗИЯ И ВООБРАЖЕНИЕ .....	76
<b>С. В. Хлыстунова</b> , доцент кафедры искусствоведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат искусствоведения	
ФИЗИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ В СОВРЕМЕННЫХ РОССИЙСКИХ ФИЛЬМАХ О ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ .....	78

<b>Е. И. Журавлева, документовед</b> <i>Краснодарского государственного института культуры</i> ПРИНЦИПЫ ТЕХНИКИ МИНИМАЛИЗМА В РАБОТЕ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА .....	80
<b>М. Б. Капрелова, доцент кафедры искусствоведения</b> <i>Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения,</i> <i>кандидат искусствоведения</i> КИНО, РЕКЛАМА, МУЗЫКАЛЬНЫЕ КЛИПЫ: ЭЛЕМЕНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ И НОВЫЙ ЯЗЫК .....	81
<b>И. В. Маевская, преподаватель Сочинского колледжа искусств</b> <i>Краснодарского государственного института культуры</i> К ПРОБЛЕМЕ ИНТЕРПРЕТАЦИИ ЭСТРАДНОЙ ПЕСНИ В ЖАНРЕ ВИДЕОКЛИПА .....	83
<b>Д. С. Ботезат, аспирантка кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП</b> МОНТАЖ В МУЗЫКАЛЬНЫХ КЛИПАХ .....	85
<b>О. В. Масич, преподаватель кафедры звукорежиссуры</b> <i>Краснодарского государственного института культуры</i> ЖАНРОВАЯ ЭВОЛЮЦИЯ МИФА ОБ ОРФЕЕ: ОТ ОПЕРЫ К КИНЕМАТОГРАФУ .....	87
<b>Е. Ю. Сикоева, аспирантка кафедры музыковедения,</b> <i>композиции и методики музыкального образования</i> <i>Краснодарского государственного института культуры</i> ФУНКЦИИ ПЕСНИ В СТРУКТУРЕ КИНОТЕКСТА: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ .....	88
<b>Г. А. Никитина, старший преподаватель</b> <i>кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП</i> КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ ПОДХОД К ИССЛЕДОВАНИЮ ТЕЛЕВИДЕНИЯ .....	90
<b>С. А. Зыков, аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП</b> АЙДЕНТИКА ТЕЛЕВИЗИОННОГО КАНАЛА .....	92
<b>К. К. Иванова, аспирантка кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП</b> ВЛИЯНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОЗДАНИЕ КИНО- И ТЕЛЕПРОДУКТА .....	93
<b>Д. О. Шебзухов, аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП</b> ОСОБЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В СОВРЕМЕННОМ КИНО .....	95
<b>В. А. Фербей, аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП</b> ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА ФИЛЬМОВ НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ РОССИЙСКОГО КИНЕМАТОГРАФА .....	97
<b>В. М. Чебышев, аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП</b> КИБЕРПАНК В МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИГРАХ .....	98
ИМЕННОЙ УКАЗАТЕЛЬ .....	101

**Л. А. Пасешникова,**  
*первый проректор СПбГУП*

### **ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО**

Всероссийская научно-практическая конференция «Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа», которую проводит кафедра режиссуры мультимедиа нашего Университета, ежегодно собирает представителей ведущих высших учебных заведений из разных регионов России, занимающихся подготовкой творческих кадров в области аудиовизуальных и мультимедийных технологий. Рады приветствовать постоянных участников конференции — представителей Академии переподготовки работников искусства, культуры и туризма (Москва), Краснодарского государственного института культуры, Мордовского государственного педагогического института им. М. Е. Евсевьева, Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова, Калужского государственного университета им. К. Э. Циолковского, Полоцкого государственного университета (Республика Беларусь).

Как и в прошлые годы, на приглашение откликнулись педагоги ведущих вузов Санкт-Петербурга: Санкт-Петербургского государственного университета, Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова (Ленина), Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, Российского государственного института сценических искусств, Санкт-Петербургского государственного института культуры, Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, Института телевидения, бизнеса и дизайна.

Тематика конференции предполагает также участие представителей творческих профессий, связанных с мультимедийными технологиями. В работе конференции принимают участие представители студии анимационного кино «Мельница», отдела компьютеризации Государственного Русского музея, студии «Телетекст Дата Петербург».

Столь представительный и авторитетный состав участников доказывает актуальность заявленной темы конференции, значимость поднимаемых проблем.

Каждый год участники нашей конференции выносят на общее обсуждение новые идеи, связанные прежде всего с концепцией режис-



суры мультимедиа. Она определяет и междисциплинарный характер конференции, позволяющей благодаря своему формату объединить аналитическую работу и замечания практиков, поделиться методологическими разработками педагогов, информировать о технико-технологических новациях. Конференция учитывает педагогический, технологический, искусствоведческий, а также философско-культурологический, психологический подход к изучению теории и практики режиссуры мультимедиа.

Задачи настоящей конференции:

- раскрыть современную ситуацию, сложившуюся в развитии мультимедийных технологий;
- выявить общую логику развития медийных технологий, их места в обществе и дальнейшие перспективы;
- составить представление о режиссуре мультимедиа как области художественного творчества;
- исследовать проблемы различных мультимедийных жанров, аудиовизуального искусства в целом;
- рассмотреть выразительные средства мультимедиа в системе обучения и контроля знаний, их эвристический потенциал и общее положение в контексте современных инновационных образовательных стратегий;
- дать оценку роли мультимедийных технологий в современном социуме, особенностям их психологического воздействия на аудиторию, идеологическим функциям и перспективам дальнейшего развития.

Специализация «Режиссура мультимедиа» является уникальным конкурентоспособным продуктом отечественной системы высшего образования.

Находясь на стыке гуманитарных и технических областей знания, художественного и научного творчества, специализация «Режиссура мультимедиа» дает обучающемуся конкретные знания, умения и навыки, позволяющие быть активным членом общества, успешно действовать в новых социальных условиях, реализовывать себя в обществе, обладать возможностью выбора направлений и областей жизнедеятельности, наполнять свою деятельность эмоционально-ценностным смыслом.

Позвольте пожелать успехов в работе Всероссийской научно-практической конференции «Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа» — площадки для эффективного диалога и взаимодействия представителей профессионального сообщества, педагогов, исследователей в вопросах развития высшего образования России.

# 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

---

**В. Д. Сошников,**

*заведующий кафедрой режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
профессор, заслуженный работник культуры РФ*

## ЖАНРОВОЕ МНОГООБРАЗИЕ И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ПАРАДИГМА В РЕЖИССУРЕ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Искусство мультимедиа в настоящее время выступает в качестве своеобразного посредника, а в чем-то и соединительного звена между развивающимся инструментарием мультимедийного компьютера и традициями художественного творчества.

За полтора десятка лет своего существования режиссура мультимедиа приобрела свою индивидуальную определенность и неповторимость как область творчества. Ее специфичность определили не только постоянно развивающиеся технико-технологические средства, но и специфические качества режиссуры мультимедиа как режиссуры новой формации, отличающейся интеллектуальной наполненностью и эстетическим своеобразием.

Изобразительно-выразительные средства режиссуры мультимедиа внедряются в зрелищные искусства (театр, кино, телевидение) не только как отдельные элементы, но и как формообразующие принципы раскрытия содержания произведения. Специфической чертой этого процесса является бифункциональность, то есть совмещение и органическое соединение утилитарной и эстетической функций.

Сегодня именно в режиссуре мультимедиа складываются новая методика художественного творчества, новая система творческих принципов, которые предполагают не только образное отражение, но и интерактивное участие зрителя (читателя, слушателя) в создании и демонстрации произведения.

Среди наиболее распространенных областей применения мультимедиа можно обозначить:

— **область образования** — обучающие программы (в том числе интеллектуальные и деловые игры; программы, имитирующие конкретные условия деятельности в виртуальном режиме); системы отображе-

ния информации в учебном процессе; системы контроля знаний; учебные пособия;

— **область науки** — моделирующие программы (например, создающие виртуальную имитацию исследуемого объекта); формирование базы знаний (мультимедийные библиотеки и каталоги, банки данных, системы поиска информации); системы представления информации (презентации и т. д.);

— **область искусства и культуры развлечений** — компьютерные игры, интерактивное телевидение, театральные постановки;

— **область средств массовой коммуникации** — Интернет, реклама.

Сегодня обучающимся профессии режиссуры мультимедиа для выполнения выпускной квалификационной работы (ВКР) предложены такие жанры и виды, как интерактивный фильм (документальный и игровой), компьютерная игра, презентация, сайт, виртуальная экскурсия и виртуальный музей, мультимедийная энциклопедия, образовательный проект, видеоклипы, инсталляции, интернет-журналы и др.

Выбор студентами жанра и вида ВКР обусловливается знаниями, компетенциями и навыками, полученными в учебном процессе и апробированными частично в курсовых работах. Данное обстоятельство предполагает наличие инфосферы, содержащей полное описание условий каждой курсовой работы и синхронизирующей взаимодействие специальных дисциплин в цепочке последовательного овладения знаниями, формирующими специалиста режиссуры мультимедиа.

**А. В. Мелентьев,**

*заведующий кафедрой режиссуры телевидения*

*Российского государственного института сценических искусств (Санкт-Петербург),*

*доцент, заслуженный деятель искусств Республики Дагестан*

## **О ГЛАВНОМ**

### **(Еще раз о сверх-сверхзадаче)**

Обсуждая сегодня программы и способы обучения специалистов мультимедиа, очень трудно назвать первую и главную позицию в списке необходимых тем. Как правило, все режиссерские программы начинаются с определения сверхзадачи как главного понятия, формирующего всю дальнейшую работу по созданию произведения экранного искусства — будь то телевизионная передача, фильм или даже выпуск новостей.

Сверхзадача — это не только формула идейного посыла автора будущему зрителю, она еще диктует алгоритм, способ, метод вовлечения зрителя в заявленный контекст, метод увлечения его моралью и этикой увиденных героев, событий. И здесь как нельзя более актуальной становится известная реплика Станиславского «Не верю». Или «Верю»? Эта дилемма и является главной задачей, которую прежде всего должен решить для себя наш выпускник. Что во главе угла? «Правда, и ничего кроме правды» или «то, что задано»? Ведь хорошо обученный и в меру талантливый молодой режиссер, используя арсенал полученных в наших школах инструментов, вполне способен сделать достоверным любой материал, снятый собственноручно или доставленный к монтажному столу из любого другого источника. И здесь речь может идти не только о трактовке, но и об идейном или социальном заказе.

Современные средства массовой информации даже в развлекательном секторе своего контента достаточно откровенно позиционируют свои пристрастия. И в поисках работы по профессии выпускникам приходится сталкиваться с проблемой выбора: «С кем вы, мастера культуры?» (старый и испытанный лозунг). То, как совместить его в сегодняшних реалиях со знаменитым «Не верю», и становится проблемой для нас, преподавателей. «Умом или сердцем?» — можно и так перефразировать эту мысль. А можно еще вульгарнее: «Кошелек или жизнь?», имея в виду, конечно, жизнь успешную, красивую, в достатке, а также постоянную и хорошо оплачиваемую работу, уважаемую компанию, статус в профессии. Правда, есть еще статус профессиональной порядочности, но выдержит ли он жестокую конкуренцию с соседними статусами — очень большой вопрос.

Второй не менее важной позицией этого списка является реплика того же автора: «Борьба за...» За что борется наш выпускник, выстраивая сквозное действие своего ток-шоу, сериала на темы недавней истории или цикла документальных фильмов с места происходящих сегодня событий? За повышение образовательного ценза широких слоев населения? За повышение культурного уровня сограждан, живущих на необъятных просторах нашей страны и оторванных от прямого контакта с центром? Но этот контент исчез из основного вещания и стал прерогативой специальных каналов или интернет-телевидения. Так или иначе, но эти два главных режиссерских символа — символа начала любой творческой работы — становятся неудобными в повседневной мультимедийной жизни и для простоты понятия опускаются, возможно, до лучших времен.

Если сверхзадачу можно сочинить и при необходимости «приклеить» к фильму где-нибудь в интервью, то без сквозного действия не выстроишь историю, какой бы она ни была, ни в художественном, ни в идеологическом смысле. И поэтому обеспечение «смотрибельности» — этого чисто прокатного качества — осуществляется по элементарной схеме: получил материал, нарезал на события, выстроил по действию — и вперед! Вот и выходит, что наши выпускники пользуются наработанным поколениями опытом формально. И художественный метод превращается в методику, искусство — в ремесло, умение — в штукарство.

Это касается всех видов деятельности в мультимедийном пространстве, всех жанров экранной продукции — от презентации до сериала. Мало подходит производственное слово «продукция» к нашей профессии, но очень подходит к тому, что, собственно, и предлагается изготавливать, производить нашим выпускникам. Очень узкий сектор — фестивальное, игровое и неигровое кино, но это отдельный вопрос для фанатов и влюбленных, нищих, голых и сердитых.

Таких мало на каждом курсе, а именно гражданская позиция будущего режиссера трансформирует ремесло, крайне необходимое в освоении специальности, в творчество. И здесь на первое выходит, по К. С. Станиславскому, сверх-сверхзадача, а ее корни находятся не только в учебном, но и в воспитательном процессе. Роль руководителя или, как принято называть, мастера курса становится главной, и ее трудно недооценить и переоценить.

**И. Р. Кузнецов,**

*заместитель декана по методической работе факультета радиотехники  
и телекоммуникаций Санкт-Петербургского государственного  
электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова (Ленина),  
кандидат технических наук*

### **КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД КАК ОСНОВА СТАНДАРТОВ ФГОС 3+**

Компетентностный подход ориентирован на выявление тех человеческих качеств, которые отличают успешных работников от других. Компетенция — интегральное понятие, включающее комплекс знаний, умений, опыта, способностей, жизненных ценностей, моделей и манеры поведения, необходимых для успешного выполнения конкретной работы.

Европейская комиссия<sup>1</sup> определяет компетенцию как способность, выходящую за рамки владения знаниями и умениями. В ней могут быть выделены следующие составляющие:

- познавательная компетенция, которая включает использование теории и понятий, неформальные знания, полученные опытным путем;
- функциональная компетенция (умения и ноу-хау) представляет успешную деятельность в конкретной сфере;
- личная компетенция определяет мотивацию и поведение в определенной ситуации;
- этическая компетенция — это определенные личностные и профессиональные ценности.

Компетенции — это признаки, которые могут быть продемонстрированы, измерены и сформированы как у отдельного индивидуума, так и у целого коллектива обучением, профессиональным и жизненным опытом. Понятие же «компетентность» является отличным, хотя и связанным с компетенцией понятием, поскольку относится к конечному результату работы сотрудника и свидетельствует о ее эффективности и способности работника достигать заданной цели оптимальным способом.

Составляющие компетентностного подхода: знания, умения, навыки и личностные характеристики. При этом следует рассматривать более подробную классификацию различных составляющих. В зависимости от сложности выполняемых задач возможно определение различных уровней компетенции, описывающих те требования, которые должен выполнять исполнитель для успешного решения задачи.

Так, в национальных компетентностных стандартах Австралии выделены три уровня компетенций.

На первом уровне индивидуум предпринимает эффективные действия с достаточным самоуправлением для выполнения ясных требований. Он способен делать суждения о соответствии результата установленным требованиям.

На втором уровне индивидуум демонстрирует активную способность выбора и применения необходимых знаний, умений и навыков. Он способен выбрать необходимые критерии для оценки качества результата.

Третий уровень описывает компетенцию, необходимую для оценки и управления процессами, принципами. Индивидуум способен разрабатывать и использовать принципы достижения результата, устанавливать критерии оценки качества результата.

<sup>1</sup> *Баканов Г. Ф.* Компетенции, результаты обучения: структура, использование, контроль. СПб., 2009. С. 2.

Многие из этих методов оценки применяются и в практике университетов Российской Федерации. Однако для творческих специальностей, к которым относится и «Режиссура мультимедиапрограмм», оценка компетенций, сформированных в результате обучения, лучше всего может быть произведена с помощью портфолио, включающего набор созданных в процессе обучения проектов, а также результатов собственного творчества за период обучения.

Портфолио можно рассматривать как визуальное, документированное представление процесса формирования компетенций и результатов образовательного процесса, позволяющее отразить его уникальность и набор положительных качеств. При этом портфолио может иметь различный тип представления, поскольку это гибкий и многофункциональный метод контроля.

Достоинством этого метода является возможность продемонстрировать развитие компетенций за период обучения, а также дать многогранную оценку слабым и сильным сторонам индивидуума, его возможностям и личностным качествам. Однако ему присущи и недостатки — материал портфолио формируется в течение длительного времени, он труден для объективной оценки компетенций, поскольку возможны различные формы плагиата.

В российских университетах в качестве результата обучения выступает выпускная квалификационная работа (ВКР). Для студентов специальности «Режиссура мультимедиапрограмм» это проект, который они представляют на защиту в Государственную аттестационную комиссию. Он оценивается по следующим параметрам:

- содержание;
- описание и объяснение;
- степень погружения в материал;
- отражение персональных качеств;
- креативность;
- дизайн;
- аккуратность;
- навигация.

Оценка сформированных у выпускника компетенций может быть получена при сравнении его портфолио с другими, представленными в ВКР и сопровождающей ее пояснительной записке.

Во многом этому способствует формирование таких аттестационных комиссий, которые включают несколько специалистов различных направлений, представленных в работах выпускников университета, что позволяет грамотно оценить защищаемые проекты.

**Т. К. Егорова,**

*профессор кафедры театрально-зрелищных искусств  
Академии переподготовки работников искусства, культуры и туризма (Москва),  
доктор искусствоведения*

### **КОНЦЕПЦИЯ СИНХРОННОСТИ И АСИНХРОННОСТИ ИЗОБРАЖЕНИЯ И ЗВУКА**

При подготовке режиссеров, специализирующихся в любом из жанровых или видовых направлений медиаискусств, всегда был и продолжает оставаться актуальным вопрос о динамичном взаимодействии изображения и звука. Этот вопрос имеет давнюю историю, начало которой положила публикация в 1928 году манифеста звукового кино, известного под названием «Будущее звуковой фильмы. Заявка». И хотя в качестве его авторов значились фамилии трех советских кинорежиссеров — Сергея Эйзенштейна, Всеволода Пудовкина и Григория Александрова, нетрудно догадаться, что инициатором создания «Заявки» был первый из них, а именно С. Эйзенштейн.

В качестве программной идеи авторы «Заявки» провозгласили принцип резкого несовпадения изображения и звука (контрапункт), призванный активизировать зрительское восприятие, противопоставив его синхронному соединению, где звук выступал в роли пассивного дублера изображения. Впоследствии данный принцип был назван С. Эйзенштейном «фактической синхронностью». Позднее аналогичную мысль высказал французский кинорежиссер Робер Брессон: «То, что существует для глаза, не должно дублировать то, что существует для уха». Вместе с тем С. Эйзенштейну удалось подметить еще одну важную особенность соединения изображения и звука в звуковом кино, суть которой сводилась к тому, что изображение идет по одной дорожке, а звук — по другой; они могут совпасть (синхрон), а могут и не совпасть (асинхрон).

В дальнейшем теории и практики неоднократно предпринимали попытки разработать универсальную модель синхронности и асинхронности изображения и звука в кино, но наиболее удачный, на наш взгляд, вариант предложил словацкий композитор Юрай Лексманн в книге “Teória filmovej hudby”. Его главное достоинство заключается в простоте разграничения понятий «синхронность» и «асинхронность». К сожалению, отсутствие четкого определения зоны их функционального действия, расшифровки их научной разработки и семантической интерпретации типов звукозрительного контрапункта привело к последующей весьма произвольной и зачастую искаженной трактовке другими авторами, что представляется нам недопустимым.



Согласно Лексманну, синхронность бывает двух видов: *реалистическая* и *художественная*. Под **реалистической синхронностью** подразумевается полное (аутентичное) соответствие звука изображению с сохранением пространственно-акустических, динамических, тембровых характеристик одушевленных и неодушевленных предметов, природных явлений и стихий, живых существ, механизмов, генераторов и прочих источников звука. Реалистическая синхронность, таким образом, опирается на *документальный, репортажный* звук, призванный создать ощущение подлинности виртуального киномира.

В противовес реалистической **художественная синхронность** оперирует другим понятием — субъективный звук, допускающий разного рода интонационные, акустические, громкостные, ритмические искажения, преобразования, модуляции и трансформации с целью усиления эмоциональной выразительности, персонификации, надления специфическими индивидуальными характеристиками, что способствует созданию эффекта эмпатии.

Асинхронность также можно разделить на реалистическую и художественную. **Реалистическая асинхронность** имеет в своей основе использование звука вместо изображения, звука как части непоказанного пространства кадра, что способствует его динамизации и усилению психоэмоциональной напряженности. **Художественная асинхронность** напрямую связана с понятием «контрапункт», но в более широком контексте по сравнению с тем, что предлагал С. Эйзенштейн. Тем не менее для классификации типов звукозрительного контрапункта Лексманна оказывается вполне приемлемой основополагающая идея режиссера о *синтезе высшего порядка, третьем смысле*, что возникает в результате полифонического сопряжения аудиовизуальных рядов. Поэтому рассмотрение и научное обоснование, раскрытие индивидуальных особенностей каждого из четырех типов этой классификации, получивших широкое распространение в практике кино и медиаискусств, находится в ряду приоритетных тем в профессиональной подготовке режиссеров мультимедиа.

**К. Э. Бронзит,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
заслуженный деятель искусств РФ*

### **НАДСМОТРИТЕЛЬ XXI ВЕКА**

В нашу профессиональную терминологию пришло очередное иностранное слово (коими и без того сегодня перенасыщен русский язык) — «супервайзер». Вполне допустимо, что у многих оно вызовет определенную степень досады и даже раздражения, выражаемых примерно так: «Неужели в богатом русском языке нет подходящего слова с тем же смыслом, и всем нам придется использовать этот иностранный и “неудобоваримый” термин?!»

Представьте себе, такого слова в русском языке нет. Хотя, согласимся, слово «супервайзер» звучит для нашего уха не слишком благожелательно. Но перевести его действительно невозможно. При попытке найти в русском языке аналогичное слово мы столкнемся с невероятно сухим, казенным и даже немного устрашающим существительным «надсмотрщик». Формально это так.

Супервайзер — это надсмотрщик, следящий за выполнением определенной работы одним человеком или коллективом людей, которые находятся в его подчинении. Супервайзер не просто следит за выполнением работы, он определяет ее характер, концептуальную направленность, задает ключевые позиции. В конкретном звене производства супервайзер должен быть лучшим специалистом, мастером, видящим и умеющим объяснить и показать, как исправить ошибки и неточности в работе всей работающей в этом звене команды. Зачастую он сам делает некоторую часть работы, если она является той самой «печкой», от которой будут «плясать» все остальные работники. Супервайзер обладает гораздо большей компетенцией в отношении общих задач всего проекта. Поэтому он несет ответственность за принятие окончательного решения, соответствует ли сданная его подчиненными работа общим задачам проекта и может ли она быть передана дальше по цепочке производства.

Приведем один из самых простых и известных в области кино примеров. Все мы видели знаменитый американский фильм «Кто подставил Кролика Роджера?». Тогда весь мир восхитился невиданным качеством совмещения на экране живых актеров и классической двухмерной рисованной мультипликации. Напомним, что режиссером фильма был Роберт Земекис. А вот «заведующим» производством мультипли-

кации был английский мультипликатор Ричард Уильямс. Он и являлся на проекте тем самым супервайзером по анимации. Вся анимация производилась на его небольшой студии в Англии, и он сам, конечно, принимал непосредственное участие в создании персонажей и большинства ключевых рисунков, которые послужили отправными точками для работы помогающих ему аниматоров. Именно он принимал непосредственное участие в съемках всех сцен, в которых в дальнейшем предполагалось взаимодействие рисованных персонажей с живыми актерами. Поэтому он точно знал конечную задачу и что именно требуется для ее выполнения. Он раздавал задания аниматорам, направлял их работу в нужное русло, затем принимал у них эту работу и сам уже сдавал ее Роберту Земекису.

Супервайзер — это должность, на которую производящая какой-либо творческий продукт компания приглашает специалиста в той или иной области, чтобы он возглавил определенный участок производства и отвечал перед компанией за результат работы на этом участке. Конечно, это понятие пришло к нам из Голливуда, который всегда задавал тон в области кинопроизводства и разработок новых технологий для кино.

Должность супервайзера существует не только в кинопроизводстве. Например, он может понадобиться в театре при производстве декораций для театральной постановки. В этом случае после детального обсуждения эскизов с главным художником спектакля он отправится на производство и будет руководить всем процессом изготовления декораций. Конечно, художник и сам в состоянии это сделать, но тогда он будет совмещать в себе две должности (что очень часто и происходит).

Хотя, справедливости ради необходимо добавить, что сама суть этого понятия существовала уже давно. Пожалуй, должность эта появилась уже тогда, когда человечество выработало ключевые принципы сложного многоступенчатого коллективного производства. Просто слово такое было придумано много позже.

Вспоминается эпизод, описанный в биографии Уолта Диснея. Однажды в Диснейленде к нему подошел маленький мальчик и спросил, не он ли тот самый дядя, который придумал Микки Мауса. Дисней вынужден был признаться, что это не он (Микки Мауса придумал и нарисовал друг и помощник Диснея Аб Айверкс). «Значит, — продолжал настаивать мальчик, — вы тот самый дядя, который придумывает все эти истории?» Дисней также вынужден был ответить: «Нет». «Тогда что же вы делаете?» — удивился мальчик. «Я хожу по студии и направляю работу каждого», — ответил Дисней.

Так что сегодня, в XXI веке, многим из нас придется не только привыкать к новому для нас слову, но иногда и брать на себя функции столь сложной и чрезвычайно ответственной должности. Особенно в тех производственных отраслях, которые сопряжены с коллективным творческим процессом и подчинены при этом выполнению единой творческой задачи. И режиссура мультимедиа, безусловно, является сегодня одной из таких отраслей.

**А. С. Каминский,**

*доцент кафедры режиссуры Института телевидения,  
бизнеса и дизайна (Санкт-Петербург), режиссер телевидения и кино,  
член Союза кинематографистов РФ, Гильдии неигрового кино и телевидения*

#### **НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ К МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ПРЕДМЕТА «ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА»**

Сегодня курс «Теория и практика монтажа» входит во все программы обучения экранным и мультимедийным специальностям. И хотя государственный стандарт предполагает вариативность, даже поверхностный анализ программ преподавания показывает, что чаще всего они строятся по схожей схеме из основных блоков:

- изучение интерфейса и приемов работы с конкретными монтажными программами;
- история развития монтажных приемов;
- приемы комфортного монтажа;
- создание звукоизобразительного образа.

Исходя из анализа результатов различных подходов, в том числе и собственного опыта, рискну сделать несколько замечаний о методике преподавания монтажа.

Анализ курсовых видеоработ и наблюдение за формированием монтажных навыков у студентов позволили выявить определенные закономерности не только в усвоении теоретического материала, но и в профессиональном развитии.

Освоение правил так называемого комфортного монтажа должно стать первым этапом обучения. Студент, не освоивший на этой стадии элементарных монтажных правил, обычно и на старших курсах оказывается неспособным к внятному высказыванию с экрана. Поэтому стремление некоторых преподавателей и даже киношкол игнорировать этап обучения монтажной грамотности или вообще его отрицание как якобы

разрушающего творческие потенциалы студентов приводит в итоге к режиссерскому «косноязычию».

Как показывает практика, процесс освоения монтажа также обязательно должен пройти все три стадии эволюции:

- формирование умения монтировать на уровне классической «чистой склейки»;
  - выстраивание общепринятых форм, ритмов и логики;
- и, наконец,
- эксперимент.

Только в случае, если все три этапа пройдены успешно, студент может выйти на уровень овладения режиссерским монтажом, когда он становится уже не просто сборкой, а художественным средством, «языком». То есть подойти к созданию звукоизобразительного образа. В ином случае ожидать от него экранных шедевров так же странно, как и надеяться на то, что из-под пера безграмотного человека выйдет гениальный роман.

Еще один спорный вопрос: «Когда именно стоит преподавать студенту историю монтажа, прежде всего приемы, входящие в классификацию С. М. Эйзенштейна?»

Поскольку эти приемы относятся уже к творческой работе с аудиовизуальным материалом, то, исходя из приведенной аналогии, глубокий экскурс в историю монтажа стоит предпринимать тогда, когда студент дорастет до стадии творческого, то есть режиссерского, монтажа. Только в этом случае он способен воспринять эту информацию как практическое пособие, а не как некие схоластические теоретизирования.

Исходя из вышесказанного, представляется методически более точной следующая схема преподавания:

- обучение правилам «чистого» монтажа и выстраивания нарративной логики;
- освоение приемов выстраивания смысловых и темпоритмических структур, а также простейших монтажных приемов последовательного и параллельного монтажа, в том числе монтажных приемов кинематографа «до Кулешова»;
- овладение приемами разворачивания экранного пространства и управления внутриэкранным временем;
- изучение истории монтажных приемов от Л. Кулешова до А. Пелешяна;
- режиссерский монтаж.

Такое построение программы дает возможность обучения в соответствии с естественной сменой этапов профессионального роста студента.

Известно, что режиссер, не освоивший какой-либо этап профессии, обречен остановиться в профессиональном развитии, порой и на всю жизнь. В том числе, не овладев классическим монтажом буквально на уровне условного рефлекса, он просто не сможет получить съемочный материал, из которого можно собрать внятное высказывание, и даже саму историю. И самый профессиональный монтажер в этом случае помочь уже не сможет.

**А. П. Гаврилюк,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
кандидат искусствоведения;*

**П. И. Гаврилюк,**

*профессор кафедры театрального искусства  
Санкт-Петербургского государственного университета,  
кандидат искусствоведения*

### **РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩЕГО РЕЖИССЕРА МУЛЬТИМЕДИА**

Мультимедиа — это синкретическое искусство, включающее опыт других искусств, таких как изобразительное, театральное, музыкальное искусство, искусство кино и телевидения. Поэтому, на наш взгляд, необходимо учитывать это обстоятельство при подготовке будущего специалиста. Что это значит? Ответ прост: для формирования художественного мышления режиссера мультимедиа необходимо в процессе обучения проводить регулярные тренинги, связанные с изобразительным искусством, искусством театра, кино и телевидения.

Режиссеру мультимедиа постоянно нужно развивать творческое воображение и фантазию. Режиссерские тренинги в учебном процессе — это лишь малая часть подготовки специалиста. Например, для постижения театрального творчества обучающийся в обязательном порядке должен пройти реальную практику в профессиональном театре при постановке новой пьесы.

Это необходимо для понимания студентами не только построения самой структуры спектакля в целом, но и работы режиссера над выстраиванием жизненных отношений и взаимоотношений действующих персонажей, которые, в свою очередь, могут интерпретироваться в произведениях мультимедиа. Подчеркнем, что режиссер мультимедиа, как правило, работает в гиперпространстве и его герои виртуальны, и по-

этому для органичного действия персонажей в виртуальной реальности обучающемуся нужно понять правду жизни реального проживания на сценической площадке театра.

Также режиссер мультимедиа для понимания своей профессии должен получить основополагающие знания в области кинематографического искусства, например постичь возможности реальной и виртуальной камер. Известно, что реальная кинокамера в искусстве кино не может заглянуть в микромир, а возможности виртуальной камеры в этом плане безграничны. Она может оказаться в сосуде человека, заглянуть в мельчайшую частицу, например атом, электрон, протон, нейтрон и т. д. Несмотря на широкие возможности виртуальной камеры, режиссеру мультимедиа надо освоить принципы построения в кадре будущего мультимедийного проекта (чтобы понимать, как это воспринимает глаз человека). В этом направлении было сделано много работ в искусстве кинооператорского творчества, например крупности планов. Режиссер должен знать крупности планов в кадре, классифицированных еще в 1920-е годы режиссером и педагогом Львом Кулешовым в его киношколе в Москве.

Знакомство с телевизионным творчеством — еще одна обязательная, неотъемлемая часть обучения будущего специалиста. Мультимедийное искусство активно внедрилось в телевизионный формат, и практически ни одна программа на телевидении не обходится без мультимедийных решений. Поэтому нам, педагогам, необходимо обращать внимание студентов на создание художественных решений телевизионных заставок в начале телепрограмм, чтобы не скатиться, как это имеет место сегодня, к штампу, то есть формальному набору движущихся на экране предметов и конструкций. Напомним, что мультимедийное решение телезаставки к первой информационной телевизионной программе в СССР, вышедшей 1 января 1968 года, было оригинальным в своем оформлении, и она отображала реальную жизнь сегодняшнего дня. Это касается и музыкального оформления, и виртуальной картинки. В заключение предлагаем девиз будущему специалисту — режиссеру мультимедиа — «Для создания виртуального — познай реальное».

**М. Р. Арпентьева,**

*старший научный сотрудник Калужского государственного университета  
им. К. Э. Циолковского, кандидат психологических наук, доцент*

### **МЕДИАТЕХНОЛОГИИ И ДИДАКТИЧЕСКАЯ КОММУНИКАЦИЯ В ПОДГОТОВКЕ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА**

Современное образование, в том числе в сфере подготовки режиссеров мультимедиа, все в большей мере становится медийным, львиная доля медиатехнологий при этом связана с цифровыми, IT-технологиями. «Медиаобразование — это комплекс мер по преобразованию педагогических процессов на основе внедрения в обучение и воспитание информационной продукции, средств, технологий»<sup>1</sup>.

Медиаобразование — процесс развития личности с помощью и на материале средств массовой коммуникации (медиа) с целью формирования культуры общения с медиа, творческих, коммуникативных способностей, критического мышления, полноценного восприятия, интерпретации, анализа и оценки медиатекстов, обучения различным формам самовыражения при помощи медиатехники.

Медиаграмотный педагог, учитель или преподаватель должен уметь:

— использовать в преподавании исследовательскую методику, при которой учащиеся могут самостоятельно искать (медиа) информацию, чтобы отвечать на различные вопросы, применять знания, полученные в учебном курсе, к новым областям;

— помогать школьникам/студентам в развитии способности использования разнообразия первичных источников (медиа) информации, чтобы исследовать проблемы и потом делать обобщенные выводы;

— организовывать дискуссии, в процессе которых учащиеся научатся слушать других и тактично выражать собственные мнения, в том числе о медиатекстах; поощрять и развивать у учащихся желание задавать обоснованные проблемные вопросы, связанные с медиа;

— поддерживать открытые обсуждения, где нет категорических ответов на многие вопросы;

— поощрять учащихся размышлять над их собственными медийными опытами и действовать на основе найденного понимания.

Образовательный и воспитательный потенциал медиа реализуется уже давно в самых многообразных продуктах учебного назначения:

<sup>1</sup> Федоров А. В. Медиаобразование, медиаграмотность, медиакритика и медиакультура // Высшее образование в России. 2005. № 6. С. 134–139.



учебные, научные, научно-популярные, справочные и художественные электронные издания и ресурсы.

Новые медиа могут рассматриваться как инструмент, с помощью которого традиционные задания обрабатываются в специальной, более эффективной форме. Особая форма применения медиа — использование их в процессе творчества и в том числе создание продуктов и программ для системы массовой коммуникации, например в форме видеоконференций (videoconferencing), посредством которых можно общаться друг с другом, преодолевая любые границы и расстояния, демонстрировать учебную информацию и т. д.; в форме поиска информации в Интернете, а также ее предоставления в пользование другим, обмена информацией: обучающиеся одновременно могут выступать как потребителями, так и производителями информации.

Сами по себе медиатехнологии активизируют дидактическую коммуникацию, хотя в разных ее модусах проявляются по-разному. Дидактическая коммуникация — коммуникация, направленная на помощь в достижении и развитии понимания (осмысления) учащимися компонентов окружающего мира и самих себя. Она помогает преодолевать трудности и барьеры в процессе учебно-познавательной деятельности, включает установление контакта с обучающимися, обеспечивает вовлечение учащихся в процесс познания, партнерство в процессе извлечения, передачи, переработки учебной информации. Понимание того, что такое образование, непосредственным образом отражается в модели дидактической коммуникации и использовании медиатехнологий.

Основные особенности дидактической коммуникации связаны с ее модусами (направленностью): научение, обучение, самообучение, взаимообучение. Дидактическая коммуникация в различных модусах обладает разными возможностями и ограничениями обучения и развития субъектов взаимодействия, во многом независимо от той предметной сферы или специализации, к которой относится обучающий(ся) специалист. Дидактическая коммуникация в различных модусах направлена на формирование и развитие профессионализма личности, ее отношений с миром. Дидактическая коммуникация, как направленный на понимание диалог со значимым другим, перерастает рамки учебного и профессионального взаимодействия, становясь — как показывают, в частности, исследования супервизии, а также близкой им психотерапевтически-ориентированной модели обучающего взаимодействия в целом — диалогом жизненных миров.

**Л. Г. Сидоркина,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **ИЗУЧЕНИЕ ЖИЗНИ И СБОР МАТЕРИАЛА ДЛЯ СЦЕНАРИЯ**

Любая творческая работа опирается на тот или иной жизненный материал, жизненный опыт сценариста. Этот опыт включает не только непосредственное знакомство сценариста с жизнью, его участие в ней, но и то, что он узнал из книг, рассказов других людей о жизни, о пережитом и узнанном ими. Для этого надо регулярно вести записную книжку. Из-за отсутствия навыка нелегко заставить себя записывать все сколько-нибудь значительное и интересное. Но это трудно первое время — достаточно проявить настойчивость, и регулярное ведение записных книжек станет потребностью.

К. С. Станиславский требовал от драматурга: «... в жизнь надо вторгаться, а не созерцать, наблюдая ее течение. Для этого надо идти в жизнь, как идут в разведку». Сценарист должен воображением обогащать свои наблюдения. Он художественно заостряет событие, выделяя какие-то его стороны и затушевывая или выбрасывая другие, внося в него что-то подсказанное творческой фантазией.

Наблюдая жизнь, можно порой услышать только начало разговора и не знать его продолжения, заметить какую-то деталь, не увидев целого. Во всех этих случаях только воображение помогает «догадаться» о том, что ты не видел, не успел, не смог узнать, значит, надо непрерывно тренировать творческую фантазию.

Вы вышли на прогулку, вам навстречу идут трое. Кто они? Вы не слышите их разговор, но видите жестикуляцию, пытаетесь угадать, о чем они говорят. Зашли перекусить в кафе — попробуйте определить профессию человека, что сидит за столиком у окна. Приглядитесь, как он ведет себя с официантом, как разговаривает со своими соседями, как расплачивается.

Собирая материал для сюжета, нельзя работать без темы, без плана, без осознания того, что тебе нужно. Нельзя ехать за материалом, руководствуясь отвлеченным желанием что-то найти. Только наличие оформленного замысла позволит дополнительно что-то узнать, и это что-то и будет направлять ваши поиски. Собирая материал по избранной теме, вы проверяете правильность своих мыслей и предположений и попутно расширяете круг своих наблюдений.

Следует изыскивать способы находиться среди людей, видеть их работу вплотную. Хорошо, например, побыть какое-то время рядом с со-

трудником МЧС или фермером, сопровождая их повсюду, вникая в дела, которыми они заняты, и отмечая, с чем в дальнейшем необходимо специально познакомиться. Однако знакомиться с людьми и разговаривать с ними надо умело. Не следует подчеркнуто на глазах у всех непрерывно записывать что-либо в блокнот. Его наличие мешает собеседнику, связывает его живую речь, заставляет подбирать выражения, боясь сказать что-то лишнее. Иногда стоит заменить его диктофоном. Самое главное — это умение найти подход к человеку, расположить его к откровенному разговору, дать понять, что от него хотят. Умение подойти к человеку — это прежде всего умение завязать интересный разговор, умение задавать такие вопросы, которые затрагивали бы чувства человека, будили бы в нем желание вспомнить и рассказать самое интересное, яркое, значительное, неповторимое.

Каждый творческий человек записывает по-своему. Дневники Л. Н. Толстого не похожи на записные книжки А. П. Чехова, а те отличаются от очерковых записей В. Г. Короленко. Но всех их отличает одно — каждый записывает то, что он считает существенным, необходимым, интересным на основании образовавшегося у него чувства отбора, которое столь необходимо развивать начинающим сценаристам.

Н. Г. Чернышевский говорил, что творчество писателя начинается с того момента, когда он сумеет отделить нужное от ненужного, принадлежащее к сущности события от постороннего. Надо воспитывать в себе чувство отбора. Нередко начинающий сценарист записывает все подряд, и записей за неделю скапливается столько, что автор не может разобраться, так как второстепенное затмевает смысл главного, важные детали погребены под ворохом нехарактерных мелочей, нетипичных для данной обстановки натуралистических деталей.

Бесспорно, основное в записях сценариста — характеры людей и социальные явления действительности. Но начинающий сценарист сделает большую ошибку, если станет пренебрегать всем богатством жизненных впечатлений и ощущений.

**А. М. Завьялова,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
кандидат педагогических наук;*

**В. С. Сухов,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **ОРГАНИЗАЦИЯ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ НА КАФЕДРЕ РЕЖИССУРЫ МУЛЬТИМЕДИА СПбГУП**

Научно исследовательская работа студентов (НИРС) является одним из важных и эффективных средств повышения качества подготовки специалистов. Целью НИРС являются систематизация и закрепление теоретических знаний и практических навыков в области режиссуры мультимедиа, формирование у студентов умения самостоятельно вести научно-исследовательскую и организовывать художественно-творческую работу.

Основные *задачи*: приобретение опыта как теоретического исследования актуальной научной проблемы, так и решения художественно-творческих задач; развитие творческого и аналитического мышления, расширение научного кругозора; формирование навыка самостоятельной научно-исследовательской работы и умения применять теоретические знания и методы научных исследований в профессиональной деятельности; повышение качества усвоения изучаемых дисциплин.

Научно-исследовательская работа студентов кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП проводится на IV курсе обучения после прохождения соответствующих теоретических дисциплин. Ее продолжительность составляет 72 часа (две зачетные единицы) в соответствии с учебным планом подготовки специалиста.

НИРС может проводиться на выпускающей кафедре режиссуры мультимедиа, в научных подразделениях вуза, а также на договорных началах в различных организациях, использующих мультимедийные технологии.

В качестве НИРС кафедры режиссуры мультимедиа могут выступать:

- теоретические исследования по актуальным проблемам режиссуры мультимедиа;
- творческие работы, выполненные студентом в рамках художественно-творческих мероприятий кафедры, факультета и иных подразделений вуза либо других организаций.

Руководство работой студентов осуществляется преподавателями кафедры режиссуры мультимедиа по обоюдному согласию сторон. Руко-

водитель НИРС выполняет постановку задач по организации научной и творческой работы студента; оказывает соответствующую консультационную помощь; дает рекомендации по изучению специальной литературы и методов исследования; участвует в работе комиссии по защите исследовательского проекта.

Перед началом НИРС проводится организационное собрание, на котором дается вся необходимая информация по проведению научно-исследовательской работы.

В процессе выполнения научно-исследовательской и художественно-творческой работы возможно проведение обсуждения ее результатов в учебных структурах вуза с привлечением работодателей и ведущих исследователей как в рамках ежегодной студенческой научно-практической конференции, так и в виде публичной демонстрации творческих работ студентов в ходе проведения вузовских мероприятий, различных студенческих фестивалей и конкурсов. Это позволяет оценить степень формирования профессионального мировоззрения, определенного уровня культуры и других компетенций студентов.

Формой итоговой аттестации НИРС является зачет, который проходит в форме семинара, где осуществляется публичная защита теоретической либо творческой научно-исследовательской работы студента. Защиту принимает комиссия, в состав которой входят заведующий кафедрой, его заместители по учебной и научной работе, руководитель курса. На итоговую аттестацию студент обязан представить текст теоретического исследования или диск с творческим проектом, а также выступить с докладом о результатах проделанной работы.

**Б. И. Гершт,**

*профессор кафедры режиссуры телевидения  
Российского государственного  
института сценических искусств (Санкт-Петербург),  
заслуженный работник культуры РФ*

## **ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ — ФОРМА МЫШЛЕНИЯ РЕЖИССЕРА В ЭКРАННОМ ИСКУССТВЕ**

XXI век — эра науки. И кажется, что с помощью науки можно объяснить все. Мир фиксирован в строгих научных понятиях, объяснен научными законами. Но такие категории, как любовь, ненависть, привязанность, предательство, дружба, страсть, сложно зафиксировать научными

средствами, но зато с этим отлично справляется искусство. Чувства человека гораздо понятнее объясняются именно с его помощью. Если наука, анализируя эмоции, расчленяет их и рассматривает с точки зрения физиологии, психологии, химии и тому подобного, то искусство создаст целостный образ, более понятный человеку.

Художественный образ не просто отражает, но прежде всего *обобщает* действительность, раскрывает в единичном, преходящем сущностное, вечное. Специфика художественного образа определяется не только тем, что он осмысляет действительность, но и тем, что он создает новый, зачастую вымышленный мир. Используя фантазию, режиссер преобразует реальный материал, выбирая нужные цвета, музыку, звуки, иногда и тексты, и создает единичное произведение. Так вымысел усиливает обобщенное значение образа.

Николай Васильевич Гоголь писал: «Образ помогает выразить жизнь, а не понятия и соображения художника о жизни». Художественный образ — не обозначение, не набор символов жизни, он ее воплощение, выражение уникальности. Но если рождение образа тождественно рождению уникального, то есть ли место типическому?

Выразительный язык кино (и, конечно, телевидения) сложен и специфичен. Единичей художественного высказывания в нем является монтажная фраза, состоящая из множества кадров и представляющая собой набор разнородных элементов, соединенных в определенной монтажной последовательности. В результате они являют собой мысль, которую кинозритель легко «считывает» с экрана. Всякий художественный образ создается целенаправленным монтажным сочетанием выразительных элементов, порождающих новое качество. Своеобразие авторского принципа монтажа — важнейший показатель, характеризующий его художественное мышление, эстетические установки, стилистику, наконец, почерк.

Монтаж — это уникальный инструмент в руках режиссера. И именно с его помощью рождается художественный образ. Умелое владение инструментарием изобразительных возможностей экрана, его художественно-выразительных средств позволяет обеспечивать необходимый уровень экранной культуры и создавать образные, способные воздействовать на чувства человека кинопроизведения.

Подкрепим эти рассуждения лишь несколькими примерами (а их великое множество), взятыми из фильмов выдающихся отечественных режиссеров. Вот первая полнометражная лента Андрея Тарковского «Иваново детство». Эта работа положила начало размышлениям о личности и истории уникального художественного мира мастера.

Как и все последующие его произведения, он насыщен, просто соткан из художественных образов. Пространство войны здесь условно воплощено в метафорах. Это и остов печи на месте сожженного дома, и разрушенный храм, и косо торчащий из земли обломок сбитого истребителя, и хлопающая на ветру, никуда не ведущая калитка. И резко контрастирующие с ними плавные кадры мирного времени: лошади, жующие яблоки на берегу водоема, и солнце в колодце. Сами можете продолжить эти примеры.

А вспомните начальную сцену фильма Александра Митты «Шагал, Малевич». Революционный Петроград, из окна дома падает пианино, которое трое мужчин разбирают на дрова. Это ведь образ, метафора предстоящей трагедии искусства. А тема эта сквозная, звучащая чуть ли не в каждом кадре фильма.

И в заключение: образ сам по себе возникнуть не может. Сначала его надо придумать или (бывает, но очень редко) увидеть, но обязательно осмыслить. И всегда нужны средства для его создания, так сказать, стройматериал: звук, свет, композиция и т. д. И все-таки этого недостаточно. Образ — субъективная, духовно-психическая реальность, которую создает режиссер. И подобная реальность должна возникнуть во внутреннем мире зрителя, при чувственном восприятии им условной реальности, увиденной на экране. Только тогда режиссер добьется своей главной цели — проникнуть в чувства зрителя, затронуть нужные струны души.

В искусстве все приобретает силу воздействия, но только тогда, когда оно выражено в *художественных образах*.

**М. И. Гитис,**

*старший преподаватель кафедры звукорежиссуры  
Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения,  
кандидат искусствоведения*

### **ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ АВТОНОМНОЙ МУЗЫКИ В СТУДЕНЧЕСКИХ ФИЛЬМАХ**

Навыки работы с музыкой в аудиовизуальном произведении важны для будущих режиссеров. Начальный опыт такого использования музыки студенты приобретают при создании творческих работ во время обучения. При этом зачастую студентам режиссерских специальностей не удается привлечь к участию в работе над фильмом аранжировщика

или композитора. А значительное количество доступных фонограмм является привлекательным источником для выбора музыки. Это касается имеющихся в продаже музыкальных записей, а также сетевых ресурсов. По этой причине в студенческих фильмах чаще встречается именно заимствованная музыка. Студенты режиссерских специальностей часто самостоятельно принимают решение использовать ту или иную музыкальную фонограмму, что ведет к неточностям и ошибкам. Существует несколько наиболее распространенных проблем, возникающих при включении музыки в студенческие фильмы.

В работах студентов музыка часто применяется как эмоционально-выразительное средство. При использовании фрагментов автономной музыки в качестве драматургического приема выражения эмоций студент ориентируется на собственную оценку характера звучания. Сам фрагмент при этом имеет устойчивое значение, которое студенту может быть неизвестно. Подобное смысловое расхождение становится заметным для подготовленных слушателей.

Еще одной проблемой является использование в работах режиссеров очень известных фонограмм, ставших своего рода музыкальными клише. В особенности это касается включения в качестве закадровой музыки фрагментов XVIII–XX веков, которые благодаря своей известности часто с трудом вписываются в контекст аудиовизуального произведения.

Также широко распространена проблема исторической или географической недостоверности при включении музыки в фильмы. Студенты часто прибегают к весьма неточным обобщениям, наподобие старинной музыки, к которой автоматически относят значительный пласт отличающихся друг от друга европейских музыкальных стилей нескольких столетий, не делая при этом различий между светской и духовной музыкой, и т. д. Сюда относится и этническая музыка, также разнящаяся в зависимости от региона, музыкальная стилизация зачастую принимается за аутентичные произведения определенной страны и периода.

Схожий тип ошибок связан с неточным пониманием роли музыкальных стилей и жанров, которые часто имеют собственные устойчивые значения, игнорируемые студентами. Узнаваемый музыкальный стиль или жанр в монтажном сочетании с изображением может формировать дополнительный смысл, который, не будучи учтенным, будет противоречить основному драматургическому замыслу фильма или сцены.

Также проблемой являются монтажные ошибки, связанные с попыткой вписать музыкальную фонограмму в хронометраж изображения. В подобных случаях возникает нарушение логики музыкального



развития, динамики, гармонической последовательности, метра, ритма и ладотональных взаимоотношений.

В связи с отсутствием в учебном плане музыкальных дисциплин особое значение приобретает разъяснение студентам-режиссерам природы неточностей при включении музыки в аудиовизуальное произведение. Полезной может оказаться демонстрация ошибок подобного типа, допускаемых в некоторых профессиональных работах. Также стоит акцентировать внимание студентов на важности наличия консультанта или музыкального редактора при выборе музыкальных фонограмм в дальнейшей работе режиссера.

**С. Н. Голобородов,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **РЕЖИССЕР — ЭТО МЫСЛЬ ПЛЮС ВООБРАЖЕНИЕ**

Работа студента кафедры режиссуры мультимедиа над своим специальным проектом, как и у любого уже состоявшегося режиссера, начинается с одного из основных понятий в режиссерской профессии — замысла. И этот начальный (очень хочется сказать «главный») этап режиссерской работы вызывает у студентов младших курсов даже не трудности, а скорее мучения. Не у всех и не всегда, но в большинстве у тех, кто всерьез настроил себя на овладение режиссерской профессией. И это, признаться, радует, поскольку, вспоминаю и цитирую слова своего учителя Г. А. Товстоногова: «учиться режиссуре — это мучительный, но... радостный процесс».

Так в чем сложность? Каков выбор студентов? Где ищут и, главное, что находят они? Как правило, их общий жизненный опыт, багаж знаний, круг интересов и увлечений. Притом сегодняшние студенты — это те самые молодые люди, которые большую часть своего «бодрствования» проводят в безграничном пространстве Интернета. Прогрессирует, как следствие, полное мыслительное выхолащивание мозга, этакая компьютеризация неокрепшего организма, «опирающегося» на индивидуальную парадигму юношеского максимализма. Так называемый «фильтр отбора» для нескончаемого потока обрушиваемой информации отсутствует. Или как минимум ошибочен.

Каково им выбрать что-то важное из многого существенного? Вот здесь-то, думаю, и будет необходима и своевременна помощь педагога, причем не столько как учителя, скорее как более опытного товарища

и наставника. Не научить (что вообще невозможно), а попробовать незаметно и ненавязчиво помочь студенту сориентироваться в его же творческом поиске, подтолкнуть в нужном направлении. Попробовать найти тот самый необходимый «фильтр отбора» в системе ценностей современного гражданского общества. Довольно часто напоминаю своим студентам: «Ищите в искусстве — в литературе, музыке, истории, живописи. Все самое лучшее у вас еще впереди! Сколько же нового, интересного, непознанного предстоит вам прочитать (хочется в это верить), увидеть, познать и пережить?»

Итак, от выбора материала, от ответа на вопрос: «Какова главная идея будущего проекта, складывающаяся из идеи произведения (авторской идеи) и сегодняшнего звучания этого произведения (режиссерской сверхзадачи)?» зависит основа замысла. А дальше? Дальше задача режиссера, как говорили в мастерской профессора Товстоногова, перевести выбранный материал с «языка литературы» на «язык зрелища». Как? Только с помощью воображения, с помощью могущественного «если бы...» режиссер постепенно, как правило, дискретно начинает «нащупывать», «прорисовывать» отдельные куски своего проекта. Трудность здесь в том, что надо постоянно заставлять себя видеть конечный результат все конкретнее и конкретнее. Вот здесь, мне кажется, и начинается режиссер. Его способность фантазировать и в то же время видеть более конкретно, чем любой «человек с улицы», составляет основу режиссерской профессии. Удивительно точно и кратко высказался по этому поводу Всеволод Эмильевич Мейерхольд: «Мастерство — это когда “что” и “как” приходят одновременно». Любопытно, в каком возрасте пришла к Мейерхольду эта мысль?

**И. В. Панкратов,**

**А. А. Шлядинский,**

*старшие преподаватели кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

#### **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРА МУЛЬТИМЕДИА**

В процессе обучения студентов практическим разделам специальных дисциплин (компьютерной графики, анимации, монтажа, дизайна, полиграфии и т. д.) мы сталкиваемся с целым рядом задач, требующих тщательного анализа структуры курса. Так как объем часов практикумов строго ограничен, становятся актуальными и острыми задачи опти-

мизации разделов курсов относительно друг друга и четкого выстраивания времени для практических работ студентов по каждой конкретной дисциплине.

Как оценить сложность или легкость предлагаемой студентам практической задачи?

Как правило, время, необходимое студентам для решения задачи, практически можно рассчитывать, примерно утраивая время, затрачиваемое педагогом (повышающий коэффициент 1 к 3–3,5, учитывая за дополнительные 0,5 новизну задачи для изучающих курс). Например: на задачу ориентировочно отведено три часа рабочего времени. Преподаватель способен решить задачу, с демонстрацией процесса ее выполнения, за 40–50 минут, подробно разясняя процесс работы, а студент (опять же ориентировочно) может решить подобную задачу за 3–4 часа. Если группа укладывается в указанное время, то сложность задачи подобрана верно. Если большой процент (более половины) группы не справляется с заданием, значит, либо нужно увеличивать отведенное на задачу время, либо сложность задачи завышена относительно курса и текущих возможностей группы студентов.

Отдельно стоит отметить, что при расчете временных нагрузок на студента нужно использовать именно его учебное время, не затрагивая «свободные» часы. Главным образом из-за того, что на это время, как правило, претендуют по факту несколько преподавателей различных дисциплин, а также оно занято программными мероприятиями учебного заведения и, собственно, является личным временем студента.

Одним из признаков роста эффективности учебного процесса, с точки зрения преподавателя, а также расширения сферы познания изучаемого материала становится понимание, как и где можно объединять сегменты курса, ранее представлявшие частями цепочки учебно-производственного процесса. Когда это происходит, преподаватель может сформировать сегменты учебного курса так, что они частично захлестывают друг друга. В результате 25–30 % задания являются одновременно частью следующего задания. Пропорция объединения частей задания может варьироваться согласно требованиям педагога и текущим задачам курса.

В результате такого планирования учебный процесс для ученика перестает расчленяться на отдельные независимые упражнения, сливаясь в одно или несколько более объемных заданий. Такой подход помогает пониманию студентами всего пайплайна (ремесленной цепочки) процесса практики, например в области монтажа или трехмерной графики.

Если структура курса одной дисциплины выстроена верно, становится очевидным также, в каких точках это задание можно частично объединять с заданиями других практических дисциплин, что в конечном счете позволяет снизить нагрузку на студента и обеспечить более глубокое изучение специальности в целом.

**Г. К. Щенников,**

*старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **РАЗВИТИЕ ИСКУССТВА МУЛЬТИМЕДИА И ОБРАЗОВАНИЕ СТУДЕНТА ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ «РЕЖИССУРА»**

Для молодого человека, только что окончившего школу и получившего среднее образование, понимание того, что значит режиссура, равно его среднему образованию. Приходя на курс «Режиссура кино и телевидения» со специализацией «Мультимедиа», он часто путается в понятиях. Режиссура предстает перед ним как некая менеджерская профессия, окруженная богемно-романтическим ореолом. Необходимо подвергнуть серьезной ревизии вопрос критерия качества искусства, как оно осознается сегодня.

Мнение, что студент, изучающий режиссуру мультимедиа, приходит в профессию пользователем и должен построить длинный мост между классическим опытом и базовыми основами экранного искусства, осознать «старую» и «новую» культуру как единый континуум, чтобы, осваивая новые технологии, превратиться из пользователя в художника, мне казалось верным до того момента, пока я не заметил, что представление о «старой» культуре студент формирует тоже из готового суррогата, который черпает из Интернета. Растущая пассивность, отсутствие художественной воли, личностной позиции автора (все, что являлось фундаментом для классической режиссуры) отдаются на откуп пакету эффектов, предлагающих готовые решения, отучающих думать в терминах эстетического мышления.

Ситуация двоякая: с одной стороны, методологическая база, эстетические категории и собственно словарь искусства режиссуры зачастую неприменимы в реальности технологий, спроектированных для иных задач. Студент путается в определениях. Я давно отказался от применения словосочетания «режиссура мультимедиа» и использую понятие «режиссура экранных искусств с вовлечением мультимедийных технологий». С другой стороны, проблема собственно в изменении эстетиче-

ских взглядов как следствия социально-экономических процессов в обществе и огромном технологическом прорыве, в самом цивилизационном контексте.

Сегодняшняя эпоха знаменует конец кино как главного и «важнейшего» из искусств. Одно время господствующим жанром был театр, когда-то литература, и в частности роман как основной инструмент осознания бытия, когда-то опера. Господствующие жанры искусства всегда определялись социально-политическим режимом. Сегодняшняя ситуация выделяет предельно индивидуализированный тип восприятия экранного художественного произведения, в отличие от своего предшественника и родителя — кинематографа, с пространством зала как космосом единого коллективного переживания. Разумеется, кино (как и прочие жанры) никуда не уходит — просто уступает в популярности.

Основным требованием к качеству образования студента по предмету «Режиссура экранных искусств с вовлечением мультимедийных технологий» считаю следующее: необходимо двигаться в первую очередь к осознанию выразительных средств как языка искусства. Подобно тому, как театр невозможен без актера (режиссура там носит по сути прикладной характер), в отличие от кино, где режиссура проявляется как полноправное художественное действие, так и в вышеуказанной дисциплине необходимо понимать язык изображения. Понимание языка изображения идет от понимания сути экранного искусства, в котором изображаемое не равно самому себе и образ — это не копия реальности, а знак, метафора. С расширением границ восприятия, точнее, с изменением восприятия после изобретения техники, классические задачи искусства должны обрести вторую жизнь в новых условиях существования.

Необходимо определить критерии качества, поскольку из-за предельной демократизации форм студент перестает понимать стоящие перед ним задачи. Первой и основной задачей я назову способность студента к созданию художественного образа, с которым он связывает весь комплекс личного восприятия и понимания мира. Только личностное участие, вера в свою правоту, любовь к создаваемому, искренность и убежденность дают подлинную оригинальность и способны явить красоту и эстетическую убедительность в произведении экранного искусства, через которое мы сможем разглядеть главное — культуру нашего времени и портрет современников.

**Н. А. Донсков,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО (Работа режиссера со сценарием)**

С чего начинается фильм или телепрограмма? Очевидно — с замысла. Но что это такое? Это идея, концепция, короче говоря — вещь сугубо нематериальная. А вместе с тем этот неуловимый замысел имеет вполне зримое материальное воплощение — лист бумаги с текстом. Сценарная заявка, сценарный план, синопсис, литературный сценарий, режиссерский сценарий — все что угодно, главное — чтобы там была сформулирована основная идея. Не менее важно и то, чтобы в этом незамысловатом порой тексте просматривались контуры будущей работы над фильмом — что и как должно быть сделано, хотя бы примерно.

Здесь мы подошли еще к одному краеугольному камню режиссерской профессии: кино начинается со слова. Как в Евангелии: «В начале было слово...»

Многие оспорят это утверждение. Дискуссия о том, нужен ли сценарий в документальном кино, не утихает с момента рождения самого понятия «документальное кино». Есть убежденные сторонники и ярые противники сценария в документалистике. Каждый из них может привести немало примеров того, как блестящие документальные ленты снимались вовсе без какого бы то ни было сценария. Это так. Правда, надо учесть, что этот условный сценарий и план работы все-таки в том или ином виде существовал в голове режиссера.

Конечно, без сценария можно обойтись только в том случае, когда основной творческий метод работы — кинонаблюдение. И тем не менее смею утверждать, что без умения работы со словом режиссеру никак не обойтись. Без этого не удастся даже начать работу. Без впечатляющей сценарной заявки или синопсиса режиссер не сможет убедить студию или продюсера в необходимости запуска в производство его картины или, как сейчас принято говорить, проекта. Да и в реальной жизни, если в картине задействованы десятки точек съемки, десятки героев, используются архивные документы и музейные артефакты, приглашаются актеры для озвучания и музыканты для записи оригинальной музыки, используются специальные виды съемок и сложные виды цифровых технологий — а все это отнюдь не редкость (вспомните хотя бы серии блестящих познавательных неигровых картин производства Би-би-си), — в таких случаях без сценария просто ничего

не получится. Невозможно ни технически, ни физически свести воедино все это многообразие. Без четкого плана работы жизненная стихия захлестнет автора, он утонет в потоке жизни. Там же утонет и его неоформившийся замысел.

По опыту общения со студентами знаю, что у многих, если не у большинства, будущих режиссеров в работе с текстом возникают сложности. Это, в общем, понятно. Несмотря на то что в программе у них уже были такие предметы, как «Сценарное мастерство», все же умения работы с литературными текстами им катастрофически не хватает. Вплоть до того, что написание элементарной сценарной заявки для многих представляется серьезной проблемой. А ведь заявка — это только начало. Кроме сценария, существует еще синхронный и закадровый текст, возможно, текст ведущего. Короче говоря, опять слово.

Конечно, слово — не панацея. Более того, история кино- и теледокументалистики знает немало примеров того, как яркие и впечатляющие картины обходились без лишних слов, а то и вовсе без слов. Достаточно вспомнить легендарную эпическую документальную кинотрилогию Годфри Реджио или незабываемые короткометражки Берта Ханстры. Из отечественного кино можно вспомнить фильмы Михаила Ромма или Александра Сокурова, петербургских режиссеров разных поколений — Павла Когана, Виктора Косаковского, Алины Рудницкой.

Оскаронные ленты Реджио и Ханстры уникальны тем, что построены на виртуозном монтаже и захватывающем дух объединении изображения и музыки, что рождает новое экранное качество. Нет нужды напоминать, что в основе этих картин лежат эффектный режиссерский ход и, конечно же, блестящий драматургический замысел, выводящий авторов на глубокие философские обобщения.

Повторюсь, в кино важно не только, что сказано, но и как. Но важно и то, что не сказано. Молчание, пауза в кино могут быть красноречивее слов. Молчание может сказать о герое или ситуации больше, чем многословные рассуждения. Такое молчание дорогого стоит. Это — выстраданное, наблевшее, сокровенное. Словом, это опять оно — невысказанное слово.

**А. Б. Кудряшев,**

*телережиссер Центра университетского телевидения  
Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова,  
заслуженный работник культуры РФ, действительный член  
Международной академии телевидения и радио (IATR)*

### **СНИМАЕМ ИНТЕРЕСНО И ДИНАМИЧНО**

Современная жизнь диктует нам новые подходы к ее видеофиксации и дальнейшей монтажной сборке. Сегодняшнее документальное видео, смешанное в миксере разнообразных технологических возможностей, по темпоритмическому рисунку можно разделить на две плоскости. Не-профессионалы, как правило, снимают без правил, фиксируя события достаточно вариативно, полагаясь на собственный вкус. Берут кадр с руки, активно применяют отъезды-наезды, крутят-вертят камерами, пользуются смартфонами, селфиподами и т. п. Поэтому, глядя на любительские съемки, быстро устаешь от нестойкости кадра и обилия происходящих внутрикадровых изменений на единицу времени.

И наоборот: съемки, создаваемые профессиональными хроникерами, тяготеют к устоявшейся классической модели операторского мастерства и априори отвергают всякие вольности, если это не обусловлено необходимостью создания определенного метода. Их главный постулат — отсутствие излишней перединамизации кадра.

И первое, и второе существуют автономно, почти не пересекаясь. А зря! Посмотрим на палитру приемов профессионалов. На солидных телеканалах мы увидим работы с хорошо финансируемыми и заранее продуманными сценариями, съемки которых растянуты во времени. Сюжетные линии внестудийных циклов опираются на характеры героев, коллизии событий, жизненные факты, исторические экскурсы и красоты географических ареалов. Подобные «картинки», с операторской точки зрения, как правило, академически «засушены», но могут иногда и радовать глаз тревеллингами или одной-двумя панорамами.

Другая группа — это документальные материалы оперативных хроникальных съемок. Снимаются быстро, в течение одного дня, без предварительной проработки и дополнительных финансовых затрат. Их можно наблюдать ежедневно в различных информационных выпусках новостей, а также во многих публицистических программах федеральных телеканалов.

Из-за постоянной нехватки съемочного времени эта часть телепродукта аскетична по своему изобразительному ряду и не включает широкий спектр операторских возможностей. В некоторых студиях даже



существуют инструкции, пресекающие вольное использование тех или иных операторских приемов. Например, есть рекомендации, ограничивающие съемки панорам: «...если человек в кадре показывает рукой в сторону, на какой-либо объект, то в этом случае можно сделать в ту сторону панорамирование». При других предлагаемых обстоятельствах делать это не рекомендуется.

Требования, предъявляемые к операторам во многих студиях, известны: умение работать быстро, качественно, статично, не делая репортажных наездов-отъездов, не «гуляя» камерой вправо-влево, вверх-вниз и т. д. В теленовостях оператору, режиссеру или видеомонтажеру рекомендовано создавать «как можно более спокойный кадровый видеоряд», соединенный к тому же прямой склейкой. Поэтому в телевизионных и мультимедийных пространствах часто приходится наблюдать вместо увлекательного, динамичного материала некие максимально обездвиженные кадровые подборки под «аудиосоусом». Мне это напоминает фотографии со звуком в цифровой рамке, меняющиеся через равный промежуток времени. В таких работах не чувствуется «живой» камеры. Съёмочный аппарат, осваивающий заданные предлагаемые обстоятельства, «мертво» стоит на штативе и монотонно фиксирует все то, что само входит в кадровое пространство и выходит из него. Пренебрежение в использовании недлинных панорам, тревеллингов и других динамичных приемов, а также отсутствие «химии» внутрикадрового действия приводят к общему знаменателю — фиксируемые события скучны и пресны для зрительского восприятия. Здесь уместно отметить природу человеческого глаза и его постоянную моторику в познании окружающего жизненного пространства.

И любительское, и профессиональное существуют параллельно, оставаясь каждое в своей эстетике, являясь полярными явлениями одного съёмочного процесса. Нетрудно догадаться — любые крайности вредны. Поэтому нет ничего хорошего в том, что обозначенные методологии не работают на взаимопроникновение и не способствуют созданию новых визуальных конструкций для экрана. Чтобы режиссеру и оператору правильно выбрать метод съемки, нужно понять, каков ваш идейный замысел и что вы хотите получить в результате. Необходимо находить в операторской разношерстности больше конструктива и брать за основу нечто среднее между классикой и «кинопопкорном».

**Г. М. Нечаева,**

*доцент кафедры режиссуры телевидения  
Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения*

### **МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ЖУРНАЛИСТ**

Двадцать лет назад термину «мультимедиа» в Германии присудили премию «Слово года». С тех пор кому и чему только не присваивают эпитет мультимедийный! В Интернете есть «Мультимедийное сообщество по физической культуре» или «Мультимедийный центр аудита и бухгалтерского учета». И даже гордый лозунг «...мультимедиа вскоре захватит всю область производства культурных ценностей».

Недавно, отвечая на вопрос: «Каким вы видите журналиста будущего?», декан факультета журналистики МГУ Елена Вартанова сказала: «Как мне кажется, это журналист женского пола, универсальный — ему, то есть ей, нужно множество навыков. Это журналист мультизадачный, при этом очень образованный и интеллектуально продвинутый».

Вероятно, вам знакомы мультимедийные проекты вроде знаменитого «Снегопада» (Snowfall), созданного онлайн-газетой “The New York Times”, или проект «Кремлевские звезды» на портале «Такие дела». Или интерактивный проект “Norilskfilm” в жанре веб-документари — соединение документального фильма и интернет-сайта. Это первый в мире сайт, содержащий множество панорамных изображений северных широт. Его создатели: Алексей Пивоваров, известный тележурналист, сегодня топ-менеджер трансмедийных проектов в холдинге «СТС Медиа», и хорошо известные кинорежиссеры Александр Расторгуев и Павел Костомаров. Ну и, разумеется, большая команда. В ноябре 2015 года этот проект получил первую «Премия Рунета» в номинации «Культура, СМИ и массовые коммуникации».

И в самом ближайшем будущем, вероятно, так работать придется прежде всего журналистам — создателям контента в онлайн-СМИ, чтобы сделать их конкурентоспособными проектами. Как создавать таких журналистов?

Всеволод Пуля, управляющий редактор “Russia Beyond the Headlines” (проект «Российской газеты»), на своем сайте «Многозадачный журналист: 11 компетенций, необходимых в медиа уже сейчас» утверждает: без этих навыков нет новых медиа. Что это за навыки? Не вдаваясь в подробности, просто перечислю лишь некоторые:

— написание текстов для Интернета с добавлением как можно большего количества ссылок и врезок с картинками;

— фактчекинг, или проверка фактов. Одно из главных отличий СМИ от блогов — ответственность за публикуемые факты (кстати, на Би-би-си в newsroom журналисты занимаются верификацией новостей от мобильных репортеров со всего мира);

— ведение прямых текстовых и видеотрансляций;

— съемка видео, работа в кадре, озвучание, монтаж, фотосъемка, включая панорамную;

— создание интерактивного контента: инфографика, тесты или игры — стандарт для сайтов качественных СМИ;

— работа с базами открытых данных: умение находить иголку в этих цифровых стогах сена; работа в социальных сетях, которая требует стратегического планирования и выработки строгих правил;

— основы программирования, чтобы понятным языком объяснить программистам и верстальщикам свою задачу;

— основы дизайна — нужно брать на себя ответственность за общий вид и восприятие продукта;

— эффективное общение с читателями (освоение журналистами хотя бы краткого курса психологии и теории коммуникаций).

Можно ли этого добиться в условиях вуза? На кафедре режиссуры телевидения мы стараемся готовить мультимедиа-специалистов, владеющих этими компетенциями. Но на деле все приходит только с практикой. «Мертвая вода», собирающая организм, — знание многих из этих навыков у наших выпускников есть. Да сегодня и обычный человек, снявший на свой смартфон какое-то событие, может мгновенно поделиться им со всем миром. Чтобы выложить любительское видео на YouTube или в Яндекс, пользователю не требуется глубоких знаний. Он просто выбирает локальный файл, и тысячи других пользователей видеосервиса смотрят его видеоролик.

А вот с «живой водой» — профессией, сочетающей лучшие качества классической журналистики и режиссуры и мультимедийные компетенции, — сложнее и труднее. Но кто сказал, что будет легко?

Конечно, в ближайшем будущем не стоит ожидать того, что все наши журналисты и режиссеры поголовно превратятся в многозадачных универсалов. Медиаменеджерам все равно нужны команды, состоящие из специалистов в разных областях. Но именно профессионалы, способные создавать контент в новых медиа, уже востребованы. И к этому и мы, педагоги, и наши студенты должны быть готовы.

## 2. ХУДОЖЕСТВЕННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ МУЛЬТИМЕДИА

---

**В. Ф. Познин,**

*профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, доктор искусствоведения*

### **ЭКРАННАЯ КОЛЛАЖНОСТЬ КАК ВИД МУЛЬТИМЕДИЙНОСТИ**

Слово «коллаж» (collage), означающее наклеивание либо аппликацию, вошло в обиход после того, как художники-авангардисты XX века стали создавать художественные произведения, располагая на какой-либо поверхности объекты из материалов различной, чаще всего разнородной, фактуры (в такой манере создавали свои работы П. Пикассо, Ж. Брак, К. Швиттерс и др.). Из наиболее близких к нам по времени мастеров коллажа можно назвать известного американского концептуалиста Р. Раушенберга, получившего Гран-при на биеннале 1964 года в Венеции за серию работ, в которых прихотливо сочетались фрагменты самых разных изображений.

В экранном искусстве коллажность (под этим понятием будем понимать сочетание различных по форме изобразительных и звуковых компонентов) можно встретить уже в немых экспериментальных фильмах. Затем эта стилистика становится неотъемлемой частью многих научно-популярных фильмов (сочетание авторского материала с кинохроникой, фотографиями и текстом, различные варианты использования мультипликации и т. п.). В арсенале научно-популярного кино свое место занимают также специальные виды съемок (цейтраферная, рапидная, макро- и микросъемка) и различные комбинированные съемки (полиэкранный экран, многократная экспозиция, стоп-кадр и др.).

Наиболее интересные опыты с использованием мультимедийной и коллажной стилистики (благодаря чему возникает необычное художественное экранное пространство) можно видеть в фильмах известного режиссера и оператора Владимира Кобрин (киностудия «Центрнаучфильм», затем ВГИК). В какой-то мере на его творчество оказало влияние знакомство с киноэкспериментами таких режиссеров, как чех Ян Шванкмайер, канадец Н. Макларен, поляк З. Рыбчинский. Но В. Кобрин и сам оказался великим экспериментатором. Уже в одной из своих первых картин «Особенности квантовой механики» он продемонстрировал использование изобразительных средств, которые станут определять стилистику его последующих работ. Это органичное сочетание реаль-

ного изображения с мультипликацией, виртуозная покадровая съемка, творческое использование сверхширокоугольной оптики, необычные световые эффекты, сложные комбинированные кадры. Кроме того, мультимедийность, создающую компрессируемый образ, воздействующий как на интеллект, так и на эмоции, дополнял закадровый комментарий и визуальный текст, а также своеобразное использование музыки и шумов.

Все последующие фильмы Кобрин также сделаны по принципу коллажности. В их структуру органично вписываются необычные пейзажи, строения, деревья, насекомые, различные бытовые предметы. Картины режиссера отличает пластика монтажных переходов и особый темпоритм, что также способствует созданию единого образа, состоящего из множества изобразительных и звуковых слоев.

Сегодня компьютерные технологии позволяют менее трудоемко и более виртуозно использовать приемы, разработанные Кобриным. Но, к сожалению, произведений, равных кобринским по силе воздействия и органичности сочетания семантического и эстетического ряда, пока что немного. Как пример интересного и плодотворного использования принципа коллажности можно назвать фильм «Фрида на фоне Фриды. Приговоренная к фиесте» (реж. Н. Назарова, 2005). Компьютерные способы обработки изображения и сочетания в фильме разных изобразительных фактур и фрагментов очень разнообразны: аппликационное совмещение деталей из разных картин в одном пространстве; соединение фрагментов картин с реальным изображением или кинохроникой; «оживление» живописного изображения и т. п. К сожалению, режиссеру не удалось выдержать до конца коллажную стилистику фильма — в частности в нарративное повествование в форме вымышленного закадрового монолога Фриды совершенно не «вписываются» современные интервью.

В последнее время в ряде современных фильмов идея коллажности начинает использоваться для выражения свойственного постмодернизму видения мира (фрагментарность, хаос, игровая стихия, ирония). Главными приемами создания художественного пространства в таких фильмах становятся интертекстуальность, цитирование, искусственное смешение жанров и стилей. Именно в этой манере создан известный цикл фильмов Романа Либерова о советских писателях, пострадавших от системы. Но если в фильмах-монологах «ИЛЬФИПЕТРОВ» и «Читая Довлатова» использование незатейливой мультипликации и спецэффектов более или менее уместно, то в картинах об И. Бродском и Ю. Олеше, где основной изобразительный ряд — видео и фотографии, мультипликация

выглядит чужеродным элементом, призванным оживить экранное повествование или всего лишь проиллюстрировать закадровый текст. К тому же содержательное наполнение фильмов Р. Либерава гораздо беднее тех формальных приемов, которыми изобилуют его картины.

Вывод: использование коллажности дает оптимальный результат лишь в том случае, когда в экранном произведении органично сочетаются семантический и эстетический аспекты.

**А. В. Федоров,**

*заместитель директора по научной работе Таганрогского института им. А. П. Чехова, доктор педагогических наук, профессор;*

**А. А. Левицкая,**

*доцент кафедры гуманитарных дисциплин Таганрогского института экономики и управления, кандидат педагогических наук*

### **МЕДИАОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ БЛОГОВОЙ МЕДИАКРИТИКИ<sup>1</sup>**

Трудно не согласиться с тем, что «новая гипертехнологичная окружающая среда, углубление коммуникативной глобализации не только изменили наше восприятие и использование времени и пространства, они также изменили суть нашей повседневной жизни и нашей культуры, породили множественные цепные реакции, создали огромные конгломераты людей, подключенных к мобильным сетям, которые стали еще более изолированными и активными»<sup>2</sup>.

В самом деле, медийная интерактивность, вовлекающая пользователя в творческий процесс, все чаще превращая его не только в транслятора, но и в создателя медиатекстов, поистине стала прорывом «к личной свободе в массово-информационной сфере, резко снижая степень зависимости индивида от диктата производителя и распространителя сообщений, расширяя границы выбора, повышая статус личности и меру самоуважения и т. п.»<sup>3</sup>.

С. В. Ушакова классифицировала формы участия медиа в деятельности по формированию медиакомпетентности граждан, объединив их

<sup>1</sup> Исследование осуществляется при финансовой поддержке РФФ. Проект № 14-18-00014 «Синтез медиаобразования и медиакритики в процессе подготовки будущих педагогов», выполняемый в Таганрогском институте управления и экономики.

<sup>2</sup> *Perez Tornero J. M., Varis T. Media Literacy and New Humanism. М. : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010. P. 13.*

<sup>3</sup> *Корконосенко С. Г. Журналистское образование: потребность в педагогической концептуализации // International Journal of experimental education. 2013. № 1. С. 38–41.*

в две группы — косвенного и прямого участия<sup>1</sup>. При этом, если говорить о профессиональной медиакритике, своеобразии нынешней ситуации связано с тем, что ряд медиакритиков, активно работающих в прессе, успешно развивают свою деятельность и в электронных медиа (телевидение, Интернет). А телекритика «стала обретать некие синтетические формы, ибо соединяла в себе политическую аналитику и разбор внутрикорпоративных проблем, кремлевскую ангажированность и авторское, читай независимое, начало, теоретизирование вокруг формы и метода и поверхностную, с «желтоватым» оттенком нахватаемость»<sup>2</sup>.

В чем же причина популярности блогерской медиакритики?

Мы полагаем, что можно выделить следующие причины популярности или, наоборот, непопулярности блогерской медиакритики:

1) *адресность*: медиатексты популярных медиакритиков-блогеров могут быть предназначены как для самой широкой аудитории (и тогда они могут быть очень популярными), так и для узкого круга, связанного с теми или иными тематическими увлечениями; тексты медиакритиков-профессионалов, помимо направленности на широкую аудиторию, могут быть корпоративными, то есть «оказывать влияние на сравнительно небольшие, но стратегически важные аудиторные группы»<sup>3</sup>;

2) *длительность*: медиатексты популярных медиакритиков-блогеров, как правило, короткие, а медиатексты медиакритиков-профессионалов, напротив, часто требуют длительного чтения/слушания, что, разумеется, не способствует привлечению внимания нетерпеливой части аудитории (особенно молодежной);

3) *интерактивность, мультимедийность*: медиатексты популярных медиакритиков-блогеров по большей части интерактивны — короткие тексты сопровождаются фотографиями, видеофрагментами, ссылками на другие сайты и порталы и пр. (что, конечно же, привлекает внимание аудитории); медиатексты медиакритиков-профессионалов даже в Сети, напротив, как две капли воды похожи на газетно-журнальные (даже фото там — редкость);

4) *язык*: медиатексты популярных медиакритиков-блогеров написаны простым, понятным широкой публике языком, нередко без глубокого анализа и логической последовательности, тогда как тексты медиакритиков-профессионалов, четко структурированные и логичные, часто

<sup>1</sup> Ушакова С. В. Роль журналистики в развитии медиакультуры аудитории // Журналистика и медиаобразование в XXI веке. Белгород : БелГУ, 2006.

<sup>2</sup> Гуреев М. Существует ли современная телевизионная критика? // Культура. 2004. № 44.

<sup>3</sup> Короченский А. П. Медиакритика в теории и практике журналистики : автореф. дис. ... д-ра филол. наук. СПб., 2003.

предназначены в значительной мере для медиакомпетентной аудитории, имеющей представление о социокультурном контексте и проблематике, языке медиа, специализированной медийной терминологии, функциях медийных агентств, манипуляционных воздействиях, творчестве тех или иных мастеров медийного цеха и пр.;

5) *эмоциональность*: медиатексты популярных медиакритиков-блогеров в основном несут ясную информационно-эмоциональную нагрузку с резкими и однозначными оценками-советами, тогда как тексты медиакритиков-профессионалов в большей степени концентрируются на сдержанной по эмоциям, взвешенной, доказательной, но нередко амбивалентной и наполненной (скрытой) иронией базе оценок этических, эстетических и иных категорий (не говоря уже о том, что медиакритики старшего поколения часто действуют в русле просветительства и воспитания «хорошего вкуса»);

6) *развлекательность*: медиатексты популярных медиакритиков-блогеров часто эксплуатируют развлекательную функцию, а тексты медиакритиков-профессионалов порой слишком серьезны, пафосны;

7) *степень конформизма*: неконформистские медиатексты популярных медиакритиков-блогеров часто выступают против любых авторитетов, обрушиваются с критикой на (медийные) персоны любого ранга и должности, в то время как тексты медиакритиков-профессионалов часто избегают «перехода на личности», используют «фигуры умолчания», не нарушают принятых в обществе табу.

При этом как блогеры, так и профессиональные журналисты сплошь и рядом нарушают этические нормы<sup>1</sup>, ничуть не стыдясь никаких своих резких (включая ненормативную лексику) политических, пропагандистских высказываний.

Для практики медиаобразования все это значит, что «помимо теории массовой коммуникации, в содержании подготовки медиапедагогов должны появиться теоретические блоки, рассматривающие немассовые формы медиатизированной коммуникации — от ауто- и межличностной медиакоммуникации до личностно-групповой и межгрупповой форм медиакоммуникации. Эта теоретическая посылка должна стать отправной точкой для разработки новой концепции медиаобразования как в школе, так и в вузе<sup>2</sup>. Медиатексты блогеров должны стать таким же материалом для современного педагога, как традиционные медиатексты, созданные профессионалами прессы, телевидения и радио.

<sup>1</sup> Муратов С. А. ТВ — эволюция нетерпимости. М. : Логос, 2001.

<sup>2</sup> Шариков А. В. О необходимости реконцептуализации медиаобразования // Медиаобразование. 2013. № 4.



**И. А. Алдошина,**

*профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
доктор технических наук, заслуженный деятель науки РФ;*

**П. В. Игнатов,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
кандидат искусствоведения*

### **МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ АКУСТИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ПОМЕЩЕНИЯ В КОНТЕКСТЕ «МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ — КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ — СЛУШАТЕЛЬ»**

На протяжении столетий было установлено огромное влияние помещения на качество исполняемого музыкального произведения и восприятие его слушателем. Применение современных компьютерных технологий, в первую очередь аурализации, под которой понимается построение трехмерных компьютерных моделей помещения с учетом бинауральных свойств слуха и возможностью пространственного прослушивания музыки и речи, позволило перейти на качественно новый уровень в решении проблемы взаимодействия музыкального инструмента, помещения и слушателя. В литературе появились новые термины — «ауральная архитектура» и «электронная архитектура».

За последние десятилетия были разработаны программные комплексы (EASE, ODEON, CATT и др.), позволяющие реализовать построенные аурализационных моделей как уже имеющихся, так и проектируемых помещений, что открывает принципиально новые перспективы в создании концертно-театральных залов и сохранении архитектурного наследия.

Когда слушатель воспринимает звук в помещении, имеют место следующие процессы: музыкальный инструмент (или оркестр), голос или что-либо другое создает определенный акустический сигнал, который представляет собой некоторую звуковую волну с определенной зависимостью звукового давления от времени  $p_1(t)$ .

Затем этот сигнал определенным образом «обрабатывается» помещением (например, концертным залом) за счет отражений звуковых волн, процессов затухания, дифракции и т. д. Если рассматривать помещение как линейный фильтр, который имеет свои характеристики  $p_{\text{пом}}(t)$ , то в каждой точке пространства суммарный сигнал получается как «свертка» (convolution) сигнала источника и характеристик помещения.

Таким образом, чтобы вызвать у слушателя ощущения от прослушивания как в естественном концертном зале, надо проделать следующие

операции: записать оригинальный звуковой источник, изменить программно его импульсную характеристику (или спектр) так, как это делает заданное помещение (концертный зал, собор или аудитория), а затем произвести его фильтрацию аналогично тому, как это происходит на ушных раковинах и в голове. После того как это сделано, можно воспроизвести эти сигналы через стереотелефоны и получить ощущение нахождения в реальном трехмерном акустическом пространстве вместе с источником звука (певцом, музыкантом, оркестром), то есть создать трехмерное виртуальное звуковое пространство.

Процесс формирования звуковых сигналов при аурализации последовательно проходит следующие стадии:

- моноуральная запись источника звука;
- создание мультимедийных компьютерных моделей звукового поля в помещении;
- определение бинауральных импульсных характеристик помещения (BRIR — Binaural Room Impulse Response).

Эти функции BRIR несут в себе всю необходимую информацию о положении и свойствах источника звука, свойствах помещения и свойствах приемника звука (то есть обо всех процессах обработки звука, которые происходят в голове, на ушных раковинах и др.). Для определения передаточных функций обычно используют библиотеки уже выполненных измерений АЧХ и ФЧХ внутри слухового канала на моделях «искусственной головы» в заглушенной камере при разном расположении источника вокруг нее.

В результате для воссоздания «пространственного звукового образа» необходимо ввести в компьютер следующую информацию:

- выбор источника сигнала: музыка, речь, пение или другие сигналы (записанные в полузаглушенном или заглушенном помещении или синтезированные);
- выбор помещения, в котором хотелось бы послушать этот источник звука. При этом могут быть заданы параметры известного помещения (концертного зала, собора, комнаты и пр.) или помещения, которое еще предстоит построить;
- положение источника звука в нем (на сцене, на полу, в любой другой точке);
- положение слушателя в определенном месте помещения (в партере, на балконе и т. д.).

Решение обозначенной проблемы вызывает сейчас значительный научный интерес и реализуется в ведущих университетах и научных мировых центрах. Создание таких мультимедийных программных комплек-

сов позволяет перейти на принципиально новый уровень формирования виртуальных пространств, в которых слушатель может послушать любой музыкальный инструмент в выбранном им помещении с любыми заданными акустическими свойствами.

**Е. А. Жиндеева,**

*профессор кафедры литературы и методики обучения литературе  
Мордовского государственного педагогического института  
им. М. Е. Евсевьева (Саранск), доктор филологических наук;*

**А. О. Валова,**

*студентка II курса филологического факультета Мордовского государственного  
педагогического института им. М. Е. Евсевьева (Саранск)*

### **МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО И СОВРЕМЕННАЯ РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА: ТОЧКИ СХОЖДЕНИЯ И РАСХОЖДЕНИЯ<sup>1</sup>**

Проблема смешения различных видов искусства вызывала особый интерес еще у представителей античного мира. Каждая из эпох, после того как искусство отделилось от мифологии в доантичный период, в дальнейшем стремилась вновь объединить все виды искусства. Деятели последующих времен интересовались возникновением и функционированием различных форм и жанров на основе литературы: литература-музыка, литература-живопись, литература-театр.

В последние десятилетия при обсуждении современных проблем литературы не принято ограничиваться эстетической и этической составляющими создания и анализа единого художественного целого. Следовательно, принципиально новые виды анализа (контекстный, нарратологический, интертекстовый, дискурсивный, семиоэстетический и др.) наряду с традиционными (целостным, структурным) требуют систематизации и выявления особенностей взаимодействия образа и слова на разных уровнях аналитической работы. Проблема интермедийности как категории художественного произведения требует серьезных исследований, находясь сегодня вне рамок научных поисков литературоведов. Предложенный проект призван восполнить образовавшийся пробел в отечественной науке, а описание новейших стратегий совокупного рассмотрения образа и слова в аналитической работе с художественным

<sup>1</sup> Исследование осуществляется в рамках проекта «Авторские стратегии современной прозы Мордовии», поддержанного РГНФ (№ 15-14-13007 а(р)).

произведением позволит разработать новую интермедиаальную парадигму в отечественной гуманитаристике.

Стратегия анализа художественного произведения базируется на реализации писательских идеологических установок и избирательном применении технологий создания художественного текста. Помимо теории повествования, выделяющейся в особую область изучения художественного текста — нарратологию, подобный подход к анализу художественного образца требует пристального внимания к механизму передачи информативно-эмоционального обеспечения взаимосвязи «автор–текст–читатель», базирующейся на художественной реализации отношений «слово–образ». Совокупность парадигматических инвариантов анализа отношений слова и образа, на наш взгляд, может стать индикатором принципиально другого аналитического описания состояния.

В XX веке на основе многовекового интереса к синтезу искусств возникли многочисленные исследования такой категории искусства, как мультимедиаальность. Мультимедийное искусство предполагает комплексность различных видов искусства, представление различных медиа, которые берут свои истоки из конкретного медиацентра. Современная русская литература является таким медиацентром, точкой возникновения последующих видов искусства: музыкальных произведений, картин, скульптур, театральных постановок и т. д.

Появление мультимедийных продуктов связано с медиаконвергенцией — многоаспектным процессом схождения, слиянием и взаимодействием искусств. Понятие «медиа», безусловно, становится чрезвычайно актуальным в наше время. Опираясь на литературное произведение, можно доказать, что мультимедийное искусство зеркально и прямо отражает контекст и доминантную мысль, которая является стержневой в аналитическом рассуждении об авторском представлении мира. К таким возможностям анализа современного художественного текста можно отнести произведение В. О. Пелевина «Священная книга оборотня».

Исследование текста В. О. Пелевина показало, что его понимание и трактовка не могут сводиться только к анализу теоретико-литературных понятий, поскольку выходят за рамки только литературного факта. Этим можно объяснить внимание к авторскому синтезу литературоведческого, литературного и языкового, лингвистического при использовании и трансляции философского знания и музыкального как сопровождающего, что и представляет, на наш взгляд, пример медиаального искусства как такового.

**Н. А. Мошков,***доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
кандидат искусствоведения*

### **ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ КАК ФОРМА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОСМЫСЛЕНИЯ МИРА И НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ**

С момента своего появления технологии и их художественное осмысление двигались навстречу друг другу. В процессе исторического изменения каждый шаг развития технологий отражался на изменении творческого потенциала синтетических, интерактивных видов искусства. В то же время интерактивное искусство жестко связано со своей основой — технологиями, без которых оно физически не может быть воспроизведено.

Интереснейшим примером подобного синтеза являются интерактивные художественные произведения, в частности компьютерные игры, которые считаются сегодня одними из самых ярко прогрессирующих направлений аудиовизуальной сферы. Анализируя наиболее яркие примеры компьютерных игр с позиции художественного наполнения, можно утверждать, что кинематографические приемы (монтаж, ракурс, свет, цвет, звук) занимают главенствующее положение в организации повествования, но эволюция их художественно-выразительной системы во многом опирается на собственные приемы, использование которых позволяет органично развивать и раскрывать действие, а также усиливать его эстетическое воздействие на пользователя.

Интерактивные возможности позволяют автору игры за счет интерактивности и выразительных элементов направлять внимание пользователя в необходимом ключе. Так творец подталкивает каждого участника компьютерной игры к совершению определенного выбора, тем самым предоставляя ему возможность своими действиями или бездействием изменять художественное пространство, в предусмотренных рамках развивать сюжет и получать индивидуальный эмоционально-эстетический опыт. В процессе действия зритель завершает художественный образ, пытаясь ответить на встающие перед ним вопросы.

**Т. Н. Александрова,**

*доцент кафедры музыкальных медиатехнологий  
Краснодарского государственного института культуры*

### **ВЛИЯНИЕ ЗВУКА В ВИДЕОУРОКАХ НА ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ**

Неотъемлемой частью сегодняшнего процесса обучения студентов очного и особенно заочного отделений является видеокурс по изучаемому предмету. Однако практика создания таких видеуроков или целого курса требует не только знания самого предмета преподавания, но и умения кратко изложить суть, подобрать соответствующий визуальный или аудиоматериал. Далее важно создать аудиовизуальный продукт, соответствующий всем канонам телевизионной режиссуры, где немаловажное значение имеет звук (его техническое и художественно-эстетическое качество) в контексте режиссуры монтажа видеокартинки (соответствующее техническое качество съемки, крупность плана, ракурс, свет и т. д.).

В большей степени эта статья посвящена влиянию звука в видеуроках на процесс обучения, и здесь независимо от предмета преподавания закадровый текст должен нести на себе основную нагрузку. Краткость изложения, грамотное построение фраз, интонационные акценты на важные данные, детали или выводы (которые должны быть усилены визуализацией, а следовательно, укрупнением плана, изменением цвета, выделением с помощью контура и т. д.) — это основа материала. От подбора голоса для закадрового текста зависит очень многое. К молодому голосу с хорошей дикцией часто возникает недоверие.

Торопливая, безакцентная, но яркая по своим частотным характеристикам голосовая подача привлекает внимание, как правило, только в первый момент, далее слушатель теряет интерес. Дикция или, проще говоря, правильное произношение — это еще не все. Важную роль в восприятии звуковой информации играет темп речи. Погоня за увеличением количества переданного материала и желание разнообразить его вынуждают ускорять темп подачи и увеличивать информационную насыщенность. Также появление в тексте новых словообразований и терминов, заимствованных из иностранных языков, резко ухудшает и дикцию, и разборчивость речи, а самое главное — ее понятность.

Любому человеку необходимо время для распознавания и оценки услышанного материала. Сокращая это время и затрудняя процесс осмысления длинными или редко употребляемыми словами и сочетаниями, мы значительно усложняем понятность, и зачастую материал вызы-

вает у слушателя отторжение, слуховое внимание зрителя теряется. Однако применительно к видеоурокам можно сказать, что в части подачи общей информации (здесь темп может быть быстрее и чуть монотоннее) мы делаем правильно, когда акцентируем внимание на сути изучаемого, а здесь неизвестные или редко употребляемые слова, специальные термины, материал необходимо подавать спокойно, дозированно, замедляя темп и усиливая интонационную окраску. Такая «игра» темпом, громкостью, подачей (с применением приемов звукорежиссерских обработок тембра голоса) помогает лучше усваивать, понимать и запоминать материал.

Еще одна причина, вследствие которой нарушается или ухудшается восприятие речевого сигнала, связана с тем, что речь часто маскируется фоновой музыкой или шумом. Здесь на первый план выходит мастерство звукорежиссера или монтажера, выполняющего работу со звуком. Владеть вниманием, привлекать студента зрительно или как слушателя, насыщая урок разнообразием, а не перегружая его монотонностью и количеством звуковой информации, зачастую не лучшего качества, — задача, решением которой надо заниматься, и заниматься профессионально.

Еще один звукорежиссерский вопрос, возникающий при создании видеоуроков или курса, — это основы документальности. Мы достаточно часто желаем рассказать о предмете, явлении, технологии, стараясь как можно больше показать (картинку, видеоматериал, фотографию, рисунок и т. п.), сопровождая показ только текстовой информацией. Но забываем при этом о том мощном влиянии живого звука (так сказать, «с места событий»), а именно в таких «звуковых» условиях и будут в дальнейшем работать наши студенты.

Узнаваемость звуковой атмосферы помогает адаптироваться, непривычность или несоответствие звука вызывает вопрос о корректности работы того или иного механизма, помогает лучше запомнить или вспомнить материал. А для обучающихся творческим специальностям звук в видеоуроках играет едва ли не самую главную роль. Так, например, можно говорить о джазе и слушать его в историческом аспекте, обращаясь к разным исполнителям, звукозаписи которых сохранились до наших дней; можно провести урок-анализ во времени того или иного исполнительского приема, звукорежиссерской технологии, качества акустики или размеров зала и т. д.

Создавая исторически документальный звуковой образ или обращаясь к сохраненным звуковым материалам, мы не только обучаем предмету, но и воспитываем и развиваем вкус, повышаем культурный уровень, что особенно важно и ценно для становления профессионализма.

**Ю. Ф. Мурашкин,**

*старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В АКТУАЛЬНЫХ ПРОЕКТАХ РУССКОГО МУЗЕЯ**

Развитие компьютерных технологий способствовало появлению новых возможностей и направлений в просветительской работе Русского музея. Действуя в русле директив ЮНЕСКО по сохранению цифрового наследия и созданию равных условий в получении информации независимо от места проживания, Русский музей, используя возможности компьютерных технологий, открыл доступ к своему богатейшему собранию предметов национального искусства. Значительная роль в этом отводится разветвленной сети информационно-образовательных центров «Русский музей: виртуальный филиал» (более 170 в России и за рубежом).

С созданием Центра мультимедиа Русского музея в Санкт-Петербурге появилась возможность более эффективной координации работы виртуальных филиалов в регионах страны посредством проведения дистанционных семинаров, лекций специалистов, а также демонстрации на площадке музея современных возможностей представления произведений искусства посредством мультимедиа. При этом используются следующие ресурсы:

— цифровые технологии, которые делают доступными сокровища национальной культуры, сконцентрированные в Русском музее, каждому желающему. Познакомиться с мультимедийными программами можно в одном из виртуальных филиалов Русского музея;

— Медиатека Русского музея — единая база мультимедиапрограмм и видеофильмов, благодаря которой стал возможен показ сокровищ Русского музея за пределами Санкт-Петербурга. Фильмы и программы Медиатеки дают возможность в информационно-образовательных центрах в России и за рубежом совершать увлекательные виртуальные прогулки по дворцам, входящим в комплекс Русского музея, знакомиться с их уникальными интерьерами, экспозициями, отправляться в виртуальные путешествия по картинам. Ежегодно пополняемая Медиатека Русского музея стала уникальным образовательным и познавательным ресурсом для музеев, университетов, школ и культурных центров — участников проекта «Русский музей: виртуальный филиал». Содержательное наполнение мультимедийных программ готовится сотрудниками музея на основе материалов, накопленных за десятилетия научной



и просветительской работы. Значительную долю программ (по наиболее крупным выставкам, истории дворцов, реставрации) музей создает самостоятельно;

— электронный курс истории русского искусства. Электронный цикл учебно-методических материалов «История отечественного изобразительного искусства на экспозиции Русского музея» для индивидуальных посетителей виртуальных филиалов позволяет проследить основные этапы развития русского искусства на основе коллекции Русского музея. Каждая из программ цикла, представляющая один из разделов коллекции музея, создана в единой организационной системе, снабженной удобной навигацией для пользователей, словарем терминов, статьями о художниках и событиях художественной жизни;

— сеансы видео-конференц-связи, регулярно проходящие между Русским музеем и виртуальными филиалами музея;

— онлайн-лекторий в мультимедийном центре Русского музея. Онлайн-лекции проходят в формате видео-конференц-связи между Русским музеем и учреждениями — партнерами музея по проекту «Русский музей: виртуальный филиал» и транслируются в режиме реального времени для участников проекта на сайте некоммерческого партнерства «Виртуальный Русский музей».

**В. Б. Акимов,**

*заместитель директора Академической гимназии № 56 Петроградского района  
Санкт-Петербурга, почетный работник общего образования РФ*

### **ОБ ОПЫТЕ ПРИМЕНЕНИЯ НОВЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ**

Продолжая цикл статей «Новые технологии», хочется провести промежуточный анализ результатов использования высокоэффективных технологий на примере одного из образовательных учреждений, а также рассмотреть новые технические средства, которые можно использовать в системе общего образования.

Разделим возможности использования новых технологий на три области.

#### **1. Образовательный процесс:**

— «панорамный класс» (большой экран 6×2,5 м, интерактивный стол, три проектора, компьютер, рабочее место учителя). Данная

технология позволяет учителю использовать большой экран в нескольких режимах. В таких классах с успехом проходят уроки истории, географии, права, обществознания;

— «полиэкранный класс» (три экрана, один из которых интерактивный, три проектора и три компьютера, управляемых с одного планшета, стенды со светодиодной подсветкой). Технология очень эффективна на уроках, в которых предусмотрены анализ и сравнение контента или применение справочного материала, расположенного на разных экранах. Эффективно используется на уроках обществознания;

— «широкоформатный класс» (большой экран 4,5×3 м, интерактивный стол, компьютер). Данная технология позволяет последовательно управлять потоком информации, поступающим с основного компьютера или интерактивного стола. Класс превращается в большой кинотеатр, поэтому используется на уроках по истории Санкт-Петербурга и истории музыкального искусства;

— «3D класс» (3D проектор, механизированный экран повышенной яркости, очки для каждого ученика, объемный звук, интерактивная доска, два компьютера). Объемный контент в данном классе позволяет наглядно продемонстрировать процессы, которые реально невозможно увидеть.

## **2. Информационная среда:**

— «электронное расписание» (интерактивные киоски, информационные панели 55", управляемые системой Spinetix). Позволяет транслировать расписание в выбранном пространстве (коридоры, холлы, фойе);

— «электронная учебная часть» (интерактивные панели 65"). Данная технология позволяет создавать различные интерактивные расписания, «доску объявлений», новостной канал. Можно изменять размер контента. Позволяет одновременно работать пяти пользователям;

— «Информационное фойе» (экраны повышенной яркости, интерактивная панель 85"). На экранах и панели можно выводить контент информационного характера (отчеты по событиям, анонсы предстоящих событий, объявления к мероприятиям, планы мероприятий и место их проведения);

— «сайт образовательного учреждения». Содержит информацию различного вида (текстовый, графический, мультимедийный контент).

## **3. Система дополнительного образования:**

— «концертный зал» (светодиодные полотна размером 4×1,65 м, управляемые видеокамеры, проектор, мультимедийные панели). Центральный контент может транслироваться на большой экран и мультимедийные панели в различных режимах (одинаковая информация на все

компоненты или различная информация на каждый компонент, микшируемый пультом). Управляемые камеры позволяют транслировать события в зале как на экранах, так и в сети Интернет. Светодиодные полотна позволяют выводить мультимедийный контент различного вида и могут быть использованы в качестве экранов, баннеров, боковых занавесов;

— «мультимедийный хореографический зал» (большие мультимедийные экраны, акустическое оборудование). Технология позволяет транслировать обучающий контент, записывать и транслировать занятия в режиме просмотра.

Когда вы прочитаете эту статью, у вас сразу возникнет вопрос: «А кто же обслуживает и сопровождает всю эту мультимедийную “красоту”?» А вот для этого и нужна специальность «Режиссура мультимедиа». Выпускники СПбГУП уже с успехом сотрудничают с образовательными учреждениями, демонстрируя свои навыки и умения.

**В. Д. Соловьев,**

*генеральный директор ЗАО «Телетекст Дата Петербург»*

### **ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В СИСТЕМЕ ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА**

Фотоискусство не требует перевода, доступно для людей всех стран и континентов, интернационально по своей природе. Фотография в последние три десятилетия, особенно с развитием доступных цифровых устройств фото- и видеофиксации и коммуникационных технологий, таких как мобильные телефоны, смартфоны с фотокамерами, Интернет, системы мобильной коммуникации, стала повсеместной и тотальной. Она является одновременно хобби, искусством, вспомогательным инструментом в творческой деятельности. В современной культуре, называемой визуальной, роль фотографии невозможно переоценить.

В последние 30 лет произошло значительное взаимопроникновение технологий, художественных приемов, заимствование выразительных средств визуальных искусств.

Сейчас существуют три основных направления в оценке роли фотографии, степени ее художественности:

1) как способ документации, фиксации момента времени и его героев. Изображения фиксируют стиль, облик, основные характерные черты времени, внешний вид — транспорта, людей (костюмы, утварь,

обычай, изделия хозяйственно-бытового назначения и пр.). Важно оценить историческую достоверность и документальность таких изображений;

2) как носитель информации о конкретных исторических фактах — подписи, отражающие даты съемки, фамилии и имена людей, изображенных на них, места съемки;

3) как воплощенный в конкретном жизненном материале художественный образ.

Все большее число фотографических изображений переводится в цифровой формат. Электронные коллекции обеспечивают массовый доступ и широкие возможности поиска, классификации, отбора изображений. Одним из самых наглядных отечественных примеров современной коллекции фотоизображений является Президентская библиотека им. Б. Н. Ельцина, которая сейчас быстро наращивает базу визуальной информации: фотографий, кино-, видеоматериалов.

Также богатым источником фотографического материала остаются фотоагентства, работающие со средствами массовой информации: они становятся актуальными архивами особой важности, богатейшими накопителями визуальных свидетельств исторической эпохи. Благодаря им массовая аудитория потребителей СМИ получает необходимую для работы, досуга, научной и образовательной деятельности информацию. Фотографические архивы играют значительную роль в формировании духовных ценностей современного общества. Это наследие становится частью истории, что наглядно показывает опыт Президентской библиотеки. Сейчас можно обратиться к некоторым особо важным фотоматериалам в ее каталогах, связанным с историей России, непосредственно со своего рабочего места, через Интернет. И важные страницы истории российской государственности, например благодаря проекту «Старая Ладога», могут наглядно и главное — документально продемонстрировать роль древних российских столиц в мире.

Вопросы сохранения фотографического и визуального наследия России приобретают в наше время особую значимость, сохраняя приоритетность на государственном уровне.

**С. В. Андриевская,**  
*доцент кафедры технологии и методики преподавания  
Полоцкого государственного университета (Республика Беларусь),  
кандидат исторических наук*

### **МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ОБУЧЕНИЕ В КОГНИТИВНОЙ ПСИХОЛОГИИ**

Понятие «мультимедийное обучение» используется, кроме прочего, для описания одной из теорий в когнитивной психологии. Когнитивная психология — раздел психологии, изучающий когнитивные (познавательные) процессы человеческой психики.

Для педагога-практика вопросы эффективности обучения обычно связаны с вопросами памяти, внимания, представления информации, логического мышления, воображения, восприятия у студентов. Выводы когнитивной психологии широко используются в психологии образования. Когнитивная психология во многом основывается на проведении аналогии между преобразованием информации в вычислительном устройстве и познавательными процессами у человека. Психологами были выделены многочисленные структурные составляющие (блоки) познавательных и исполнительных процессов, прежде всего памяти (Р. Аткинсон)<sup>1</sup>. Известна концепция, представляющая психику в виде устройства с фиксированной способностью к преобразованию сигналов. Когнитивная система человека рассматривается как система, имеющая устройства ввода, хранения, вывода информации с учетом ее пропускной способности.

Теория мультимедийного обучения утверждает, что оптимальное обучение происходит в том случае, если вербальный и визуальный материал представлен синхронно. Она основана на теории двойного кодирования А. Паивио и модели рабочей памяти А. Бэддели<sup>2</sup>. Теория мультимедийного обучения была разработана педагогом-психологом Р. Мейером, исследования которого подтвердили ее эффективность. При обучении посредством мультимедиа мозг человека одновременно кодирует два различных вида информации: визуальную и звуковую. Исследования показали, что вербальная информация на самом деле лучше запоминается, когда сопровождается визуальной картинкой. Еще в 1974 году А. Бэддели предложил теорию рабочей памяти, согласно которой

<sup>1</sup> Мультимедийное обучение. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki>

<sup>2</sup> Бэддели А. Ваша память. Руководство по тренировке и развитию. М. : Эксмо-Пресс, 2001 ; *Он же*. Рабочая память // Психология памяти / под ред. Ю. Б. Гиппенрейтер, В. Я. Романова. 3-е изд. М. : Астрель, 2008. С. 436–461.

эта память состоит из двух в значительной степени независимых компонент, работающих, как правило, параллельно: визуальной и вербальной. Информация, представленная как вербально, так и визуально, лучше запоминается.

В теории двойного кодирования, предложенной А. Паивио и примененной к мультимедиа Р. Мейером и его единомышленниками, доказано, что учащиеся лучше передают знания, полученные ими в процессе смешанного (многомодульного) обучения. Р. Мейер объясняет эффект модальности как следствие обработки информации или загрузки базы знаний. Он показал, что студенты, которые изучали мультимедиа, включающие анимацию с последовательным повествованием, были лучше в передаче вопросов, чем те, которые изучали мультимедиа с элементами анимации и отдельно текстовые материалы. Эти результаты были позднее подтверждены другими исследователями<sup>1</sup>. Если информация кодируется подобным образом, это снижает когнитивную нагрузку на учащегося и он может лучше справляться с поступающей информацией. Р. Мейер назвал это эффектом модальности.

**Т. И. Чулкина,**

*заведующая сектором отдела компьютеризации  
Государственного Русского музея (Санкт-Петербург),  
кандидат технических наук*

### **ЖАНРОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ МУЗЕЙНОГО МУЛЬТИМЕДИА**

Компьютерные разработки в музейной сфере имеют уже довольно длинную историю. В 1980-е годы появились первые компьютерные программы для музеев, которые решали традиционно музейные задачи каталогизации музейных коллекций, но пользовались ими исключительно сотрудники музеев. Появление персональных компьютеров позволило использовать на экспозициях так называемые электронные информационные киоски, которые предоставляли посетителям информацию об экспонатах выставки, авторах, дополнительные архивные материалы. Как правило, эти киоски, по сути, были энциклопедическими справочниками и содержали полные электронные каталоги с изображением высокого разрешения, снабжались обычно несколькими поисковыми индексами (алфавитным, предметным, хронологическим), могли включать биографические сведения, научные статьи, видео, панорамы залов и другие

<sup>1</sup> *Агафонов А. Ю., Волчек Е. Е.* Психология мнемических явлений : учеб. пособие. Самара : Универс-групп, 2005.

материалы. В настоящее время подобные информационные киоски, объединенные в информационные зоны, стали привычным явлением для многих музеев.

Освоение технических новинок в области отображения информации определило следующий шаг в развитии музейного мультимедиа. Жидкокристаллические экраны, плазменные панели, проекторы, сложные проекционные экраны позволили создавать не только элементы информационного дополнения выставки, но и полноценные экспонаты экспозиции.

Видеофильмы, документальная хроника, онлайн-трансляции, панорамы, видеоинсталляции — сейчас уже трудно представить современную экспозицию без этих мультимедийных объектов. Примером подобной экспозиции может служить петербургский музейный комплекс «Вселенная воды», в котором значимость главного жизненного ресурса передана с помощью 3D графики и морфинговой анимации (плавной трансформации одного объекта в другой), голографических витрин, видеомэппинга и интерактивных карт Петербурга на мультитач-столе<sup>1</sup>.

Очень популярны у посетителей 3D реконструкции, воссоздающие уже утраченные исторические объекты или неосуществленные проекты. В постоянной экспозиции «Небесный код Екатеринбурга» Музея истории Екатеринбурга одна из точек притяжения — редкая мультимедийная книга (подобных «изданий» в мире всего несколько штук), на 15 страницах которой можно увидеть Екатеринбург XVIII и XXI века. История города проступает на белых страницах как по волшебству, все иллюстрации подвижны, а текст легко воспринимается под звуковое сопровождение<sup>2</sup>.

Интерактивные панели подсказали экспозиционерам, как можно их использовать на современных экспозициях. В этом же Музее истории Екатеринбурга в зале «Археология. Праистория» каждый может нарисовать по точкам фрагменты Северной писаницы и увидеть, как они оживают с помощью анимации. Также можно создать собственное изображение, выбрав поверхность рисунка, цвет изображения и подходящий инструмент. Появилась уже и бесконтактная технология управления мультимедийной программой, как, например, в Дарвиновском музее двумя крупными интерактивными комплексами — «Живое сообщество» и «Биосфера» — можно управлять взмахами руки.

<sup>1</sup> Музейный комплекс «Вселенная воды». URL: <http://www.vodokanal-museum.ru/>

<sup>2</sup> Музей истории Екатеринбурга. URL: <http://m-i-e.ru/>

Заметно изменились в последнее время и музейные сайты. Уже многие музеи не боятся демонстрировать свои коллекции, используя изображения очень высокого качества, что позволяет пользователям детально рассмотреть экспонаты, что иногда невозможно сделать в самом музее. Электронные каталоги предоставляют расширенный поиск, позволяющий найти музейные предметы не только по автору и названию, но и, например, по цвету. *Интерактивные планы* помещений музея с возможностью составить самостоятельный маршрут, *3D панорамы, интерактивные образовательные программы, игры для детей, интернет-магазины* помогают пользователям ориентироваться в музейном пространстве и стать в дальнейшем реальными посетителями музея.

Сравнительно новый жанр музейного мультимедиа — *трейлер к выставке*. Курская картинная галерея к выставке «Земля и люди», посвященной 80-летию образования Курской области, представила трейлер, созданный на основе уникального фотомонтажного цикла к поэме Маяковского «Рабочим Курска, добывшим первую руду, временный памятник работы Владимира Маяковского» (1923), исполненного в 1924 году Юрием Рожковым (1898–1940), художником, геологом, общественным деятелем<sup>1</sup>. Будем надеяться, что этот жанр получит свое развитие и привлечет в музей новых посетителей.

**Л. И. Данько,**

*доцент кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
кандидат искусствоведения*

## **К ВОПРОСУ О ФОРМАХ МУЗЫКАЛЬНО-СТИЛЕВОГО СИНТЕЗА НА РУБЕЖЕ XX–XXI ВЕКОВ**

«Серединная культура» — именно так современные исследователи<sup>2</sup> обозначают область активного взаимодействия двух традиционно популярных сфер музыкального искусства: академической и массовой. Очевидная интенсификация подобных процессов на рубеже XX–XXI веков, вариативность их проявления обуславливают, по мнению автора, значительный потенциал для научного осмысления.

Безусловного внимания заслуживает все более набирающее популярность направление *classical crossover*. В его основе лежит творческий

<sup>1</sup> Курская картинная галерея. URL: <http://www.deinekagallery.ru/films/>

<sup>2</sup> См.: *Сыров В. Н.* Шлягер и шедевр (К вопросу об аннигиляции понятий) // Искусство XX века: Элита и массы : сб. ст. / ред.-сост. Б. С. Гецелев, Т. Б. Сиднева. Н. Новгород : Изд-во Нижегород. гос. консерватории им. М. И. Глинки, 2004. С. 280–288.



синтез второго и третьего «пластов» музыкальной культуры<sup>1</sup>. Успешное существование данного направления на протяжении более чем двух десятилетий обусловлено в первую очередь его синтетической природой, позволяющей комбинировать традиционную составляющую (академическую основу) с самыми современными музыкальными тенденциями.

Наиболее ярко, на взгляд автора, синтетические особенности classical crossover проявляются в вокальном творчестве. Наиболее показательной формой проявления такого творчества можно назвать дуэт, демонстрирующий сочетание разных видов вокала, например эстрадного и академического, как элементов звучания, принадлежащих к разным культурным пластам музыкального искусства.

В 1980–1990-х годах можно наблюдать примеры сочетания академического и рок-вокала в рамках мюзикла и оперы (“The Phantom of the Opera” Эндрю Ллойда Уэббера, «Собор Парижской Богоматери» Зигмара Лиепиньша, спектакль, поставленный в Латвийской национальной опере<sup>2</sup>).

Последние десятилетия XX века демонстрируют обширную практику совместных выступлений оперных певцов и представителей массовых музыкальных жанров на концертной эстраде. Артистов — носителей разнородных культурных традиций объединяет не только факт участия в одном концерте, но и совместное исполнение произведений. С точки зрения диффузии двух сфер музыкальной культуры показательными являются ежегодные благотворительные концерты “Jose Carreras Gala” на немецком телевидении, а также проходившая в 1992–2002 годах серия благотворительных концертов с участием Лучано Паваротти “Pavarotti & Friends”. Серия концертов примечательна совместными дуэтами Л. Паваротти и таких деятелей поп-культуры, как Мэрайя Кэри, Брайан Адамс, Майкл Болтон, Стиви Уандер, Элтон Джон, Патрисия Каас, Стинг и др. Спектр исполняемых произведений включал как оперные арии и неаполитанские песни, так и рок-, рэп-композиции.

Практика подобных выступлений на рубеже XX–XXI веков способствовала «академизации» статуса отдельных произведений массовой культуры, впоследствии вошедших в репертуар артистов направления classical crossover. Рассмотренные примеры творческого синтеза в музыке демонстрируют равноправное сочетание разнородных стиливых элементов, тем самым отражая демократическую сущность современной музыкальной культуры.

<sup>1</sup> См.: Конен В. Д. Третий пласт. Новые массовые жанры в музыке XX века. М.: Музыка, 1994.

<sup>2</sup> “Parizes Dievmates Katedrale” / «Собор Парижской Богоматери». Опера (DVD). Латвия, 1997.

**Ю. М. Сумин,**

*доцент кафедры режиссуры и продюсирования театрализованных шоу-программ  
Санкт-Петербургского государственного института культуры,  
кандидат педагогических наук*

### **МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ТЕАТРАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

Современное театральное искусство в своем стремлении удивлять все чаще обращается к новейшим достижениям науки и техники. Использование новых технологий в искусстве, как и в любой другой отрасли нашей жизни, — вполне естественный процесс. Идя в ногу со временем, театральное искусство старается совмещать различные виды компьютерных технологий, используя новейшие видеоприборы, видеопрограммы, видеопроецирование, видеомонтаж, что оказывает необычайное воздействие на зрительскую аудиторию. К сожалению, большинство театральных режиссеров забывают, что многообразие использования выразительных средств еще не является критерием оценки качества театральной постановки. Звуковые, световые и видеоматериалы, объединенные с основными выразительными средствами театрального искусства, должны быть четко структурированы таким образом, чтобы эмоциональное воздействие в конечном счете приводило зрителя к пониманию режиссерской мысли и сверхзадачи. Объединение звука, текста, действия, графики и видео в чистом виде позволяет достичь одномоментного эмоционального состояния, но, к сожалению, не всегда приводит к желаемому результату.

Театр наших дней, используя новейшие технологии, может продлить и расширить пределы сцены, создавая воображаемое игровое пространство, уничтожая границы между зрителем и сценой. Для сегодняшних экспериментов характерны мультимедийные представления, где медиапроекции могут быть сосредоточены в любом месте зрительного зала или за пределами сцены. Это создает многосложные пространства, в которых виртуальные персонажи или эффектные изображения могут проецироваться на движущиеся экраны или порталы, перемещающиеся по всему пространству театрального зала, что позволяет разворачивать действие в нескольких местах сразу и открывает широкие возможности для режиссерской импровизации.

При таком слиянии технологий и сценических образов можно создавать новые формы интерактивного взаимодействия. В наши дни мультимедийные технологии достигли высокого уровня развития и, постоянно совершенствуясь, позволяют повышать качество выразительности, при-

нимая все новые интересные формы. Так, видеопроекции в современном театральном представлении могут не только создавать последовательный изобразительный ряд, но и строиться на стыке графики, видео, трехмерного моделирования и анимации. Объединение этих средств может быть спланировано заранее или осуществляться в режиме реального времени. Не секрет, что появление цифровых технологий в театре кардинальным образом изменило и во многом упростило работу светорежиссеров и светооператоров. Они могут заранее запрограммировать цветовое шоу исходя из технического состояния той или иной гастрольной сцены.

Современная светотехника позволяет использовать светодиодный экран не только для субтитров, но и для создания эмоционально-цветового фона спектакля. С помощью компьютерной графики и мультимедийных средств возможно проектировать многослойные декорации, перемещение которых обеспечивается передачей информации по каналам связи. В недалеком будущем компьютерные разработки позволят обрабатывать на дисплее детали спектакля и проводить мизансценирование в трех измерениях. Уже существует широкий выбор программ для создания визуальных эскизов в компьютерной сценографии. Художники-постановщики могут использовать в своих декорациях различные технические интерактивные средства выразительности, что значительно облегчает работу режиссера и всей постановочной бригады.

Применение новых мультимедийных технологий позволит создавать яркие визуальные образы и выведет театр на новую ступень развития. Мультимедийное творчество в театральном искусстве развивается и будет развиваться с большой скоростью: разрабатываются новые технические средства, способные реализовать любую авторскую и режиссерскую идею, воплотить самые необычные фантазии. Но при активном внедрении техники и передовых технологий необходимо помнить об основном предназначении театрального искусства — дарить радость людям, учить думать, сопереживать и формировать в человеке личность.

**П. Б. Оборотов,**

*старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **РАКУРС КАК СРЕДСТВО ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ**

Средства создания экранной образности можно условно подразделить на три категории:

- основанные на возможностях съемочной техники;
- основанные на построении кинокадра;
- основанные на монтаже изображения.

В силу объемности каждой из этих категорий в данной работе будет рассмотрено только одно из средств, основанных на построении кинокадра, а именно ракурс.

Оптимальный выбор ракурса позволяет решать следующие задачи:

- заострить внимание зрителя на выбранном объекте, сделать его реально осязуемым;
- выявить необычные формы и интересные особенности объекта;
- типологизировать объект за счет привлечения внимания зрителя к изобразительной стороне объекта (например, образ «типичного чиновника»);
- дать необычное толкование объекта без какого-либо его искажения или изменения.

На практике съемка объекта с определенной точки имеет следующие возможности художественного использования.

1. Показ объекта в наиболее характерном для него ракурсе. Данный прием, как правило, носит чисто повествовательный характер. Его задача — выбрать точку съемки таким образом, чтобы объект воспроизводился на экране со всеми характерными для него чертами. Например, если снимается куб, то должно быть видно, что это куб.

2. Выражение определенного содержания объекта посредством съемочного ракурса. Так, широко известен тот факт, что объект, снятый с нижнего ракурса, приобретает зрительное выражение силы, могущества, а объект, снятый с верхнего ракурса, кажется маленьким и незначительным.

3. Привлечение внимания зрителя за счет необычного ракурса. Обычно будет выглядеть лодка с гребцами, снятая с берега. Но та же лодка, снятая с расположенной над нею камеры, будет выглядеть уже непривычно — ведь в повседневной жизни такой ракурс не встречается.

4. Получение эффекта неожиданности путем показа объекта с одной из сторон, с временным сокрытием и последующим предъявлением другой.

В фильме Чарльза Чаплина «Иммигрант» (1916) первая сцена строится именно таким образом. Фильм начинается с показа парохода, идущего по морю в сильную бурю. Судно раскачивается, пассажиры страдают от морской болезни. Зажав руками рты, они добираются до бортов и перегибаются через них. В следующем кадре показан персонаж Чаплина, который уже находится в подобном положении — свесился через борт и болтает ногами. После того как зритель воспринимает его как одного из многих страдальцев, Чаплин внезапно выпрямляется, поворачивается лицом к камере, и становится видно — он рыбачил и выудил своей тросточкой большую рыбку.

В данном случае эффект неожиданности достигнут как раз за счет использования определенного ракурса съемки. Если бы съемка производилась со стороны моря, то занятие Чаплина (ловля рыбы) было бы очевидным. Однако, выбрав иную точку зрения, авторы фильма первоначально ввели зрителя в заблуждение, и в момент, когда тот оценил ситуацию и стал ожидать от персонажа только одного определенного действия, предъявили ему совсем другое, альтернативно, но правдоподобно вытекающее из предыдущего кадра.

Таким образом, необычный ракурс не только характеризует объект в определенном смысле, но и дополняет его элементом неожиданности, придает обычному необычные формы. Именно к этому приему можно отнести слова В. И. Пудовкина: «Показать вещь так, как ее видит каждый, — значит ничего не сделать»<sup>1</sup>.

**А. Х. Сато,**

*старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

#### **СОЗДАНИЕ МЕДИАПРОСТРАНСТВА — НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ РЕЖИССУРЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА**

В последнее время исследователи коммуникативных технологий все чаще стали говорить о появлении нового феномена — медиапространства. В коллективной монографии “Mediaspace: Place, Scale and Culture in a Media Age” Ник Коулдри и Анна Маккарти подчеркивают глубинную взаимосвязь медиа и пространства. По мнению авторов, медиапространство — это диалектическое понятие, отражающее специфику функционирования медиаформ, которые производят и одновременно сами производятся существующим социальным пространством.

<sup>1</sup> Пудовкин В. И. Избранные статьи. М. : Искусство, 1955. С. 55.

Тема медиапространства нашла продолжение в работе североевропейских медиаисследователей “Geographies of Communication: The Spatial Turn in Media Studies”. Редакторы этого коллективного труда Джефферсон Фолкхаймер и Андре Янсон рассматривают медиакоммуникации в качестве новой академической дисциплины.

Специфическими чертами медиакоммуникации являются технологическая и культурная конвергенция. Технологическая конвергенция проявляется в развитии мультимедийных технологий, позволяющих объединить в одном средстве коммуникации несколько форматов представления информации (графику, звук, видео, анимацию). Компьютеры, телефоны, плееры, камеры образуют локальные и глобальные мультимедийные сети. Пришествие мультимедиа, в свою очередь, стирает различия между аудиовизуальными и печатными СМИ, массовой и высокой культурой, информацией и развлечением, образованием и пропагандой. Этот процесс можно назвать культурной конвергенцией.

Создание медиапространства является одним из приоритетных направлений режиссуры интерактивных медиа. Однако это пространство имеет свою специфику. Речь идет не столько о коммуникативном гиперпространстве, сколько о создании конкретного веб-пространства, в которое инкапсулируется мультимедийное произведение и которое обязательно является интерактивным.

С технологической стороны для создания медиапространства студентам необходимо овладеть соответствующим программным обеспечением. А именно: редактором растровой графики Adobe Photoshop, визуальным редактором веб-сайтов Adobe Muse, программой для создания веб-анимации Adobe Edge Animate, программой для создания мультимедийных презентаций Adobe Captivate, редактором векторной графики Adobe Illustrator.

Параллельно с освоением технологий идет обучение режиссуре сайтов, режиссуре мультимедийных презентаций и, самое главное, режиссуре создания мультимедийных проектов.

Следует отметить, что в процессе создания мультимедийных проектов приходится сталкиваться с определенными трудностями. Например, такие важные предметы, как особенности создания аудиовизуальных произведений, музыкальная драматургия, включены в программу обучения старших курсов, а мы приступаем к процессу создания медиапространства на втором курсе и заканчиваем в середине третьего. Тем не менее, как показал практический опыт, студенты третьего курса в большинстве своем справляются с поставленными задачами и вполне способны составить конкуренцию на рынке медиапространства.

### 3. ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА

---

**Т. Ф. Шак,**

*заведующая кафедрой музыковедения, композиции и методики  
музыкального образования Краснодарского государственного института культуры,  
доктор искусствоведения*

#### **О ВЫРАЗИТЕЛЬНО-СМЫСЛОВОЙ РОЛИ ТЕМБРА В МУЗЫКАЛЬНОМ ТЕМАТИЗМЕ МЕДИАТЕКСТА**

Музыкальная тема как в автономной, так и в прикладной музыке является своеобразным сгустком музыкально-выразительных средств, находящихся в определенном соподчинении. Главенствующую роль в структурировании музыкальной темы играют так называемые первичные средства выразительности: мелодия в составляющих ее компонентах — метроритме, гармонии. Однако, рассматривая координацию средств музыкальной выразительности в формировании темы, можно предположить, что любой элемент музыкального языка, в том числе и вторичный (фактура, агогика, тембр), способен реализовать функции темы.

Индивидуализация тембра как репрезентанта темы особенно ярко проявилась в музыкальном искусстве XX века, и прежде всего в музыке кино. По-видимому, специфика медиатекста визуализирует, персонафицирует тембр, который иногда начинает выступать в роли «актера». Тембр берет на себя значение лейттембра как темы, индивидуальный облик которой создается преимущественно темброво-колористическими особенностями звучания. Индивидуализация тембра в музыкальном тематизме, как правило, происходит во взаимодействии с другими средствами музыкальной выразительности, которые, собственно, и формируют музыкальную тему, но при этом уходят на второй план, способствуя выдвиганию нового именно через специфический тембр. Тембр нередко выбирается в связи с функциями темы. Так, тембр может выступать как средство выражения национального характера. Речь идет о тембре бала-лайки, создающем русский колорит в фильмах «Белое солнце пустыни» (реж. В. Мотыль, комп. И. Шварц, тема воспоминаний Сухова); «Дворянское гнездо» (реж. А. Кончаловский, комп. В. Овчинников, тема матери); «Женитьба Бальзаминова» (реж. К. Воинов, комп. Б. Чайковский, тема купеческого быта); «Кот в сапогах» (реж. Г. Бардин, тема Карабасова); «Большой куш» (реж. Г. Ричи, комп. Дж. Мерфи, тема Бориса).

Инструмент дудук своим оригинальным тембром также отсылает нас к национальным истокам, однако с некой ностальгической нотой: «Одиссея» (реж. А. Кончаловский, комп. Э. Артемьев, тема Родины); «Однажды в Америке» (реж. С. Леоне, комп. Э. Морриконе, тема дружбы). Через тембр и специфические приемы исполнения на гитаре передан национальный колорит в фильме «Фрида» (реж. Дж. Тэймор, комп. Э. Голденталь). Звучание кларнета и флейты часто связано с характеристикой персонажа, при этом кларнет ассоциируется с глубиной образа, его одиночеством (Гамлет в одноименном фильме реж. Г. Козинцева, комп. Д. Шостакович; Бунин в фильме «Дневник его жены», реж. А. Учитель, комп. Л. Десятников), а мягкий тембр флейты — с утонченными женскими образами (девушка Эльза в фильме «Убить дракона», реж. М. Захаров, комп. Г. Гладков).

Яркий тембр трубы призван передать чувства дружбы, сплоченности (тема дружбы в фильме «Свой среди чужих, чужой среди своих», реж. Н. Михалков, комп. Э. Артемьев; тема семьи Корлеоне в художественном фильме «Крестный отец», реж. Ф. Ф. Коппола, комп. Н. Рота), а иногда роковые предначертания судьбы (лейттема судьбы в фильме «Сибирский цирюльник», реж. Н. Михалков, комп. Э. Артемьев). Удары колокола воспринимаются как символическое предзнаменование — лейтмотивы смерти, тревоги в фильмах «Маленькие трагедии» (реж. М. Швейцер, комп. А. Шнитке), «Король Лир» (реж. Г. Козинцев, комп. Д. Шостакович), тема Москвы в экранизации «Война и мир» (реж. С. Бондарчук, комп. В. Овчинников), «Ромео и Джульетта» (реж. Ф. Дзеффирелли, комп. Н. Рота). Достаточно редкие для лейтмотивной функции, но значимые по своему колориту тембры используют режиссер И. Авербах и композитор О. Каравайчук в фильме «Монолог» (валторна в теме внутреннего монолога), режиссер Г. Панфилов и композитор В. Биберган в фильме «В круге первом» (пила в теме репрессий).

Итак, изучение темообразующих функций тембра в музыке кино — проблема важная и требующая дальнейшей разработки.



**А. В. Денисов,***профессор кафедры теории и истории культуры  
Российского государственного педагогического университета  
им. А. И. Герцена (Санкт-Петербург), доктор искусствоведения*

### **АДАПТАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА КАК ЯВЛЕНИЕ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ**

Среди многочисленных культурных практик современной эпохи особое положение занимают феномены реинтерпретации и адаптации. Первый заключается в перечтении уже существующих текстов, при котором их исходный смысловой уровень сохраняется, но обретает новые измерения. Достаточно вспомнить теле- и киноверсии общеизвестных сюжетов («Мастер и Маргарита», «Евгений Онегин» и т. д.). Отчасти к нему же относится направление *classical crossover*. Второй — в приспособлении этих текстов к новым специфическим условиям существования, обычно в сторону упрощения их структурно-смысловой организации. Таковы, например, многочисленные сокращенные версии произведений классической литературы, выполненные в форме максимально облегченного для восприятия пересказа, репрезентация классической музыки в виде фрагментов, звучащих на радио FM формата, и т. д.

Уместно отметить, что если реинтерпретация как художественное явление имеет весьма продолжительную историю существования, то адаптация, безусловно, стала особенно характерной для последних десятилетий. При этом отображает она не столько реалии повседневной действительности (связанные с общим темпоритмом жизни и соответственно с особенностями восприятия развертывания времени), сколько некие магистральные стратегии культуры. Во-первых, это воздействие обстоятельств коммерческого и технического плана. Адаптированные произведения более выгодны с экономической точки зрения, их легче и быстрее «создать» (и представить, например, в среде Интернет). В то же время адаптированные формы классики ориентированы на массового потребителя и, как правило, репрезентируют особенности массовой культуры в целом. Ее ведущие ориентиры здесь — простота и максимальная доступность преподнесения, ориентация на гедонистически комфортный тип восприятия. Отсюда — предельная краткость изложения, ориентация на клише и сходство с другими текстами (в изложении фабулы романа, например).

Во-вторых, это особенности функционирования адаптированных произведений. С одной стороны, они неизбежно начинают восприниматься как фоновое явление, не требующее специальной концентрации

внимания — вполне в духе идей «мебельной музыки» Э. Саги. С другой — адаптированные произведения становятся продуктом потребления в почти буквальном смысле этого слова. В процессе коммуникации художественный смысл становится эквивалентным нехудожественной информации, сводимой к компактной последовательности символов и потому максимально приспособленной для ускоренной переработки сознанием. Вполне возможно, что здесь правомерно говорить о воздействии на модель мира современного человека электронных форм медиакультуры, своего рода компьютеризации сознания.

В подобном контексте восприятия контакт с адаптированным произведением неизбежно становится односторонним, почти полностью исключая смыслопорождающие диалогические отношения. Возникает система координат, в которой первоисточник адаптации подчиняется новым условиям своего существования. И в этом отношении адаптация как метод трансформации текста оказывает воздействие на современные формы реинтерпретации — об этом наглядно свидетельствуют, например, относительно недавно появившиеся очередные версии классических произведений в жанре мюзикла (достаточно вспомнить 3D версию мюзикла с выразительным названием «Джюльетта и Ромео»).

Взаимодействие академической и массовой культуры в XX–XXI веках фактически всегда протекало очень напряженно, как правило, обретая две траектории — относительно консонантную, согласованную, и гротескную, близкую к абсурду. Очевидно, что феномен адаптации во многом связан со второй траекторией и ее реальное содержание не может скрыть даже внешний рационализм, объяснимость того, почему именно адаптированные формы так организованы. Тем не менее вполне возможно, что в будущем они будут восприниматься как пародии на давшие им жизнь художественные произведения, рожденные эпохой, которая представляет пародию на саму себя.

**И. И. Югай,***профессор кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП,  
кандидат искусствоведения*

### **МЕДИА-АРТ ПЕРИОДА 1960–1990-х ГОДОВ**

Медиаискусство 1960–1990-х годов являлось полем наиболее смелых и разнообразных творческих экспериментов с медиа. Значение этой области арт-практики в том, что в ней осуществлялся поиск созвучных эпохе языковых средств, способов построения произведения, его формы, воплощались актуальные философские, культурологические, психологические идеи. Медиа-артом исследовались такие важные для современного искусства феномены, как сетевая коммуникация, коллективное творчество, интерактивность, мульти- и гипермедийность. Были опробованы способы организации интерактивного взаимодействия зрителя с произведением — от создания пользовательского интерфейса до совместной работы над нелинейным произведением, очерчены возникающие в связи с этим проблемы, дано представление о специфике работы над таким произведением. Накопленный опыт повлиял на последующие формы творчества — компьютерное, мультимедийное искусство, художественную виртуальную реальность.

Многие работы медиаискусства были ограниченными по своим задачам, многие строились на отрицании предшествовавшей художественной практики, однако в большинстве своем они создавались художниками в русле общих тенденций авангардного искусства XX века, роль которого заключалась в обновлении языка искусства, отражении духа эпохи. Художественный авангард к моменту появления медиаискусства уже вызвал значительные изменения в представлениях об искусстве, творчестве, произведении искусства, роли автора и зрителя. Именно среди представителей авангарда медиасредства вызвали наибольший интерес. Это объяснимо тем, что многие направления авангарда традиционно приветствовали технические новинки, искали средства для внесения в свои произведения движения, временного измерения, впечатлений повседневной жизни, участия, коллективного творчества, стремились соединить разные виды искусства.

Малый формат создаваемых работ, технические характеристики не позволяли демонстрировать их в кинотеатрах, в то время как музеи, художественные галереи оказались более гибкими и с помощью кураторов постепенно нашли решения, учитывающие специфику презентации медиа-арта.

В связи с вышесказанным можно утверждать, что медиа-арт внес коррективы в музейную практику — от оборудования залов и подготовки сотрудников до разработки технологий хранения произведений технического искусства, решения проблемы устаревания медиатехнологий. Важными площадками для знакомства зрителя с произведениями медиа-арта в период 1960–1990-х годов были конференции, конкурсы, посвященные собственно технологиям.

Следующий этап развития медиаискусства — новое медийное искусство — значительно отличается от медиа-арта 1960–1990-х годов по задачам и возможностям. Однако это наиболее близкая ему область арт-практики, и между ними существует преемственность как на уровне идей, приемов, так и на уровне человеческого, поскольку многие представители предыдущего поколения переносят свои приемы, выработанные стили, идеи на новую техническую основу.

Новое медийное искусство также испытывает влияние и художественного авангарда, и экранного искусства. Но на этом этапе влияние экранного искусства (всех его современных форм — компьютерной графики, Интернета, компьютерных и видеоигр, интерактивного кино) значительно сильнее.

Существует необходимость исследования медиа-арта как формы экранной культуры, новой области творчества, в которой благодаря художественному поиску и эксперименту авторы открывают возможности для выражения нового бытия человека, уникальных реалий времени, развивают язык экрана и звукозрительное мышление, расширяют экспрессивный потенциал искусства.

**С. В. Ковалева,**

*профессор кафедры философии Костромского государственного  
технологического университета, доктор философских наук*

### **ИНТЕРАКТИВНОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО: ФАНТАЗИЯ И ВООБРАЖЕНИЕ**

Интерактивное художественное пространство — это локальный модуль бытия, для создания которого применяются специальные компьютерные технологии, синтезирующие в одном изображении разные проекции одного и того же виртуального объекта с целью его зрелищного показа. Может быть, с точки зрения специалистов очень заманчиво представить демонстрацию большого архитектурного произведения, мас-

штабной исторической панорамы в небольшом помещении, используя возможность 3D изображения. Особенно актуально осуществлять такие проекты с коммерческой целью, потому что выставки такого уровня привлекают многочисленных посетителей, которым не мешает маленький объем зала. Однако с позиции философской рефлексии, которая начинается с сомнения (основополагающий тезис Декарта: “Cogito, ergo sum” — «Мыслю, следовательно, существую»), стоит задуматься над характеристикой понятия «зрелище».

Согласно учению Я. Э. Голосовкера, следует различать фантазию и воображение. Фантазировать человек начинает тогда, когда он, пребывая в состоянии одиночества, внутренне не принимает реальность такой, какая она есть. Не желая переживать события, происходящие в действительности, он начинает создавать для себя виртуальный мир, прячась в нем от проблем, от их преодоления, от сознательного изменения и преобразования жизни. Воплощенная фантазия есть специфический, чувственно-психологический объект, который замещает собой экзистенциальное пространство. Замещающий реальность предмет есть симулякр, наблюдая за которым субъект остается пассивным с интеллектуально-нравственной, собственно человеческой позиции. По сути, виртуальный объект-симулякр представляет собой зрелище, которое служит удовлетворению психофизиологической потребности — оторваться от действительности и пребывать в нейтральном состоянии, не тревожа себя «вечными» вопросами.

По мнению датского философа С. Кьеркегора, одиночество и внутреннее отторжение экзистенциального пространства жизни свидетельствуют о том, что человек не проявляет свою духовно-нравственную сущность, выраженную феноменами свободы, понимания, совести, но осуществляет утилитарно-потребительские цели, формируя себя как «эстетика». Давая характеристику человека-«эстетика», философ поясняет, что ни одно мгновение его жизни не причастно вечности и само существование «течет как песок» таких мгновений. Но феноменальная сущность потенциально определяет поток сознания такого субъекта, не проявляясь в его действиях, поступках. В этом случае она и заявляет о себе отрицательными чувственно-эмоциональными состояниями: одиночеством, страхом и т. п. Убегая от этих состояний в мир фантазии, виртуальных симулякров, человек, по сути, убегает от самого себя, от того внутреннего образа, который определяет его духовность, человечность.

Возвращаясь к учению Я. Э. Голосовкера, следует сказать, что только воображение способствует преобразованию реальности, привнесению

в нее творческих изменений, которые возможны только тогда, когда человек нравственно, то есть со-участно (М. М. Бахтин), относится к происходящим событиям, пропуская их через свое сердце — центр сознания и бытия. Из всего вышесказанного вовсе не следует, что интерактивное художественное пространство всегда воплощает симулякр. Но задуматься над созданием художественного произведения, содержащего смысл, а не пустоту, стоит.

#### Литература

1. *Голосовкер Я. Э.* Имагинативный абсолют / Я. Э. Голосовкер // Голосовкер Я. Э. Логика мифа. — М., 1987.
2. *Кьеркегор С.* Болезнь к смерти / С. Кьеркегор // Кьеркегор С. Страх и трепет. — М., 1993.

**С. В. Хлыстунова,**

*доцент кафедры искусствоведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат искусствоведения*

#### ФИЗИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ В СОВРЕМЕННЫХ РОССИЙСКИХ ФИЛЬМАХ О ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ

Военная тема всегда была магистральной в отечественном кинематографе. В разные годы русские, советские и позднее российские кинорежиссеры старались найти собственный взгляд на военное прошлое страны. В этих лентах не обходилось без «перегибов», умалчивания определенных событий и реалий военного времени. Но в правдоподобию, иногда практически реконструкции военных событий отечественные кинематографисты не знали себе равных: «Третий удар» (1948), «Сталинградская битва» (1949), «Падение Берлина» (1949), знаменитый киносериял Юрия Озерова «Освобождение» (1968–1971) и его же «Сталинград» (1989). Эти масштабные военные полотна демонстрировали небывалую виртуозность в воссоздании батальных сцен времен Великой Отечественной войны.

В решении военной темы в первом десятилетии нового века наметились свои особенности, связанные с чрезмерным вниманием к негативным сторонам прошлого. Но каким бы ни был сюжет лент, рассказывающих о Великой Отечественной, в каждом из этих фильмов огромное внимание уделялось передаче реалий военного времени.

При создании картины Карена Шахназарова «Белый тигр» (2012) основной упор был сделан на физические эффекты. Лента была поставлена по повести Ильи Бояшова «Танкист», основу которой составила мистическая подоплека событий, происходящих в годы Великой Отечественной войны. Для российского кинематографа включение подобных мотивов в военный материал было в новинку. Попадание современных героев в военные годы и переосмысление ими событий прошлого уже встречались в сюжетах лент первого десятилетия нового века (например, «Мы из будущего», 2008). А вот рассмотрение войны как некоего вездесущего зла, inferнальной силы, которая была, есть и будет, было довольно рискованным сюжетным ходом. В связи с чем на экране должна была быть предельно реалистичная среда и достоверные герои, иначе зритель мог просто не принять такой трактовки военных событий.

В боевых эпизодах снималась настоящая бронетехника, закамуфлированная под военные машины времен Великой Отечественной войны, — подход, получивший распространение со времен съемок киноэпопеи Юрия Озерова «Освобождение». Съемки батальных эпизодов велись на военном полигоне. Горящие остовы домов, сожженная деревня и подбитые танки — работа декораторов и создателей миниатюр и муляжей. В результате чего мистический сюжет смотрелся на экране правдоподобно.

К предельной реалистичности происходящего на экране стремились и создатели картины «Сталинград» (2013) Федора Бондарчука. Полномасштабные декорации города, наполнение сконструированного пространства бытовыми деталями и подробностями, огромное количество пиротехнических эффектов, пластический грим — все это должно было воссоздать ощущение присутствия в Сталинграде 1942 года, накануне величайшего перелома в ходе войны. Компьютерное изображение использовалось для создания военной техники и генерирования некоторых городских ландшафтов, которые создавались с широким привлечением архивных фотографий.

Правдоподобию происходящего перед камерой в ленте уделялось огромное внимание. Но визуальное решение ленты и своеобразный подход к показу батальных сцен делал ряд эпизодов картины чужеродными, противоречащими по стилю атмосфере Великой Отечественной войны. Ориентация режиссера на молодежную аудиторию, которой он хотел рассказать о подвиге их дедов и прадедов в привычном для ее восприятия стиле, привела к определенной несбалансированности визуального решения ленты и ее идейного содержания.

Но главная задача, которая стояла перед постановщиками, — снять «блокбастер», который смог бы конкурировать с зарубежными картинами, была выполнена. Лента стала одной из самых кассовых в новейшей истории отечественного кинематографа, и физические эффекты сыграли в этом не последнюю роль.

**Е. И. Журавлева,**

*документовед Краснодарского государственного института культуры*

### **ПРИНЦИПЫ ТЕХНИКИ МИНИМАЛИЗМА В РАБОТЕ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА**

Исследуя такое художественное направление, как минимализм, рассмотрим принципы его претворения в работах звукорежиссеров Л. Трахтенберга (художественный фильм «Сказ про то, как царь Петр арапа женил») и В. Крачковского (художественный фильм «Женитьба Бальзаминова»).

Минимализм в звукорежиссуре — это минимальное использование звукорежиссерских приемов в контексте звукового пространства фильма, когда «ограниченность» средств выполняет выразительную функцию, значимую в драматургии фильма и реализующую задачи, поставленные режиссером картины. В зависимости от концепции фильма, его жанра, замысла режиссера техника минимализма в звукорежиссуре может выполнять разные функции: образно-выразительные (воспроизведение определенной психологической атмосферы или колорита), формообразующие (звукорежиссерская подача звука как фактор членения целостной композиции на разделы), драматургические, в том числе через создание кульминационных моментов.

Цель данной статьи — проследить реализацию принципов минимализма в звукорежиссуре на примере воплощения образно-выразительной функции, а именно передачи колорита.

В художественных фильмах «Сказ про то, как царь Петр арапа женил» (1976, реж. А. Митта, комп. А. Шнитке) и «Женитьба Бальзаминова» (1964, реж. К. Воинов, комп. Б. Чайковский) функция звукорежиссерского минимализма создает лубочный колорит картин. В обоих фильмах много музыки, но здесь главную роль играет подача музыкального материала. Звукорежиссерский минимализм проявляется в «плоской» подаче звука, которая достигается за счет применения минимального динамического диапазона, а также благодаря инструментарию: флейте-



пикколо, струнным. В кинофильме «Сказ про то, как царь Петр арапа женил» звучит музыка А. Шнитке “Concerto grosso”, но в специальной инструментовке.

Минимализм — яркое художественное явление в искусстве второй половины XX — начала XXI века. Главная идея минимализма: в музыке — организация «бесконечной» музыкальной формы посредством многократных повторов паттернов; в звукорежиссуре — минимальное использование звукорежиссерских приемов в контексте звукового пространства фильма для реализации драматургических задач, поставленных режиссером картины.

Тяготение многих режиссеров и композиторов кино к технике минимализма объясняется тем, что данное направление хорошо сочетается с любым видеорядом, поскольку язык минимализма, основанный, как правило, на так называемых вторичных средствах музыкальной выразительности, более нейтрален в восприятии, а следовательно, может взаимодействовать с любым, самым неожиданным видеорядом. В связи с этим логично проникновение минимализма в такую сферу, как звукорежиссура.

Конечно, в 1960–1970-е годы в СССР никто не знал о таком художественном явлении, как минимализм, но тем не менее его принципы находили свое отражение. С чем это может быть связано? По-видимому, данный прием применялся интуитивно, так как являлся нужным именно в данном жанре фильма (комедия-лубок), что служит еще одним доказательством мощного влияния творческого направления минимализм на различные сферы искусства и творчества.

**М. Б. Капрелова,**

*доцент кафедры искусствоведения Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, кандидат искусствоведения*

### **КИНО, РЕКЛАМА, МУЗЫКАЛЬНЫЕ КЛИПЫ: ЭЛЕМЕНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ И НОВЫЙ ЯЗЫК**

Процесс взаимодействия кинематографа и музыкальных клипов давно обращает на себя внимание. Многие клипмейкеры со временем приходят в большое кино, да и кинорежиссеры не считают для себя зазорным снимать рекламу и музыкальные клипы.

Клип (от *англ.* clip) означает «нарезка». Самая характерная особенность клипов — короткий монтаж и применение спецэффектов. В большом кино

существует давняя традиция создания иллюстраций к музыкальной теме, что и является, наряду с мюзиклом и другими музыкальными жанрами, предтечей музыкального клипа.

Безусловно, приход звука был первой технической революцией в кинематографе и повлиял на всю последующую эстетику кино. Со временем встречные процессы только усилились: с одной стороны, большое кино научилось иллюстрировать музыку (вспомним хотя бы «Веселые ребята» (1934) Г. Александрова или песни из «Богатой невесты» (1937) И. Пырьева, прогремевшие на всю страну), с другой — популярные песни и мелодии отчуждались от общего визуального ряда. В многочисленных праздничных телесборниках полюбившиеся зрителю песни из фильмов Э. Рязанова, Г. Юнгвальда-Хилькевича, Я. Фрида демонстрируются музыкальными номерами из них.

В истории зарубежной поп-музыки первым музыкальным видеоклипом принято считать “Bohemian Rhapsody” английской рок-группы “Queen”, написанную Ф. Меркьюри в 1975 году. В отечественной истории первым музыкальным клипом считается «Пароход» (1939) в исполнении Л. Утесова, вместе с другими песнями вошедший в сборник «Концерт на экране». Конечно, мы не опередили зарубежных исполнителей на 30 с лишним лет. Отечественный фильм-концерт 1940 года взял за образец американские фильмы-ревю, где всего понемножку: балетный номер, комиксы, кукольник, дрессировщики, а «на десерт» — популярный исполнитель. Добавлю, что популярные песни Л. Утесова и его дочери Эдит были проиллюстрированы средствами анимации в фильме «Старая пластинка» (1982, реж. В. Котеночкин), который можно рассматривать как серию музыкальных клипов.

В 1950–1960-е годы вслед за итальянским неореализмом увлечение «потокотом жизни» пришло и в советское кино. Так, обращает на себя внимание финал фильма «Любить» (1968, реж. М. Калик). Сюжетно и композиционно фильм, состоящий из четырех новелл, пронизывает один вопрос: «Что значит любить?» В финале в исполнении Е. Камбуровой звучит песня «Ты уходишь как поезд». Видеоряд, сопровождающий песню, не связан с предшествующими новеллами, за исключением самой тематики, и, таким образом, его можно рассматривать как самостоятельный музыкальный клип.

К концу 1990-х завоевывают признание фильмы, основанные на свойственной клипам системе повествования и ориентированные на клиповую эстетику (“Trainspotting” («На игле»), 1997; «Беги, Лола, беги», 1998). «Танцующая в темноте» (2000) сюжетно развивается в двух пластах — мире реальном, выполненном в эстетике «Догмы», и мире ир-

реальном. Этот фантазийный мир героини, обожающей мюзиклы, представлен в эстетике видеоклипа. Любопытно, что и анимационный ролик из «Лолы», и песни Бьорк из «Танцующей...» демонстрировались по MTV как полноценные музыкальные клипы.

Нарратив в ряде музыкальных клипов заставляет вспомнить, что своим происхождением он обязан кино. Чем необычнее форма, тем лучше запоминается клип. Так, клип Adele “Hello” (2015) начинается как сцена мелодрамы, перемежающейся флешбэками. В клипе Bastille “Of the Night” (2013) следователь, прибывающий на место преступления, находит трупы, застывшие в разнообразных позах; в определенный момент трупы начинают подпевать. А клип Eminem & Rihanna “The Monster” (2013) отсылает к «Гражданину Кейну», «Заводному апельсину» и «Молчанию ягнят» одновременно.

Исследователи считают, что накопление изобразительных открытий в клипах может привести к качественному скачку — появлению новых форм языка экрана<sup>1</sup>. И здесь нас ждут интересные сюрпризы.

**И. В. Маевская,**

*преподаватель Сочинского колледжа искусств*

### **К ПРОБЛЕМЕ ИНТЕРПРЕТАЦИИ ЭСТРАДНОЙ ПЕСНИ В ЖАНРЕ ВИДЕОКЛИПА**

Цель данной статьи — рассмотреть проблему взаимодействия музыкального и визуального рядов в музыкальном клипе. Для анализа взяты два видеоклипа на песню Земфиры «Хочешь?» из студийного альбома «Прости меня, моя любовь» (2000). По версии многочисленных СМИ, Земфира посвятила песню своему продюсеру Анастасии фон Калманович. В тексте песни сквозит боль расставания, отчаяние и понимание невозможности что-либо изменить.

Создателем видеоклипа Земфиры является режиссер П. Владимирский. Клип решен в черно-белой цветовой гамме. Отсутствие других цветов создает внутреннюю строгость, отсылает нас к документальному кино. В тексте песни отсутствует сюжетная линия. Видеоряд строится на чередовании авторского исполнения песни Земфирой и постановочных

<sup>1</sup> Самутина Н. Музыкальный видеоклип: поэзия сегодня // Неприкосновенный запас. 2001. № 6 (20). URL: <http://www.iek.edu.ru/projects/ppnsamu3.htm> (дата обращения: 06.01.2016); Филиппов С. Два аспекта киноязыка и два направления развития кинематографа. Пролегомены к истории кино // Киноведческие записки. 2001. № 54–55.

кадров, при этом скорость чередования кадров медленнее, чем это принято в видеоклипе, но внутри кадр очень насыщен. Мы видим акцентный монтаж, при котором применяется метод синхронизации акцентов в музыкальном метроритме со сменой кадров на экране. Акцентный монтаж существует и на гранях чередования кадров, и внутри самого кадра, то есть в клипе применяются обе разновидности синхронизации метроритма и изображения. Пение Земфиры сопровождается нарочито неправильной «болтанкой» камеры. Создается ощущение любительской съемки. Обращают на себя внимание и традиционные для данного жанра повторяющиеся элементы, своего рода визуальные рифмы (люди, падающие с крыш домов, фигуры, одетые в балахоны, напоминающие символическое одеяние Смерти). Трудно увидеть между этими эпизодами сюжетную взаимосвязь. Скорее, данные визуальные фрагменты воспринимаются как полуреальный-полуфантастический болезненный сон. Возможно, в них заложен определенный символический смысл, связанный с личными событиями в жизни Земфиры.

Песня «Хочешь?» в исполнении Людмилы Гурченко попала в цикл новогодних музыкальных телефильмов «Старые песни о главном». В 2011 году актриса сняла на эту песню видеоклип (реж. Катя Царик), ставший последним в ее творчестве. В клипе мы видим необычную лаконичность и строгость в выборе выразительных средств. Анализ видеоклипа Гурченко обнаруживает появление новых, дополнительных смысловых акцентов, которые изначально отсутствовали и не предполагались в песне Земфиры. Фигура исполнительницы возникает будто из небытия, появляясь на сплошном белом фоне. По легкому взмаху руки на экране оживают хорошо знакомые зрителям фигуры известных российских киноартистов, ушедших из жизни. На экране они начинают жить своей жизнью, вести безмолвный диалог со зрителями и певицей. Камера меняет планы в соответствии с фразами песни, создавая иллюзию многомерности.

В исполнении Гурченко песня претерпела существенные изменения. Если у Земфиры песня звучит в стилистике и тембровом решении рок-музыки, то в исполнении Гурченко черты рока отсутствуют, песня решена в стилистике драматической джазовой баллады. В заключительном разделе появилась яркая длительная кульминация. Заключительный куплет песни дополнен словами, которых нет в песенном тексте Земфиры: «Только не уходи!» Это ключевые слова, выражающие идею песни — скорбь и сожаление по ушедшим гениальным артистам советского кинематографа. В словах чувствуется скорбь не только по ним, но и по замечательной эпохе советского кино, которая ушла безвозвратно.

Если в клипе Земфиры режиссер сочетает внутрикадровое и закадровое звучание голоса, то в клипе Гурченко используется только внутрикадровое. Это делает клип цельным, единым. Внимание слушателя полностью акцентируется на исполнении музыкального произведения.

Д. С. Ботезат,

*аспирантка кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### МОНТАЖ В МУЗЫКАЛЬНЫХ КЛИПАХ

Одним из самых важных процессов в создании видеоклипов является монтаж. Само понятие монтажа имеет широкое значение, и можно сказать, что «все выразительные средства экрана от композиции кадра до драматургии порождаются исключительно методом сопоставления различных элементов этого выразительного средства между собой»<sup>1</sup>. Рассмотрим несколько музыкальных видеоклипов, где, на наш взгляд, монтаж наиболее выразителен.

Например, музыкальный клип норвежской группы “A-ha” “Lifelines” (lifelines в переводе с *англ.* — «линии жизни»). Видеоклип смонтирован на основе короткометражной ленты “A Year Along the Abandoned Road”<sup>2</sup> режиссера Мортена Скаллеруда, который создал свой фильм с помощью техники цейтраферной съемки time-lapse в полузаброшенном норвежском рыбацком поселке практически в течение одного года. В кадры видеоклипа при помощи компьютерной графики были добавлены музыканты группы, предварительно снятые на хромакее. В клипе нет прямых склеек, используется только внутрикадровый монтаж. Происходит съемка time-lapse с движения всего норвежского поселка, и при этом в кадре времена года, а также день и ночь сменяют друг друга.

История в музыкальном клипе начинается с весны, когда тает снег, появляется зеленая трава, светит утреннее солнце. Затем наступает летний день, вечер снят осенью — зритель видит причал, с которого на корабле уплывают люди. В конце клипа — зимняя ночь. В этом музыкальном видео уместны приемы внутрикадрового монтажа, которые особенно подчеркивают созданный режиссером образ, передающий течение, линию жизни, цикличность. Режиссер при помощи внутрикадрового монтажа сумел передать зрителям необходимую идею — жизнь как путешествие, течение, цикличное движение, рождение нового.

<sup>1</sup> Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео : в 3 ч. М., 2000. Ч. 1. С. 26.

<sup>2</sup> [http://www.cameramagica.no/About\\_Year.htm](http://www.cameramagica.no/About_Year.htm)

Еще одним удачным примером клипа, созданного при помощи приемов внутрикадрового монтажа, является работа Мишеля Гондри на музыкальный трек “Star Guitar” британского дуэта “The Chemical Brothers”, работающего в направлении электронной музыки. Музыкальное видео также снято одним кадром. Но камера статична, на экране мы видим пейзаж, мелькающий из окна поезда. Музыкальный трек “Star Guitar” крайне ритмичен, и режиссер при помощи компьютерной графики компонует динамичные элементы пейзажа из окна поезда, дублируя их и незаметно добавляя новые, подчиненные ритму музыки. Благодаря внутрикадровому монтажу создается целостный образ, который не только соотносится с динамичным характером музыки, но и становится неотъемлемым от нее.

Музыкальный клип на песню “Chandelier” австралийской певицы Sia, которая выступила режиссером своего видео, сейчас бьет рекорды по просмотрам на YouTube (уже более 1 млрд просмотров). И, на мой взгляд, дело не только в популярности исполнительницы, но и в необычном приеме визуализации песни. Самой исполнительницы в клипе нет, но на экране мы видим танец 11-летней танцовщицы, которая находится в пустой квартире и через сложную современную хореографию выражает образ глубокого одиночества и отчаяния.

Главное, что хочется отметить в клипе “Chandelier”, — это работа оператора и монтаж. Камера постоянно следит за танцовщицей, перемещаясь из комнаты в комнату и, чтобы создать у зрителя «эффект присутствия», каждый раз немного не успевает за героиней, komponуя кадр не всегда верно, напоминая направление взгляда человека, зашедшего в эту квартиру и наблюдающего за танцем. Музыкальный клип сочетает в себе прямую склейку и внутрикадровый монтаж. Кусков, снятых одним кадром, много, и прямая склейка сделана таким образом, что становится неуловимой, поэтому создается впечатление, что весь клип снят одним кадром. Такое режиссерское решение «приближает» нас к героине, тем самым еще больше создает напряжение у зрителей, поскольку проникновенный танец и музыка не имели бы такого сильного воздействия, если бы каждое движение было снято с разных точек, ракурсов, а затем смонтировано при помощи прямой склейки.

**О. В. Масич,***преподаватель кафедры звукорежиссуры  
Краснодарского государственного института культуры*

### **ЖАНРОВАЯ ЭВОЛЮЦИЯ МИФА ОБ ОРФЕЕ: ОТ ОПЕРЫ К КИНЕМАТОГРАФУ**

В истории культуры существуют так называемые «вечные» темы и сюжеты. Один из них — миф об Орфее. К нему обращались композиторы разных эпох, интерпретируя в разных жанрах.

Вначале миф об Орфее был воплощен в опере. Первой оперой по праву считается «Эвридика» (1600) Я. Пери. Известны также оперы К. Монтеверди («Орфей», 1607), Х. В. Глюка («Орфей и Эвридика», 1762). В XX веке миф об Орфее проникает и в рок-оперу (А. Журбин «Орфей и Эвридика», 1975). В жанре балета к данному сюжету обращались Г. Шютц («Орфей и Эвридика», 1638), а в XX веке — И. Стравинский («Орфей», 1947), Т. Андрошован (1949), М. Теодоракис (1958), Ц. Цветанова (1969), С. Насидзе (1973), Х.-В. Хенце (1978). Интерес представляют вокально-хоровые жанры с орфической темой — кантата «Смерть Орфея» Г. Берлиоза (1827), «Из сонетов к Орфею» К. Сантору (1979). В инструментальной музыке миф об Орфее представлен в симфонической поэме Ф. Листа (1847), произведении С. Губайдулиной «Лира Орфея» для скрипки, струнного оркестра и ударных (2006).

В кинематографе этот миф раскрыт в фильме «Орфей» (Франция, 1950, жанр — фэнтези, драма, мелодрама, реж. Ж. Кокто, комп. Ж. Орик). Сюжет также основан на мифе об Орфее и Эвридике, но действие перенесено в послевоенную Францию. Сцены — осовременены. Например, ангелы смерти появляются на мотоциклах в черных кожаных одеждах, вход в иной мир осуществляется через зеркала и пр. Интерес представляет музыкальное оформление фильма. Кроме авторской музыки композитора Ж. Орика, в фильме звучит мелодия Глюка из оперы «Орфей». Эта музыка справедливо считается музыкально-драматическим шедевром. Она положила начало «оперной реформе» Глюка, где музыка полностью подчинена драматическому развитию и придает произведению стройность и стилистическое единство.

Изображение темных сил в опере происходит за счет различных оркестровых приемов («фатальный» ритм, острые гармонии, глиссандо оркестра). Аналогичное мы наблюдаем и в фильме. Композитор Ж. Орик изображает иной мир при помощи оркестрового колорита (вибрафон, колокольчики, целотонная гамма и т. д.), что придает звучанию некую

таинственность и сказочность. Символично в фильм вводится цитата — мелодия из «Орфея» Глюка. Этот лейтмотив любви Орфея и Эвридики выражает драматургическую идею фильма — несмотря на успех и славу, поэт обречен на страдания. Цитата в данном случае склоняет зрителя к определенным ассоциациям.

Мелодия из «Орфея» Глюка появляется и в других фильмах, выполняя функцию лейтмотива. Например, она звучит в фильмах «Без свидетелей» (СССР, 1983, жанр — драма, мелодрама, реж. Н. Михалков, комп. Э. Артемьев), «Живи вместо меня» (Россия, 2000, жанр — драма, мелодрама, реж. В. Басов). О специфике цитируемого материала пишет Т. Шак: «Цитата отсылает нас не просто к сочинению, автору, стилю, жанру — она заставляет вспомнить хранимые с их помощью эмоционально-образные блоки. Соответственно цитата обладает многоуровневой семантикой, как бы разворачивается в глубину, то есть побуждает вспомнить кроме самого звучания еще и многомерное “поле смыслов”, скрытое за ним»<sup>1</sup>.

Таким образом, орфическая тема жанрово обогащается особенно в XX веке. Перед нашими современниками встают те же проблемы: борьба любви с ненавистью, творца с непониманием общества.

**Е. Ю. Сикоева,**

*аспирантка кафедры музыковедения, композиции и методики музыкального образования Краснодарского государственного института культуры*

### **ФУНКЦИИ ПЕСНИ В СТРУКТУРЕ КИНОТЕКСТА: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ**

«Эстрадная песня, в разных ее аспектах: музыкально-языковом, образно-поэтическом, жанрово-историческом, интерпретационно-исполнительском, мало изучена в отечественном музыкознании. Поэтому любой из предложенных ракурсов может стать основой научной работы, быть актуальным и востребованным»<sup>2</sup>. Это высказывание, связанное с ракурсами анализа эстрадной песни, с полным правом может быть отнесено и к изучению музыки кино — проблеме, ставшей перспективной и значимой в отечественном музыковедении в последние годы.

<sup>1</sup> Шак Т. Ф. Музыка в структуре медиатекста. Краснодар, 2010. С. 113.

<sup>2</sup> Шак Т. Ф., Куцурова А. Ф. Поэзия М. Цветаевой в жанре отечественной эстрадной песни (К проблеме исполнительской интерпретации) // Русская литература в судьбах отечественной культуры : материалы междунар. науч.-практ. конф., Краснодар, 9–10 апреля 2015 г. Краснодар : КГУКИ, 2015. С. 431.



Цель данного материала — наметить перспективы исследования одной из малоизученных в методологии анализа киномузыки тем — принципы функционирования, способы введения, смысл использования песенного материала в структуре кинотекста.

Песня, как и вся музыка фильма, может выполнять возложенные на нее кинематографические функции по двум основным направлениям. Первое — эмоциональное. В этом случае песня дает подпитку чувствам и эмоциям зрителя, затрагивая его душевные и духовные струны. Второе направление — логически-смысловое, когда песня помогает верно оценить действие, сделать смысловые выводы и провести логические параллели в сюжетной линии. Итак, каковы направления изучения песни как основы музыки фильма?

*Песня в кино как язык времени.* Так можно озаглавить исторический аспект изучения песен в кинофильме. На основе анализа фильмов 1930–1950-х годов можно проследить взаимосвязь исторических событий, представленных в сюжетных линиях фильмов (Гражданская и Отечественная войны, созидательный труд в послевоенное время и пр.), и их реализацию в фильмах через песню.

*Песня как создание эмоционально-психологической атмосферы фильма* (например, «Бандитский Петербург», реж. В. Бортко, В. Досталь, комп. И. Корнелюк).

*Песня как выражение центральной идеи и концепции фильма* (например, «Раба любви», реж. Н. Михалков, комп. Э. Артемьев; «Земля Санникова», реж. А. Мкртчян, комп. А. Зацепин).

*Песня в драматургическом процессе как средство создания разного вида кульминаций* («Семнадцать мгновений весны», реж. Т. Лиознова, комп. М. Таривердиев; «Карнавал», реж. Т. Лиознова, комп. М. Дунаевский; «В джазе только девушки», реж. Б. Уайлдер, комп. А. Дойч; «Девушка на мосту», реж. П. Леконт).

*Песня как структурный компонент фильма и формообразующее средство.* Данный принцип целесообразно рассмотреть на основе телесериалов и многосерийных фильмов («Не родись красивой», реж. А. Назаров, С. Пикалов, комп. А. Шварц, А. Максимова; «Оттепель», реж. В. Тодоровский, комп. К. Меладзе).

*Песня как фактор стиля* режиссера (Э. Рязанов, Л. Гайдай, М. Захаров и др.), кинокомпозитора (Н. Богословский, Г. Гладков, М. Дунаевский, А. Зацепин, Е. Крылатов, Б. Мокроусов, А. Пахмутова, А. Петров, М. Таривердиев, И. Шварц и др.) или творческого тандема режиссер-композитор (например, Э. Рязанов — А. Петров).

*Песня как объект автономной и прикладной музыки* предполагает рассмотрение жанра в двух формах функционирования: музыка в медиатексте (как компонент синтетического текста в его связи с видеорядом) и музыка из медиатекста, когда песня начинает жить своей самостоятельной жизнью, превращаясь из прикладной музыки в автономную.

Отдельного рассмотрения заслуживают такие аспекты, как взаимосвязь песни с жанровой спецификой фильмов (мелодрама, комедия, экранизация); приемы цитирования народной песни, русского романса в фильмах (например, «Тихий Дон», 1958, реж. С. Герасимов; «Тихий Дон», 2015, реж. С. Урсуляк; «О любви», 2003, реж. С. Соловьев).

Песня имеет богатые возможности в плане эмоционального и смыслового обобщения. Она обладает способностью абстрагироваться от конкретного действия, но при этом обобщать драматическую суть киносюжета.

**Г. А. Никитина,**

*старший преподаватель кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ ПОДХОД К ИССЛЕДОВАНИЮ ТЕЛЕВИДЕНИЯ**

В последние годы наблюдается усиление стагнационных процессов на российском телевидении, которые проявляются в жанровом и тематическом оскудении эфира, отказе от воспитательной и образовательной функций, маргинализации и фрагментарности телевизионной реальности, высокой зависимости от политической и экономической конъюнктуры. Калькирование вторичных продуктов, нежелание идти на коммерческий риск с развитием производства собственного контента приводят к отказу от национальной идентичности, отсутствию потребности в творческом поиске и инновациях. Рейтинг, как единственный критерий оценки качества телевизионного продукта, а также усиление мульти-скиллинговых процессов приводят к еще большему разобщению профессионального сообщества и утрате творческих навыков. Указанные тенденции в совокупности с влиянием, которое оказывает телевидение на общество, обостряют потребность в исследованиях телевидения. В данной статье рассматривается один из примеров применения количественного подхода в изучении российского телевидения.

Не останавливаясь на качестве контента, было проведено сравнение верстки телеэфира за один и тот же период времени, пять рабочих дней

недели — не летней и без праздничных дней, — первой программы ЦТ марта 1985 года и «Первого канала» марта 2015 года. Критерий выбора периода исследования обусловлен отсутствием значимых общественно-политических событий в стране и мире. Для анализа принимались в расчет только телевизионные передачи (кроме выпусков новостей, телесериалов, документальных фильмов, телеспектаклей, мультфильмов, концертов, также были исключены повторы) независимо от жанра, тематики и предполагаемой аудитории. Целью было сравнение количества форматов в 1985 и 2015 годах. Под форматом мы понимаем уникальную (оригинальную) совокупность жанровых, тематических, драматургических, технологических, стилевых особенностей телевизионного продукта, воспроизводимых в его каждом последующем повторении.

В процессе анализа был получен следующий результат. За пять (будних) дней недели с 10 до 21 часа телезритель мог увидеть в 1985 году 36 оригинальных форматов, в 2015-м — 5, то есть почти в семь раз меньше. В рамках пяти форматов 2015 года меняются действующие лица, истории, но по форме это в подавляющем большинстве псевдо-токшоу (зрители в студии — всего лишь «часть декорации»), с шаблонными звукозрительными и драматургическими решениями. В то время как указанные 36 оригинальных форматов 1985 года представляют достаточно широкий спектр жанрово-тематической палитры.

Таким образом, за 30 лет — с 1985 по 2015 год — на центральном канале российского телевидения, охватывающем большую часть населения России, в семь раз сократилось количество оригинальных форматов, произошла унификация эфира и, как следствие, его оскудение. Можно предположить, что это является одной из причин тех самых процессов деградации телевидения, на которые обращает внимание как научно-экспертное сообщество, так и российское общество в целом. Насколько катастрофичны последствия этих изменений, можно было бы определить на основании междисциплинарных исследований, проводимых совместно с социологами, культурологами и психологами.

Представляется, что именно при изучении телевидения количественный подход позволяет «перевести» знание из области эмоций и оценочных суждений, от которых сложно удержаться, изучая телевидение, в область фактов. Однако его применение имеет определенные сложности — трудоемкость в силу обработки больших массивов данных, необходимость диалектического сочетания количественного и качественного подходов для получения достоверных выводов. При этом количественные подходы в силу унифицированности их методов с другими областями знаний могут иметь широкое применение в системном анализе

процессов, происходящих на телевидении, не только для установления «диагноза» и выявления причин, но и для прогнозирования его дальнейшего развития.

**С. А. Зыков,**

*аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **АЙДЕНТИКА ТЕЛЕВИЗИОННОГО КАНАЛА**

Одной из особенностей современного телевидения является формирование ведущими телевизионными каналами собственного внешнего облика, своего уникального стиля, основной функцией которого является создание целостного, узнаваемого устойчивого образа телевизионного канала у определенной аудитории. Поэтому практически каждый телевизионный канал федерального и регионального значения имеет свой, отличный от других, ярко выраженный аудиовизуальный образ. Такой образ называется айдентикой телевизионного канала.

Термин «айдентика» пришел из области маркетинга и рекламы и неразрывно связан с понятием бренда. Классик теории и практики рекламы Дэвид Огилви дал следующее определение бренда: это «неосозаемая сумма свойств продукта: его имени, упаковки и цены, его истории, репутации и способа рекламирования. Бренд также является сочетанием впечатления, которое он производит на потребителей, и результатом их опыта в использовании бренда»<sup>1</sup>. Айдентика является одним из важнейших инструментов формирования бренда и представляет собой графические и звуковые принципы построения аудиовизуальной коммуникации, объединенные одной идеей.

Айдентика телевизионного канала служит прежде всего для создания и закрепления определенных ощущений, ожиданий и ассоциаций, связанных с этим телевизионным каналом у определенной аудитории, выполняя эстетические функции. Можно говорить о том, что айдентика является частью современного художественного аудиовизуального пространства и ее можно рассматривать как новую область художественного творчества для понимания процессов, которые происходят в информационной среде, и выявления специфики телевизионного творчества.

Основной частью телевизионной айдентики является система аудиовизуальных образов, включенных в так называемое межпрограммное пространство. Под этим термином понимаются промежутки между ос-

<sup>1</sup> *Огилви Д.* Огилви о рекламе. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011. С. 11.

новными контентом телеканала или отдельными телевизионными произведениями. Айдентика телевизионного канала строится как повторение определенных постоянных аудиовизуальных элементов (цвета, общей стилистики, звука, логотипа и многих других) в различных типах телевизионных произведений (заставках, отбивках, анонсах телепередач, переходах между блоками телепрограмм и рекламы и др.), которые обеспечивают визуальное и смысловое единство телевизионного канала. Набор характерных для каждого телеканала аудиовизуальных элементов айдентики зависит от нескольких факторов. Во-первых, от его тематической направленности: новостной («Россия 24»), развлекательный (ТНТ), спортивный («Матч ТВ»). Во-вторых, айдентика может быть приурочена к какому-либо событию, времени года или празднику. Например, айдентика телеканала СТС (зима–2014), приуроченная к Олимпийским играм в Сочи, где все аудиовизуальное оформление было подчинено данному событию.

Таким образом, айдентика является новой областью экранного творчества с широкими, еще не изученными функциональными и эстетическими возможностями.

**К. К. Иванова,**

*аспирантка кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **ВЛИЯНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОЗДАНИЕ КИНО- И ТЕЛЕПРОДУКТА**

Одним из результатов интеграционных и конвергенционных процессов, которые происходят последние четверть века в сфере массовых коммуникаций, стало внедрение цифровых технологий в кино и телевидение, что практически нивелировало многие технические и технологические различия между этими двумя видами деятельности. Основными направлениями в развитии технологий, используемых сегодня в экранном виде творчества, оказались следующие.

1. **Миниатюризация съемочной техники.** Сегодня наряду с традиционными видеокамерами все чаще используются обладающие широкой функциональностью цифровые фотовидеокамеры (Canon, Nikon) и совсем миниатюрные видеокамеры, что позволило более активно использовать прием «субъективная камера», метод «скрытая камера». Камеры GoPro обладают высокой прочностью (дают возможность снимать в любых экстремальных условиях) и могут управляться

дистанционно (что очень важно при съемке животных в естественных условиях). Миниатюрные микрофоны-петли и смена радиоблоков на Wi-Fi-устройства позволили не только освободиться от проводов, но и производить запись звука высокого технического качества, что экономит средства и дает более выразительный художественный результат.

2. **Улучшение фотографических характеристик.** Последние разработки привели к увеличению чувствительности материала (матрицы) и созданию изображения высокой четкости (от HD до 4K, 5K). Сегодня можно снимать даже при низкой освещенности, получая при этом картинку высокого качества.

3. **Возможность непрерывной длительной съемки.** Появление мощных аккумуляторов и новых носителей записи информации позволило создавать фильмы, снятые полностью одним кадром («Русский ковчег», реж. А. Сокуров, 2002) либо с использованием так называемого бесшовного монтажа — внутрикадрового монтажа, передающего ощущение реального времени («Бердмэн», реж. А. Иньярриту, 2014).

4. **Создание приспособлений для съемки с движения.** Телескопические операторские краны теперь могут достигать большой длины, позволяя снимать с очень высокой точки и совершать виртуозную траекторную съемку. Это значительно упростило процесс съемки, связанный с комбинированным движением камеры, и обогатило ресурс изобразительных средств кино и телевидения. Популярные новшества последних лет — квадрокоптеры, которые позволяют проводить качественную съемку с движения на любом расстоянии от земли, а также устройства для камерной съемки с движения — слайдеры. Они появились благодаря миниатюризации съемочной техники, что свидетельствует о взаимосвязи технологических процессов между собой и о тесной связи технологии и творчества.

5. **Создание приспособлений для стабилизации камеры.** Профессионалы же активно используют разработанные в последние годы системы для съемки с рук с функцией стабилизации кадра, такие как Steadicam, Flycam, Ronin, что позволяет осуществлять плавные движения камеры.

6. **Совершенствование и технологическое упрощение специальных видов съемки.** Приведенные выше приспособления позволяют производить высококачественные специальные виды съемок, такие как аэросъемка (с использованием квадрокоптеров и систем стабилизации), подводная (с помощью специальных водонепроницаемых чехлов либо даже без — GoPro), производить замедленную или ускоренную съемку в режиме цейтрафер-таймлапс или рапид-слоумоушн.

### **7. Компьютерная обработка снятых материалов и создание на экране новой, виртуальной, реальности.**

Причины появления радикально новых технологий часто носят экономический характер, поскольку позволяют, с одной стороны, экономить средства и время, а с другой — привлекать зрителя новыми видами зрелища. Но в то же время они оказывают значительное влияние на изменение эстетических характеристик современного кинематографического и телевизионного продукта и на поиск новых средств художественной выразительности.

**Д. О. Шебзухов,**

*аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **ОСОБЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В СОВРЕМЕННОМ КИНО**

Не секрет, что эпизоды с использованием компьютерной графики сегодня можно наблюдать почти в каждой киноленте. Обусловлено это в первую очередь широчайшими возможностями, которые она предоставляет режиссеру.

Важно помнить, что применение компьютерной графики в фильме должно быть обосновано, точно соответствовать драматургии фильма. Поэтому уже в подготовительный период важную роль играет супервайзер — главное звено между специалистами компьютерной графики и другими специалистами отделов, занимающимися производством кинокартины. Участвуя в написании режиссерского сценария, он вместе с режиссером и оператором обсуждает особенности будущих сцен с применением графики, тем самым оптимизируя съемочный процесс.

Координация всех специалистов в таких условиях крайне важна, потому как сегодня над кинолентой работают целые департаменты по производству компьютерной графики, так или иначе связанные между собой, но выполняющие строго определенные задачи.

Далее перечислены основные специалисты, работающие над созданием фильма:

— художники дорисовки фонов работают над созданием места действия, используя принцип наложения нескольких отдельно созданных слоев фона. Стоит отметить, что эту специализацию необходимо разделять с направлением, которым занимаются художники визуального окружения, где основным моментом является формирование среды на основе трехмерных моделей;

— в некоторых картинах большую роль в создании образа героя картины играют специалисты в области компьютерного грима, использующие в своей работе специальные инфракрасные маркеры. Впоследствии благодаря этому художники могут воссоздавать не только движения актеров, но и их мимику. Таким образом, подобная технология помогает раскрытию художественных образов персонажей киноленты. Например, в фильме Д. Финчера «Загадочная история Бенджамина Баттона» главного героя в юном возрасте играл актер, на голове которого присутствовали маркеры. Далее специалисты по компьютерной графике заменили его лицо на заранее записанные кадры с участием Б. Питта. В итоге зритель увидел знаменитого актера в образе маленького мальчика;

— художник по клинапу (от *англ.* clean up — чистить, убирать) на этапе постпродакшна занимается очисткой видеоматериала от случайных или ненужных элементов, таких как камеры, провода, попавшие в кадр. Данная специализация, пожалуй, скорее техническая, нежели творческая. Но при этом именно качественно сделанная работа клинап-художника позволяет зрителю беспрепятственно и в полной мере воспринимать сюжет фильма;

— для создания максимально реалистичной картины художники используют компьютерную симуляцию эффектов — всевозможные взрывы, разрушения, а также занимаются воссозданием необходимых сред — воды, песчаной бури и т. д. Достоверные динамические визуальные эффекты напрямую влияют на эмоциональное восприятие зрителя. Здесь можно вспомнить о неписаном правиле, которым руководствуется большинство специалистов киноиндустрии: «Работа художников сделана хорошо, если зритель не догадывается, что в фильме есть компьютерная графика».

Сегодня при определенно массовом производстве компьютерной графики в кино авторы нередко создают эффект ради эффекта, впечатляя зрителя качеством и масштабностью графики. Поэтому важно помнить, что компьютерная графика — это прежде всего творческий инструмент в руках режиссера, с помощью которого он создает мир, предлагаемые обстоятельства, подробно раскрывает образ героя и персонажей. Все это способствует большему вовлечению зрителя в историю, а следовательно, раскрытию темы, идеи и сверхзадачи фильма.



**В. А. Фербей,***аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА ФИЛЬМОВ НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ РОССИЙСКОГО КИНЕМАТОГРАФА**

В данной статье мы проследим генеральную тенденцию развития российского кино, попытаемся понять, что делает фильм качественным режиссерским продуктом, а также определим роль компьютерных спецэффектов в создании фильма.

В советских кинолентах компьютерные спецэффекты практически отсутствуют, за неимением в СССР собственных технологий их производства. Однако это не мешало фильмам того периода производить неизгладимое впечатление на зрителя: тысячи людей смеялись и плакали вместе с героями, фразы персонажей становились знаковыми цитатами, а сами фильмы — яркими и на всю жизнь запоминающимися. Как это было возможно? Ответ кроется в режиссерской работе над кинокартиной. Традиционная русская школа кинематографии отдавала главную роль смысловому наполнению: качественному сценарию, его режиссерской проработке. Цели создания фильмов того времени — донести до зрителя идею, заставить его прочувствовать, «прожить» историю киногероев. Проще говоря, предпочтение отдавалось внутреннему содержанию, а не внешней оболочке.

В 1980–1990-х годах вследствие политических и социальных перемен произошел постепенный отказ от русской кинематографической школы в пользу американской, более зрелищной, но менее содержательной. Стало появляться все больше фильмов, снятых по американским шаблонам, так называемого клипового типа. Они выделялись большим количеством спецэффектов, созданных с помощью компьютерных технологий, завораживали зрителя ярким, непривычно динамичным видеорядом. Разумеется, такие насыщенные эффектами фильмы не могли оставить неискушенного зрителя равнодушным, все больше людей стали смотреть кино ради визуального удовольствия.

Сегодня российское кино пытается найти грань между оболочкой и содержанием, склоняясь то к одному, то к другому. По нашему мнению, в настоящее время успех фильма кроется в балансе между его идейно-смысловой и визуальной составляющими, соответственно компьютерные технологии не должны занимать главенствующую роль по отношению к сюжету и режиссуре. В качестве доказательства нашей

гипотезы мы предлагаем рассмотреть две кинокартины, снятые по одной литературной основе, но с разницей в долгих 47 лет. Это «Вий» 1967 года (производство СССР) и ремейк «Вий» 2014 года (совместное производство России, Украины, Германии, Великобритании и Чехии). «Старый» «Вий» — это кино, которое можно с удовольствием пересматривать и сегодня. Режиссеры, также бывшие сценаристами, практически не изменили первоисточник сценария, повесть Н. В. Гоголя «Вий», прекрасно подобрали актеров и отсняли качественные натурные сцены. Добавили ко всему вышеперечисленному атмосферную музыку К. Хачатуряна и жутковатые костюмы А. Птушко и получили завораживающий, красивый и самое главное — сюжетно наполненный и эмоционально насыщенный фильм.

А что же ремейк? Во-первых, он снят лишь по мотивам оригинальной повести, на своего старшего собрата фильм похож лишь отчасти. Бросаются в глаза сюжетные «провалы» между сценами, и в целом фильм напоминает небрежно сложенный пазл. Но самое главное — картина перенасыщена компьютерными спецэффектами. Они слишком сильно бросаются в глаза, явно довлеют над прочими художественными составляющими. Несомненно, этот фильм можно назвать красивым с точки зрения спецэффектов, но весьма сумбурным и даже в некоторых моментах полностью лишенным идейно-смыслового наполнения.

Итог таков. Пересняв классического «Вия», режиссеры отказались от психологической широты и смысловой целостности картины в пользу визуальных компьютерных эффектов. По нашему мнению, это главная проблема российского кинематографа. В погоне за зрелищностью и кассовостью лент русское кино утратило ту идейность и психологизм, которые выделяли его среди прочих. Важно помнить, что визуализация режиссерского замысла через компьютерные спецэффекты должна служить завершающим этапом в производстве фильма, а не быть главной целью его создания.

**В. М. Чебышев,**

*аспирант кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП*

### **КИБЕРПАНК В МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИГРАХ**

В книге Джорджа Оруэлла «1984» предрекалось антиутопичное будущее, в котором нет места личности. Реальный 1984 год стал вестником другого книжного жанра, который на много лет опередил развитие

общества. Рожденный в ожидании конца света и угрозы ядерной войны, жанр киберпанка продолжил традицию мрачного детектива (*noir*), был вдохновлен кинофильмами немецкого экспрессионизма. Киберпанк являлся поджанром научно-фантастической литературы. Передовая наука, информационные технологии и кибернетика соседствовали с социальным неблагополучием общества.

В начале 1990-х годов киберпанк популяризировался в японской мультипликации и манге. Через средства мультипликации можно было выразить идею о взаимодействии человека с виртуальным миром. Там, где кино использовало киберпанк как выразительное средство для создания атмосферы, японская мультипликация смогла в полной мере затронуть темы и идеи жанра: война сверхтехнологичных корпораций между собой и борьба за душу человека, модифицирование человеческого тела, разум как товар, как информационная единица, где воспоминания и сама личность стираются в угоду тем, кто больше заплатит. И над всем была угроза — некая цифровая сущность с очень туманными намерениями, порожденная человеком.

Киберпанк получил свое признание и в настольных ролевых играх, где игроки могли примерить на себя различные роли. Самые известные из них — «Киберпанк 2020» и «Shadowrun». В первой игре для прохождения нужно было развивать навыки, связанные с кибернетикой, вторая игра была смесью жанров фэнтези и киберпанка. Игровой процесс представлял собой шпионаж, воровство кибернетических технологий и саботаж.

Японская видеоигра «Snatcher» впервые смогла привнести в киберпанк новое дыхание: история про роботов, убивающих людей, и детектива, который забыл все, кроме самих роботов, повторяла завязку «Бегущего по лезвию», была пропитана киберпанком.

Игра «Syndicate» представляла собой взгляд на события со стороны корпорации, которая воюет за мировое господство.

По мотивам фильма «Бегущий по лезвию» выходит игра, в которой мы ищем сбежавших роботов, но при этом при повторном прохождении роботы определялись случайным образом и герой не мог знать, человек перед ним или нет.

Действие игры «Deus Ex» происходит в урбанистических декорациях, часто довольно мрачных, где соседствуют технология и тяжелые условия жизни, а из газет игрок мог узнать о кризисе, вызванном технологическим бумом. Игрок мог выбрать гуманный или жесткий метод прохождения (убить всех врагов, избежать их или договориться). Главный герой распутывал тайные корпоративные войны и при этом мог

встать на защиту одной из сторон. В финале игрок встречал искусственный разум, у которого были свои планы на будущее человечества. Все действия, совершенные на протяжении игры, отражались на концовке: дать тайным организациям управлять обществом, отключить сеть, чтобы отбросить человечество в развитии, или самому слиться с искусственным интеллектом.

Причиной популярности киберпанка стала близость жанра к жизни в XXI веке, где люди живут в условиях информационной среды, где человек не расстается с портативными гаджетами, а присутствие в виртуальной реальности — это норма жизни. Во многом видеоигры, как и любое искусство, ощущают время и «дышат» им. Возможности видеоигр сегодня позволяют оказаться в любом «идеальном» мире посредством очков виртуальной реальности, вести другую жизнь, примеряя на себя различные роли.

## ИМЕННОЙ УКАЗАТЕЛЬ

---

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| Акимов В. Б. 57       | Маевская И. В. 83   |
| Алдошина И. А. 49     | Масич О. В. 87      |
| Александрова Т. Н. 54 | Мелентьев А. В. 11  |
| Андриевская С. В. 61  | Мошков Н. А. 53     |
| Арпентьева М. Р. 24   | Мурашкин Ю. Ф. 56   |
| Ботезат Д. С. 85      | Нечаева Г. М. 42    |
| Бронзит К. Э. 18      | Никитина Г. А. 90   |
| Валова А. О. 51       | Оборотов П. Б. 68   |
| Гаврилюк А. П. 22     | Панкратов И. В. 34  |
| Гаврилюк П. И. 22     | Пасешникова Л. А. 8 |
| Гершт Б. И. 29        | Познин В. Ф. 44     |
| Гитис М. И. 31        | Сато А. Х. 69       |
| Голобородов С. Н. 33  | Сидоркина Л. Г. 26  |
| Данько Л. И. 64       | Сикоева Е. Ю. 88    |
| Денисов А. В. 73      | Соловьев В. Д. 59   |
| Донсков Н. А. 38      | Сошников В. Д. 10   |
| Егорова Т. К. 16      | Сумин Ю. М. 66      |
| Жиндеева Е. А. 51     | Сухов В. С. 28      |
| Журавлева Е. И. 80    | Федоров А. В. 46    |
| Завьялова А. М. 28    | Фербей В. А. 97     |
| Зыков С. А. 92        | Хлыстунова С. В. 78 |
| Иванова К. К. 93      | Чебышев В. М. 98    |
| Игнатов П. В. 49      | Чуклина Т. И. 62    |
| Каминский А. С. 20    | Шак Т. Ф. 71        |
| Капрелова М. Б. 81    | Шебзухов Д. О. 95   |
| Ковалева С. В. 76     | Шлядинский А. А. 34 |
| Кудряшев А. Б. 40     | Щенников Г. К. 36   |
| Кузнецов И. Р. 13     | Югай И. И. 75       |
| Левицкая А. А. 46     |                     |

Научное издание

**ПРОБЛЕМЫ ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА**

Материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции  
22 апреля 2016 года

Ответственный редактор *И. В. Петрова*  
Редактор *Я. Ф. Афанасьева*  
Дизайнер *А. В. Костокевич*  
Технический редактор *Л. В. Климкович*  
Корректор *Т. А. Кошелева*

ISBN 978-5-7621-0868-3



Подписано в печать с оригинал-макета 04.04.16  
Формат 60×90 1/16. Гарнитура Times New Roman  
Усл. печ. л. 6,375. Тираж 170 экз. Заказ № 30

Санкт-Петербургский  
Гуманитарный университет профсоюзов  
192238, Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15