

СОЮЗ КИНЕМАТОГРАФИСТОВ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ИНСТИТУТ ФИЛОСОФИИ РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК
РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ
РОССИЙСКАЯ СЕКЦИЯ НАУЧНОГО ОБЩЕСТВА ИНЖЕНЕРОВ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ (SMРTE)

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КИНЕМАТОГРАФЕ И ОБРАЗОВАНИИ

VI МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

(Москва, 16–18 октября 2019 года)

МАТЕРИАЛЫ И ДОКЛАДЫ

МОСКВА
ИПП «КУНА»
2020

УДК 778.5.001

ББК 85.37

И66

И66 Инновационные технологии в кинематографе и образовании: VI Международная научно-практическая конференция, Москва, 16–18 октября 2019 г.: Материалы и доклады / под общей редакцией О.Н. Раева. — М.: ИПП «КУНА», 2020. — 239 с.

ISBN 978-5-98547-132-8

В сборнике приведены доклады и выступления на VI Международной научно-практической конференции «Инновационные технологии в кинематографе и образовании», состоявшейся 16–18 октября 2019 г. в г. Москве.

Для кинематографистов всех специальностей и преподавателей, а также для студентов вузов, аспирантов, преподавателей, учёных, специалистов, в сферу интересов которых входят инновационные технологии в кинематографе и образовании.

ISBN 978-5-98547-132-8

© Коллектив авторов, 2020

УДК 778.5.001

ББК 85.37

Кувшинов С.В., Макарова Н.Я., Пронин М.А., Раев О.Н.

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КИНЕМАТОГРАФЕ И ОБРАЗОВАНИИ 2019

Кувшинов Сергей Викторович, кандидат технических наук, доцент

E-mail: kuvshinov@rsuh.ru

Международный институт новых образовательных технологий
Российского государственного гуманитарного университета

Макарова Наталья Яковлевна, кандидат педагогических наук

E-mail: rsuh.makarova@gmail.com

Институт Массмедиа Российского государственного
гуманитарного университета

Пронин Михаил Анатольевич, кандидат медицинских наук

E-mail: pronin@iph.ras.ru

Институт философии РАН

Раев Олег Николаевич, кандидат технических наук, доцент

E-mail: ncenter@list.ru

Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного
института кинематографии им. С.А. Герасимова

В статье подведены итоги VI Международной научно-практической конференции «Инновационные технологии в кинематографе и образовании», состоявшейся 16–18 октября 2019 г. в городе Москве.

Ключевые слова: инновации, кинематограф, образование, прикладная наука, студенческая наука.

В г. Москве 16–18 октября 2019 года состоялась шестая ежегодная международная научно-практическая конференция «Инновационные технологии в кинематографе и образовании».

Организаторами шестой конференции выступили: Союз кинематографистов Российской Федерации, Международный институт новых образовательных технологий РГГУ, Институт Массмедиа РГГУ, Лига образования Российской Федерации, Институт философии РАН (исследовательская группа «Виртуалистика»), Сергиево-Посадский филиал Всероссийского института кинематографии имени С.А. Герасимова, секция «Виртуалистика» Российского философского общества, НОТК «Просвещение», Российская секция научного общества инженеров кино и телевидения (SMPTE).

В работе конференции приняли участие более 120 учёных, специалистов, аспирантов, студентов из 46 организаций. В том числе из:

— институтов Российской академии наук: Институт истории естествознания и техники имени С.И. Вавилова, Институт проблем передачи информации имени А.А. Харкевича, Институт философии;

— учебных заведений: Академия коммуникаций Wordshop, Венский технический университет, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова, Высшая школа экономики, Ивановский государственный университет, Институт археологии Задарского университета (Хорватия), Институт иностранных языков (Северный Рейн — Вестфалия), Колледж кино, телевидения и мультимедиа ВГИК, Международный институт новых образовательных технологий РГГУ, Международный учебно-научный центр перспективных медиатехнологий РГГУ, Московский государственный областной университет, Московский государственный психолого-педагогический университет, Московский гуманитарный университет, Московский технический университет связи и информатики, Российский государственный гуманитарный университет, Российский институт театрального искусства, Российский православный университет святого Иоанна Богослова, Санкт-Петербургский государственный университет, Сергиево-Посадский филиал ВГИК, Тульский государственный педагогический университет имени Л.Н. Толстого, Удмуртский государственный университет, Школа дизайна Высшей школы экономики, школа

№ 149 имени Героя Советского Союза Ю.Н. Зыкова (г. Москва), школа «Мозаика» (Московская область);

— из организаций: аппарат Общественной палаты Российской Федерации, Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства, Гильдия кинотехников Союза кинематографистов Российской Федерации, интернет-издание Cinemotion, Межгосударственная телерадиокомпания «МИР», Международное информационное агентство «Россия сегодня», Политехнический музей, Российская ассоциация международного сотрудничества, компания GSS Cinema, компания «Вирэко», компания «ЮТВ-медиа», Культурная Ассоциация «Русский дом» (г. Верона, Италия), студия «Мастер-Фильм», телеканал «Россия — Культура» и другие.

Подготовка и проведение конференции освещались журналами «Мир техники кино», «Кинемеханик сегодня».

В обсуждении докладов, зачитанных на конференции, приняли участие зарубежные учёные:

— Б. Каталинич, доктор технических наук, профессор Венского технического университета, президент DAAAM International;

— А. Углэшек, директор Института археологии Задарского университета, Хорватия;

— К. Вашек, директор Института иностранных языков, Северный Рейн — Вестфалия;

— Хатран Алтынайым (Монголия).

ПЛЕНАРНЫЕ ЗАСЕДАНИЯ

Во время пленарных заседаний были зачитаны актуальные доклады, материалы которых вызвали заинтересованное обсуждение участниками конференции.

Авторы докладов:

— Андреева Мария Александровна, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова. Проблема нового киноязыка «Скринлайф».

— Бабина Анастасия Евгеньевна, Межгосударственная телерадиокомпания «МИР», Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова. Иммерсивное и VR-кино как форма гротескной реальности.

— Белоногова Анна Владимировна, Колледж кино, телевидения и мультимедиа ВГИК, Сергиево-Посадский филиал Все-



Рабочий момент конференции

российского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Опыт создания анимационных фильмов на студии *Fantasic-Dresden* (Германия).

— Бохоров Константин Юльевич, Московский государственный психолого-педагогический университет. Использование методов объёмно-виртуального моделирования в расследованиях художественно-исследовательской группы *Forensic Architecture*.

— Грофпель Наталья Петровна, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Особенности использования технологии перекладки при современном обучении режиссёров анимационных фильмов.

— Данилов Джан Иосифович, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова. Современ-

ная трюкодемонстрация в игровом кино: интеграция в голливудскую киноиндустрию или поиск собственного лица.

— Данилова Ольга Викторовна, Российский институт театрального искусства. Театральные эксперименты Клемана Марти: французский конный театр «Зингаро» как инновационная форма современной постановочной режиссуры.

— Евмененко Екатерина Михайловна, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Тайм-менеджмент режиссёра как фактор качества медиапроизводства.

— Жукова Елена Александровна, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Контент для осмысления исторического пути России: состязание дискурсов.

— Каурых Александр Евгеньевич, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова. Практика цифровой производственной превизуализации в современном кинематографе.

— Попова Лиана Владимировна, Московский гуманитарный университет. Звуковые эксперименты Дзиги Вертова.

— Раев Олег Николаевич, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Восприятие формы реального объекта и формы объекта в его фотографическом изображении.

— Серегин Сергей Николаевич, ООО «Студия «Мастер-Фильм», Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова, Лукьяненко Виктория Николаевна, школа № 149 имени Героя Советского Союза Ю.Н. Зыкова, школа «Мозаика». Мультипликационная педагогика — инновационная форма в дополнительном образовании.

— Харланова Юлия Викторовна, Тульский государственный педагогический университет имени Л.Н. Толстого. Субъективные и объективные факторы, влияющие на зрительное восприятие и оценку человеком фотоизображения.

— Хоботова Любовь Геннадьевна, Школа дизайна Высшей школы экономики, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского

государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Технология формирования эпизодов в соответствии со структурным методом развития драматургии.

— Чавушьян Михаил Петрович, Высшая школа экономики. Этапы процесса изучения пластической анатомии для создания полноценного художественного образа в анимационной скульптуре и моделинге.

— Штандке Анастасия Александровна, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова. Влияние научно-технического прогресса на развитие экранных видов искусств.

КРУГЛЫЙ СТОЛ «3DA VINCI: ОБРАЗОВАНИЕ СРЕДСТВАМИ ИСКУССТВА И ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ»

Модератор круглого стола «3Da Vinci: образование средствами искусства и высоких технологий» — Кувшинов Сергей Викторович (Международный институт новых образовательных технологий РГГУ).

В работе круглого стола приняли участие более 20 учёных и специалистов.

Наибольший интерес у присутствующих вызвали следующие выступления:

— Воронков Юрий Сергеевич, Институт истории естествознания и техники имени С.И. Вавилова РАН. Синтез искусств, наук и технологий в творчестве Леонардо да Винчи. Почему это так важно сейчас?

— Коростелева Марина Владимировна, Российская ассоциация международного сотрудничества. 500 лет Ренессанса: выставочные проекты в Европе в 2019 году.

— Дениева Айна Кюриевна, Российский государственный гуманитарный университет, аппарат Общественной палаты Российской Федерации. Распознать в себе гения. Нейродиagnostика способностей.

— Харин Константин Викторович, Международный учебно-научный центр перспективных медиатехнологий РГГУ. Музей-мастерская 3Da Vinci — новые проекты и проблемы реализации.



Заседание круглого стола «3Da Vinci: образование средствами искусства и высоких технологий»

— Ярославцева Елена Ивановна, Институт философии РАН, Международный институт новых образовательных технологий РГГУ. Человек эпохи Возрождения в XXI веке.

— Гилодо Андрей Акимович, Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства. Отражение образа Леонардо да Винчи в декоративно-прикладном искусстве.

Участники круглого стола «3Da Vinci: образование средствами искусства и высоких технологий» считают необходимым:

— признать удачным и эффективным использование темы творчества Леонардо да Винчи в методиках изучения молодёжью современных цифровых технологий;

— рекомендовать сотрудникам МИНОТ РГГУ продолжать развитие данного направления дополнительного образования молодежи.

КРУГЛЫЙ СТОЛ «VR-ТЕХНОЛОГИИ»

Модераторы круглого стола «VR-технологии»: Пронин Михаил Анатольевич, Институт философии РАН; Раев Олег Николаевич,



Заседание круглого стола «VR-технологии»

Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова.

В работе круглого стола приняли участие более 20 учёных и специалистов.

Наиболее ёмкими и информативными были следующие выступления:

— Пронин Михаил Анатольевич, Институт философии РАН. Риски VR-технологий: соотношение инженерно-психологических и философско-методологических проблем гуманитарной экспертизы.

— Кацапова Ирина Анатольевна, Институт философии РАН. Современные технологические риски и проблемы правового их осмысления: социальная нормативность.

— Искандарян Рубен Александрович. Виртуальный план в языке иммерсивного кинематографа.

— Раев Олег Николаевич, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Кинематографическая виртуальная реальность.

— Чернявский Лев Наумович. Новые технологии и морально-нравственное воспитание личности.

Обсудив выступления, прозвучавшие на круглом столе «VR-технологии», участники круглого стола предложили следующие рекомендации:

- поддержать продвижение и уточнение Декларации этики исследования и применения технологий виртуальной реальности (TVR) и иммерсивного кинематографа;
- информировать профессиональное сообщество о потенциальных рисках внедрения и эксплуатации VR-технологий;
- провести пилотное комплексное междисциплинарное исследование влияния контента, демонстрируемого с помощью средств индивидуального показа по VR-технологиям, на физическое, психологическое, нравственное и моральное здоровье зрителей.

СТУДЕНЧЕСКАЯ СЕКЦИЯ «МЕДИАКОНТЕНТ: ВЗГЛЯД МОЛОДОГО ИССЛЕДОВАТЕЛЯ»

Институт Массмедиа РГГУ с 2009 года ежегодно проводит научно-практические конференции аспирантов и студентов «Медиа-контент: взгляд молодого исследователя».

Для повышения уровня студенческой конференции и привлечения к участию в ней студентов из других вузов в 2019 году решено включить конференцию «Медиа-контент: взгляд молодого исследователя» в программу VI международной научно-практической конференции «Инновационные технологии в кинематографе и образовании» в качестве отдельной студенческой секции. В результате удалось привлечь ведущих учёных и специалистов отрасли к обсуждению студенческих докладов, а студентов других вузов — к выступлениям с докладами. На студенческой секции «Медиа-контент: взгляд молодого исследователя» выступили студенты и аспиранты из Ивановского государственного университета, Московского государственного областного университета, Российского государственного гуманитарного университета, Санкт-Петербургского государственного университета, Сергиево-Посадский филиала Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова, Удмуртского государственного университета.

Модераторами студенческой секции стали:

- Бит-Юнан Юрий Геваргисович, кафедра литературной критики факультета журналистики института Массмедиа РГГУ;



Студенческая секция «Медиаконтент: взгляд молодого исследователя»

— Каневская Яна Евгеньевна, кафедра медиаречи факультета журналистики института Массмедиа РГГУ.

Студенческая секция была структурирована по четырём разделам, докладчиками в которых выступили:

Медиаконтент как стратегия

— Давыдова Полина Сергеевна, Российский государственный гуманитарный университет. Современные подходы к проведению журналистских расследований.

— Марьина Яна Эдуардовна, Российский государственный гуманитарный университет. Этическая дилемма Хантера Томпсона.

— Голубева Полина Игоревна, Степнова Альбина Сергеевна, предуниверсарий Российского государственного гуманитарного университета. К вопросу о достоверности и форме подачи информации в современных российских СМИ.

— Феоктистова Софья Артемьевна, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Мемы как психологический портрет нового поколения.

— Сафронов Иван Александрович, Московский государственный областной университет. Центрирование объекта с использованием зеркальной системы.

Визуальные медиа

— Шамова Надежда Александровна, Ивановский государственный университет. Изучение языка кинематографа с позиций корпусной лексикографии (на материале английского языка).

— Кушнер Владимир Николаевич, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Влияние комиксов на поведение подростков и тенденция их развития.

— Тикунova Василиса Владимировна, Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова. Проблематика освещения исторических событий в формате комикса.

— Тихонова Дарья Александровна, Российский государственный гуманитарный университет. Современные представления тележурналистов о Пушкине-журналисте.

— Смирнова Мария Николаевна, Российский государственный гуманитарный университет. Тактики проведения телевизионного интервью — портрет Б. Корчевникова.

— Матюхина Анна Сергеевна, Российский государственный гуманитарный университет. Современная телевизионная кино-рецензия (на примере телепрограммы Сэма Клебанова «Особый взгляд»).

— Шевченко Анастасия Юрьевна, Удмуртский государственный университет. Наше студенческое телевидение об образовании и проблемах жизни молодёжи.

— Оганян Анастасия Гайковна, Российский государственный гуманитарный университет. Своеобразие видеоконтента в интернет-версиях глянцевого журналов GQ и Esquire в России и США.

— Лазарев Сергей Сергеевич, Санкт-Петербургский государственный университет. Медиевализм в социальных сетях.



Студенческая секция «Медиаконтент: взгляд молодого исследователя»

Печатный контент

— Токарева Наталия Михайловна, Российский государственный гуманитарный университет. Приёмы пропаганды в советской прессе на материале публикаций о молодёжных движениях (стилягах) в журнале «Крокодил».

— Корнадут Карина Дмитриевна, Российский государственный гуманитарный университет. Освещение «Процесса четырёх» в газете «Комсомольская правда» в 1968 г.

— Нагорная Маргарита Романовна, Российский государственный гуманитарный университет. Публицистика Е.А. Евтушенко в советской прессе 1949 г.

— Соломатина Дарья Юрьевна, Российский государственный гуманитарный университет. Особенности современной медиакритики (на примере журнала «Вопросы литературы»).

— Чикиркина Дарья Олеговна, Российский государственный гуманитарный университет. Газета «Гудок» в историко-культурном контексте конца 1910-х — начала 1920-х годов.

Современная медиаречь

— Свиридова Екатерина Вадимовна, Российский государственный гуманитарный университет. Функционирование стилистически сниженной лексики в ток-шоу телеканала НТВ «Место встречи».

— Стрельникова Анжелика Ильинична, Российский государственный гуманитарный университет. Речевое воздействие веду-

щего телевизионной программы на аудиторию (на материале программы «Воскресный вечер с Владимиром Соловьёвым»).

— Абросичкина Дария Викторовна, Чегодаева Полина Викторовна, предвуниверсарий Российского государственного гуманитарного университета. Средства выразительности деловых печатных СМИ.

— Пронин Михаил Андреевич, предвуниверсарий Российского государственного гуманитарного университета. Дегуманизирующее воздействие языка отечественных СМИ (на материале отчётов о военных действиях).

Подводя итоги работы студенческой секции, организаторы приняли решение, что победителями докладов студенческой секции стали:

- Оганян Анастасия Гайковна,
- Свиридова Екатерина Вадимовна,
- Токарева Наталия Михайловна,
- Феоктистова Софья Артемьевна.

Победителям студенческой секции были вручены ценные подарки от Института Массмедиа РГГУ. Статьи победителей студенческой секции напечатаны в данном сборнике материалов и докладов конференции.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Материалы докладов, выступлений участников конференции на круглых столах, дискуссий при обсуждении вопросов, вынесенных на конференцию, показали необходимость и актуальность ежегодной научно-практической конференции «Инновационные технологии в кинематографе и образовании».

В данный сборник докладов и материалов по результатам работы конференции вошли 24 статьи, подготовленные по прочитанным докладам и наиболее информативным выступлениям на круглых столах конференции.

*Sergey V. Kuvshinov, Natalia J. Makarova, Mikhail A. Pronin,
Oleg N. Raev*

**THE INNOVATION TECHNOLOGIES
IN CINEMA AND EDUCATION OF 2019**

Sergey V. Kuvshinov, PhD (Engineering)

E-mail: kuvshinov@rggu.ru

International Institute of the New Educational Technologies,
Russian State University for the Humanities

Natalia J. Makarova, PhD (Pedagogical)

E-mail: rsuh.makarova@gmail.com

Russian State University for the Humanities

Mikhail A. Pronin, PhD (Medicine)

E-mail: pronin@iph.ras.ru

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences

Oleg N. Raev, PhD (Engineering), assistant professor

E-mail: ncenter@list.ru

Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography
named after S.A. Gerasimov

The article summarizes the results of the VI International Scientific and Practical Conference “Innovative Technologies in Cinematography and Education” held on October 16–18, 2019 in Moscow.

Key words: innovations, cinematography, education, applied science, student science.

Часть I. ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

УДК 778.5.001

ББК 85.37

Пронин М.А.

ГУМАНИТАРНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ, ДОПОЛНЕННОЙ И ЗАМЕЩАЮЩЕЙ РЕАЛЬНОСТЕЙ: ВОЗМОЖНОЕ КОМПЛЕКСНОЕ РЕШЕНИЕ ИХ ЭКСПЕРТИЗЫ

Пронин Михаил Анатольевич, кандидат медицинских наук

E-mail: pronin@iph.ras.ru

Институт философии РАН

В статье обоснован тезис, что сфера реабилитации и абилитации инвалидов может стать ресурсом для решения фундаментальных научных проблем понимания опасности технологий виртуальной виртуальной, дополненной и заместительной реальностей.

Ключевые слова: виртуальная реальность, дополненная реальность, заместительная реальность, виртуалистика, этический кодекс, безопасность, комплексные междисциплинарные исследования человека.

ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ

На последних конференциях «Инновационные технологии в кинематографе и образовании» не раз обращалось внимание на технологии виртуальной (virtual reality — VR), дополненной (augmented reality — AR) и заместительной (substitutional reality — SR) реальностей — далее TVR. Под аббревиатурой TVR будем понимать все три направления и описание связанных с данными технологиями результатов, эффектов и следствий. Технологии TVR относятся не только к «технологиям улучшения человека» (human

enhancement technologies), что позиционирует их в позитивном ключе реализации предоставляемых ими возможностей, но и к технологиям «редактирования сознания», что свидетельствует о наличии оборотной стороны предоставляемых ими возможностей — о рисках, о сегодня ещё не до конца осознаваемых отдалённых последствиях их применения.

Данные технологии направлены на обман головного мозга — сознания человека. Сегодня показано, что в среде TVR человек не различает своё и чужое тело, своё и чужое сознание, свою и чужую личность, свою и чужую волю, своего и чужого, навязанного извне внутреннего человека. Если технологии заведомо обманывают человека, то они должны быть поставлены под общественный, этический и юридический контроль.

Однако текущее состояние (status present) регламентации TVR, особенно в нашей стране, далеко от идеального, оно представляет собой лишь первый неквалифицированный профессиональный интерес к этим вопросам в среде разработчиков и исследователей. Должная инфраструктура фундаментальной научной поддержки разработок TVR сегодня в нашей стране отсутствует. Отстаёт и этическое обеспечение добросовестности научных исследований в этой области. Приведу недавний диалог на одной из выставок с резидентом «Сколоково»:

— Как у вас работают этические комитеты, которые должны следить за вашими разработками?

— Я, к сожалению, не знаю, как работает этический кабинет...

Видимо, «кабинет» исправно работает и формальных претензий к инноваторам нет; регуляторное поле таковых только формируется. Так, зарубежный «Кодекс этического поведения. Рекомендации для добросовестных научных исследований (good scientific practice) и потребителей VR-технологий» [2] принят международным сообществом в 2016 году. Отечественная «Декларация этики технологий виртуальной реальности (TVR) и иммерсивного кинематографа» — лишь в текущем году, 19 апреля 2019 года (подробнее: http://www.virtualistica.ru/trz_meropr.html) [1].

Особо уязвимыми и неопределёнными считаются ситуации отдалённых последствий применения TVR.

Можно констатировать: TVR находятся лишь в начальной стадии своего становления и внедрения в практику, на стадии изуче-

ния их возможностей применительно к здоровым людям, но никак не к тяжело больным и к лицам с ограниченными возможностями! Технологии реабилитации последних могут стать «точкой сборки» комплексного междисциплинарного сопровождения внедрения TVR в образовании и сфере развлечений. Каким образом?

ВОЗМОЖНОЕ РЕШЕНИЕ

Очевидно, что ожидания от новых методов и технологий, зачастую, неоправданны, но всегда «прельщают» возможным чудом; лишь спустя необходимое время ожидания сменяются адекватными прогнозами, трезвыми показаниями и противопоказаниями к применению той или иной технологии. В подобной ситуации, когда со стороны врачей есть желание помочь, а больные хотят вылечиться, выздороветь, пройти реабилитацию, применение нового всегда требует особого такта, юридической обоснованности, должной постановки доказательных комплексных медико-психологических исследований и этической безупречности всех участников новых технологических разработок, особенно с применением TVR, в силу их вышеперечисленных особенностей.

Подобная гуманитарная оболочка создаётся биоэтикой и гуманитарной экспертизой ситуации, когда человек оказывается погружённым в мир новых технологий.

Ожидание инноваторов, занятых в индустрии развлечений, ажиотажа в отношении фундаментальных разработок средств контроля за состоянием игроков скорее всего будет проявлением либо наивности, либо идеализма, — ни намерений, ни ресурсов у них, как правило, нет. Напротив, технологии реабилитации инвалидов и тяжёлых больных (в случае инсультов и черепно-мозговых травм, например) аккумулируют весь минимально необходимый набор специалистов и инструментов, что, при должной организации дела, позволит получить такие результаты, которые будут значимы для всей сферы разработок TVR!

Следует учитывать, что требования к гуманитарной настороженности разработчиков, исследователей и практиков в случае TVR усиливаются тем, что согласно Всеобщей декларации о биоэтике и правах человека (Статья № 8. Признание уязвимости человека и уважение неприкосновенности личности) инвалиды относятся к категории «особо уязвимых лиц и групп», и тем, что TVR по своей

сути и предназначению напрямую направлены на «уязвление» не только личности, но и телесности, сознания, воли и реальности внутреннего человека.

Таким образом, вопросы должного гуманитарного сопровождения разработок применения TVR в целях реабилитации и абилитации инвалидов направлены на обеспечение защиты «особо уязвимых лиц и групп» и уважение их личной неприкосновенности.

Однако в нашей стране в актуальной повестке большинства исследователей и разработчиков средств реабилитации и абилитации инвалидов с использованием TVR данных вопросов сегодня попросту нет.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вопросы безопасности TVR это те задачи, для решения которых ни стартапы, ни малые предприятия не имеют ни необходимых ресурсов, ни должной квалификации. Это то проблемное поле, которое требует программных методов решения на уровне организации комплексной научно-технической государственной программы, организации должной научной проработки. Это поле фундаментальных научных исследований и создания системы научного обеспечения внедрения TVR в практику реабилитации инвалидов.

В этом плане «особо уязвимая группа» инвалидов сможет стать содержательным прецедентом, а в случае успеха — и локомотивом для решения всего комплекса задач адекватного и безопасного внедрения TVR в каждодневную практику обучения и развития и здоровых людей. Но всё это требует зрелого отношения представителей профессиональных сообществ, связывающих своё будущее со сферой TVR!

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Декларация этики технологий виртуальной реальности (TVR) и иммерсивного кинематографа // Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе, науке, образовании и в других областях: XI Международная научно-практическая конференция, Москва, 18–19 апреля 2019 г.: Материалы и доклады. М.:

ИПП «КУНА», 2019. С. 29–35. http://www.virtualistika.ru/declar_tvr_ethic_ru.html (дата обращения: 10.10.2019).

2. Пронин М.А., Раев О.Н. Регулирование технологий виртуальной реальности: к первому российскому кодексу этического поведения [Электронный ресурс] // Горизонты гуманитарного знания. 2018. № 5. С. 109–124. URL: <http://journals.mosgu.ru/ggz/issue/view/876>. DOI: 10.17805/ggz.2018.5.9

Mikhail A. Pronin

HUMANITARIAN SUPPORT OF VIRTUAL (VR) TECHNOLOGIES, AUGMENTED (AR) AND REPLACING (SR) REALITIES: A POSSIBLE COMPREHENSIVE SOLUTION FOR THEIR EXPERTISE

Mikhail A. Pronin, PhD (Medicine)

E-mail: pronin@iph.ras.ru

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences

The article substantiates the thesis that the sphere of rehabilitation and habilitation of disabled people can become a resource for solving fundamental scientific problems of understanding the danger of virtual virtual, augmented and substitution reality technologies.

Key words: virtual reality, augmented reality, substitution reality, virtualistics, code of ethics, security, complex interdisciplinary human research.

REFERENCES

1. Deklaratsiya etiki tekhnologii virtual'noi real'nosti (TVR) i immersivnogo kinematografa / Zapis' i vosproizvedenie ob»emnykh izobrazhenii v kinematografe, nauke, obrazovanii i v drugikh oblastiakh: XI Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya, Moskva, 18–19 aprelya 2019 g.: Materialy i doklady. M.: IPP «KUNA», 2019. P. 29–35. http://www.virtualistika.ru/declar_tvr_ethic_ru.html (data obrashcheniya: 10.10.2019).

2. Pronin M.A., Raev O.N. Regulirovanie tekhnologii virtual'noi real'nosti: k pervomu rossiiskomu kodeksu eticheskogo povedeniya / Gorizonty gumanitarnogo znaniya. 2018. No 5. P. 109–124. <http://journals.mosgu.ru/ggz/issue/view/876>. DOI: 10.17805/ggz.2018.5.9

УДК 778.5.534.19
ББК 85.37

Раев О.Н.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Раев Олег Николаевич, кандидат технических наук, доцент
E-mail: ncenter@list.ru
Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного
института кинематографии им. С.А. Герасимова

В настоящее время среди учёных и специалистов отсутствует единое понимание термина «виртуальная реальность». Выполненный в статье анализ позволяет в качестве базисного рекомендовать определение термина «виртуальная реальность», сформулированное Н.А. Носовым. Данное определение позволяет в научное и практическое поле деятельности наряду с психологической виртуальной реальностью ввести понятие кинематографической виртуальной реальности, под которой понимаются любые киноизображения, независимо от физических принципов их создания и от использованных для этого технических средств.

Ключевые слова: кинематограф, изображение, виртуальная реальность, психологическая виртуальная реальность, кинематографическая виртуальная реальность.

ПОНЯТИЕ «ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»

Несмотря на то что термин «виртуальная реальность» применяется уже давно, особенно активно в XXI веке, общего понимания содержания понятия «виртуальная реальность» среди учёных и специалистов до сих пор нет. Это продемонстрировали в

том числе дискуссии на круглых столах, посвящённых проблемам виртуалистики, последние из которых состоялись 17 октября 2019 года в рамках конференции, по результатам работы которой напечатан данный сборник материалов и докладов конференции, и 13 декабря 2019 года в рамках программы научно-просветительских мероприятий X Международного 3D-стерео кинофестиваля. До сих пор учёные и специалисты продолжают вкладывать разный смысл в термин «виртуальная реальность», в зависимости от рассматриваемой ими конкретной области применения той или иной технологии или же в зависимости от анализируемых философских аспектов.

Такое же разнообразие определений термина «виртуальная реальность» наблюдается и в публикациях.

Приведём только некоторые определения:

— «Виртуальная реальность — это искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя её изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения» [1].

— «Виртуальная реальность это цифровой мир, полностью создаваемый с помощью современных компьютерных технологий» [11].

— «Виртуальная реальность — 1. Искусственно созданный (параллельный) мир путём подмены окружающей действительности информацией, генерируемой компьютером. 2. Сфера новых экранных представлений, сформированных на базе компьютерной техники, позволяющей неограниченно изменять пространственно-временные характеристики, что приводит к возникновению “новой реальности”» [3, с. 27].

Очевидно, что данные определения не являются строгими. Под эти определения, к примеру, не попадают фильмы, снятые по технологии 360° комплексом кинокамер необходимого количества, позволяющих одновременно записать изображения объектов съёмки во всех пространственных направлениях, и предназначенные для показа зрителям с помощью шлемов виртуальной реальности. В этом случае компьютерные средства привлекаются для решения двух задач:

— соединить отдельные изображения в единое сферическое изображение;

— вырезать из единого сферического изображения, хранящегося в памяти компьютера, ту его часть, которая соответствует пространственной ориентации шлема в каждый момент времени, и именно эту часть изображения отправлять в систему визуализации при демонстрации этого фильма зрителю.

Приведём ещё одно определение: «Виртуальная реальность — это трёхмерная интерактивная графика, которая в соединении с техническими средствами реалистического отображения позволяет пользователю в реальном масштабе времени погрузиться в моделируемый на компьютере мир» [7]. И это определение не раскрывает описываемый предмет. Например, если мультфильм от начала до конца подготовлен с помощью компьютерных графических программ, то он представляет собой виртуальную реальность, а если рисованный мультфильм изготовлен по традиционной ручной технологии, снят цифровой камерой, обработан на компьютере, хранится в цифровом виде и демонстрируется с помощью цифрового проектора, то он виртуальный или реальный?

Большинство людей под виртуальной реальностью понимает то, что, в отличие от физической реальности, неосвязаемо, бестелесно. Такое понимание термина закреплено в толковом словаре иноязычных слов: «Виртуальный ... — 1. ...возможный; такой, который может проявиться при определённых условиях... 2. Не имеющий физического воплощения или отличающийся от реального, существующего» [2, с. 150].

Определения, подобные рассмотренным выше, не выполняют главной задачи — они не раскрывают существа описываемого явления, большинство людей не связывает их с каким-то однозначным обобщённым явлением.

В качестве базисного, основополагающего определения примем определение, сформулированное Николаем Александровичем Носовым, одним из создателей Центра виртуалистики в Институте человека Российской академии наук (в 2004 году Институт человека был присоединён к Институту философии Российской академии наук):

«Виртуальная реальность — реальность, независимо от её природы (физическая, геологическая, психологическая, социальная, техническая и проч.), обладающая следующим рядом свойств:

— порождённость (виртуальная реальность производится активностью какой-либо другой реальности, внешней по отноше-

нию к ней; психологические виртуальные реальности порождаются психикой человека),

— актуальность (виртуальная реальность существует актуально, только “здесь и теперь”, только пока активна порождающая реальность),

— автономность (в виртуальной реальности своё время, своё пространство и свои законы существования),

— интерактивность (виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них)» [4].

Определение Н.А. Носова является наиболее общим. Оно, в отличие от рассмотренных ранее определений, не привязано к какой-либо технологии создания виртуальной реальности (например, к компьютерной), и охватывает все виды реальности, не зависимо от их природы.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Для проведения дальнейшего анализа рассмотрим психологическую виртуальную реальность, без понимания которой невозможно рассматривать виртуальные реальности, формируемые техническими средствами. Тема психологической виртуальной реальности — самостоятельная очень обширная тема, поэтому здесь кратко приведём только основные сведения.

Чувственное восприятие человеком объектов окружающего физического мира позволяет собирать информацию об этих объектах. Полученная информация обрабатывается с выделением из неё ключевых признаков объектов, на основе которых, а также с учётом предыдущего чувственного опыта, мозг активно строит образы объектов окружающего мира и направляет эти образы в сознание человека [5].

Механизм работы мозга пока неизвестен [9] — мозг скрывает от сознания все сложные процессы, задействованные в получении сведений об окружающем мире. Однако результаты работы мозга нам известны. Анализируя эти результаты, приходим к выводу, что человек видит, слышит, чувствует не сами окружающие его объекты, как он об этом думает, а воспринимает их модели, создаваемые мозгом. «Наше восприятие — это предсказание того, что должно быть в окружающем нас мире, и это предсказание постоянно про-

веряется действиями» [9], т. е. в сознании человека формируется субъективная психологическая виртуальная реальность, являющаяся субъективной моделью окружающего мира, причём эта модель адекватна реальному миру (иначе человек не смог бы существовать), но это не означает, что психологические виртуальные объекты именно таковы, каковы они в физическом мире.

Рассмотрим, к примеру, зрение — наиболее информативный орган чувств. Оптическая система глаза формирует на сетчатке изображение окружающих человека объектов, находящихся в поле зрения глаза. Светочувствительные клетки, поглощая фотоны, вырабатывают нервные импульсы. Мозг, как стало известно благодаря исследованиям, выполненным лауреатом Нобелевской премии Д. Хьюбелом с коллегами [10], обрабатывая эти импульсы, выявляет существенные признаки в изображениях объектов:

— тёмная или светлая точка на фоне, отличающемся от точки яркостью или спектральным составом излучаемого или отражаемого им света;

— границы между полями изображения, различающимися по яркости или спектральному составу света;

— ориентация линий в изображении;

— движение изображений отдельных объектов относительно других объектов;

— параллакс в изображениях в левом и правом глазах;

— другие признаки объектов в сетчаточных изображениях.

Выявленные при обработке сетчаточных изображений признаки объектов позволяют мозгу построить психологические образы этих объектов. Однако, как уже сказано выше, эти образы не всегда соответствуют реальным физическим объектам. Например, цвет объектов существует только в виртуальном мире нашего сознания, а в реальном мире цвета нет. Действительно, каждый фотон это неизменная порция электромагнитной энергии, со скоростью света перемещающаяся в пространстве до тех пор, пока фотон не будет поглощён веществом. Каждый фотон характеризуется неизменной величиной электромагнитной энергии, однозначно связанной с частотой электромагнитных колебаний, а такой характеристики, как цвет, у фотона нет, цвет появляется только в восприятии человеком после поглощения фотонов сетчаткой и обработкой зрительной информации мозгом.

Таким образом, мозг работает не с оптическими изображениями как таковыми, а извлекает из них различные признаки объектов, на основании которых, а также с учётом предыдущего зрительного опыта и информации от других органов чувств, строит визуальные образы объектов, которые и воспринимает наше сознание [10].

ИЗОБРАЖЕНИЯ

Сначала ответим на вопрос: а что такое изображение? В словаре русского языка приведено следующее определение:

«Изображение:

1. Действие по значению глаголов изобразить — изображать и изобразиться — изображаться.

2. То, что изображено (рисунок, фотография, скульптура и т. п.); предмет, изображающий кого-либо, что-либо» [8, с. 651].

Данное определение требует дополнительно раскрыть термин «изобразить», который в том же словаре зафиксирован следующим образом:

«1. Передать, воспроизвести в художественном образе (в живописи, скульптуре, в литературе).

2. Представить на сцене кого-либо, что-либо, создать сценический образ.

3. Устаревшее. Выразить, выказать, обнаружить» [8, с. 651, 652].

Из приведённого определения термина «изображение» следует, что изображение может быть получено разными способами и может быть не только оптическим.

Взяв за основу пространственно-временные характеристики изображений, построим следующую классификацию существующих изображений [6]:

1. Пространственные изображения: живопись, графика, скульптура, фотография.

2. Временные изображения: музыка, речь, шумы.

3. Пространственно-временные изображения: кинофильм, телефильм, спектакль, танец, эстрадно-цирковое представление, перфоманс, мультимедийное шоу и т. д.

Поскольку в данной статье нас интересует только кинематограф, то далее рассмотрим только кинематографические изображения.

Сразу отметим, что здесь не рассматриваются варианты прямого воздействия на нервную систему или непосредственно на структуры мозга бодрствующего человека, а также методы порождения сновидений и галлюцинаций.

В физическом мире с помощью технических средств можно смоделировать искусственный поток информации, аналогичный тому, который воспринимают органы чувств от реальных физических объектов. В этом случае в конкретной области пространства в конкретное время будут воспроизводиться киноизображения физических объектов, которых в действительности там не будет. И если информация от изображения будет такой же, как от реального объекта, в пределах диапазонов воспринимаемых параметров информации и порогов восприятия органов чувств, то человек не сможет отличить изображение от реального физического объекта. (Здесь важно, что не любое живое существо, а именно человек не будет способен отличать информацию от изображения от информации от физического объекта. Любое другое живое существо с другими органами чувств или с другими параметрами органов чувств будет воспринимать технически созданные изображения, отличающимися от реальных физических объектов.)

Кроме того, масштаб изображения должен быть согласован с масштабом других объектов (как присутствующих в изображениях, так и входящих в дополненную реальность), поскольку человек воспринимает пространство физического мира через объекты, находящиеся в нём на разных расстояниях относительно человека.

При этом, конечно же, поток информации от изображений должен быть согласован с положением в пространстве и движениями человека. Кроме того, у человека к этому времени уже должен быть чувственный опыт восприятия подобных физических объектов или осмысленный (прочувствованный) опыт восприятия подобных виртуальных объектов. В противном случае психологический виртуальный образ будет формироваться впервые, а для этого необходимо, чтобы зритель обратил своё заинтересованное внимание на этот объект, и нужно гораздо большее время на рассматривание (изучение) такого объекта.

В результате восприятия информации органами чувств от изображений объектов, в сознании сформируются психологические виртуальные образы, аналогичные психологическим виртуальным образам, возникающим при рассматривании реальных объектов.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Объекты, присутствующие в искусственно создаваемых с помощью технических средств киноизображениях, в физическом мире отсутствуют, но воспринимаются человеком, как будто эти объекты находятся в данное время в данном месте пространства. Воспринимаются благодаря наличию в организме человека системы сбора и обработки информации об окружающем мире и формирования в сознании психологической виртуальной реальности.

Поэтому понятие виртуальной реальности можно распространить и на любые изображения, в том числе и на киноизображения, т. е. любые изображения следует признать виртуальными, в том числе кинематографические изображения — кинематографической виртуальной реальностью.

Это означает, что погружение зрителей в виртуальную реальность происходит не только при демонстрации им фильмов в шлемах и очках виртуальной реальности, но и при применении любой другой технологии создания кинематографических изображений.

Проверим, насколько киноизображения соответствуют определению виртуальности, сформулированного Н.А. Носовым [4].

1. Киноизображения порождаются активностью средств визуализации (например, файл кинофильма и все программные средства, необходимые для проведения показа фильма, должны быть загружены в компьютер, проектор и компьютер должны быть включены, а свет в кинозале выключен и т. д.).

2. Киноизображения актуальны, т. е. существуют здесь и сейчас, только в пределах средств визуализации и только пока средства визуализации включены.

3. Киноизображения автономны, поскольку в кинофильмах своё время, пространство и свои законы, которые отличаются от времени и пространства физической реальности.

4. Киноизображения интерактивны в разных технологиях в разной степени, но как минимум интерактивны в том, что зритель самостоятельно определяет, смотреть ему конкретный фильм или выключить его (уйти из кинозала), или включить другой фильм.

Таким образом, следует признать, что не только очки и шлемы создают кинематографическую виртуальную реальность, но и любое другое средство визуализации (формирующее киноизображение), работающее по любым физическим принципам, также

создаёт кинематографическую виртуальную реальность. А способ создания кинофильмов — киносъёмка, компьютерное моделирование или гибридная технология — не может быть критерием при определении виртуальной реальности.

Отметим, что пока кинофильм не выводится с помощью средств визуализации, пока он хранится на носителе любого типа, как аналогового, так и цифрового, киноизображение не является актуальным. Такое киноизображение допустимо считать потенциальной, скрытой, непроявленной виртуальной реальностью, которая продуцируется при включении системы визуализации.

Но если любое киноизображение виртуально, то как же различать и оценивать различные виды киноизображений? В первую очередь по технологиям их создания и по техническим и киноведческим характеристикам. В качестве дополнительных характеристик можно использовать степень вовлечённости зрителя в демонстрируемое ему кинодействие, степень интерактивности, в том числе возможности движения зрителя в виртуальном мире с ощущениями и восприятием, аналогичными тому, как человек движется и воспринимает в физическом мире.

Однако вовлечённость зрителя в действие, разворачивающееся в кинофильме, зависит не столько от технологии визуализации, сколько от интереса зрителя к тому, что ему показывают, а также от настроения человека, его настроения, физического и психологического самочувствия и т. д. Зритель может быть глубоко вовлечён в содержание кинофильма, находясь в кинозале кинотеатра, и может быть отстранённым при просмотре фильма с помощью шлема виртуальной реальности. Главное — сохраняет ли зритель понимание, что он сторонний наблюдатель? Или насколько полно он включается в кинодействие?

Существенное значение имеет процесс обучения (привыкания) просмотру кинофильмов. Сравните, как дети смотрят мультфильмы и как взрослые — художественные фильмы. Эффект вовлечённости особенно ярко выражен, когда человек впервые видит киноизображение. Очевидно, что с увеличением количества просмотренных кинофильмов происходит привыкание к такой информации и к такому способу формирования информации. В результате снижается эффект воздействия на зрителя. И, как только применяемая техника переходит в разряд повседневности, степень вовлечённости пере-

стаёт зависеть от техники, а определяется содержанием контента и интересом зрителя к этому контенту.

При демонстрации киноизображений с использованием шлемов виртуальной реальности эффект присутствия, конечно же, сильнее. Но для полного погружения сегодня недостаёт согласования восприятия виртуальной реальности всеми органами чувств, восприятия собственного тела в этой виртуальной реальности и возможности взаимодействия с объектами виртуальной реальности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выполненный в статье терминологический анализ позволяет сделать вывод, что наиболее общим и правильно ориентирующим является определение виртуальной реальности, сформулированное Н.А. Носовым.

Применение определения Н.А. Носова позволяет наряду с психологической виртуальной реальностью ввести в рассмотрение кинематографическую виртуальную реальность, под которой будем понимать любые киноизображения вне зависимости от физических принципов их создания и от использованных для этого технических средств. В результате получаем, что шлемы виртуальной реальности — лишь одно из средств визуализации киноизображений.

Вектор исследований следует направить, прежде всего, на изучение влияния кинематографической виртуальной реальности на физическое, моральное и духовное здоровье человека, а также на качество киноизображений.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Виртуальная реальность // Культурология. XX век: Энциклопедия. URL: http://www.dic.academic.ru/lic.nsf/enc_culture/278/ Виртуальная (дата обращения: 12.09.2017).
2. Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. М.: Русский язык, 1998. 848 с.
3. Медиакультура: словарь терминов и понятий / авт.-сост. Н.Б. Кириллова. 2-е изд., стер. М.: Флинта; Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2019. 196 с.
4. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 7, Труды Центра профориентации. М.: Путь, 2000. 69 с.

5. Пронин М.А. Философия как экспертиза: Виртуальные психологические состояния в технологиях объёмных изображений в кинематографе — к постановке проблемы // Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе и других областях: X Международная научно-практическая конференция, Москва, 16–18 апреля 2018 г.: Материалы и доклады / под общей редакцией О.Н. Раева. М.: ВГИК, 2019. С. 43–50.

6. Раев О.Н. Понятийная область термина «объёмное изображение» // Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе и других областях: IX Международная научно-практическая конференция, Москва, 17–18 апреля 2017 г.: Материалы и доклады. М.: ВГИК, 2017. С. 29–40.

7. Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М., 2004.

8. Словарь русского языка: В 4-х т. / АН СССР, Институт русского языка: под ред. А.П. Евгеньевой. 3-е изд. Стереотипное. М.: Русский язык, 1985–1988. Т. 1. А—Й. 1985. 696 с.

9. Фрит К. Мозг и душа: Как нервная деятельность формирует наш внутренний мир / пер с англ. М.: Астрель, 2010. 335 с.

10. Хьюбел Д. Глаз, мозг, зрение / пер. с англ. М.: Мир, 1990. 239 с.

11. Milgram P., Kishino F. A taxonomy of mixed reality visual displays // IEICE Transactions on Information and Systems. 1994. Vol. E77-D. No 12. P. 1321–1329.

Oleg N. Raev

CINEMATIC VIRTUAL REALITY

Oleg N. Raev, PhD (Engineering), assistant professor

E-mail: ncenter@list.ru

Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov

At present, there is no uniform understanding of the term «virtual reality» among scientists and specialists. The analysis carried out in the article allows to recommend the definition of the term “virtual reality” formulated by N.A. Nosov as a basis. This definition allows to introduce into scientific and practical field of activity along with psychological virtual reality the concept of cinematographic virtual reality, which is understood as any movies, regardless of the physical principles of their creation and the technical means used for this purpose.

Key words: cinematography, image, virtual reality, psychological virtual reality, cinematographic virtual reality.

REFERENCES

1. Virtual'naya real'nost' / Kul'turologiya. XX vek: Entsiklopediya. URL: http://www.dic.academic.ru/lic.nsf/enc_culture/278/Virtual'naya (data obrashcheniya: 12.09.2017).
2. Krysin L.P. Tolkovyi slovar' inoyazychnykh slov. M.: Russkii yazyk, 1998. 848 p.
3. Mediakul'tura: slovar' terminov i ponyatii / avt.-sost. N.B. Kirillova. 2-e izd., ster. M.: Flinta; Ekaterinburg: Izd-vo Ural. Un-ta, 2019. 196 p.
4. Nosov N.A. Slovar' virtual'nykh terminov / Trudy laboratorii virtualistiki. Vypusk 7, Trudy Tsentra proforientatsii. M.: Put', 2000. 69 p.
5. Pronin M.A. Filosofiya kak ekspertiza: Virtual'nye psikhologicheskie sostoyaniya v tekhnologiyakh ob''emnykh izobrazhenii v kinematografe — k postanovke problemy / Zapis' i vosproizvedenie ob''emnykh izobrazhenii v kinematografe i drugikh oblastiakh: X Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya, Moskva, 16–18 aprelya 2018 g.: Materialy i doklady / pod obshchei redaktsiei O.N. Raeva. M.: VGIK, 2019. P. 43–50.
6. Raev O.N. Ponyatiinaya oblast' termina «ob''emnoe izobrazhenie» / Zapis' i vosproizvedenie ob''emnykh izobrazhenii v kinematografe i drugikh oblastiakh: IX Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya, Moskva, 17–18 aprelya 2017 g.: Materialy i doklady. M.: VGIK, 2017. P. 29–40.
7. Seval'nikov A.Yu. Ontologicheskie aspekty virtual'noi real'nosti / Virtualistika: ekzistentsial'nye i epistemologicheskie aspekty. M., 2004.
8. Slovar' russkogo yazyka: V 4-kh t. / AN SSSR, Institut russkogo yazyka: pod red. A.P. Evgen'evoi. 3-e izd. Stereotipnoe. M.: Russkii yazyk, 1985–1988. T. 1. A—I. 1985. 696 p.
9. Frit K. Mozg i dusha: Kak nervnaya deyatel'nost' formiruet nash vnutrennii mir / per s angl. M.: Astrel', 2010. 335 p.
10. Kh'yubel D. Glaz, mozg, zrenie / per. s angl. M.: Mir, 1990. 239 p.
11. Milgram P., Kishino F. A taxonomy of mixed reality visual displays / IEICE Transactions on Information and Systems. 1994. Vol. E77-D. No 12. P. 1321–1329.

УДК 778.5.01+293+295
ББК 85.37

Чернявский Л.Н.

«НРАВСТВЕННЫЕ ПРОПАЖИ» ИЛИ «ЦИФРА» КАК НОВАЯ ОНТОЛОГИЯ

Чернявский Лев Наумович
E-mail: levcher@mail.ru

Рассмотрен комплексный научно-исследовательский кинопроект «Россия в Святой земле». Содержательная часть кинопроекта — это традиционный познавательный фильм об истории паломничества в России и фильм для показа с помощью шлемов виртуальной реальности.

Показана необходимость исследования влияния фильма, показываемого в шлемах виртуальной реальности, на духовно-нравственное воспитание подрастающего поколения наших соотечественников.

Ключевые слова: виртуальная реальность, теория кино, цифровая эпоха, паломники, христианство, ислам, психология.

Две вещи наполняют душу всегда новым и всё более сильным удивлением и благоговением, чем чаще и продолжительнее мы размышляем о них, — это звёздное небо надо мной и моральный закон во мне.

Иммануил Кант

ВВЕДЕНИЕ

Мой скромный, но длительный опыт автора и кинорежиссёра познавательного (в старой терминологии — научно-популярного)

кинематографа, надеюсь, поможет заглянуть за горизонт сегодняшней практики использования специальных возможностей цифрового кинематографа.

Рассмотрим комплексный кинопроект «Россия в Святой земле», посвящённый особому явлению духовной жизни многих наших сограждан — многовековой истории паломничества православных русских людей в Святую землю Палестины. Задачей проекта является создание просветительского фильма «Паломники через века» и специального фильма «Чудо схождения Благодатного Огня», снятого в формате VR360.

Приведём одно из дошедших до нашего времени рассуждений о подвиге странничества талантливого писателя-священника первой половины XX века: «Мы исходили из того, что паломники стремятся посетить места, священные стопами Спасителя, Божией Матери и святых, из желания приобщиться святости места. Это желание освятиться местом заставляло многих христиан, особенно чем-то грешных и желающих искупить свой грех, совершать своеобразный подвиг. Подвиг, собственно, заключался в отказе от удобств, в том, что человек скидывал с себя временно все земные пути богатства и приобщался к нищете. Человек становился добровольным нищим и следовал завету Христа: не сеял, не жал, всецело вручая себя на волю Бога. Так он шёл к тому месту, куда влекла его вера, и там, узрев святыню, прикоснувшись к ней, снова становился прежним человеком, лишь просветлённым подвигом, им совершённым: грех искупался в момент завершения подвига» [2].

Авторы проекта полагают, что аудиторией познавательного фильма станут, в основном, зрители старшего поколения. В то же время контент VR360 предназначен, по преимуществу, для молодёжи, которая вышла за пределы телевизионного пространства в так называемую цифровую виртуальную реальность.

Так вот, способна ли подача темы проекта через формат VR360 привлечь молодых современников к постижению существенных ценностей русского православия, к идеалам нравственности? Для ответа на этот вопрос необходимо проведение социологического исследования.

Поскольку христианство — одна из современных мировых религий, важно понять, как работают подобные программы в других

религиях, например в исламе, одним из важнейших столпов которого является хадж.

Оказалось, что ислам, укрепляющий в последние годы своё влияние в мире, широко использует новейшие информационные технологии. Мусульманские разработчики виртуальных хаджей расширили возможности пользователей шлемов виртуальной реальности, чтобы мусульмане могли побывать с их помощью в самых священных мусульманских городах. Хотя декларируется, что эти технические устройства не должны заменить реальное посещение священных мест, тем не менее, сегодня виртуальный хадж позволяет паломнику считать себя выполнившим ритуал и после просмотра фильма совершить реальный обряд жертвоприношения. Возможно, что именно технологии виртуальной реальности способствовали выходу ислама на первое место по количеству адептов.

Итак, на наших глазах происходит резкая смена культурного кода* на фоне стремительного преобразования окружающей нас среды, социальных институтов и бытового уклада. в кинематографе это проявилось в смене материальной основы кино: киноплёнка стремительно уступила своё место цифровым технологиям. В то же время появились новые возможности воздействия на зрителя, который всегда стремился преодолеть проблему отстранённости, разрыва между зрительным залом и киноэкраном, удостовериться в реальности происходящего на экране, поверить в своё присутствие в пространстве экранного действия. Для этого в кинематографе прежних лет рождались и совершенствовались такие способы показа, как стереоскопические фильмы, круговая панорама, опыты по созданию голографического кинематографа... Именно они проложили путь формату VR360, задав генеральное направление поиска технологического решения проблемы.

Можно предположить, что развитие кинотехнологий приведёт к полному вовлечению зрителя в происходящее на экране. При этом возникающие у зрителя эмоции сотрут грани между внутренним и внешним, эмоциональным и рациональным, мышлением и телом. Поэтому кино, как культурный опыт, требует проведения междисциплинарных исследований.

* Культурный код — уникальные культурные особенности, доставшиеся народам от предков; закодированная в некой форме информация, позволяющая идентифицировать культуру.



Рис. 1. В ожидании чуда схождения Благодатного Огня

В этой связи обратимся к работе теоретиков кино Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера под названием «Теория кино. Глаз, эмоции, тело», вышедшей в свет в 2018 году [3]. В книге изложена авторская точка зрения на более чем столетнюю трансформацию киноопыта: от независимого наблюдения событий «в рамке, окне», через «вхождение и погружение в фильм через дверь, экран и порог», затем, с помощью крупного плана, «в зеркало, как в отображение собственного “я” зрителя», «во взгляд, в пристальный взгляд изучения объекта киносъёмки», и далее, через интереснейшие аспекты, названные авторами «кино как кожа: тело и прикосновение» и «кино как орган слуха: акустика и пространство», к главе «кино как мозг: разум и тело» и к главе «цифровое кино и кинотеория: цифровое тело».

Вывод Т. Эльзессера и М. Хагенера таков: «“цифра” оказалась действительно новой онтологией. Всё, что мы до сих пор ассоциировали с кино, становится, таким образом, лишь частным или конкретным проявлением более высокого организующего принципа, которым является программное обеспечение» [3, с. 344].

Для подготовки фильмов по проекту «Россия в Святой земле» 27 апреля 2019 года нами произведена цифровая съёмка чуда схождения Благодатного Огня в храме Гроба Господня (храм Воскресения Христова) в Иерусалиме. Уже сам факт, что киносъёмка состоялась, похож на чудо, потому как мы не успели заранее получить необходимых согласований, разрешений и прочих поддержек, а в



Рис. 2. Запечатлённое чудо схождения Благодатного Огня

Иерусалим прилетели всего за три дня до Пасхи. Но факт остаётся фактом: на сегодняшний день (ноябрь 2019) на территории России, да и во всём мире только у нашего проекта есть три с половиной минуты записи чуда, запечатлённого шестью камерами GoPro в формате VR360.

На рис. 1 и 2 приведены кадры чуда схождения Благодатного Огня, снятые в формате VR360.

Теперь необходимо провести исследования: как влияет снятый материал на зрителей. Дилемма заключается в том, что, с одной стороны, возникает возможность как бы реально, но мгновенно оказаться в святых местах, порадоваться самому факту чуда схождения Благодатного Огня, пройти Крестный Путь Иисуса Христа по Виа Долороза, лицезреть следы Его божественного присутствия в Иерусалиме. Эта возможность доступна для каждого, кто наденет шлем виртуальной реальности. Но, с другой стороны, возникает опасность манипуляции сознанием молодого, ещё не оформившегося в личность человека с помощью компьютерных гаджетов, когда Интернет «затаскивает» неокрепшую душу в пропасть своих неограниченных возможностей подмены истинного ложным.

Именно поэтому, не полагаясь на априорные мнения различных экспертов по поводу использования шлема виртуальной реальности в пока неизведанной области нравственного воспитания, мы намерены провести широкую апробацию наших специальных фильмов в молодёжной среде. В настоящее время группа право-

славных психологов, богословов и программистов разрабатывает методику такого исследования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Паломничество, как одна из основных форм духовности верующих людей, рассмотрено в данной работе как возможный побудительный мотив постижения и приобщения к святости. В свою очередь аспекты духовно-нравственного воспитания молодёжи могут основываться на воспитании религиозных чувствах. Предполагается, что использование контента для шлемов виртуальной реальности, в которых создаётся эффект присутствия в святых местах и соучастия в происходящих явлениях (в нашем случае: чуда сошествия Благодатного Огня в храме Гроба Господня в Иерусалиме), поможет молодым людям в понимании смысла жизни, постижении идеи ценностного измерения человеческого бытия, духовности, нравственного совершенствования, поможет найти точку опоры в осознании мировоззренческих ориентиров.

Разделяя положения Декларация этики исследования и применения технологий виртуальной реальности (TVR) [1], авторы кинопроекта «Россия в Святой земле» планируют разработать и провести психологические исследования воздействия создаваемого контента в формате VR360 на человека.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Декларация этики технологий виртуальной реальности (TVR) и иммерсивного кинематографа // Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе, науке, образовании и в других областях: XI Международная научно-практическая конференция, Москва, 18–19 апреля 2019 г.: Материалы и доклады. М.: Куна, 2019. С. 29–35. http://www.virtualistika.ru/declar_tvr_ethic_ru.html (дата обращения: 10.11.2019).

2. Сидоров С.А. Записки священника Сергия Сидорова: с приложением его жизнеописания, составленного дочерью, В.С. Бобринской. М.: ПСТБИ, 1999. 296 с.

3. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2018. 440 с.

Lev N. Chernyavsky

«MORAL LOSSES» OR «DIGIT» AS NEW ONTOLOGY

Lev N. Chernyavsky

E-mail: levcher@mail.ru

The complex research film project “Russia in the Holy Land” is considered. The content of the film project is a traditional cognitive film about the history of the pilgrimage in Russia and film to be shown with helmets of virtual reality.

It shows the need to study the impact of film shown with helmets of virtual reality on the spiritual and moral education of the younger generation of our compatriots.

Key words: virtual reality, film theory, digital era, pilgrims, Christianity, Islam, psychology.

REFERENCES

1. Deklaratsiya etiki tekhnologii virtual'noi real'nosti (TVR) i immersivnogo kinematografa / Zapis' i vosproizvedenie ob'emnykh izobrazhenii v kinematografe, nauke, obrazovanii i v drugikh oblastiakh: XI Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya, Moskva, 18–19 aprelya 2019 g.: Materialy i doklady. M.: Kuna, 2019. P. 29–35. http://www.virtualistika.ru/declar_tvr_ethic_ru.html (data obrashcheniya: 10.11.2019).

2. Sidorov S.A. Zapiski svyashchennika Sergiya Sidorova: s prilozheniem ego zhizneopisaniya, sostavlennogo docher'yu, B.C. Bobrinskoi. M.: PSTBI, 1999. 296 p.

3. El'zesser T., Khagener M. Teoriya kino. Glaz, emotsii, telo. SPb.: Seans, 2018. 440 p.

Часть II. ИННОВАЦИИ В ГУМАНИТАРНЫХ КИНОТЕХНОЛОГИЯХ

УДК 778.534.6.+743

ББК 85.37

Чавушьян М.П.

**ЭТАПЫ ПРОЦЕССА ИЗУЧЕНИЯ ПЛАСТИЧЕСКОЙ
АНАТОМИИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОЛНОЦЕННОГО
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА
В АНИМАЦИОННОЙ СКУЛЬПТУРЕ
И МОДЕЛИНГЕ**

Чавушьян Михаил Петрович

E-mail: 5545323@mail.ru

Высшая Школа Экономики

В статье рассказывается о необходимости изучения пластической анатомии студентами факультета «Анимация», которые планируют работать в сфере моделинга и биомеханики персонажей. Акцентируется важность поэтапного и системного подхода к преподаванию этой дисциплины, а также возможность связать изучение анатомии с приобретением навыков скульптурной лепки.

Ключевые слова: анимационная скульптура, моделинг, анатомия.

Современная индустрия анимационных фильмов ставит перед художниками ряд важных профессиональных задач, среди которых особое место занимает сфера специальных знаний в области пластической анатомии. При работе на анимационных студиях мне приходилось сталкиваться с крайне низкой профессиональной подготовкой работников модельных отделов, а также специалистов по отрисовке персонажей и движения. Основной недостаток

этих специалистов был именно в незнании анатомии человека и анатомии животных. Большинство работников этих отделов профессионально владеют различными компьютерными программами и блестяще ориентируются в технических аспектах своей профессии. В вопросах же анатомии, и тем более биомеханики у них подчас полное отсутствие знаний. Чтобы закрыть этот пробел в профессиональной деятельности специалистов, мной была разработана специальная обучающая программа. Суть этой программы не просто познакомить ученика с анатомией, а заставить глубоко вникнуть в тонкости этих знаний, понять их необходимость при создании современной анимационной продукции. Данная учебная программа предполагает медленное поэтапное изучение каждой отдельной детали человеческой костно-мышечной структуры, сравнение анатомии человека и животных, а также применение полученных знаний при создании персонажа. Мои многолетние практические занятия со студентами, консультирование уже работающих специалистов, мастер-классы привели меня к пониманию, что изучение этой сложной дисциплины идёт гораздо быстрее, если обучение пластической анатомии связано со скульптурной лепкой. Только через трёхмерные изображения можно всеобъемлюще представить анатомические узлы так, как они выглядят в реальной жизни, каковы их функции и как они взаимодействуют между собой при биомеханическом движении.

Кроме того, изучение анатомии должно быть поэтапным. В результате обучающиеся повышают свой профессиональный уровень и при трудоустройстве успешно конкурируют с другими претендентами при приёме в модельные отделы анимационных студий.

Обучение начинается с изучения человеческой головы, как наиболее сложной и важной детали образа персонажа, которая всегда присутствует в кадре. Мимика очень важное средство визуальной коммуникации и художественной выразительности. Правильно смоделированное и правильно нарисованное лицо многократно улучшает качество как конкретной сцены, так и всего фильма. Мировой опыт подтверждает это. Все успешные анимационные проекты были бы немислимы без анатомически и технически профессионально сделанных моделей.

Начиная изучение анатомии со студентами второго курса, мы отводим на изучение головы один учебный год. Год разделён на

четыре модуля, в каждом из которых изучается отдельный этап анатомии головы:

- первый модуль: кости черепа;
- второй модуль: мышцы головы;
- третий модуль: портрет и части лица (ухо, глаз, губы, нос);
- четвёртый модуль: стилизация головы, карикатура и персонаж.

С первого модуля выполняется пошаговое изучение черепа и лепка его скульптурного изображения. Занятия проходят комбинированно: первая часть занятия — лекция, вторая часть занятия — практическая скульптурная лепка. Сначала студенты узнают общие сведения о изображении головы (пропорции, структура). Разбирается классический греческий канон пропорций; деление головы на равные части, определение основных точек черепа, которые присущи всем людям, независимо от пола, расы и возраста; геометрия, которая используется при построении усреднённой канонической головы. После этого рассказывается о возрастных и половых различиях, которые влияют на форму черепа. Студенты учатся отличать мужской череп от женского по ряду обязательно присутствующих признаков. Это потребуется впоследствии для создания персонажей в анимации. Иногда приходится видеть в фильмах то, что лица героев либо вообще не имеют гендерных различий, хотя это предполагается по сценарию, либо эти различия незначительны (на одну и ту же модель головы натягивается либо мужская, либо женская причёска). Это результат пробелов в знании анатомии у работников модельных отделов. Поэтому студенты должны чётко уяснить, что мужской и женский черепа имеют характерные различия в форме костей. Необходимо выработать у студента привычку — постоянно держать в памяти такие вещи при работе над персонажами. Мои студенты узнают, как меняется облик черепа с возрастом. Череп ребёнка имеет ряд важных моментов, которые с возрастом трансформируются и к двадцати годам сильно видоизменяют лицо. Равно как и череп взрослого человека со временем теряет былую пропорциональную структуру и приобретает черты, характерные для его возраста.

Также важно знать о расовых различиях черепов. Мне пришлось видеть в мультипликации изображение персонажа негроидной или азиатской расы, которое отличалось от изображения ев-

ропейца лишь цветом кожи. Студентам, как будущим художникам по персонажам, необходимо знать и расовые различия в костной структуре черепов. Разница в структуре челюстей, лобных, затылочных и скуловых костей должна безусловно учитываться при создании образов персонажей.

Важной частью изучения анатомии считаю сравнение человеческого черепа с черепами разных животных. Это делается на более позднем этапе, но также очень важно для учащегося. Количество и наименование костей скелета человека и животного почти совпадают. Отличие лишь в форме, размерах и месторасположении относительно друг друга. Мы сравниваем черепа человека с черепами основных видов животных, которые наиболее часто присутствует в кадрах фильмов. Это: лошадь, собака, кошка и птица. Изучая примеры этих животных, можно понять анатомическую структуру всего животного мира. Большую научную работу в области анатомии животных выполнил Элиот Голдфингер. Его книгу «Animal Anatomy for Artists» [2] считаем обязательной для изучения студентами нашего профиля обучения.

Череп очень многогранная и сложная структура, и, чтобы её понять, предлагаем студентам путь деления сложной формы на несколько простых. Так, изучая череп посредством лепки, ученики сначала лепят общую форму черепа, делая акцент на основополагающих точках: теменные бугры (самая широкая часть головы), сосцевидные отростки, наружные слуховые проходы (геометрический центр черепа), лобные кости, глазницы, скулы и челюсти.

На начальном этапе, без какой-то особой конкретики важно выставить правильное и сбалансированное положение всех частей черепа, соблюсти пропорции деталей, соотнести все детали с точными геометрическими линиями канонических пропорций. Вслед за этим начинается поэтапное и скрупулёзное изучение каждой из костей, которые как пазлы составляют черепную коробку человека. Каждая кость имеет ряд основных признаков и деталей, которые художнику необходимо знать, и ряд второстепенных деталей, которые носят медицинский характеры и на пластический образ влияния не оказывают. Мы, в первую очередь, изучаем важные для художника признаки, второстепенных же касаемся вскользь. При изучении каждой кости черепа мы пользуемся латинской терминологией. Считаю это необходимым, так как в анатомии приме-

няются именно латинские названия. Эти термины будут постоянно встречаться в зарубежной литературе, которой мы в основном пользуемся, а также в видео и в учебных фильмах.

После теоретической части урока ученики и приступают к воспроизведению полученных знаний в скульптурном изображении. Важное место занимает требование точного воспроизведения на модели костей черепа, полное осознание их структуры и функций. Подобным образом проходит каждое занятие. Одно занятие — одна новая тема. К концу модуля студенты знают все кости, составляющие череп человека, и воспроизводит их в скульптуре.

Так в течение двух месяцев скрупулезно и методично изучает череп со всеми его мелкими деталями.

Второй модуль занятий выполняется в ноябре — декабре. Слепленный в первом модуле череп служит основой для изучения анатомии мышц. Значительная часть мышц головы — это мимические мышцы. Знания биомеханики этих мышц необходимы специалистам по персонажам для создания нужных эмоций на лице героя. Каждая мышца, а их более тридцати, имеет своё строение, место начала и место крепления, выполняет определённые функции. В течение двух месяцев на уже готовую модель черепа студенты системно, одну за другой, наклеивают мышцы. Каждая мышца имеет своё название, каждая мышца работает на создание эмоций. Чтобы это лучше понять, мы отслеживаем нужные эмоции на примере мимического движения лица одного из студентов.

Например, лобная мышца *Musculus frontalis* при сокращении формирует горизонтальные складки на лбу, выражает эмоцию удивления. Начинается лобная мышца от надбровных дуг, образует два мышечных пучка на лбу и переходит в сухожильный шлем головы (*epicranius*).

Параллельно с изучением анатомии мимики лица, студентам рекомендуется проштудировать книгу немецкого учёного Фрица Ланге «Язык человеческого лица» [3], в которой автор подробно освещает биомеханику мимических изменений эмоционального состояния человека.

Таким образом студенты поэтапно лепят все мышцы на черепе, понимают значение мышц в мимике лица.

Третий модуль посвящён применению ранее полученных знаний в изображении портрета реального человека. Уже на живой мо-

дели ученики могут увидеть всё, что они изучали ранее, и сделать портрет вдумчиво и грамотно.

Отдельным блоком изучаются части лица: нос, глаза, губы и ухо. Практика показала, что эти знания и навыки являются основой профессионализма в изображении лица.

Поскольку в нашем случае изучение анатомии важно адаптировать к созданию анимационных персонажей, то уроки анатомии идут параллельно с уроками анимационной скульптуры, где студент уже может применить полученные знания при создании образа персонажа. Преподаватель рассказывает, как трансформируются пропорции и формы черепа человека в голову персонажа, какую роль играет стилизация, как упрощаются формы, что необходимо знать, чтобы применить классические анатомические знания при создании лица героя.

К концу четвёртого модуля курса, ученики свободно ориентируются во всех анатомических структурах и скульптурных тонкостях головы человека.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современная анимация многогранна. При создании фильмов различные студии практикуют разный подход к мультипликации. Кто-то является приверженцем традиционных методов производства и делает 2D-анимацию, а кто-то (таких студий намного больше) быстро воспринимает технические новшества. Так, активно развивается технология Motion capture, которая позволяет сократить время производства фильма. Используются современные компьютерные программы, позволяющие быстро и качественно создавать модель любого персонажа. И, казалось бы, скульптура из анимации уйдёт в историю. Но этого не произошло. Практика показывает, что аниматор, не знакомый с практикой скульптуры и не знающий анатомии, не может создать ничего достойного. Однако иногда приходится сталкиваться с руководителями модельных отделов больших анимационных студий, которые не знают даже основ анатомии. Для таких специалистов необходимо организовать тематические курсы повышения квалификации.

Анатомия это наука, которую можно изучать всю жизнь и каждый раз открывать что-то новое, делать новые выводы и совершенствовать свой профессиональный уровень. Меня не покидает

надежда, что наша отечественная мультипликация справится с кризисом, в том числе профессиональным, в котором она оказалась, что она будет развиваться и займёт достойное место в мировой анимационной киноиндустрии.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Eliot G. *Animal Anatomy for Artists*. Oxford: Oxford University Press, 2004. 256 с.
2. Gottfried B. *Der nackte Mensch*. Dresden: VEB Verlag der Kunst, 1969. 386 p.
3. Lange F. *Die Sprache des menschlichen Antlitzes*. München: Vorstand der orthopädischen klinik, 2011.

Mikhail P. Chavushyan

STAGES OF THE PROCESS OF STUDYING PLASTIC ANATOMY TO CREATE A FULL ARTISTIC IMAGE IN ANIMATION SCULPTURE AND MODELING

Mikhail P. Chavushyan
E-mail: 5545323@mail.ru
High School of Economics

The article describes the need to study plastic anatomy by students of the faculty of “Animation”, who plan to work in the field of modeling and biomechanics of characters. The importance of a step-by-step and systematic approach to teaching this discipline is emphasized, as well as the opportunity to link the study of anatomy with the acquisition of skills of sculptural modeling.

Key words: animation sculpture, modeling, anatomy.

REFERENCES

1. Eliot G. *Animal Anatomy for Artists*. Oxford: Oxford University Press, 2004. 256 p.
2. Gottfried B. *Der nackte Mensch*. Dresden: VEB Verlag der Kunst, 1969. 386 p.
3. Lange F. *Die Sprache des menschlichen Antlitzes*. München: Vorstand der orthopädischen klinik, 2011.

УДК 778.5.534.19+343.9

ББК 67.52

Бохоров К.Ю.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ
ОБЪЁМНО-ВИРТУАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ
В РАССЛЕДОВАНИЯХ
ХУДОЖЕСТВЕННО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ
ГРУППЫ FORENSIC ARCHITECTURE**

Бохоров Константин Юльевич, кандидат культурологии

E-mail: bororo@mail.ru

Московский государственный психолого-педагогический университет

В эпоху постправды важнейшим становится вопрос о верификации информации. Трактовка и методы распространения данных могут иметь ключевое значение для осуществления социальной справедливости, судеб реальных людей и общественных объединений. Новые технические методы позволяют воссоздавать по имеющимся цифровым следам всестороннюю объёмную картину произошедшего. Базирующаяся в Лондоне международная группа исследователей Forensic Architecture, используя инновационные медийные технологии, создаёт объёмные модели, верифицирующие официальную точку зрения на конфликтные ситуации. Проблемной является практика легитимации результатов расследования группы через институты современного искусства.

Ключевые слова: верификация, объёмное моделирование, пост-правда, пространственно-критическая практика, современное искусство, судебная экспертиза, Forensic Architecture.

Объёмные изображения используются в культуре для визуальной убедительности и создания иллюзорных темпорально-пространственных переживаний. Этими технологиям широко пользуются организаторы художественных выставок, когда надо создать ситуацию углублённой суггестии, вовлекающий зрителей в эмоционально-когнитивные процессы. Однако картины виртуальной реальности кажутся достоверно объёмными только при задействовании эффекта неожиданности. При исчерпании аффекта в них становятся заметны склейки, зазоры, задержки, нестыковки и другие дефекты. В модернистской творческой практике на дефекты обращается особое внимание, и художники занимаются в значительной мере тем, что проблематизируют их, делают эти дефекты доступными пониманию, как знаки несовершенства феноменологического восприятия субъекта, сознание которого обусловлено различными дискурсивными структурами реальности, в которой он существует. Поэтому модернизм борется за максимальную достоверность объёмности изображения (на существующем уровне развития технологий), делая это предметом искусства.

Рассмотрим случай [2], произошедший в деревне бедуинов Умм аль-Хиран, расположенной в отдалённой холмистой местности Негев на территории Израиля. Ночью с 17 на 18 января 2017 года израильский полицейский отряд, несколько сотен человек, совершает антитеррористический рейд. На следующий день в прессе появляется информация, что в результате этих действий убиты полицейский и террорист. На этом основании власти готовят акт о депортации жителей деревни. Сообщение подтверждается инфракрасной видеосъёмкой из официальных источников, на которой виден автомобиль террориста, движущийся с увеличивающейся скоростью, по которому стреляют полицейские. Автомобиль врежется в группу полицейских, сбивая одного из них.

Деревня находится в зоне израильско-палестинского конфликта, поэтому за этим местом пристально наблюдает группа израильских активистов, занимающихся правами человека. Они обращают внимание на то, что погибший в инциденте житель деревни — учитель Якуб Муса Абу-альциан, отец большого семейства, что он погиб в непосредственной близости от дома своих родственников.

Наибольшее подозрение у активистов вызвала инфракрасная видеосъёмка, документирующая инцидент. Яэль Вайзман, израильский художник и архитектор, совместив информацию инфракрас-

ной съёмки с аудиодорожкой на видео, снятым одной из активисток на месте происшествия, приходит к выводу, что смертельно раненый учитель не планировал совершать наезд на полицейских.

Вайзман строит 3D-модели места события и автомобиля Абу-альциана, на месте происшествия проводит реэнактмент (массовая инсценировка события) с привлечением непосредственных участников и свидетелей рейда полиции. Привлекает к исследованию и другие видеоматериалы активистов, видео катарского агентства новостей «Аль-Джазира», из которого видно, что машина Абу-альциана двигалась с включёнными фарами, что противоречит тактике террористов, атакующих толпу на автомобиле.

Обнаружилось, что учитель выехал из дома своих родственников, приостановился по требованию полицейских, но они открыли по нему огонь, смертельно ранив его и прострелив ему ногу, которой он непроизвольно нажал на педаль газа. Инфракрасное видео полицейских показывает уже неуправляемый автомобиль Абу-альциана, когда он, набирая скорость, съезжает по склону холма и врежется в группу полицейских.

Таким образом, объёмное изображение, построенное на основании технических фактов и данных из открытых источников, дало совсем другую картину инцидента, чем ту, которую пытались навязать обществу власти и зависящие от них СМИ.

Яэль Вайзман, архитектор с израильским гражданством, обучался в Голдсмитском колледже в Лондоне, известном как один из самых престижных художественных колледжей на Западе. Он заинтересовался методами «пространственно-критической практики» и в 2007 году стал применять методы архитектурно-пространственного моделирования для верификации официальных версий нарушения прав человека в гражданских и военных столкновениях в горячих точках мира. Для этого Вайзман создал художественно-исследовательскую группу Forensic Architecture [1, 5].

Вайзман исходил из того, что все полномочия на установление обстоятельств случившегося всегда находятся у властей, что это их сфера компетенции. Подразумевается, что власти применяют всесторонний подход, работают с фактами в пространственной связи с другими фактами, с учётом их существования во времени события, т. е. выполняют объёмную реконструкцию события. Вайзман отмечает, что любое расследование характеризуется тем, что уполномоченные лица производят маркировку пространства, устанавливают

ограждения, охрану и не допускают в это пространство посторонних лиц. Таким образом, власть претендует на всесторонность расследования, объёмное видение фактов, объективность.

Претензия на объективность расследования, суть которой заключается в том, что наблюдатель, по сути, выносится за её пределы, объёмность подаётся в форме «бабл-вижн» (bubble vision), что как раз и представляется проблематичным Вайзману. Согласно его подходу, параметры такой объёмности являются условными, иллюзорными и нуждающимися в верификации, если такая объёмность хочет претендовать на достоверность, а не быть общественной фикцией в эпоху пост-правды. Верификация по Вайзману предполагает воссоздание субъекта этой объёмности, её свидетеля, фиксирующего её пространственно-временные координаты своим присутствием.

Для реализации этого проекта Вайзман привлёк различных экспертов, количество которых сегодня варьируется в пределах 17 человек. Это специалисты по компьютерной графике, моделированию, акустике, программисты, социологи, юристы, социальные активисты, художники и т. д. Их деятельность описывается понятием «судебная экспертиза» (forensic), однако, в отличие от традиционных методов производства доказательств, направлена на верификацию этих доказательств с помощью других пространственных подходов.

Команда Вайзмана исследует не непосредственные физические улики происшествия, поскольку не имеет к ним доступа, а явления, возникшие вокруг него. Привлекается, прежде всего, информация с цифровых носителей свидетелей.

Во-первых, это фото- и видеофайлы, даже очень случайного характера. Съёмки могут производиться вне зоны видимости, часто на значительном расстоянии от места, где разворачивались события. Исследователей интересует не только их «картинка», но в большей степени содержащиеся в них метаданные об условиях съёмки, освещении, геолокации, звуке, положении камеры и т. п.

Во-вторых, исследуются показания самых разных участников, но не с целью изучения их версий произошедшего, а чтобы расставить их на карте происшествия, изучить информацию о физическом состоянии среды, акустических и ольфакторных характеристиках, перепадах температуры и т. п.

В-третьих, предметы, зафиксированные на носителях визуальной информации, тщательно анализируются, выясняется их происхождение, технология изготовления, физический состав и их участие в физических процессах, привлекаются документы по их изготовлению.

В-четвёртых, на основе метеорологических сводок выясняются погодные условия и т. д.

Все полученные данные используются для создания виртуальных 3D-моделей места и обстоятельств происшествия, расположения участников, динамических факторов, т. е. создаётся объёмная картина произошедшего.

Принципиальный интерес для группы представляют сведения из официальных источников, зачастую противоречащие создаваемым группой моделям, благодаря которым объёмность её верификации становится более полноразмерной, прибавляя к ней и альтернативные точки зрения. Эти файлы тщательно проверяются на соответствие полученным объективным данным и на возможные манипуляции с исходными кодами и другими метаданными.

Также изучается динамика информационного сопровождения происшествия и реакция общественного мнения, а также причинно-следственные связи социального и политического характера.

В результате создаётся объёмная модель произошедшего, основанная на информации из открытых источников и учитывающая точки зрения всех сторон. Можно сказать, что модель помещает любое заинтересованное лицо с его специфической точкой зрения в центр этой модели и обустроивает для него самого пространственно-временное понимание его связей с произошедшим, обеспечивая непротиворечивую объёмность.

Forensic Architecture как бы строит здание из фактов, устойчивость и надёжность конструкций которого обеспечиваются взаимозависимостью его отдельных частей и присутствием масштабированного наблюдателя.

Для концепции верификации Вайзмана и его команды принципиальным является, что создаваемая ими объёмная модель происшествия, вся архитектура фактов не выхватывается из реальности, не противопоставляется ей как некая трансцендентальная абстракция, авторитет которой держится на символическом авторитете неких общественных структур, а вписывается в реальный

ландшафт происходящего, как здание вписывается в конкретную архитектурную среду. Таким образом, субъект этой объёмности не отчуждается в её архитектуре, а сознаёт принципиальную разницу внутреннего и внешнего, своё место в ней.

Вайзман стремится к максимально полной социальной верификации: расследования Forensic Architecture публикуются в социальных сетях и на сайте группы, передаются в средства массовой информации; эти расследования оспаривают в качестве контраргументов выводы государственных и судебных инстанций при поддержке общественных и правозащитных организаций и других заинтересованных сторон.

Принципиально важным является легитимация объёмно-пространственной достоверности через выставочные практики художественных организаций (художественных музеев, выставок, галерей), хотя многие противники деятельности Forensic Architecture обвиняют их в том, что они создают художественный продукт, а не социальный объект [5].

Действительно группа представляет свои расследования в качестве пространственных инсталляций, демонстрирующих исходную документацию и материалы, а также объёмные аудиовизуальные модели происшествия.

Функция художественных институций заключается в оценке и легитимации художественно значимых фактов истории и культуры.

То, что художники помещают, а институции принимают результаты расследования фактов «варварства своего времени» как художественных произведений, является ещё одним фактором верификации объёмности, их общественного значения.

Они испытывают на прочность систему общественного порядка, которая зиждется на концепции искусства как образов, порождаемых фантазий художника. Расследования Forensic Architecture создают когнитивный диссонанс, подрывая, казалось бы, основы общественной легитимности концепции искусства, как инстанции воображаемого.

Однако уже неоднократно было доказано, что даже самый тщательный экспертный анализ официальных следственных органов не всегда достоверен. Например, в случае проекта Forensic Architecture на «Документе 14» в 2017 году в Касселе об убийстве Халита Йозгата в интернет кафе [3] объёмность представленных доказательств и организация их связей вызвали обратный эф-

фект — официальными судебными органами была признана достоверной альтернативная версия произошедшего. Таким образом, как о побочном эффекте можно говорить также о легитимации авторитета художественной институции, данного проекта.

Если же члены группы Вайзмана полагают, что выполненное ими расследование будет скомпрометировано самим фактом представления его в художественной институции, то проект не запущается. Подобный инцидент произошёл в этом году, когда художники отказались от участия в Уитни Биеннале в Нью-Йорке. Проект был отозван, после того как Forensic Architecture установили, что один из трасти и спонсоров музея Уоррен Б. Кандерс, за счёт средств которого финансировалась биеннале, является владельцем фирмы «Сафарилэнд» [4], производящей слезоточивый газ, который использовался в одном из расследованных группой происшествий.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Объёмные модели, которые строят исследователи из группы Forensic Architecture, верифицируют не только объёмную достоверность произошедшего для наблюдателя внутри социального пространства, но и верифицируют саму возможность взаимодействия с реальностью в мире социальных конфликтов и противоречий.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Forensic architecture. <https://forensic-architecture.org/> (дата обращения: 01.11.2019).

2. Forensic architecture. Killing in Umm Al-Hiran. <https://forensic-architecture.org/investigation/killing-in-umm-al-hiran> (дата обращения: 01.11.2019).

3. Forensic architecture. The murder of Halit Yozgat. <https://forensic-architecture.org/investigation/the-murder-of-halit-yozgat> (дата обращения: 01.11.2019).

4. Harris E.A., Pogrebin R. Warren kanders quits whitney board after tear gas protests // The New York Times. July 25, 2019. <https://www.nytimes.com/2019/07/25/arts/whitney-warren-kanders-resigns.html> (дата обращения: 01.11.2019).

5. Weizman E. Open verification // e-flux Architecture. June 18, 2019. <https://www.e-flux.com/architecture/becoming-digital/248062/open-verification/> (дата обращения: 01.11.2019).

Konstantin Y. Bokhorov

**APPLICATION OF 3D VIRTUAL MODELING
IN INVESTIGATIONS OF THE ART RESEARCH GROUP
FORENSIC ARCHITECTURE**

Konstantin Y. Bokhorov, PhD (Cultural Studies)

E-mail: bororo@mail.ru

Moscow State University of Psychology & Education

In the epoch of post-truth, the most important issue is the verification of information. Interpretation and methods of data dissemination can be key to the implementation of social justice, fates of real people and public associations. New technical methods make it possible to recreate a comprehensive three-dimensional picture of what has happened from the existing digital traces. An international group of researchers based in London, Forensic Architecture, using innovative media technologies, creates three-dimensional models that verify the official point of view on conflict situations. The practice of legitimizing the results of the group's investigation through institutions of contemporary art is problematic.

Key words: verification, volumetric modeling, post-truth, spatial and critical practice, contemporary art, forensic examination, Forensic Architecture.

REFERENCES

1. Forensic architecture. <https://forensic-architecture.org/> (data obrashcheniya: 01.11.2019).
2. Forensic architecture. Killing in Umm Al-Hiran. <https://forensic-architecture.org/investigation/killing-in-umm-al-hiran> (data obrashcheniya: 01.11.2019).
3. Forensic architecture. The murder of Halit Yozgat. <https://forensic-architecture.org/investigation/the-murder-of-halit-yozgat> (data obrashcheniya: 01.11.2019).
4. Harris E.A., Pogrebin R. Warren kanders quits whitney board after tear gas protests // The New York Times. July 25, 2019. <https://www.nytimes.com/2019/07/25/arts/whitney-warren-kanders-resigns.html> (data obrashcheniya: 01.11.2019).
5. Weizman E. Open verification // e-flux Architecture. June 18, 2019. <https://www.e-flux.com/architecture/becoming-digital/248062/open-verification/> (data obrashcheniya: 01.11.2019).

УДК 778.5.04.071.1
ББК 85.37

Евмененко Е.М.

ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ РЕЖИССЁРА КАК ФАКТОР КАЧЕСТВА МЕДИАПРОИЗВОДСТВА

Евмененко Екатерина Михайловна

E-mail: spkvtk@yandex.ru

Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова

Рассмотрены организаторские и управленческие аспекты деятельности режиссёра. Предложено использование классических методик тайм-менеджмента для повышения качества конечного творческого продукта. Рассмотрены типы личностного, профессионального и социального менеджмента режиссёра, описаны критерии оценки качества творческого продукта и выделены наиболее подходящие методики тайм-менеджмента в деятельность режиссёра.

Ключевые слова: тайм-менеджмент, управление временем, режиссёр, медиапроизводство, качество, эффективность.

Сегодня многие мечтают стать режиссёрами, ведь профессия становится всё более престижной.

В обязанности режиссёра входит координирование всего процесса создания фильма. Работа режиссёра предполагает полную самоотдачу, поскольку он не только тщательно отбирает сценарий, адаптирует его под своё видение и мироощущение, т. е. создаёт режиссёрский сценарий, но и подбирает оптимальный актёрский состав, который воплотит сценарные образы, находит к каждому

из актёров подход. Чтобы стать успешным, режиссёр должен обладать тонким чутьём на качественные идеи, на потрясающие сценарии, на время выхода картины и потребности публики. Он ищет средства, заинтересовывает инвесторов и продюсеров, подбирает актёров и съёмочную группу, руководит процессом создания фильма. Вообще, функции режиссёра представляют собой набор обязанностей хорошего управляющего, а режиссура, как профессия, подразумевает соответствующее мышление и организаторские способности.

Для успешности реализации организаторских способностей и управленческих качеств в настоящее время разработано и широко внедряется большое количество вспомогательных методик, объединяемые в одно понятие «тайм-менеджмент».

Тайм-менеджмент — это методика управления временем, которая включает в себя правила и принципы, помогающие человеку правильно организовать своё время и достичь максимальной эффективности в любом деле. С помощью тайм-менеджмента человек может осознанно контролировать время, которое он тратит на разные виды деятельности, увеличивая при этом эффективность и продуктивность своей работы или отдыха. Планирование, распределение, расстановка приоритетов, постановка целей помогают ему справиться с ритмом современной жизни. Тайм-менеджмент помогает успевать делать всё без стрессов и избегать хронической усталости.

Сейчас существует много разнообразных подходов к управлению временем. Специалисты выделяют среди них три основных:

- персональный (личный) тайм-менеджмент,
- профессиональный тайм-менеджмент,
- социальный тайм-менеджмент.

Персональный тайм-менеджмент связан с личностным саморазвитием человека, умением правильно и плодотворно организовать свой день, расставить приоритеты и ставить правильные цели. Профессиональный тайм-менеджмент помогает эффективно выполнять работу, правильно организовывать рабочее время и разумно распределять обязанности в коллективе. Социальный тайм-менеджмент регулирует межличностные взаимоотношения и управление временем людей, работающих в команде [5].

Первоначально методики тайм-менеджмента использовались при ведении бизнеса и организации трудовой деятельности. Сейчас всё большее число людей, стремясь стать более успешными, прибегают к помощи данных методик. Попробуем разобраться, могут ли методики тайм-менеджмента сделать работу режиссёра, работающего в области мультимедиа, более успешной, а авторский продукт — более качественным?

Результатом деятельности режиссёра является эксклюзивный творческий медиаконтент. Качество такого продукта определяется совокупностью многих критериев.

Д. МакКиннон сформулировал три основных и два дополнительных критерия оценки творческого продукта.

Основные критерии:

- 1) новизна — продукт должен быть оригинальным и новым;
- 2) полезность — продукт должен решать какую-то проблему, служить определённой цели;
- 3) реализуемость — продукт не должен оставаться идеей, он должен быть фактически произведён.

Дополнительные критерии:

- 1) эстетичность — продукт должен эстетично выглядеть;
- 2) революционность — продукт должен менять представления людей, отрицать традиции.

Развитием другого подхода стала «Семантическая шкала оценки творческих продуктов», разработанная С. Бесемером и К. О'Куинном, позволяющая оценивать продукт по трём критериям, каждое из которых имеет несколько подуровней.

1. Новизна. Оценивается, насколько продукт является оригинальным, революционным и «генерирующим», т. е. способным вызывать новые идеи, заставлять конкурентов создавать что-то подобное.

2. Применимость. Оценивается, как «работает» продукт, как он решает определённые проблемы, выполняет свои функции. В рамках этой шкалы рассматривается, насколько продукт логичен, полезен, какова его коммерческая, психологическая, социальная ценность.

3. Проработанность и синтез. Рассматривается, что особенного есть в продукте, что делает его привлекательным, является ли

он проработанным, понятным, многофункциональным и сложным, насколько он эстетичен [3].

Согласно любому из этих двух подходов к оценке качества творческого продукта, режиссёру легко спланировать достижения максимального результата по каждому направлению, используя методики тайм-менеджмента. При этом приоритетными будут самоменеджмент и социальный тайм-менеджмент.

К социальному тайм-менеджменту режиссёра относится его работа с актёрами, помощниками, операторами, специалистами по звуку и монтажу. Планирование взаимодействия на съёмочной площадке, составление рабочего графика процесса создания творческого продукта, расстановка приоритетов и задач перед командой, своевременный сбор информации и постоянный контроль за технологическим процессом — неотъемлемые составляющие медиапроизводства.

Эффективный тайм-менеджмент начинается с материализации задач, мыслей, планов, договорённостей. Наличие всех задач на внешних носителях (бумажных, электронных) позволяет режиссёру сосредоточиться на приоритетных вопросах и сократить расходы времени на поиск информации. При коллективной работе тайм-менеджмент режиссёра материализация помогает избежать «незаменимости от неорганизованности», позволяя перераспределять задачи между сотрудниками. В частности, грамотно налаженная материализация задач снижает риски, связанные с «человеческим фактором» участников создания медиаконтента (опозданиями, болезнями и т. д.). Для анализа расхода времени применяется хронометраж, основанный на критериях измеримости. Деятельность может быть суматошной как реакция на внешние раздражители или чёткой, логической. При коллективной работе этот критерий оценивает понимание всеми членами коллектива целей и согласованность их действий [1]. От этого зависит успешность творческой работы, время производства и т. д., являющиеся составляющими качества медиаконтента.

Возможно, данные критерии не зависят от творческой идеи и авторской трактовки медиапроизведения, но они коррелируют с мотивированностью специалистов при работе над проектом. Чёткость целей, понятность задач, понимание сроков выполнения

привлекут к работе профессионалов, предпочитающих работать в успешной и перспективной команде.

Персональный тайм-менеджмент помогает режиссёру распределять нагрузку, планировать свою деятельность.

В.И. Немирович-Данченко выделял основные функции режиссёра: режиссёр-толкователь, режиссёр-зеркало, режиссёр-организатор. Но действительно ли только организаторские качества режиссёра влияют на качество медиапродукции, создаваемой под его руководством?

Профессиональный тайм-менеджмент режиссёра очень сложно подчинить классическим тактикам тайм-менеджмента, поскольку он сопряжён с творческим процессом. Профессиональные качества режиссёра — это основа создания эксклюзивного творческого продукта.

Большинство исследователей говорят, что при таком процессе над человеком в большей степени преобладает бессознательное. Многомерность творческого процесса обуславливает объективную трудность выявления его качественных характеристик.

Творческий процесс относится к преобразованию как к форме внешней активности и принципиально отличается от предметной деятельности.

Творческий процесс может возникать в предметной деятельности, и тогда он связан с порождением «побочного продукта», который и является творческим результатом. Творческий человек видит побочные результаты, которые становятся творением нового, а нетворческий видит только результаты при достижении цели, проходя мимо «новизны». К. Рождерс под творческим процессом понимал «создание с помощью действия нового продукта, вырастающего, с одной стороны, из уникальности индивида, а с другой — обусловленного материалом, событиями, людьми и обстоятельствами жизни» [4].

Выделяя признаки творческого процесса, большинство исследователей подчёркивает его бессознательность, спонтанность, неконтролируемость волей и разумом, а также изменённость состояния сознания. С бессознательностью мысли, с ведущей ролью подсознания, доминированием его над сознанием в процессе творческого акта связаны и другие особенности творческого процесса, в частности эффект «бессилия воли» при вдохновении. Е.В. Гет-

манская формулирует признаки творческого процесса: бессознательность и спонтанность. Потребность в творчестве возникает даже тогда, когда она нежелательна и невозможна: сознание как бы провоцирует активность бессознательного. Принципиальная спонтанность творческого процесса делает его неуловимым для естественно-научных методов [2].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для того чтобы самоменеджмент режиссёра мог на бессознательном уровне влиять на его профессиональный менеджмент, режиссёру необходимо выработать привычку выполнять основные правила тайм-менеджмента в обычной жизни: постановка цели (целеполагание); организация работы и отдыха; расстановка приоритетов; автоматизация действий; делегирование обязанностей и многое другое. Достоинством классических методик тайм-менеджмента является возможность их авторской трактовки. Главное — уловить основу, идею и спроецировать её на свою деятельность. За счёт использования творческих методик организации временного пространства, имеющих чёткий алгоритм действий, можно увеличить производительность работы, и тем самым повлиять на её качество.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Архангельский Г.А. Тайм-менеджмент: учебное пособие. М.: Market DS, 2008. 282 с.
2. Гетманская Е.В. Творческий процесс: признаки, этапы и критерии // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. Серия: Педагогика и психология. 2010. № 3 (3). С. 155–160.
3. Дубина И.Н. Творческие решения в управлении и бизнесе: учебное пособие. Барнаул: Изд-во Алтайского университета, 2007. 373 с.
4. Роджерс К. Взгляд на психотерапию. Становление человека. М.: Прогресс, 1994. 480 с.
5. Тайм-менеджмент: понятие, основные правила, принципы управления временем. <https://salid.ru/stati/tajm-menedzhment-ponyatie-osnovnye-pravila-principyu-upravleniya-vremenem> (дата обращения: 08.10.2019).

Ekaterina M. Evmenenko

FILM DIRECTOR'S TIME MANAGEMENT AS A FACTOR IN THE QUALITY OF MEDIA PRODUCTION

Ekaterina M. Evmenenko

E-mail: spkvtk@yandex.ru

Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography
named after S.A. Gerasimov

The organizational and managerial aspects of the director's activity are considered. The use of classical methods of time management to improve the quality of the final creative product is proposed. Types of personal, professional and social management of a director are considered, criteria of evaluation of quality of a creative product are described, and the most suitable methods of time management for the director's activity are singled out.

Key words: time management, time management, director, media production, quality, efficiency.

REFERENCES

1. Arkhangel'skii G.A. Taim-menedzhment: uchebnoe posobie. M.: Market DS, 2008. 282 p.

2. Getmanskaya E.V. Tvorcheskii protsess: priznaki, etapy i kriterii / Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta. Seriya: Pedagogika i psikhologiya. 2010. No 3 (3). P. 155–160.

3. Dubina I.N. Tvorcheskie resheniya v upravlenii i biznese: uchebnoe posobie. Barnaul: Izd-vo Altaiskogo universiteta, 2007. 373 p.

4. Rodzhers K. Vzgl'yad na psikhoterapiyu. Stanovlenie cheloveka. M.: Progress, 1994. 480 p.

5. Taim-menedzhment: ponyatie, osnovnye pravila, printsipy upravleniya vremenem. <https://salid.ru/stati/tajm-menedzhment-ponyatie-osnovnye-pravila-principy-upravleniya-vremenem> (data obrashcheniya: 08.10.2019).

УДК 778.5И(Нем)

ББК 85.373(3)

Белоногова А.В.

СОЗДАНИЕ ФИЛЬМОВ НА СТУДИИ FANTASIA-DRESDEN (ГЕРМАНИЯ) В РАМКАХ МЕЖДУНАРОДНОГО МАСТЕР-КЛАССА ANIMA

Белоногова Анна Владимировна

E-mail: anna_belonogova@mail.ru

Колледж кино, телевидения и мультимедиа ВГИК,

Сергиево-Посадский филиал ВГИК

Статья посвящена истории создания дрезденской студии молодёжной анимации Fantasia-Dresden и творческому сотрудничеству российских и восточноевропейских анимационных школ в наши дни.

Ключевые слова: анимация, мультфильм, киностудия Defa-Trickfilm, студия Fantasia-Trickfilm, рисованная анимация, кукольная анимация, перекладка, обучение анимации.

Уже несколько лет Колледж кино, телевидения и мультимедиа ВГИК сотрудничает с Дрезденской студией Fantasia-Dresden. Началось это сотрудничество в 2014 году, когда две студентки колледжа впервые посетили Международный творческую мастерскую Anima-2014, вручную создали автономный мультстанок и за пять дней (именно столько длится мероприятие) сняли короткий мультфильм-перекладку «Как достать звезду» (How to catch a star).

Традиции творческой мастерской Anima уходят корнями в социалистическое прошлое Германии.

Более 40 лет назад, в 1970-е годы молодой педагог Рольф Бирн начал заниматься с ребятами прикладным искусством на базе Дома пионеров в Дрездене, расположенном в одном из величественных дрезденских дворцов (Pionierhaus). Будучи многодетным отцом, Рольф Бирн понимал и разделял естественное стремление детей к творчеству, к искусству анимации в частности. Тогда же, в 1970–1980 годы, расцвета достигла и профессиональная анимация на дрезденской студии Defa-Trickfilm. На студии экспериментировали, мастера постоянно совершенствовали своё мастерство, увлекались различными техниками — кукольной, силуэтной анимацией. На высоком уровне была и рисованная анимация для детей.

Именно в 1970–1980 годы началось сотрудничество киностудии Defa с киностудией «Союзмультфильм», создано несколько совместных анимационных фильмов. Первый из них — фильм Фёдора Хитрука и Вадима Курчевского «Юноша Фридрих Энгельс. Портрет в письмах» (Ein junger Mann namens Engels — Ein Porträt in Briefen). Фильм снят совместно с Клаусом и Катей Георги в 1970 году. Необычная работа на стыке рисованной и перекладочной анимации, поставленная по рисункам самого Энгельса, была тепло встречена критикой обеих стран. Особенно приглянулась она немецкой публике: в 1970 году авторы получили Золотого Голубя международного кинофестиваля в Лейпциге и премию фестиваля в Оберхаузене (ФРГ). Успех был закреплен в 1971 году национальной премией ГДР.

В 1979 году В. Курчевский разрабатывает куклы для фильма «Крошка Цахес, по прозванию Циннобер» (Klein Zaches genannt Zinnober, dir. Ina Rarisch). В настоящее время многие материалы этих фильмов (куклы, зарисовки) сохранились. Их реставрацией, консервацией, а также тематическими выставками с их участием занимается Дрезденский институт анимации (Deutsches Institut für Animationsfilm), который сам фильмов не производит.

В 1980-е годы традицию совместного творчества продолжил другой режиссёр, ученик В. Курчевского по объёмному фильму, Станислав Соколов, который совместно с художником Хорстом Таппертом и сценаристом Хельмутом Хольцем в 1980 году выпустили антивоенный фильм-плакат «Солдат и сад», а в 1985-м — кукольный фильм «Падающая тень» (Der Fallende Schatten).

После объединения Германии анимационная промышленность отказалась от восточногерманской, социалистической киноиндустрии. В 1990 году Defa-Trickfilm распалась, многие художники и режиссёры-аниматоры уехали в западную часть Германии, некоторые были вынуждены уйти из профессии. Именно в это печальное для дрезденской анимации время команда Рольфа Бирна арендует цокольный этаж соседнего с бывшей студией здания и открывает школу анимации для детей и юношества — Fantasia Trickfilmshole.

Р. Бирн известен как ведущий специалист по обработке дерева в Дрездене. Деревянные предметы быта, многочисленные игрушки и даже действующий паровоз — это далеко не полный перечень изделий, любовно вырезанных из дерева мастером. «Я очень люблю дерево», — признаётся Рольф Бирн. Именно отсюда произрастает его любовь к кукольной анимации.

Начиная с 2015 года, на студию Fantasia ежегодно приезжают разные анимационные специалисты. Особенно тесное сотрудничество у студии Fantasia сложилось с любительскими и профессиональными студиями бывшего СССР (Ярославль, Кострома, Пермь, Днепропетровск, Киев и др.), а также с польскими студиями.

От колледжа ВГИК первой посетила студию Fantasia Ольга Веселова, художник-мультипликатор кукольного кино. Именно Ольга Юрьевна обучала Рольфа Бирна технике создания проволочного каркаса кукол, технологии крепления каркаса на съёмочной площадке, пошиву одежды для анимационного персонажа.

В последующие годы знаменитые мастера кукол Станислав Соколов и Игорь Хилос провели на студии профессиональные мастер-классы. Чрезвычайно трогательна в этом смысле была встреча Станислава Соколова с творческой группой, художников и операторов Defa-Trickfilm на итоговом показе Anima.

Не забывают об Anima и немецкие режиссёры Лутц Штуцнер (рисованная анимация) и Йорк Херманн (силуэтная анимация). Оба мастера — в прошлом режиссёры Defa-Trickfilm. Й. Херманн организовал в пригороде Дрездена собственную, «домовую» студию силуэтной анимации, оснащённую современной техникой. Оба мастера ежегодно проводят творческие мастер-классы в рамках мероприятия Anima. Однако, как бы ни был богат их творческий и жизненный опыт, одних мастер-классов для создания профессиональной анимации мало. Профессиональных специалистов в обла-

сти рисованной анимации ни на мероприятии Anima, ни на самой студии Fantasia-Dresden нет. Поэтому студенты Колледжа ВГИК (к третьему курсу уже получившие систематические знания в области анимации) всегда выглядят на Anima достойно.

В настоящее время студия оснащена приличными цифровыми планшетами с очень чувствительной ручкой-дигитайзером, позволяющей рисовать анимацию, очень приближенную к классической технике. Философия Anima такова, что исполнителями анимации могут быть лишь лица не старше 25 лет, а вот руководителями-учителями — взрослые сотрудники анимационных студий и учебных заведений. Причём возрастные рамки настолько размыты, что рядом за столом могут работать 12-летний ребенок и 50-летний мастер-классик, каждый создавая свой фильм. Работа в таких условиях отличалась от учебного процесса в колледже ВГИК. В начале каждого творческого мероприятия Рольф Бирн озвучивает тему, на которую нужно создать авторский мультфильм. Темы весьма различны: «время», «мосты», «свобода» и т. д. Технику и длительность фильма определяет сам автор.

Второй день отводится на выполнение раскадровки и проработку анимационных персонажей. Если мультфильм планируется кукольный, то самое время подумать о конструкции кукол.

С третьего по пятый день выполняется непосредственно сама анимация (как рисованная, так и кукольная).

В последний день происходит монтаж и озвучание роликов.

Звук можно записать и в первый день — была бы идея. К работе подключаются два польских звукорежиссёра, которые могут и звук записать, и придумать самостоятельную музыкальную тему, если это необходимо. Благодаря фантазии звукорежиссёра Дамиана Чайки (Damian Czaika) иногда именно звуковое оформление, а не анимация, становится основным в мультфильмах.

На студии царит полнейшая языковая терпимость. Можно разговаривать на английском, немецком, польском, русском или украинском языках. А можешь знать только какой-нибудь один — тебя услышат и поймут.

Впервые оказавшись на дрезденской земле и получив творческую тему «время», автор этих строк и три её студента испытали сильнейшую эмоциональную встряску. Было то из-за разницы во времени или менталитете, из-за почти круглосуточной работы (но-

утбуки мы брали с собой в общежитие, где обосновались с другими участниками), из-за красок столицы Саксонии — я не берусь судить. Только к третьему творческому дню выкристаллизовалась идея нашей мульт-зарисовки «Когда споёт дерево» (When the tree started singing). А когда мультипликат и монтаж наконец-то были готовы и озвучены Дамианом Чайкой, у автора этих строк родилось одноимённое стихотворение. Именно так, сначала фильм, затем стихотворение, хотя опыт подсказывает, что должно быть как раз наоборот. Так визуальный образ опередил литературно-словесный, что произошло в моей творческой карьере впервые.

Вторая встреча со специалистами Anima произошла три года спустя, уже в 2019 году. Студенты «старого» мастер-класса выросли и защитились, передо мной стояла новая задача, снять мультфильм уже с новыми делегатами-практикантами по известному стихотворению К. Симонова «Жди меня» (тема обозначалась как «Свобода»). Задача усложнялась тем, что после некоторого раздумья мной было принято нелёгкое решение использовать английский стихотворный перевод этого знаменитого у нас стихотворения, в надежде быть понятной западному зрителю. Перевод оказался ясно передающим основную мысль автора стихотворения. Использование английского текста избавляло от ненужного пафоса, делало его смысл более личным, более интимным. Антивоенный смысл при этом выглядел более убедительным и выпуклым.

Незадолго до этого у меня родилась незатейливая мелодия, напевать текст под которую было легко и приятно. Музыкальная составляющая ещё дальше уводила от «программности» стихотворения, а это как раз и было необходимо. В результате родился фильм Wait for me.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мультипликационное мероприятие Anima, преодолевая языковые, национальные, культурные и возрастные границы участников, укрепляет дух энтузиазма, бескорыстия и творчества — всего того, чему призвано искусство анимации. Дружная команда Рольфа Бирна демонстрирует пример роста профессионального мастерства учеников, многие из которых в настоящее время сами стали педагогами и режиссёрами. Так, Яцек Войташ (Jacek Wojtas), принимавший участие в мероприятиях Anima в начале 1990-х годов,

стал куратором аналогичной мастерской Phase («Фаза») в Польше, в городе Кудова Здруй.

Надеюсь, что у наших встреч с «Фантазией» на Эльбе большое будущее.

Anna V. Belonogova

TO BECOME AN ANIMATOR. TRAINING ANIMATION ARTISTS AT VGIK COLLEGE

Anna V. Belonogova

E-mail: anna_belonogova@mail.ru

College of cinema, television and multimedia VGIK,

Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov

The article is devoted to the history of creation of Dresden studio of youth animation Fantasia-Dresden and creative cooperation of Russian and East European animation schools nowadays.

Key words: animation, cartoon, Defa-Trickfilm studio, Fantasia-Trickfilm studio, drawn animation, puppet animation, rearrangement, animation training.

УДК 778.5И(092)1 «Вертов Дз.»

ББК 85.37

Попова Л.В.

ЗВУКОВЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ ДЗИГИ ВЕРТОВА

Попова Лиана Владимировна, кандидат культурологии

E-mail: pliana@mail.ru

Московский гуманитарный университет

В статье рассматривается эволюция эстетических взглядов Дзиги Вертова: от немых фильмов до создания первого звукового документального фильма «Симфония Донбасса» («Энтузиазм»). Особое внимание уделено звуковым экспериментам режиссёра и его соратников.

Ключевые слова: Д. Вертов, С. Эйзенштейн, В. Шкловский, Л. Рашаль, кино, звук, звукозапись.

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время кинематографисты всё чаще обращаются к творческому наследию Дзиги Вертова: переиздаются его труды, восстанавливаются фильмы (в 2018 году Н. Изволов восстановил «Годовщину революции» 1918 года). Сильно влияние Д. Вертова на мастеров итальянского неореализма и «синема-верите», а также кинодокументалистов всего мира. В 1930-е годы показ первого звукового фильма Д. Вертова «Симфония Донбасса» вызвал широкий общественный резонанс во всём мире. Это был первый фильм, где звук писался в реальных условиях, без озвучивания в павильоне. Вопрос о записи звука в кино до сих пор остаётся открытым: писать ли звук в реальных условиях, либо озвучивать фильм в студии.

В связи с этим обращение к творчеству Д. Вертова и его наследию остаётся актуальным. Целью данной работы является изучение творческого наследия Д. Вертова, анализ его эстетических взглядов.

ЗВУКОВЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ ДЗИГИ ВЕРТОВА

Первый советский звуковой фильм «Симфония Донбасса» («Энтузиазм») был снят режиссёром Дзигой Вертовым в 1930 г. По определению самого режиссёра, «Энтузиазм» — это «первый фильм, написанный голосами машин, голосами ударников и звуками радиотелеграфных сводок, первый фильм, окончательно взорвавший скорлупу тон-ателье и поднявший к активной жизни миллионы природных звуков, первый фильм, окончательно разрешивший вопрос о звуковой документальной съёмке...» [1, с. 204]. Группа «Радио-Глаз» разрешила вопрос о радиозаписывающей зрительно-звуковой станции. Это был, по мнению Д. Вертова, «первый шаг от Кино-Глаза, от зрительного исследования видимого мира, к Радио-Глазу — зрительно-звуковому исследованию видимого и слышимого мира» [1, с. 231].

Для разрешения вопроса о звуковом кино необходимо обратиться к более раннему периоду творчества Д. Вертова. Фильм «Кино-Глаз» («Жизнь врасплох») — фильм Д. Вертова, снятый в 1924 г., как он заявил в титрах, «без сценария, без актёров, вне ателье». Д. Вертов отрицал литературную основу фильма, т. е. сценарий, отрицал игру актёров, считая, что они искажают действительность [2, с. 298–305]. По его мнению, именно кинокамера фиксирует те моменты, которые не может видеть человеческий глаз. Камеру он называл «Кино-Глазом». Кино-Глаз-машина — демиург, создающий мир: «Я — Кино-Глаз. Я у одного беру руки самые сильные и самые ловкие, у другого беру ноги самые стройные и самые быстрые, у третьего — голову, самую красивую и самую выразительную, и монтажом создаю нового совершенного человека» [1, с. 40].

По мнению В. Шкловского, то, что Вертов не хотел признавать художественным, «возникло у него в результате соединения» [4, с. 141]. Если С.М. Эйзенштейн использовал «аттракционы», то Вертов удивлял зрителя по-своему. Он делал это с помощью кинокамеры, используя ускоренную, замедленную, обратную съёмки,

стоп-кадры. В «Кино-Глазе» Вертов сравнивал своё искусство с искусством фокусника, для этого он монтировал сцены событий параллельно со сценой китайца, показывающего фокусы, и мы видим, что эксперименты Вертова превосходят искусство фокусника. Вертов показывает сцену разделывания быка, но в обратном порядке. Быка из кусков складывают, надевают на него шкуру, бык встаёт и возвращается в стадо. Таким же образом он строит и другие сцены, среди которых хлеб из пекарни превращается в рожь, рожь возвращается в вагоны. Другая сцена — прыжки в воду: пловец из воды прыгает вверх и возвращается на вышку. При этом Дзига называет себя не режиссёром, а «кино-разведчиком». Теория Вертова была направлена вообще против искусства. Он был связан с «лефовцами», у которых слово «творчество» избегалось, заменялось словом «работа», «конструкция» [4, с. 141]. Д. Вертов считал термин «искусство» контрреволюционным, так как он «прикрывает собой целую касту привилегированных людей, которые воображают себя не людьми, а чудодеями этого самого “искусства”... “Вдохновение”, вернее, увлечение работой есть удел не только этих “волхвов”, но и каждого рабочего на Волховстрое, каждого машиниста на паровозе, каждого токаря за станком» [1, с. 60].

В фильме «Кино-глаз» всё ещё используются титры. По мнению Л. Рошаля, в этом фильме Д. Вертов решал новую задачу: «добивался предельного монтажного слияния надписей с кадрами» [3, с. 136]. Особое значение имеют надписи и в фильме «Шестая часть мира», снятом в 1926 г. Надписи здесь, по словам самого Д. Вертова, «как бы вынесены за скобки картины и выделены в контрапунктически построенную слово-радио-тему» [1, с. 156]. Автор напрямую обращается к народам России: татарам, бурятам, узбекам, калмыкам, хакасам, горцам Кавказа, коми: «Вы // все // хозяева // Советской // Земли // В ваших // руках // ШЕСТАЯ // ЧАСТЬ // МИРА». Россия противопоставлена миру западного капитализма. В странах капитализма мы видим веселящихся людей, танцы, фокстрот, золото, меха, позднее мы узнаем, что эти меха доставлены из Советской России. Параллельно монтируются сцены из жизни рабочих с киркой, колоний, рабов на плантациях и, в то же время, мы видим чернокожих музыкантов, танцы чернокожих женщин, развлекающих европейцев. Приговор миру капитала суров:

«На краю // своей // исторической // ГИБЕЛИ // ПОТЕШАЕТСЯ // КАПИТАЛ». Картины Советской России выглядят совершенно иначе: люди, купающие овец в морском прибое и в ручье; люди, запрягающие оленей на Крайнем Севере; человек, делающий зарубку на дереве, чтобы не заблудиться в тайге; люди в лодках на реке Печоре и в океане; аулы Дагестана. Это люди и вся страна в целом, «свергнувшие // в октябре // власть // капитала, // открывшие // путь // к новой // жизни // ПРЕЖДЕ // угнетенным // народам страны».

Если в «Шестой части мира» надписи встроены в «слово-радио-тему», то следующий фильм «Одиннадцатый», снятый в 1928 году, представляет собой «видимо-слышимую кино-вещь», т. е. «смонтирован не только в зрительном, но и в шумовом, в звуковом отношении» [1, с. 146]. «Человек с киноаппаратом», снятый в 1929 году, уже не содержит надписей, этот фильм представляет собой, по определению самого режиссёра, «опыт полного отделения языка кино от языка театра и литературы» [1, с. 149].

Творчество Д. Вертова постепенно эволюционирует в сторону звуковой кинематографии.

Попытки создания звукового кино прослеживаются ещё на заре изобретения кинематографа, во времена существования фонографа. Томас Эдисон и Уильям Диксон в 1894 году пытались объединить кинетоскоп с фонографом. Во Франции Леон Гомон пытался синхронизировать с фонографом аппарат Люмьеров. Обе попытки оказались неудачными, так как трудно было синхронизировать изображение и фонограмму на киноплёнке. Другой проблемой была необходимость усиления звука для воспроизведения в кинотеатре. Её удалось разрешить лишь в 1922 году Ли Де Форесту, создавшему систему «Фонофильм», при которой звук можно было записывать на киноплёнку. Крупные голливудские киностудии не проявили особого интереса к этому изобретению, не спешили тратиться на оборудование. К тому же, у актёров возникали проблемы с диалогами. Позднее было разработано несколько новых звуковых систем. Стремясь избежать патентной войны, киностудии начали использовать системы «Мувитон» и «Фотофон». Запись производилась в ателье. В 1926 году вышел фильм «Дон Жуан», немой со звуковым сопровождением, с оркестровой музыкой. А в 1927 году вышла картина «Певец джаза», положив начало звуковому кино.

Д. Вертов большие надежды связывал с радио, передававшим радиоволны на большие расстояния. Ещё в своем манифесте «Киноки. Переворот» 1923 года он заявляет [1, с. 41]:

«Радио-Ухо — монтажное “слышу”!
Кино-Глаз — монтажное “вижу”!».

Д. Вертов отдает дань «Радио-Уху» в «Симфонии Донбасса». Фильм начинается с того, что радистка надевает наушники. Спустя несколько кадров изображения города появляется изображение человеческого уха крупным планом. В фильме настоящее и будущее полемизируют с прошлым. Мы видим крупным планом изображение царской короны, крест на куполе церкви, на этом фоне слышим голос кукушки. Религия будет забыта, церковь превратится в клуб молодёжи. Мы видим шесть крестов, которые постепенно, один за другим исчезают, после чего раздаётся голос: «Слушайте! Слушайте! Говорит Ленинград... Передаём марш “Последнее воскресенье” из фильма “Симфония Донбасса”». Звуки марша перекликаются с колокольным звоном, с «Боже, царя храни». Удар колокола и церковное пение прерывает гудок паровоза. Он словно предвещает начало борьбы. Звуковой монтаж построен контрапунктом. Как отмечал сам режиссёр, «Энтузиазм» разрешал вопрос звукосъёмки на расстоянии, звукосъёмки «врасплох», звукосъёмки с движения, скрытой звукосъёмки, а также вопрос о зрительно-звуковом монтаже не по линии простейшего совпадения звука с изображением, а «во всей совокупности многообразных отношений» [1, с. 205]. Мы видим демонстрацию с пионерами. Из церкви выносят иконы под лозунги «Борьба с религией», «Борьба за новый быт». Вместо крестов мы видим флаг и звезду. «Энтузиазм» воспеваёт коллективный труд: мы слышим гудки заводов, удары молота, при этом видим добычу угля, прокат стали, уборку сена, конку с вагонеткой. В фильме использовалась музыка Н. Тимофеева и Д. Шостаковича (из «Первомайской симфонии»).

Показав ухо крупным планом, Д. Вертов зрительно возвестил о своём первенстве в звуковом документальном кино. Он не признавал даже возможности первенства других в этом вопросе.

Как режиссёр-новатор, Вертов был широко известен во всём мире. Его картина «Кино-Глаз» в 1925 г. была награждена медалью на Парижской выставке. С «Человеком с киноаппаратом» всё было

иначе: в Берлине его не поняли. Газета *Frankfurter Zeitung*, отмечая достоинства работ Вертова, написала «что, в сущности, Кино-Глаз является как бы “фанатичным” продолжением принципов и практических работ некоего Блюма (фильма “Им Шаттен дер машине”) или Руттмана “Симфония большого города”» [1, с. 181].

Вертов отметал все обвинения в плагиате:

«Это полупредположение, полуутверждение – абсурдно:

Во-первых, потому что история Кино-Глаза ведётся не с 1929 г., а с 1918 г. ...; во-вторых, потому, что ни Руттман, ни Блюм вовсе не являются ни теоретиками, ни практиками, ни даже абсолютными сторонниками документального фильма; в-третьих, потому что самый фильм Блюма “Им Шаттен дер машине” как таковой вовсе не существовал и не существует. Под этим выдуманном названием в Германии показана первая часть Кино-Глазовской фильма “11-й” с добавлением кусков из другой советской фильма “Звенигора”...

Для того, чтобы скрыть первенство Советской России в вопросе о Кино-Глазе, о документальной фильме — пришлось бы повернуть колесо истории назад на 10–11 лет; стереть с лица земли свыше ста Кино-Глазовских фильм; сжечь манифесты Кино-Глаза 1919 и 1923 г.; уничтожить тысячи рецензий и статей, посвящённых Кино-Глазу; изъять из обращения ряд русских и даже французских книг и т. д.» [1, с. 181].

При этом Вертов подчёркивал, «что большинство Кино-Глазовских фильм строилось либо как симфония труда, либо как симфония всей Советской страны, либо как симфония отдельного города» [1, с. 181].

В. Руттман и Д. Вертов снимали картины почти одновременно, но картина Руттмана вышла на экраны раньше, в 1927 году. Выпуск вертовского фильма отодвинулся, как отмечал Л. Рошаль, «не по вине автора» [3, с. 197]. Кроме того, Вальтер Руттман, приступая к работе над своей картиной, заявил, что собирается снимать её, используя методы «Кино-Глаза» [3, с. 198]. В конце концов, берлинская пресса вынуждена была признать превосходство картины Вертова.

«Симфония Донбасса» имела в Берлине ещё больший успех, чем в СССР, так как в советских кинотеатрах не было нужной системы воспроизведения звука. На Западе аппаратура, установленная в кинотеатрах, была более отработанной, чем в кинотеатрах

СССР. Вертов говорил, что «сам впервые услышал свой фильм» [3, с. 218]. Он докладывал на Первой Всесоюзной производственно-технической звуковой конференции Совкино, проходившей 25–31 августа 1930 года:

«Говорили и писали, будто режиссёр РУТТМАН сделал в Германии зрительно-звуковую документальную фильму “Симфония мира”. Но при ближайшем знакомстве оказалось: 1) что немая часть этой фильмы — контратипы с разных хроник и видовых фильм плюс... игра Коваля-Самборского; 2) что звуковая часть этой фильмы — музыка и естественные звукоподражания, и никаких документальных звуков в этой фильме нет и 3) что Руттман, разочаровавшись в неигровой звуковой, приступил к съёмке игровой звуковой комедии.

Тогда же говорили и писали, что в Париже регулярно демонстрируют американскую звуковую хронику. Но при ближайшем знакомстве с этой хроникой оказалось: 1) что немая часть действительно кинохроника и 2) что звуковая часть — это только звукоподражание, записанное в аппаратном ателье» [1, с. 199].

«Симфония Донбасса» была первым фильмом, где звук писался в реальной обстановке. На Первой Всесоюзной производственно-технической звуковой конференции Совкино Д. Вертов сообщил: «Мы говорили и писали, ещё до появления на мировом горизонте звукового кино, “Радио-Глаз” — следующая ступень после “Кино-Глаза” — будет не только слышимым “Кино-Глазом”. Мы говорили и писали, что “Радио-Глаз” — это возможность пролетариям всех наций и всех стран, независимо от расстояний, видеть, слышать и понимать друг друга. Мы доказывали, что “Радио-Глаз” — это не только возможность передавать по радио зрительно-звуковые документальные фильмы, но и возможность съёмки на расстоянии, возможность накопления документального видимо-слышимого материала из радио-глазовского узла или центра» [1, с. 202]. Работа над «Энтузиазмом» была сопряжена с рядом трудностей, начиная с той, что аппаратура не была доставлена вовремя к сроку. Для записи звука использовалась аппаратура, произведённая лабораторией Шорина.

Перед съёмкой проводился опрос. В анкете технического Бюллетеня МЕЖРАБПРОМФИЛЬМ был вопрос: в какой обстановке и какие можно заснять наиболее интересные звуковые фильмы. Ра-

бочие разных заводов чаще отвечали: «Действия, происходящие на вольном воздухе, в природе», «При фабричной обстановке, частично природы» [1, с. 202].

Наружная съёмка, по определению Вертова, — съёмка, «которая происходит не в ателье, не в здании, не внутри какого-нибудь помещения, а снаружи, на улице, на открытом воздухе» [1, с. 199]. Наружная съёмка не требует искусственного освещения, к наружной съёмке относят съёмку «врасплох», скрытую и другие методы съёмки. Работники неигровой кинематографии чаще прибегают к наружной съёмке, чем работники игровой, так как наружная съёмка не требует обязательного применения искусственного освещения, не тормозится несовершенством плёнки, объективов и осветительных приборов. При переходе от немой кинематографии к звуковому кино, считал Д. Вертов, киноработники-неигровики, естественно, должны были приложить все усилия, чтобы сохранить преимущества наружной съёмки в области производства звукового кино. Однако режиссёры звукового кино, наоборот, с опаской относились к звуковому кино. В 1928 году С. Эйзенштейн, В. Пудовкин и Г. Александров выступили с «Заявкой», где оценивали звук как «обоюдоострое изобретение» [5, с. 482], они считали: опасность таится в том, что он будет использован «для «высококультурных драм» и прочих «сфотографированных» представлений театрального порядка» [5, с. 482–483].

Чарли Чаплин, отрицательно относившийся к звуку в кино, назвал «Энтузиазм» одной из «самых восхитительных симфоний», а Д. Вертова — «музыкантом» [1, с. 234].

Дзига Вертов откликнулся на всё новое, поэтому звуковые эксперименты не остались от него в стороне. Как же работали «киноглазавцы»? Прежде всего, они перешли из маленькой комнаты при лаборатории Шорина в Радиоцентр, открыли окна, сделали пробные записи. Затем связались проводами с разными участками города, вынесли микрофоны на улицу, сделали пробные записи на стационарном аппарате, передавая по проводам документальные звуки. После этого снимали на всё более и более дальних расстояниях, например, производили съёмку других городов. Подводя итоги, можно сказать, что вопрос о звуковой наружной съёмке был признан до конца решённым. Затем договорились о конструировании звукинопередвижки, и благодаря помощи Тимарцева и Чибисова, сотруд-

ников лаборатории Шорина, провели пробные съёмки первой звукозаписывающей звукокинопередвижки в апреле 1930 года. Первые пробные съёмки закончились съёмкой празднеств 1 мая в Ленинграде. После удачного эксперимента выехали впервые со съёмочной звукокинопередвижкой в Харьков для съёмки 11-го партийного съезда КПБУ, проходившего 5–15 июня 1930 г., после чего выехали в Донбасс. Д. Вертов писал: «Так действовали мы, передвигаясь от бархатного гроба заглушённого ателье к страшным грохотам и железным лязгам Донбасса. Так действовали мы, разрешая вопрос о наружной звукосъёмке, одновременно и попутно с разрешением вопроса о съёмке документальной, неигровой» [1, с. 201].

В результате был получен материал, снятый тремя способами. В первом случае, изображение и звук были сняты в разное время на разных плёнках. В другом случае, изображение и звук были сняты в разное время на разных плёнках, но одновременно и синхронно. В-третьих, изображение и звук были сняты на одной плёнке. В первом случае, съёмка не была ограничена расстоянием, но ограничена трудностью последующей синхронизации. Во втором случае, синхронизация обеспечена, но съёмка крайне ограничена расстоянием от стационарного аппарата. В третьем случае, съёмка не связана ни расстоянием, ни синхронизацией, но затруднена тяжестью аппаратуры, отсутствием удобных средств передвижения, необходимостью в условиях экспедиции регулярной зарядки аккумуляторов, невозможностью точно регулировать аппаратуру и немедленно проверять и исправлять допущенные ошибки. Все три способа, по мнению Д. Вертова и группы «Радио-Глаз», хороши, у каждого большие перспективы, и, в то же время, все три способа одинаково плохи, так как «несовершенны и находятся в зачаточном состоянии» [1, с. 201]. Под первые кустарные опыты «Радио-Глаза» по съёмке на расстоянии необходимо, считал Д. Вертов, подвести твёрдую научно-техническую базу и развернуть синхронную съёмку на расстоянии. Применительно к наружной съёмке вне зависимости от расстояния, стационарный аппарат с разветвлённой сетью микрофонов гораздо подвижнее электрической передвижки. В то же время, крупная электрическая станция с сетью проводов подвижнее электрической передвижки.

С одной стороны, считал Д. Вертов, можно использовать специально приспособленный звукосъёмочный киноавтомобиль —

«тон-киноавтомобиль», напоминающий автомобиль скорой помощи или пожарный автомобиль. Тон-киноавтомобиль должен обладать следующими основными возможностями: снимать с автомобиля, вблизи автомобиля и минимум на триста, четыреста метров от автомобиля, желательно, чтобы была возможность проявлять куски плёнки длиной около 20 метров, а также, возможность на месте прослушивать эти куски, если нельзя будет прослушивать и просматривать одновременно. Необходимо также использовать автомобиль для регулярной зарядки аккумуляторов, а также здесь, в автомобиле, не только на глаз, но и при помощи точных приборов проверять «боеспособность аппарата и производить безошибочно и быстро необходимую регулировку» [1, с. 203]. Помимо обычных микрофонов, этот автомобиль должен быть снабжён микрофоном для направленной звукосъёмки и микрофоном, который «во все стороны слышит одинаково» [1, с. 203]. Если такой автомобиль приспособить ещё для звуковой проекции на небольшом наружном экране, то «каждая звукосъёмочная экспедиция могла бы попутно со съёмкой проделывать по вечерам большую культурную работу по ознакомлению со звуковым кино самых глухих мест нашего Союза» [1, с. 203]. Для наружной звукосъёмки «в узком смысле» достаточно киноавтомобиля. Для наружной звукосъёмки «в широком смысле» этого слова необходимо ориентироваться, помимо передвижки, на звукозаписывающую и звукопроизводящую станцию — радиостанцию с микрофонной сетью и сетью немых киноаппаратов. В 1930 году Д. Вертов говорил о возможностях телевидения (термин использовался ещё в 1900 г. К. Перским): «В соединении с возможностью телевидения (Д.В.), в соединении с возможностями съёмки звукоизображений и передачи звукоизображений на расстоянии — значение радио, значение “газеты без бумаги и расстояний” возрастает во много и много раз» [1, с. 203]. В этом случае появится возможность передачи звуковых фильмов на расстоянии.

Фильм «Энтузиазм» рассказывает о выполнении рабочими первого пятилетнего плана. Д. Вертов считал, что если к концу пятилетки иметь не только звукопередвижки, но и мощную радиозаписывающую и радиовещательную зрительно-звуковую станцию, то задача «догнать и перегнать» в технико-экономическом отношении капиталистические страны будет в области кино и в области радио в значительной степени разрешена: «Только на этом пути

мы можем надеяться обслужить миллионные массы нашего Союза. Только на этом пути мы сможем не только догнать, но и перегнать Запад. Не только догнать, но и перегнать далеко опередившую нас Америку» [1, с. 204].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дзига Вертов был не только новатором и первопроходцем. Он создал первый звуковой документальный фильм, для которого звук был записан в реальной обстановке, используя наружную звукосъёмку.

К созданию звукового фильма Д. Вертов шёл постепенно: от немного кино путём постепенного уничтожения надписей. В «Кино-Глазе» надписи монтажно сливаются с изображением. В «Шестой части мира» надписи выделены в особую «слово-радио-тему», В «Человеке с киноаппаратом» надписи отсутствуют, что сделано намеренно. «Одиннадцатый» имеет звуко-шумовое сопровождение. Завершает этот ряд зрительно-звуковой фильм «Симфония Донбасса».

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Вертов Д. Из наследия: Статьи и выступления. Т. 2. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. 648 с.
2. Попова Л.В. Сюжет и монтаж в русском кино эпохи авангарда // Литература в системе культуры. К семидесятилетию профессора И.В. Кондакова: сб. статей по итогам Международной научно-практической конференции. Москва, 15 апреля 2017 г. / сост. А.С. Баранов, А.В. Мартынов. М.: АСОУ, 2017. С. 298–305.
3. Рошаль Л.М. Дзига Вертов. М.: Искусство, 1982. 264 с.
4. Шкловский В.Б. Эйзенштейн. М.: Искусство, 1972. 299 с.
5. Эйзенштейн С.М. Монтаж. М.: Музей кино, 2000. 592 с.

Liana V. Popova

DZIGA VERTOV 'S SOUND EXPERIMENTS

Liana V. Popova, PhD of Culturology
E-mail: pliana@mail.ru
Moscow University for the Humanities

The article deals with the evolution of aesthetic views of Dziga Vertov: from silent films to the creation of the first sound documentary film «Symphony of Donbass» («Enthusiasm»). Special attention is paid to the sound experiments of the director and his companions.

Key words: D. Vertov, S. Eisenstein, V. Shklovsky, L. Roshal, cinema, sound, sound recording.

REFERENCES

1. Vertov D. Iz nasledija: Stat'i i vystuplenija. T. 2. M.: Jeizenshtejn-centr, 2008. 648 p.

2. Popova L.V. Sjuzhet i montazh v rusckom kino jepohi avangarda // Literatura v sisteme kul'tury. K semidesjatiletiju professora I.V. Kondakova: sb. statej po itogam Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. Moskva, 15 aprelja 2017 g. / Min-vo obrazovanija Moskovskoj oblasti; Akademija social'nogo upravljenija; sost. A.S. Baranov, A.V. Martynov. M.: ASOU, 2017. pp.298-305.

3. Roshal' L.M. Dziga Vertov. M.: Iskusstvo, 1982. 264 p.

4. Shklovskij V.B. Jeizenshtejn. M.: Iskusstvo, 1972. 299 p.

5. Jeizenshtejn S.M. Montazh. M.: Muzej kino, 2000. 592 p.

УДК 778.5.05:621.391

ББК 85.373(2)

Андреева М.А.

СКРИНЛАЙФ. ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА

Андреева Мария Александровна

E-mail: maryart@mail.ru

Всероссийский государственный институт кинематографии
им. С.А. Герасимова

Статья посвящена исследованию нового киноязыка «скринлайф» на примере фильмов Т. Бекмамбетова «Профайл» и «Поиск». Киноязык «скринлайф» перевоплощает кинематографическое пространство в плоскость экрана, на котором разворачивается действие. Рассматривается влияние полнометражных фильмов, сделанных в данной стилистике на зрителя, структура такого фильма, музыкальные решения, особенности драматургической канвы повествования и появление новых кинопрофессий для производства скринлайф. Основная задача статьи — выявление особенностей скринлайф и технологий его создания, порождающих уникальный киноязык.

Ключевые слова: скринлайф, киноязык, смартфон, экран.

Последние разработки электронных технологий, в том числе телефонов, планшетов и компьютеров, дают возможность зрителям и создателям фильмов перенестись в обновлённое кинематографическое пространство цифрового экрана. Высококачественные аудиовизуальные технологии, упакованные в электронные устройства с возможностью коммуникации, предоставляют ши-

рокое поле как для создания видеоматериалов, так и для их потребления. Художественное мышление развивается и трансформируется с появлением технических новинок, перемещаясь в эпоху метамодерна, в котором рождается киноязык «скринлайф».

Скринлайф молод, впервые его косвенное использование зритель мог наблюдать в монтажных планах в кадрах с переснятыми экранами, на которых происходило действие, например: поиск информации, переписка по скайпу, проверка почты.

Впоследствии экраны стали интегрироваться как самостоятельные звенья повествования истории, дополняющие основной сюжет. Например, технология скринлайф была применена в интернет-комедии «Хоттабыч» в 2012 году (режиссёр Пётр Точили́н). В комедии на экране показаны знакомые пользователям компьютеров элементы операционной системы Windows и взаимодействия с ней. В процессе показа фильма экран становится одним из главных действующих персонажей, в экран из кувшина переселяется герой Хоттабыч и становится двоичным кодом, появляющимся в виде цифровых эмодзи.

Позже, в 2014 году, была предпринята попытка отобразить современный цифровой мир в триллере «Открытые окна» с Элайджей Вудом. По сюжету этого фильма человек инкогнито следил за главными героями через монитор компьютера. Режиссёр «Открытых окон» Начо Вигалондо привязан к «экранному миру», однако в качестве приёмов использует и традиционные монтажные склейки, при этом применяет не только камеры, установленные на экранах героев, но и камеры видеонаблюдения, которые создают эффект «найденной плёнки», а не скринлайф.

С 2015 года по 2019 год фильмов, рассказанных киноязыком «скринлайф», стало больше. Это и «Поиск» Аниша Чаганти, «Убрать из друзей» и «Убрать из Друзей - 2» Левана Габриадзе, «Профайл» Тимура Бекмамбетова, «Днюха» Романа Керимова, сериал «Digital 1968» Михаила Зыгаря.

Киноязык «скринлайф» на первый взгляд, может показаться чисто техническим приёмом, не имеющим отношения к искусству. Об этой проблеме говорит и создатель скринлайф-фильмов Тимур Бекмамбетов: «Я выслушал много мнений о том, что запись наших экранов недостаточно художественно выразительна, потому что на ней не видно чётко лица героя. Но мой опыт говорит о том,

что наблюдать за экраном человека гораздо интереснее, чем за его выражением лица. Кликая по ссылкам, открывая—закрывая окна, печатая те или иные тексты, мы гораздо больше выдаём чувств и намерений, чем слова и жесты» [1]. Из этой мысли возникает и другая, что новые цифровые разработки в кинематографе могут быть вредными для его художественного качества и социальной значимости. Похожими вопросами: «каков при этом будет уровень художественности? Не приведет ли скринлайф к девальвации профессии режиссёра и оператора, да и актёрский тоже?» — задаётся и автор статьи «Скайп вам в помощь» Татьяна Мамаева [2]. Киноязык «скринлайф» имеет ограничения, в этом и заключается платформа для художественных поисков.

Акцент на скринлайф, как на новый киноязык, сделал Тимур Бекмамбетов. Он полностью трансформировал пространство традиционного фильма в экраны компьютеров и гаджетов. Осознанное интегрирование технологии со всеми инструментами киноязыка в большой кинематограф произошло при создании полнометражного фильма «Профайл» (2018). Фильм записан с экрана компьютера. В нём нет привычных киносцен с мизансценами и операторскими панорамами. Перед нами всегда один план — это экран компьютера, на котором разворачивается всё действие. А в главном экране, в зависимости от сюжета и драматургии, могут находиться и появляться добавочные экраны, в которых параллельно разворачиваются совершенно разные сюжеты. От начала и до конца фильма зритель находится перед экраном, наблюдая с позиции персонажа, находящегося перед этим экраном. Таким образом достигается максимальный эффект присутствия зрителя и эффект перевоплощения в главного героя.

Особенностью психологического воздействия данного киноязыка является мысль о том, что человеку интересно наблюдать за чужой жизнью. Чтобы показать чью-то жизнь, её необходимо воссоздать, повторить. И режиссёр возвращается к мимесису, известному ещё в искусстве Древней Греции, воспроизведению сцен человеческой деятельности. Акцент на документальность всегда был первым шагом в изучении визуальной эстетики. Ещё во времена Люмьера зрители наблюдали завтрак младенца, прибывающий поезд или выход рабочих с фабрики — реальные сцены, которые происходили в то время.

В XXI веке сюжеты совершенно иные, они формируют в том числе жанровое развитие и разнообразие. Начиная с документальных бытовых сцен, киножанры, проходя через комедии и вестерны, модифицируются в полижанры.

Фильмы «скринлайф» существуют в жанровых рамках или на стыке нескольких жанров. Например, это комедия («Днюха»), молодёжный хоррор («Убрать из друзей»), семейная драма с детективными элементами («Поиск»), психологический триллер с элементами интернет-расследования («Профайл»), документальный веб-сериал («Digital 1968»). Все эти фильмы отличаются не только жанровым разнообразием, но и темпом повествования, монтажными решениями.

У скринлайф есть перспективы для развития, как в технологическом плане, так и в драматургическом. Технология записи экрана доступна практически любому пользователю, обладающему телефоном (компьютером или планшетом) с минимальными техническими характеристиками оперативной памяти, объёма данных и программы для записи действий с экрана. Художественная составляющая записи с экрана определяется в большей степени драматургией и чувством вкуса в отношении выбора визуальных составляющих, отображаемых на экране. Помимо любительских программ созданы и программы для профессиональной записи, которые позволяют кинематографистам редактировать и монтировать записанный с экрана материал. Данную технологию записи с экрана в киноиндустрии называют скринкастинг. При тщательной подготовке и при проработанном сценарии запись с экрана позволяет создать фильм за более короткий срок, чем традиционным способом съёмки. Съёмочной группе не приходится тратить время на установку сложного оборудования, смены планов и локаций. Для съёмки скринлайф не нужны дорогие камеры, декорации, костюмы или реквизит. Кино снимают длинными дублями, часто сцены отыгрываются целиком. Члены съёмочной команды могут жить в разных городах и на разных континентах, а работать друг с другом дистанционно по скайпу. Например, фильм «Профайль» Тимура Бекмамбетова снимали одновременно в Лондоне и на Кипре.

Фильм «Убрать из друзей» после нескольких попыток и репетиций был снят с одного дубля, непосредственно на съёмку ушло 6 дней. Фильм «Профайл» был снят за 10 дней, а съёмка фильма

«Поиск» заняла 13 дней. Такие скромные сроки и бюджеты позволяют создавать кино быстрее, а также привлекают продюсеров, которые не так боятся потерять вложенные деньги. На создание фильма «Поиск» было затрачено около одного миллиона долларов, а кассовые сборы по всему миру составили более 75 миллионов долларов (по данным сайтов «Кинопоиск» и IMDb).

Киноязык «скринлайф», переосмысливая художественный и технический подход, формирует в кино и телевидении новые профессии: программист видеоряда, веб-дизайнер героев, дизайнер электронных декораций. В традиционном кинематографе кинодекорации это то, что находится вокруг актёров, а в скринлайфе — это то, что находится на экране (какая обложка рабочего стола, какие папки, дизайн шапки профиля в фейсбуке, альбом с личными фотографиями). Для создания художественного образа в кино обычно приглашают художника, художника по костюмам, декоратора, реквизитора, а в технологии «скринлайфа» над образами героев работает дизайнер-программист.

Выразительные средства традиционного киноязыка, такие как планы разной крупности, сложные движения камеры, перемещения актёров в пространстве, в скринлайфе трансформированы в новые приёмы и методы съёмки. Из-за специфики формата зритель не видит действия персонажа, которые происходят вне экрана, режиссёр может лишь обозначить такие действия разговорами или другими обрывками информации, например, из социальных сетей.

В традиционном фильме главный герой раскрывает себя через действие, он именно то, что делает: гневается, радуется, убегает, ругается и т. д. Это означает, что главный герой состоит из внешних характеристик и мимики, воспринимаемых зрителем на экране. Обычно зритель не знает, что думает главный герой, пока актёр не выразит это в действии. Чтобы выразить свои эмоции, главный герой должен изменить своё поведение и жесты и продемонстрировать эти изменения. Внутреннее состояние, чувства, эмоции могут быть отображены лишь через внешнее действие, выражение лица, позы, через речь.

Посредством скринлайфа появляется возможность показать искренние и потаённые эмоции, подглядывая за героем, действия которого проявляются через изменения информации на экране цифрового устройства, т. е. в пространстве, где зритель привык

быть самим собой. Любое действие на экране это моральный выбор: что мы ищем на веб-сайтах, какие сообщения отправляем или на какие не отвечаем, кого мы информируем о нашем присутствии и от кого прячемся. В экранной жизни особое внимание уделяется внутренним чувствам и эмоциональному опыту персонажа. Они проецируются на экран более точно и без традиционного посредника в кино, такого как актёр с его внешними данными.

История, рассказанная в скринлайф, не может игнорировать эмоциональное состояние главного героя, а наоборот, усиливает это состояние. Чтобы выразить внутренние эмоции без речи и жестов, в скринлайф существуют свои инструменты.

Возьмём процесс набора текста. Главный герой набирает сообщения, делает заметки, вводит пароли, важно, что всё это происходит в реальном времени. Зрителю показан не результат, а процесс, без монтажной или редакторской обработки. Другими словами, у зрителя есть доступ к тому, как на самом деле думает главный герой, к его действиям «без купюр», к тем фразам, которые пишет герой до того, как он их удалит или перепечатает. Зрители видят истории и следят за ходом событий, ассоциируя себя с персонажами посредством привычного интерфейса ежедневно используемых программ в электронных устройствах. Например, в «Профайле» Эми пишет сообщение редактору относительно публикации материалов о Билеле (террорист, в отношении которого ведётся расследование), но испытывает при этом сомнения, так как уже влюблена в него. В традиционном кино такая задача могла быть решена с помощью закадрового голоса. В скринлайфе эмоциональное состояние героини передаётся через то, что и как она набирает, стирает и как выходит из программы, так ничего и не отправив.

Зритель видит процесс, происходящий внутри человека: размышления передаются с помощью курсора на экране, который нерешительно перемещается и останавливается.

Переживания персонажа мы видим через движения курсора: как курсор движется среди информации, выбирая главное (информация в данном случае будет аккомпанементом, своеобразной декорацией к действию). Курсор является удобным инструментом для привлечения внимания зрителя, чтобы расставить монтажные акценты, ведь монтаж происходит у зрителя в режиме реального времени. Режиссёр управляет вниманием зрителя, демонстрируя

информацию, необходимую, чтобы собрать пазл воедино. Курсор важный центральный элемент в действиях героя (курсор перемещается, открывает окна с информацией, закрывает программы, щёлкает по нужным ссылкам и т. д.).

Поиск — ещё один инструмент, раскрывающий характер персонажа и сюжетную линию. Поиск может быть в интернете, в папках компьютера, в старых электронных письмах, в фотографиях. Например, в фильме «Профайл» главная героиня Эми искала в интернете видеоролики как сделать макияж, чтобы выглядеть моложе, искала в гугле перевод фраз с арабского языка. В фильме «Поиск» весь фильм отец ищет информацию о пропавшей дочери: социальные сети, пароли, телефонные номера, информация о друзьях дочери, новости о пропаже, фотографии в альбоме и т. д.

Такой базовый инструмент, как прокручивание (скроллинг), показывает зрителю много неожиданной информации через простое действие. Таким образом можно увидеть, на что обратит внимание главный герой, что его интересует в данный момент времени, и что он сейчас игнорирует.

Чтобы сфокусировать внимание зрителя на важной информации, которая поможет герою в действии или раскроет его характер, используется зум, приближение. Главный герой может приближать фотографии, сайты, элементы рабочего стола. Этот приём занимает ключевое место в фильме «Поиск». Благодаря вниманию к деталям, увеличивая каждую фотографию и рассматривая сайты с социальными сетями, главный герой смог найти виновного в исчезновении его дочери.

На драматургию и монтаж влияет, какую музыку включает главный герой, какие он просматривает фотографии, какое смотрит видео. Скринлайф соединяет дизайн и драматургию информации на экране в художественный кинодокумент, создавая рассказ о событии, которое зритель будет самостоятельно расшифровывать методом монтажа в своём сознании и подсознании. У героя в плоскости экрана может быть открыто несколько окон с разной информацией. Это всё помогает понять, что чувствует сейчас персонаж. Зритель монтирует эту информацию в режиме реального времени. К примеру, в фильме «Профайл» на экране Эми параллельно существуют окна, содержащие разную информацию и разные сюжеты. Так в окне веб-браузера открыт скайп и в нём показан персонаж

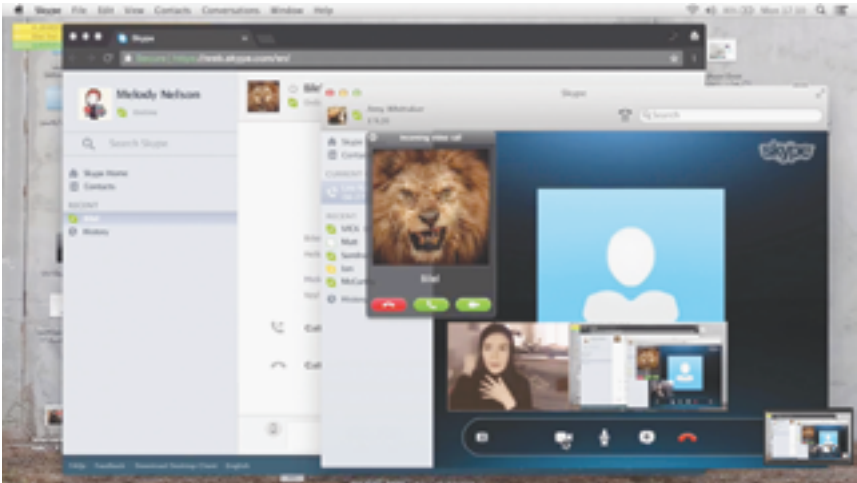


Рис. 1. Кадр из фильма «Профайл». Скайп с двух аккаунтов одновременно (от имени Мелоди Нельсон и от имени Эми Уиттэкер)

Мелоди Нельсон, которая ведёт переписку с террористом-вербовщиком. Параллельно в приложении скайп Эми общается с редактором и друзьями, на заднем плане среди приложений видна программа с блокнотом (рис. 1). Из этого коллажа окон зритель сам монтирует целостную картину происходящего, воспринимая изображение через эстетику мета-модерна.

Авторы фильмов, снимающих в скринлайф, сами придумывают правила киноигры, управляют временем и вниманием зрителя посредством ритма. Примером построения хронологической последовательности событий в фильме «Профайл» является окно заметок в левом верхнем углу экрана. В блокноте происходит отсчёт дней: день 1, день 2, ..., день 10. А в заметках зритель видит внутренние монологи героини, её мысли (рис. 2).

Для скринлайфа результат может быть менее важен, чем процесс, важнее, как происходит, чем что. Утрированно плохое качество изображения, вертикальное и любительское видео становятся частью драматургии, они тоже позволяют удерживать внимание зрителя.

Эми в фильме «Профайл» изучает документальные видео в ютубе, где кадры с хроникальным эффектом созданы съёмочной группой намеренно с использованием цифровой ручной камеры,

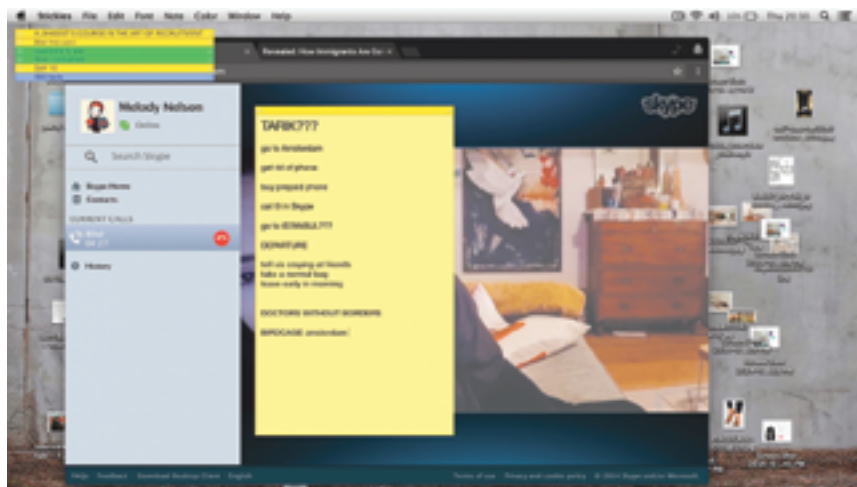


Рис. 2. Кадр из фильма «Профайл». Открытое окно программы «блокнот»

со специальным снижением качества изображения. Видео для вставок в канву скринлайфа снималось не только в горизонтальном, но и в вертикальном формате, для имитации съёмки на мобильный телефон.

В скринлайфе происходят изменения и в звуковом решении кадра. Звуки, которые обрамляют действия персонажей, находятся в зале, перед экраном, так как и сам герой находится перед экраном. На подсознательном уровне такое звуковое решение зрители считают. В традиционном кино звук идёт от экрана (при сведении звука реплики героев помещают «за экран»). Ещё одной особенностью является отсутствие закадрового голоса. Вместо него набор инструментов, которые позволяют рассказать о ходе мыслей главного героя. Фоновая музыка включается из библиотеки с композициями, которая находится в компьютере героя или в другом устройстве, экран которого мы видим. Персонаж фильма включает музыку, которая ему нравится, как например в фильме «Профайл» героиня Эми включает музыку Сержа Гинсбурга из своей библиотеки iTunes.

Скринлайф будет понятен зрителям, которые в обычной жизни проводят перед экраном по несколько часов в день. Для таких пользователей виртуальная деятельность так же важна, как и реальная. Именно восприятие жизни в экране как реальной, позволя-

ет изменить кинематограф и на этом ощущении построить новый мир в экране.

Экранную правду создают гибридным способом, применяя цифровые технологии, придавая документальную достоверность с помощью привычных интерфейсов, которые ежедневно видят пользователи, и с помощью реальных съёмок камерами, установленными на актёре. Зрителю показывают насыщенную событиями виртуальную среду, которая также может быть реальна. Происходящие в экране события не менее важны, чем события, происходящие в жизни, к примеру, на экране человек начинает новые отношения, может увидеть чью-то смерть, совершить опасный поступок, управлять дистанционно самолётом или ограбить банк.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

С появлением новых устройств, программ и развитием технологий создаётся новый тип кино, способный в перспективе воздействовать на зрителя, используя новый киноязык. В конце 1920-х годов появление звука зритель воспринял как новый виток развития кинематографа. Затем в 1935 году появился цвет, а после стали появляться фильмы разных стилей: «найденная плёнка», мокьюментарис, фильм снятый одним планом, фильм от первого лица. Сейчас появление десктоп-фильма открывает возможности для новых жанров и средств выразительности. И дело не только в том, что случился технологический прорыв, а в том, что мы сами «в принципе переместились в другое пространство. Часть нашей жизни проходит не в физическом мире. И для того, чтобы рассказывать актуальные истории, необходимо захватывать экран наших устройств» [1]. Вопросы о полноценности киноязыка «скринлайф» ещё есть, но его зарождение уже можно наблюдать в готовых фильмах.

На данный момент с использованием киноязыка скринлайфа снято более семи полнометражных фильмов («Открытые окна», «Поиск», «Убрать из друзей», «Убрать из друзей - 2», «Профайл», «Днюха», сериал «Digital 1968» и др.) в разных странах, включая Россию, США, Казахстан. Над новым фильмом в этой стилистике работает режиссёр Егор Баранов. Картина о виртуальной церкви будет называться «Воскрешение». Компания «Базелевс» планирует выпустить на экраны в ближайшие 2–3 года комедию «Лайкнувший»

от бывшего театрального режиссёра Марии Льюис-Райан, картину «80 лет в Интернете» от автора фильмов «Ёлки» и «Время первых» Дмитрия Киселёва, хоррор «Unfollowed d» и сиквел «Убрать из друзей».

Фильмы скринлайф предназначены не только для электронного просмотра, но и демонстрируются в кинотеатральном прокате. Ориентируясь на цифры, указанные в таких информационных ресурсах, как кинопоиск и IMDb, получаем, что общее количество зрителей, посмотревших фильмы скринлайф по всему миру, составляет более 20 миллионов человек.

Будут ли смотреть кино в таком формате и дальше? Ответ зависит от того, как и в каких условиях будет жить зритель. Пока фильм будет говорить на языке того мира, в котором мы живём, он будет интересен. Т. Бекмамбетов так прогнозирует развитие-скринлайфа: «будет меняться формат экрана. Сейчас это плоская поверхность, светящаяся, но может когда-нибудь она будет вшита в нас каким-нибудь образом. А пока этого не произойдёт, мы будем смотреть на экраны наших компьютеров, телефонов и планшетов. А мы — снимать про это скринлайф-фильмы» [1].

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Интервью Никиты Карцева с Тимуром Бекмамбетовым: «Любая анонимность исчезает, когда ты...» // Издание «РБК Стиль». 01 октября 2018. // <https://style.rbc.ru/people/5bade2c89a7947415cc9cd87> (дата обращения: 24.10.2019).

2. Репортаж Татьяны Мамаевой с лекции Тимура Бекмамбетова «Скайп вам в помощь» // Реальное время. 13 июня 2018. // <https://realnoevremya.ru/articles/102187-timur-bekmambetov-sozdal-yazyk-novogo-kino> (дата обращения: 24.10.2019).

Mariia A. Andreeva

SCREENLIFE. REENCHANTMENT OF CINEMATIC SPACE

Mariia A. Andreeva

E-mail: maryart@mail.ru

All-Russian State Institute of Cinematography
named after S.A. Gerasimov

The article is devoted to the research of new film language «screen-life» on the example of T. Bekmambetov's films «Profile» and «Search». Screen-life» cinematic language transforms cinematographic space into the plane of the screen where the action unfolds. The influence of full-length films made in this style on the viewer, the structure of such a film, musical solutions, features of the dramatized narrative canvas and the emergence of new film professions for the production of screen-life are considered. The main task of the article is to reveal the features of screen-life and the technologies of its creation, which generate a unique film language.

Key words: screen-life, film language, smartphone, screen.

REFERENCES

1. Interv'yū Nikity Kartseva s Timurom Bekmambetovym: «Lyubaya anonimnost' ischezaet, kogda ty...» // Izdanie «RBK Stil'». 01 oktyabrya 2018. // <https://style.rbc.ru/people/5bade2c89a7947415cc9cd87> (data obrashcheniya: 24.10.2019).

2. Reportazh Tat'yany Mamaevoi s lektsii Timura Bekmambetova «Skaip vam v pomoshch'» // Real'noe vremya. 13 iyunya 2018. // <https://realnoevremya.ru/articles/102187-timur-bekmambetov-sozdal-yazyk-novogo-kino> (data obrashcheniya: 24.10.2019).

УДК 778.5И(США)+778.5с/р(091)
ББК 85.373(3)

Данилов Д.И.

**СОВРЕМЕННАЯ ТРЮКОДЕМОНСТРАЦИЯ
В ИГРОВОМ КИНО: ИНТЕГРАЦИЯ
В ГОЛЛИВУДСКУЮ КИНОИНДУСТРИЮ
ИЛИ ПОИСК СОБСТВЕННОГО ЛИЦА**

Данилов Джан Иосифович
E-mail: dzhan.danilov@mail.ru

Всероссийский государственный институт кинематографии
им. С.А. Герасимова

В статье исследуется отечественная и зарубежная трюкодемонстрация. Сформулирована производственная необходимость создания базисной основы для изучения кинотрюкодемонстрации в образовательной сфере.

Трюковое исполнительское мастерство рассматривается с режиссёрско-постановочного ракурса, через опосредованно-орфоэпическую призму языка киноискусства.

Ключевые слова: трюкодемонстрация, кинотрюк, трюковое исполнительское мастерство, киноиндустриальный процесс, «Школа каскадёров».

Трюкодемонстрации голливудского (американского), европейского, скандинавского, среднеазиатского, восточноазиатского, африканского и австралийского кинематографа существенно отличаются друг от друга.

«Пальму первенства» среди них уверенно удерживает Голливуд с его отлаженным киноиндустриальным процессом. Это связано и с его доминирующим положением на международной арене (а также и в мировом кинобизнесе). Причин тому — великое множество. Но в данный момент нас интересуют последствия так называемой «геополитизации» трюкового исполнительского мастерства.

Итак, голливудский образец трюкодемонстрации главным образом ориентирован на эпатирование зрительской аудитории, на формирование непредсказуемых, внезапных зрелищных моментов, использующих эффект неожиданности, потрясения, испуга. Морально-нравственные критерии, как правило, практически ничем не ограничиваются (выражается определённое пренебрежение общественными «нормами приличия», провоцируется морально-нравственная дезориентация и прочее). Художественно-эстетическую ценность трюкодемонстрация приобретает за счёт точности жанрово-видового соответствия, которое выдерживается в жёстко регламентированных постановочных рамках кинокартины.

Такая технология базируется на фундаменте мастерства актёрской игры, свойственной для «театра представлений» (вычурная, эпатажная, шокирующая), так популярном в социокультурном пространстве американского сообщества, начиная с эпохи дозвукового кино и до настоящего времени.

Справедливости ради уточним: это не означает, что американские зрители абсолютно категоричны к «театру переживаний». Просто подавляющее большинство потомков конкистадоров, населяющих американский континент, демонстрирует наибольшую склонность к трюковым постановкам (театральным или кинематографическим) не с глубокомысленно-философским, а с эффектно-впечатляющим контекстом, где в аудиовизуализации преобладает зрелищный аспект над смылосодержащим (иногда проходящим главным, но вторым планом).

В отечественном кинематографе, с момента его зарождения, ситуация изначально противоположная. «Система Станиславского», родоначальник которой (несмотря на своё дворянское происхождение) вместе со своим бессменным коллегой В.И. Немировичем-Данченко остался жить и работать в стране Советов, произведя фундаментальные реформаторские преобразования в области мастерства актёрской (драматической) игры, заложив методологиче-

ский базис психофизических тренингов, готовящих актёров к игре в «театре переживаний». Всё это, естественно, способствовало выработке других приоритетов у отечественной публики, которая любит философско-эстетические погружения в межличностные (или внутриличностные) проблемы героев произведений Ф.М. Достоевского, И.С. Тургенева, Н.В. Гоголя, А.Н. Островского, И.А. Бунина, А.П. Чехова и других, не менее талантливых отечественных драматургов (классиков и современников).

Поэтому отечественная трюкодемонстрация более всего тяготеет к повествовательности смыслообразования, в котором кинотрюк это составная часть пластической партитуры роли киноперсонажа, продолжающаяся его характеристика (образно-художественная, ролевая). Трюкодемонстрация не ставит перед собой задачу эпатировать публику. Её задача — пластически передать метафоризм смысла происходящего.

Среднеазиатская и восточноазиатская демонстрация кинотрюков ориентированы на совершенствование Тела и Духа исполнителя. Такая гармония достигается путём изнурительных тренировок (физическая — для *тела* и философско-психологическая — для *духа*). Восточные единоборства становятся определённым эталоном. Обогащённые теоретической и практической составляющей они приобретают «философию» боевых искусств, основанную на высокой нравственности и гуманизме, на постоянном физическом самосовершенствовании, в том числе на элементах акробатики, гимнастики, эквилибристики, жонглировании и т. д. — т. е. на трюкодемонстрации.

Африканский и австралийский кинематограф сочетают в себе конвергентность голливудской демонстрации кинотрюков и этнической предрасположенности (ментальности) представителей этих регионов. Здесь тоже существует масса интересных особенностей, рождённых синтезом двух абсолютно амбивалентных ипостасей.

Кроме того, трюковое исполнительское мастерство постоянно видоизменяется. Так, на рубеже XX—XXI веков оно претерпело демонстрационно-действенную «эстетизацию» [4]. Именно этот фактор способствовал превращению «аттракционности» трюкодемонстрации в осмысленное (органичное) логически выверенное действие. Интересная особенность заключена в способности нести информацию не только самостоятельно (например, в каче-

стве пластической метафоры), но и контекстуально — в структуре логического смыслообразования действенно-пластической партитуры роли. Это способствовало регенерации возможностей совершенствования эмоционально-чувственной части в восприятии той или иной кинофразы зрительской аудиторией (и соответствующей акцентуации в ней).

Рассмотрим два кинематографических эпизода. Первый пример из комедийного голливудского боевика, созданного российским (советским) кинорежиссёром Андреем (Андроном) Сергеевичем Кончаловским, «Танго и Кэш» (Tango & Cash) (1989), в котором снимались знаменитые американские актёры Сильвестр Сталлоне и Курт Рассел. Второй пример из полнометражного фильма кинорежиссёра Фёдора Сергеевича Бондарчука «Сталинград» (2013), вызвавшего разноречивые отклики кинокритиков, специалистов-киноведов и любителей отечественного кино.

Итак, фильм «Танго и Кэш». В самом начале кинокартины полицейский-интеллектуал «Танго» (актёр — С. Сталлоне), обогнав на своём роскошном кабриолете бензовоз наркобандитов, останавливается на середине дороги и, с довольно прилично расстояния, три раза стреляет в стремительно приближающегося автомонстра. Два контрабандиста, сидевшие в кабине, после резкого торможения вылетают прямо к ногам полицейского. При этом видно, что в момент касания актёрами лобового стекла оно разбивается на большие куски, которыми можно серьёзно пораниться. Но, как только эти фрагменты стекла падают на асфальт дорожной полосы, они рассыпаются на очень маленькие, практически «безопасные» осколки. Далее кинорежиссёр, выросший на классических традициях отечественного и мирового игрового кино, выстраивает свой фильм в лучших традициях голливудской трюкодемонстрации, показывая, что он в совершенстве владеет постановочной технологией американской «фабрики грёз».

Фильм «Сталинград». Рассмотрим сцену контратаки и рукопашного боя во вражеской траншее. Соответствующим образом подобранный ракурс и применение замедленной динамики начала кинотрюка (так же, как и его финала) создают стойкое психологическое впечатление реального присутствия в эпицентре боевых действий. А цветовая и световая гамма мизансцены жесточайшего противостояния подсознательно проецирует зритель-

ское эмоционально-чувственное восприятие на ассоциативную идентификацию с событиями, отображаемыми в документальной кинохронике. Аналогия с хроникальными чёрно-белыми кино- и фотодокументами (только представленная в современной интерпретации) абсолютная. Такая точная идентификация в зрительском восприятии стала возможной благодаря профессиональной операторской, постановочной и монтажной работе, технологически точно выверенной киноинсталляции (кажущаяся одноцветная «серость» которой имела прямую ассоциативную отсылку к прошлому, изложенному в этом эпизоде почти с документальной достоверностью).

Два наших соотечественника, два замечательных российских кинорежиссёра продемонстрировали навыки владения профессией на мировом уровне. Более того, антропогенный характер трюкодемонстрации привёл к тому, что трюковое исполнительское мастерство, на фоне прямой или косвенной «американизации», не потеряло своего ментально-культурного ракурса [3, с. 2]. Современное трюковое мастерство сохранило национальную культурно-историческую традицию, которая кроется в глубинном философско-эстетическом принципе отечественной трюкодемонстрации [2].

Однако в России сегодня ни трюковому исполнительскому мастерству (именно для кинематографа), ни премудростям постановки трюков (в кино-, теле- и других экранных искусствах) нигде не обучают. Всё, что сегодня есть на отечественном «трюковом рынке» — это плод усердной работы постановщиков трюков старшего поколения, которые сами когда-то были каскадёрами, а сейчас кустарным образом (в кулуарах), но не системно передают свои бесценные знания и опыт молодому поколению. То, что в Голливуде имеет фундаментальную основу, в нашей стране, как и несколько десятилетий назад, держится на неиссякаемом энтузиазме людей, беззаветно преданных отечественному кинематографу. Эту проблему ещё в советское время неоднократно озвучивал талантливый постановщик трюков, великолепный актёр и каскадёр, кандидат философских наук В.Ю. Жариков [1, с. 4]. Тогда впервые была предпринята попытка создания «Школы каскадёров». Школа просуществовала некоторое время, но полноценно не сохранилась в условиях современной рыночной экономики. В наше время требуются значительные капиталовложения для поддержания такого образовательного учреждения.

Кроме того, необходимо разработать методику преподавания трюкодемонстрации, с учётом методологических аспектов изучения трюкового исполнительского мастерства, постановочных эффектов, художественно-философских и зрелищно-демонстрационных характеристик, а также культурно-исторической традиции отечественной кинотрюкодемонстрации.

Даже в условиях рецепции или интеграционных преобразований, происходящих в мировом киноиндустриальном процессе, отечественная трюкодемонстрация в игровых фильмах, в отличие от зарубежной, прежде всего, это — философско-эстетическое действо, глубокомысленная *пластическая метафора* [2].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В отечественном кинематографе в области трюкодемонстрации сегодня существует нехватка профессиональных кадров: постановщиков трюков, каскадёров, дублёров и т. д. Необходимо создавать новую основу для полноценного изучения кинотрюкодемонстрации. Эти инновации должны осуществляться непосредственно в сложно структурируемой системе языка киноискусства [5]. Нужно нейтрализовать любые смысловые инсинуации в недостоверной интерпретации производственно-лексических азоров демонстрации кинотрюков в игровых фильмах (и не только игровых). Изучение режиссёрских аспектов постановки кинотрюков, актёрского трюкового (исполнительского) мастерства, операторского и монтажного искусства, на примере лучших кинолент как отечественного, так и зарубежного кинематографа позволит будущим специалистам максимально точно использовать данную форму зрелищно-эмоциональной выразительности в киноповествовании.

Сегодня развитие трюкового исполнительского мастерства в игровых фильмах имеет разнополярную направленность. Оно интегрирует «локальные наработки» в обширное мировое кинематографическое поле и обратно. Например, отечественная трюкодемонстрация то выходит из кинематографического поля на собственную орбиту, то, синтезируясь, преобразуется (и/или видоизменяется). В результате происходит совершенствование эстетики пластической выразительности современного фильма (а также отдельных компонентов), наблюдается повышение качества как непосредственно кинотрюков, так и самого трюкового исполнительского мастерства.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Жариков В.Ю. Профессия — кинокаскадёр // Труд. 1987. 2 августа. № 117. С. 4.
2. Жариков В.Ю. Философия трюка (Беседу вёл В. Барановский) // Советский экран. 1981. № 15. С. 14–15.
3. Завгородняя Д. Антропогенный фактор в трюковом кино // СК-Новости. 2002. 17 мая. № 15–16. С. 2.
4. Никитина И.П. Эстетика: учебник для бакалавров. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Юрайт, 2012. 676 с.
5. Уоткинс П. Современный киноязык разъединяет людей // Киноведческие записки, 1994. № 24. С. 249–254.

Dzhan I. Danilov

MODERN STUNT DEMONSTRATION IN FEATURE FILMS: INTEGRATION INTO THE HOLLYWOOD FILM INDUSTRY OR SEARCH FOR YOUR OWN FACE

Dzhan I. Danilov

E-mail: dzhan.danilov@mail.ru

S.A. Gerasimov Russian State Institute of Cinematography (VGIK)

The article investigates the domestic and foreign trick demonstration. The industrial necessity of creation of a base base of tricks demonstration in educational sphere is formulated.

The trick performing skills are considered from the stage direction, through the mediated orthoepic prism of the film art language.

Key words: trick demonstration, film trick performing skills, film industrial process, «School of stuntmen».

REFERENCES

1. Zharikov V.Yu. Professiya — kinokaskader / Trud. 1987. 2 avgusta. No 117. P. 4.
2. Zharikov V.Yu. Filosofiya tryuka (Besedu vel V. Baranovskii) / Sovetskii ekran. 1981. No 15. P. 14–15.
3. Zavgorodnyaya D. Antropogennyi faktor v tryukovom kino / SK-Novosti. 2002. 17 maya. No 15–16. P. 2.
4. Nikitina I.P. Estetika: uchebnik dlya bakalavrov. 2-e izd., pererab. i dop. M.: Yurait, 2012. 676 p.
5. Uotkins P. Sovremennyi kinoyazyk raz“edinyaet lyudei // Kinovedcheskie zapiski, 1994. No 24. P. 249–254.

УДК 792(4)
ББК 85.33

Данилова О.В.

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ КЛЕМАНА МАРТИ: ФРАНЦУЗСКИЙ КОННЫЙ ТЕАТР «ЗИНГАРО» КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА СОВРЕМЕННОЙ ПОСТАНОВОЧНОЙ РЕЖИССУРЫ

Данилова Ольга Викторовна
E-mail: airgu@yandex.ru

Российский институт театрального искусства — ГИТИС

Статья посвящена изучению творчества основателя и режиссёра-постановщика французского конного театра «Зингаро» Клемана Марти. Прослежена эволюция театра. Рассмотрено обращение Марти к восточным практикам как предпосылка к формированию собственного театрального стиля и инновационной формы постановочной режиссуры.

Ключевые слова: режиссура, конный театр «Зингаро», Клеман Марти, Бартабас.

Основатель театра «Зингаро» и его идейный вдохновитель, продюсер, режиссёр-постановщик и ведущий актёр Клеман Марти, более известный под творческим псевдонимом «Бартабас», так характеризует свой театр: «Его караван, его музыка, его лошади придают ему вид цирка, но здесь шоу — это обряд, музыка — призвание, а любовь к лошадям — религия...» [14].

Одиозная, экзальтированно-экстравагантная личность Клемана Марти известна театральной общественности с середины 1980-х годов, после того, как в 1984 году увидел свет спектакль «Конное

кабаре». Это была проба в будущем знаменитого на весь мир французского конного театра «Зингаро» и его талантливое режиссёра. Затем с периодичностью в два года на суд зрительской аудитории были представлены «Конное кабаре-2» и «Конное кабаре-3» — постановки в стилистике цыганского кабаре, основанные на контрастах и эпатаже, в которых будущий мэтр нетрадиционного театра ещё не предстаёт в брутальном образе молчаливого провидца.

К. Марти игриво заполняет своим импульсивным присутствием всё пространство амфитеатра: громко и эмоционально кричит, машет руками, в мгновение ока, перемахнув через ограждение конного манежа, оказывается на коленях зрительницы, сидящей в первом ряду за столиком, крепко обнимает и целует её, окончательно шокируя зрителей, под разухабистую возню безудержно поющих и танцующих цыганских музыкантов. Контрастные сцены между лошадьми с участием пони и ослика, восточная вольтижировка, кавказская джигитовка, высшая школа верховой езды, эксцентричные цыганские музыканты, подносящие вино, — всё это придавало спектаклям своеобразный колорит и обеспечивало большой зрительский успех.

В одном из интервью Клеман Марти говорит: «Начнём с того, что я вообще никогда не учился ни в какой специализированной школе: ни в киношколе, ни в театральной, ни в цирковой. Я сам себя образовал. У меня был такой выбор: то ли мне продолжать учёбу, чему-то учиться, то ли мне заняться чем-то таким, что мне самому интересно» [2]. В 17 лет, движимый свободой выбора, он погружается в уличный театр. Творческий псевдоним «Бартабас» был взят им из уличной жизни тех лет — это производное от названия мелких магазинчиков с неоновыми вывесками «BAR.TABAC».

«Он играл на улице с лошадью, крысой и орлом, — рассказывает директор Авиньонского фестиваля Бернар Фэвр д'Арсье, — у него был маленький цирк. Однажды полиция позвонила мне и сказала, что какой-то сумасшедший на лошади мешает ездить машинам. Я поехал разбираться — так мы и познакомились. Бартабас был отличным наездником. Фестиваль ему помог (то есть дал денег), чтобы он совершенствовал своё представление. И все последние его спектакли — тоже копродукция Авиньона» [13].

В поисках базиса для новых экспериментов Бартабас интуитивно обращается к культуре Востока. Восточная философия очень

близка режиссёру: «Только пребывая в согласии с собственным духовным и жизненным опытом, не нарушая гармонии окружающего мира и не нанося ему вреда, возможно решение основных проблем человеческого бытия. Познание людьми истины, по мнению восточных философов, основывается не только на интеллекте. Оно опирается на целостный опыт, в основе которого лежат чувства» [3, с. 76]. Конечно, Бартабас не первый, кто ищет ответы на вопросы в этом направлении. К традициям востока обращались такие мастера, как Е. Гротовский, Г. Крэг, М. Рэйнхардт, П. Брук, М. Мнушкин, М. Бежар и многие другие. Как отмечает доктор искусствоведения, профессор Елена Васильевна Шахматова: «Глубокий интерес к восточному искусству, возникший в Европе на рубеже XIX–XX веков в литературе и живописи, в дальнейшем распространился и на театр. Если первоначально к поэтической образности восточного театра обратились символисты и сторонники условного театра, то затем деятели самых различных эстетических направлений черпали своё вдохновение в неиссякаемой сокровищнице культуры Востока... Эстетика восточного искусства, сформированная на осознании символа как средства поэтического восприятия действительности, оказала глубокое влияние на всё искусство XX века...» [11, с. 135].

В 1990-е годы театральные постановки конного театра «Зингаро» стали более зрелыми: в 1994 году выходит спектакль «Химера», а в 1997 году — «Затмение». «Химера» это спектакль, вдохновлённый индийской культурой, для которого были специально приглашены аутентичные певцы и музыканты из Раджастхана. Спектакль «Затмение» связан с корейскими ритуальными мотивами. В нём Марти использует традиционную корейскую музыку пхансори.

«Это моя, конечно, давняя страсть, моя любовь к лошади. Но, что меня интересует, это не просто говорить о лошади как таковой, а о тех взаимоотношениях, которые существуют между лошастью и человеком. Для меня лошадь — это как инструмент для музыканта. Причём лошадь в самом благородном смысле этого слова. Тот инструмент, которым вы способны построить что-то высокое. С ней строятся отношения таким образом: сначала идут азы, азбука, потом переходят к грамматике, а потом идёт выражение уже на более высоком уровне», — констатирует Клеман Марти [2].

Знаковыми в творческом становлении конного театра «Зингаро» стали режиссёрские работы Клемана Марти в начале XXI века.

В 2000 году выходит спектакль «Триптих», который многие критики назовут «конным балетом». Спектакль состоял из трёх частей, положенных на музыку И. Стравинского «Весна священная» и «Симфония псалмов» и П. Булеза «Диалог двойной тени». Индийские танцовщики, исполняющие древние ритуальные танцы, благовония, создающие сакральную атмосферу, дух музыки, полностью совпадающий с визуальным рядом, — всё это сложилось в обряд инициации, проведённый режиссёром. «Я давно мечтал поставить “Весну священную”. В этой музыке мне всегда чудилось что-то сокровенное, неистовое, близкое тому языческому прошлому человечества, которое всегда возникает в наших спектаклях. Я сложил триптих, потому что мне показалось, что это вполне законченная композиция: жизненная сила, рождение — сомнение — примирение...» [4, с. 91].

«Триптих» был показан в Москве во время Международного театрального фестиваля им. А.П. Чехова. Уникальный театр стал известен и в России.

Далее следуют спектакли «Кони ветра» (2003), «Батута» (2006), «Даршан» (2010), «Калакас» (2011), «Голгофа» (2014) и другие спектакли, вызвавшие в театральном мире большой резонанс и признание.

«Мою обычную манеру работать можно назвать мозаичной, я собираю вместе музыку, фрагменты образов, какой-то визуальный ряд, — и потом на основе этого выстраиваю свой спектакль», — рассказывает Бартабас [7]. Демонстрационно-постановочное формообразование, в котором так органично существуют спектакли театра, это не дань современной моде и времени, требующей всё новые и новые зрелищно-развлекательные формы, это действительно — пластическая философия Бытия конного театра «Зингаро».

Роль проводника в этот особый мир, согласно замыслу Бартабаса, принадлежит не человеку, а лошади. «Благодаря лошадям мы общаемся с коллективным подсознательным зрителей... Лошадь представляет собой тот инстинкт, который мы утратили, она ближе к истокам и существовала ещё до появления человека», — подчёркивает режиссёр [1]. Только такое благородное животное, как лошадь, по мнению Бартабаса, может и должно выполнить обра-

зовательную для человечества миссию, поэтому именно на ней он акцентирует максимум внимания, отводя ей главную роль, роль объективного судьи в решении извечных вопросов Бытия. Людям остаётся только научиться слышать и понимать эти послания.

Учёные давно пытаются расшифровать язык животных. Австрийский этолог Карл фон Фриш открыл символический язык танцев медоносных пчёл, за что впоследствии получил Нобелевскую премию. По выражению английского учёного-зоолога Обри Меннинг — «...мир вынужден признать, что передавать информацию в символической форме может не только человек — это способно сделать такое скромное создание, как пчела» [8, с. 304].

Клеман Марти один из первых использовал театральную выразительность как средство коммуникации человека и лошади.

Парадоксальным образом «мозаичная» режиссура Бартабаса, слагающего поэтическую историю лошади, соединяет разрозненные пазлы человеческого подсознания в единую картину Бытия, со всеми вытекающими последствиями: художественно-эстетическим восприятием, образно-философским пониманием, эмоциональным чувствованием, а также многими другими творческими и понятийными аспектами.

Лошадь фигурирует в различных мифологических и философских системах. В древних легендах лошадь часто предстаёт провидцем и почитается как священное животное. Античный философ Платон уподобляет душу человека крылатой парной колеснице с всадником и двумя лошадьми: «Кони-то у него — один прекрасен, благороден и рождён от таких же коней, а другой конь — его противоположность и предки его — иные» [6, с. 186]. В облике лошади предстают древнегреческие боги Деметра, Посейдон, Гелиос. В ритуальных текстах Шатапатха-брахмана объясняется сотворение мира из частей коня при его жертвоприношении. В китайской мифологии лошадь олицетворяет доброе предзнаменование, в буддизме — скрытую природу вещей, а шаманский ритуал отводит лошади особую роль — перевозчика душ в потусторонний мир.

Лошадь символизирует мудрость, силу, доблесть, верность, грацию, свободу. Перечислить все присущие ей качества не представляется возможным — символ лошади сложен и многогранен.

Архаичность происхождения, обрядово-языческие и культовые священнодействия, в которых присутствовала и продолжает

присутствовать лошадь, многократно насытили её символические качества. Абстрагируясь от действительности, она существует как бы в запредельном мире в роли беспристрастного историографа, объективность суждений которого не подвергается сомнению.

Метафорические коды конного театра «Зингаро» способствуют качественной передаче информации на невербальном уровне. Поток ассоциаций, формирующийся в стройный ряд сюжетно-драматических коллизий, держит в постоянном напряжении зрительскую аудиторию, наблюдающую за происходящим действием. Оно не стандартизировано ни театральными постановочно-драматургическими канонами, ни действенно-пластической формой реализации столь необычного театрального спектакля. Но в нём есть что-то такое, что непременно роднит всех соучастников этого оригинального конно-эпического зрелища. И это не что иное, как модель архаического сосуществования человека и животного.

Предлагаемое конным театром «Зингаро» абстрагирование позволяет, при достаточной степени психологической погружённости, апеллировать напрямую к своему собственному бессознательному, к архетипическим первообразам, достигая, таким образом, трансцендентного состояния.

Ещё одна инновационная позиция в спектаклях французского конного театра «Зингаро» — это атмосферно-ассоциативное действие. Сначала средствами художественной выразительности создаётся соответствующая демонстрационная атмосфера, и только потом в этой атмосфере происходит действие. Созданный контекст воздействует на понятийно-смысловое восприятие зрителей, ассоциирующееся с тем или иным эмоционально-чувственным ощущением, и происходит такой эффект, как художественно-психологическое наложение. Суть его заключается в том, что во время демонстрации мизансцены спектакля возникает выстроенный в определённой последовательности ассоциативный ряд, и как следствие — зритель формирует законченный сценический образ в своём воображении.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Искусство французского конного театра «Зингаро» под руководством Клемана Марти, вне всякого сомнения, прочно входит в мировую художественную культуру. Оно нашло своего зрителя, же-

лающего получить новые эмоционально-чувственные ощущения и новый опыт.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Кентавры из Франции // Новая газета. 2001. № 27. URL: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2001/04/16/11896-kentavry-iz-frantsii> (дата обращения: 02.09.2019).

2. Клеман М. (Бартабас). Стенограмма программы «Ночной полет». URL: <http://highhatdance.narod.ru/horses5.htm> (дата обращения: 04.10.2019).

3. Корниенко А. Философские направления. Харьков: Фолио, 2013. 153 с.

4. Марти К. Лошадь как зеркало души. «Триптих» // Театр. 2000. № 4. С. 86–92.

5. Петрухин В.Я. Человек и животное в мифе и ритуале: мир природы в символах мира культуры // Мифы, культы, обряды народов Зарубежной Азии. М.: Наука, 1986. С. 5–25.

6. Платон: Сочинения. В 4-х т. / Под общей редакцией А.Ф. Loseва и В.Ф. Асмуса. СПб.: Изд-во Олега Абышко, 2007. Т. 2. 626 с.

7. Покладов П. Мы и культура: смешались в кучу кони, гуся и тибетские монахи. URL: <http://www.newsinfo.ru/articles/2003-05-27/item/508040/> (дата обращения: 02.09.2019).

8. Разумное поведение и язык. Вып. 1 Коммуникативные системы животных и язык человека. Проблема происхождения языка / Сост. А.Д. Кошелев, Т.В. Черниговская. М.: Языки славянских культур, 2008. 416 с.

9. Режиссёрский театр: От А до Я: Разговоры в начале века / Ред.-сост. О.В. Егوشина. Вып. 3. М.: МХТ, 2004. 351 с.

10. Театр и зрелищные формы Востока: От ритуала к спектаклю // Сборник статей / Сост. Д. А. Гусейнова, Е. Б. Морозова. Вып. 1. М.: ГИТИС, 2012. 265 с.

11. Шахматова Е.В. Искания европейской режиссуры и традиции Востока М.: Эдиториал УРСС, 1997. 158 с.

12. Юнг К.Г. Архетип и символ. М.: Ренессанс, 1991. 304 с.

13. Zingaro: театр людей и лошадей. URL: <https://le-pappillon.livejournal.com/26430.html> (дата обращения: 04.09.2019).

14. Zingaro. URL: <https://bartabas.fr/theatre-zingaro-2/?lang=en> (дата обращения: 04.09.2019).

Olga V. Danilova

**CLEMENT MARTY'S THEATRICAL EXPERIMENTS:
THE FRENCH EQUESTRIAN THEATRE «ZINGARO»
AS AN INNOVATIVE FORM OF MODERN STAGE
DIRECTION**

Olga V. Danilova

E-mail: airgu@yandex.ru

Russian Institute of Theatre Arts (GITIS)

The article is devoted to the study of creativity of the founder and director of the French equestrian theatre «Zingaro» Clement Marty. The evolution of the theatre is traced. Marty's appeal to Eastern practices as a precondition for forming his own theatrical style and innovative form of stage direction is considered.

Key words: stage direction, equestrian theater «Zingaro», Clement Marty, Bartabas.

REFERENCES

1. Kentavry iz Frantsii / Novaya gazeta. 2001. No 27. URL: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2001/04/16/11896-kentavry-iz-frantsii> (data obrashcheniya: 02.09.2019).
2. Kleman M. (Bartabas). Stenogramma programmy «Nochnoi polet». URL: <http://highhatdance.narod.ru/horses5.htm> (data obrashcheniya: 04.10.2019).
3. Kornienko A. Filosofskie napravleniya. Khar'kov: Folio, 2013. 153 p.
4. Marti K. Loshad' kak zerkalo dushi. «Triptikh» / Teatr. 2000. No 4. P. 86–92.
5. Petrukhin V.Ya. Chelovek i zhivotnoe v mife i rituale: mir prirody v simvolakh mira kul'tury / Mify, kul'ty, obryady narodov Zarubezhnoi Azii. M.: Nauka, 1986. P. 5–25.
6. Platon: Sochineniya. V 4-kh t. / Pod obshchei redaktsiei A.F. Loseva i V.F. Asmusa. SPb.: Izd-vo Olega Abyshko, 2007. Vol. 2. 626 p.
7. Pokladov P. My i kul'tura: smeshalis' v kuchu koni, gusi i tibetskie monakhi. URL: <http://www.newsinfo.ru/articles/2003-05-27/item/508040/> (data obrashcheniya: 02.09.2019).

8. Razumnoe povedenie i yazyk. Vyp. 1 Kommunikativnye sistemy zhivotnykh i yazyk cheloveka. Problema proiskhozhdeniya yazyka / Sost. A.D. Koshelev, T.V. Chernigovskaya. M.: Yazyki slavyanskikh kul'tur, 2008. 416 p.

9. Rezhisserskii teatr: Ot A do Ya: Razgovory v nachale veka / Red.-sost. O.V. Egoshina. Vol. 3. M.: MKhT, 2004. 351 p.

10. Teatr i zrelischnyye formy Vostoka: Ot rituala k spektaklyu // Sbornik statei / Sost. D. A. Guseinova, E. B. Morozova. Vol. 1. M.: GITIS, 2012. 265 p.

11. Shakhmatova E.V. Iskaniya evropeiskoi rezhissury i traditsii Vostoka M.: Editorial URSS, 1997. 158 p.

12. Yung K.G. Arkhetip i simvol. M.: Renessans, 1991. 304 p.

13. Zingaro: teatr lyudei i loshadei. URL: <https://le-pappilon.livejournal.com/26430.html> (data obrashcheniya: 04.09.2019).

14. Zingaro. URL: <https://bartabas.fr/theatre-zingaro-2/?lang=en> (data obrashcheniya: 04.09.2019).

Часть III. ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ

УДК 778.5.05:621.391+7(074)

ББК 79.1

Воронков Ю.С., Кувшинов С.В.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ МУЗЕЙНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА НА БАЗЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Воронков Юрий Сергеевич, кандидат технических наук, профессор
E-mail: voronkov077@mail.ru

Международный институт новых образовательных технологий
Российского государственного гуманитарного университета

Кувшинов Сергей Викторович, кандидат технических наук, доцент
E-mail: kuvshinov@rsuh.ru

Международный институт новых образовательных технологий
Российского государственного гуманитарного университета

В статье обсуждаются вопросы организации учебно-образовательного пространства нового типа, в котором инсталлированы различные виды и типы аудиовизуального цифрового оборудования. Рассмотрен музей-мастерская «3Da Vinci», созданный в Москве в Российском государственном гуманитарном университете.

Ключевые слова: музейно-образовательное пространство, аудиовизуальные технологии в музейном деле, дополненная реальность, виртуальная реальность, трёхмерная визуализация, 3D-печать.

Во многих европейских и в первую очередь итальянских городах XV–XVI веков бурлила культурная жизнь. Она была связана, в основном, с влиятельными дворами и семьями Феррары, Ман-

туи, Урбино, Милана, с университетскими городами Болоньей и Падуей. Что касается Флоренции и Венеции, то искусство в этих городах всегда отличалась открытостью и многообразием выражения. В Риме развитию искусства способствовало, прежде всего, меценатство Папского двора.

В литературе были популярны Ариосто и Тассо, филологи вели оживлённые дискуссии по вопросам языка, культурные круги были захвачены спорами о политических воззрениях Макиавелли и Гвиччардини.

В Риме, Флоренции и Венеции творили Боттичелли, Микеланджело, Рафаэль, Леонардо да Винчи, Тициан, открывшие искусству новые, ранее невиданные горизонты, благодаря чему XVI век стал поистине «золотым веком» художественной культуры. В эпоху Возрождения произошёл переход от церковной идеологии к идее свободной, раскрепощённой личности, утверждения высокого человеческого достоинства, появления образа человека, как свободного творца земного счастья. Эти идеи стали ключевыми в развитии культуры в целом на все последующие времена.

Отмечая роль и значение искусства Возрождения в наше время, в 2019 году в Европе проходит ряд культурных мероприятий: выставок, инсталляций, театральных и музыкальных постановок, посвящённых юбилейной дате — 500-летию эпохи Возрождения! 2019 год знаменателен и тем, что в этом году исполнилось 500 лет со времени кончины величайшего художника, инженера, учёного Леонардо да Винчи.

В преддверии столь знаменательной даты Международный институт новых образовательных технологий (МИНОТ) РГГУ разработал проект музейно-образовательного пространства — музей-мастерскую «3Da Vinci». Данная работа была поддержана Департаментом образования и науки г. Москвы и Российской ассоциацией международного сотрудничества.

Музей-мастерская «3Da Vinci» — не совсем обычное образовательное пространство. Во-первых, он создан и находится в ведении Российского государственного гуманитарного университета, но дело не в административной структуре. Любой заинтересованный может прийти в РГГУ и через свою творческую деятельность стать полноправными участниками активностей музея-мастерской. Во-вторых, музей-мастерская представляет посетителям об-

ширнейший электронный информационный ресурс — почти всё о Леонардо, его жизни и деятельности [1]. Информация предоставляется через разнообразные устройства её передачи: большие плазменные панели, 7-дюймовые мультимедийные планшеты, расположенные перед каждым экспонатом, интерактивные столы, системы трёхмерной визуализации и др. В музее-мастерской также установлена аудиосистема качественного воспроизведения аутентичных аудиофрагментов. В-третьих, экспонаты музея нельзя отнести к классическим: прекрасные рисунки Леонардо да Винчи, но в превосходных факсимильных репродукциях, великолепные модели машин, механизмов и устройств, но выполненных методом трёхмерной печати. Все модели были изготовлены с использованием цифровых производственных технологий учащимися, студентами и аспирантами (это были их персональные творческие проекты) в МИНОТ и — это четвёртая особенность музея.

Для того, чтобы более полно представить концепцию музея-мастерской, необходимо совершить небольшой экскурс в историю освоения научно-инженерного наследия Леонардо да Винчи, которое является смысловой исходной базой деятельности музея-мастерской. Судьба этого наследия нетривиальна и трагична. Сегодня мы знаем о немногим более семи тысячах сохранившихся текстов, рисунков, набросков Леонардо. Огромное достижение последних лет, в первую очередь это заслуга итальянских исследователей, — публикация в одном многотомном издании всех известных рукописей Леонардо, хранящихся в разных местах мира. Но трагическая судьба рукописей только подчёркивает более значимую трагедию (но вместе с тем и грандиозное величие) всего творчества непревзойдённого мастера высокого Возрождения. Нет критерия для сравнения, но рукописи да Винчи не менее важны, чем широко известные его живописные произведения. Он всё собирался их упорядочить и опубликовать, однако этого не произошло. И в этом подлинная трагедия Мастера. Нелепы упрёки его работодателей, да и некоторых историков в необязательности, неумении работать, чуть ли не в лени. Стоит полистать рукописи Леонардо, чтобы понять всю глубину и масштаб его трудолюбия. Но это иной тип трудолюбия, отличный, например, от трудолюбия Микеланджело. Заметки и зарисовки Леонардо невозможно систематизировать. Первым, кто это понял, был Франческо Мельци, готовя к изданию «Трактат о

живописи». Рукописи Леонардо да Винчи это следы постоянного и непрерывного диалога с собой, постоянного поиска истины и гармонии, и этот процесс Леонардо не мог остановить, собственно он и был этим процессом, процессом жизни, творчества. Такое понимание позволяет объяснить многое в поведении да Винчи, в его непростых взаимоотношениях с окружающими и понять никчёмность фрейдовского анализа творчества Леонардо.

Очевидная «дневниковость» и даже личный характер рукописей Леонардо да Винчи подчас забываются, и многие историки начинают судить о них, как если бы это были не рукописи, а публикации, подготовленные самим автором. Иногда пишущие о Леонардо авторы сообщают о своих сенсационных открытиях: о несамостоятельности Леонардо в тех или иных идеях, прямых заимствованиях (чуть ли не о плагиате), ошибках и т. п. Но это не так! В историографии давно проведены документальные сопоставления того, что, где и откуда факты и данные в рукописях Леонардо. Правда, не ставятся вопросы: почему и для чего? Абсолютное большинство исследователей сосредоточено на описании и анализе результатов работ Леонардо и не рассматривает процесс его творчества, где результаты, пусть даже гениальные, всего лишь маркеры творческого пути.

Классический подход к исследованию творческого наследия личности начинается с анализа базы источников, в которой выделяются две основные составляющие: работы «героя» исследования и библиография — работы о нём. С первой составляющей наследия Леонардо сегодня более или менее ясно. Оно доступно на бумажных носителях, теперь и в переводах. Но многое остаётся недоступным для изучения в электронном полнотекстовом виде. Со второй составляющей тоже как будто ясно — огромная библиография на множестве языков. (Кстати, музей-мастерская открывается очень достойной книжной экспозицией, посвящённой жизни и деятельности Леонардо да Винчи.) Кому под силу всё это освоить, и сколько времени это может занять? — Тому, кто решит посвятить Леонардо всю свою профессиональную жизнь. Но таких людей сегодня немного. Как же остальным приобщиться к гениальному творчеству Леонардо да Винчи? Конечно, по возможности читать его работы, работы о нём, ходить на выставки, смотреть фильмы.

В связи с этим целесообразно высказать следующую мысль. У всех работ о Леонардо, даже таких выдающихся авторов как Дж. Вазари, В.П. Зубов, К. Педретти, которые просто великолепны, есть исторически и функционально обоснованная особенность (не недостаток, а именно особенность) — они нарративны и адресованы, в первую очередь, специалистам. Поэтому для них характерно стремление к строгой научности, «объективности», что, безусловно, хорошо. Но в этих работах, что тоже естественно, нет места для мыслительной активности читателя, которому остаётся только следовать за ходом рассуждения автора.

В самом конце XX века появился новый тип литературы о Леонардо. Например, книга Майкла Дж. Гелба «Научитесь мыслить и рисовать как Леонардо да Винчи» [2]. Суть нового подхода: на хорошем фактическом материале о жизни и творчестве да Винчи конструируется новый предмет рассмотрения — особенности творчества Леонардо, что само по себе замечательно. Но автор идёт дальше — Майкл Дж. Гелб, выделяя особенности творчества Леонардо, соотносит их с базовыми закономерностями и условиями любого вида творчества и предлагает продуманные активности для личного приобщения к творчеству как таковому, т. е. деятельному саморазвитию, «опираясь» на Леонардо да Винчи.

К такому новому подходу можно отнести и моделирование по научно-инженерным рисункам, наброскам машин и механизмов Леонардо. Причём интерактивные установки появились раньше подобной литературы. Имеют ли они какую-либо научную ценность? Несомненно, но это специальный разговор.

Выставки интерактивных установок, созданных по рисункам Леонардо, путешествуют по миру как коммерческие проекты, неизменно вызывая большой интерес, и по праву включаются в число культурных событий.

В музей-мастерской «3Da Vinci» основой экспозиции служат инженерные разработки Леонардо да Винчи в трёх формах представления:

- модели в виде дополненной и виртуальной реальности;
- физические модели, выполненные методом трёхмерной печати;
- интерактивные модели-установки, выполненные из различных материалов вручную.

Большая часть виртуальных и все физические модели появились на завершающей стадии разработки индивидуальных творческих проектов учащихся. Этой стадии предшествовали:

- знакомство с наследием Леонардо да Винчи;
- выбор темы творческого проекта;
- трёхмерное сканирование;
- 3D-моделирование;
- 3D-печать;
- дизайнерское оформление модели;
- защита проекта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

РГГУ становится экспериментальной площадкой для отработки новых образовательных технологий.

Реализованный проект «3Da Vinci» призван помочь молодым людям проникнуть в творческую мастерскую универсального гения, показать, как можно с использованием современных технологий соединить науку и искусство, технику и образовательные технологии, развить в себе проектное мышление. Современные цифровые технологии трёхмерного моделирования и печати могут реально помочь учащимся в выборе будущих специальностей, стоящих на стыке технических и гуманитарных наук.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. 3Da Vinci — «Гений, неподвластный времени». DVD-ROM, Российский государственный гуманитарный университет, 2017.
2. Гелб М.Дж. Научитесь мыслить и рисовать как Леонардо да Винчи. Минск: Попурри, 2000. 432 с.

Yury S. Voronkov, Sergey V. Kuvshinov

INSTALLATION OF A MUSEUM AND EDUCATIONAL SPACE BASED ON DIGITAL TECHNOLOGIES

Yury S. Voronkov, Ph.D., professor

E-mail: voronkov077@mail.ru

International Institute of New Educational Technologies, Russian State Humanitarian University

Sergey V. Kuvshinov, PhD (Engineering), assistant professor

E-mail: kuvshinov@rggu.ru

International Institute of New Educational Technologies, Russian State Humanitarian University

The article discusses the organization of educational space of a new type, in which various types and types of audio-visual digital equipment are installed. The museum-workshop «3Da Vinci», created in Moscow in the Russian State University for the Humanities, is considered.

Key words: museum and educational space, audiovisual technologies in museum business, augmented reality, virtual reality, three-dimensional visualization, 3D-printing.

REFERENCES

1. 3Da Vinci — «Genii, nepodvlastnyi vremeni». DVD-ROM, Rossiiskii gosudarstvennyi gumanitarnyi universitet, 2017.
2. Gelb M.Dzh. Nauchites' myslit' i risovat' kak Leonardo da Vinchi. Minsk: Popurri, 2000. 432 p.

УДК 75 «Леонардо да Винчи»

ББК 85.14

Воронков Ю.С.

ПРОЕКТНЫЙ МЕТОД ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ И УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Воронков Юрий Сергеевич, кандидат технических наук, профессор
E-mail: voronkov077@mail.ru

Международный институт новых образовательных технологий
РГГУ

В статье обсуждаются результаты длительного применения конкретных цифровых технологий в учебно-познавательном процессе дополнительного образования, осуществляемого в университетском образовательном пространстве.

Ключевые слова: музейное пространство, образовательное пространство, цифровые технологии, образовательные технологии, мотивация учащихся, трёхмерная визуализация, 3D-печать.

Среди множества проблем, относящихся к тематике «образование и цифровые технологии», а также многих проектов, выполненных и выполняемых в русле этой технологии, в Международном институте новых образовательных технологий Российского государственного гуманитарного университета авторы в качестве предметного поля рассмотрения выделили завершённый этап (под названием «Леонардо в 3Д») проекта, посвящённого 500-летию со дня смерти Леонардо да Винчи, и в этом поле два содержательных проблемных направления с условными названиями «Место Лео-

нардо в мировой истории» и «Творческое наследие Леонардо: результаты и процессы».

В первом направлении для того, чтобы пробудить интерес у участников учебно-познавательного процесса к предлагаемой тематике, мотивировать их на размышление, побудить к формулированию собственных вопросов, т. е. ориентировать их на творческое освоение тематики, необходимо создать «познавательное напряжение». Как показывает мировой педагогический опыт, да и собственный многолетний опыт авторов, самым эффективным методом создания этого напряжения является исторический подход с максимальным расширением поля парадоксальности. Сначала идут как бы случайные сопоставления и параллели:

— Почему возникло Возрождение?

— Какая связь между страшной европейской чумой и ослаблением веры в бога?

— «Два» Леонардо — художник и мыслитель, учёный, инженер... — это действительно два Леонардо или всё же один?

— Как Леонардо «победил» османский флот?

— Как связаны константинопольские греки с тогдашней элитой Флоренции (кстати, а почему именно Флоренция?) и как эта связь повлияла на Леонардо?

— Как найти ответ, не воспроизвести имеющиеся, а дать (и доказать!) собственный, на вопрос: в чём величие Леонардо?

Формулируется огромное множество подобных вопросов, но без ответов на них преподавателя.

Цель такого подхода — от кажущейся случайности и эклектики выйти на обобщение. Показать и побудить прочувствовать единство и целостность мира во времени и пространстве, ту целостность, которой всецело был привержен Леонардо. Общение преподавателя и аудитории разворачивается в многоплановом информационном пространстве — для этого создан специальный музей-мастерская «3Da Vinci» — среда, в которой каждый мгновенно может получить любую информацию из огромного тщательно подобранного ресурса. Упор, естественно, сделан на цифровой формат: картины, эскизы, рисунки Мастера, хронологические схемы, карты, художественные фильмы, библиографические справочники и многое, многое другое. Наряду с виртуальной реальностью в структуре среды присутствует и множество физических объектов:

разнообразные модели, факсимильные воспроизведения фрагментов рукописей Леонардо, его рисунков, копий художественных произведений и т. д. Доступно также аутентичное воспроизведение музыкальных произведений эпохи Леонардо.

Так схематично выглядит первое направление, основная задача которого — показать целостность мира, необходимость целостного подхода к его восприятию и моделированию, место и роль научного подхода в описании мира. Последнее выполняется в концепции В.И. Вернадского. Цифровые технологии неограниченно расширяют информационные и, отчасти, эмоциональные возможности такого восприятия, при этом технологии также оказывают воздействия на концептуальные основы восприятия, не изменяя их принципиально. Направление, в зависимости от конкретной целевой установки, может быть реализовано в виде целостного курса истории науки, ориентированного на исследуемый исторический объект (все необходимые учебно-методические принципы и материалы, с возможностью широкой адаптации под конкретную аудиторию, разработаны и опубликованы, существует и электронная версия курса), в виде краткого историко-научного введения с возможностью регулирования диапазона представления от доисторического до футурологического (по существующим прогнозным оценкам).

Считаем необходимым подчеркнуть, что научная новизна проводимой работы лежит не столько в плоскости историографической или источниковедческой, сколько в плоскости методологии современного учебно-просветительского процесса, повышения его эффективности и результативности. При этом мы уверены, что выбранный подход, сочетающий концептуально-теоретические изыскания и их практическую проверку и доработку в рамках единого процесса, является единственно верным.

Второе направление — изменение акцента в восприятии исторического объекта (предмета исторического исследования). В данном случае это жизнь и творчество Леонардо да Винчи. В огромной библиографии работ о Леонардо (которая сама представляет громадный исследовательский интерес) центральное место занимают отдельные результаты творческой деятельности Мастера — художественные произведения, инженерные проекты, научные идеи и др. Для наших современников, не являющихся специалистами-ле-

онардоведами, а особенно для юной аудитории, Леонардо — что-то вроде света погасшей звезды: оригиналы работ Леонардо мало кому доступны, да и те, что ещё сохранились, не щадит время — навсегда утрачена «Тайная вечеря», совсем недавно Лувр сообщил, что «Мона Лиза» безвозвратно разрушается... В несколько ином положении инженерные работы, но и их оригиналы также мало доступны и нелегки для восприятия. Нам остаётся только нарратив других авторов.

Однако в последнее время появились работы, которые позволяют говорить о действительно новом подходе к восприятию творчества великого Мастера. Подходе, который открывает фундаментальные, непреходящие и вечные ценности творчества Леонардо — сам процесс его творчества.

Леонардо, прекрасно понимая значение приобщения к творчеству, оставил множество ценнейших советов (в частности, в «Трактате о живописи», и не только) о том, как расширить границы восприятия, освоить методы совершенствования наблюдательности, фиксации тончайших деталей изучаемого предмета и процесса и т. д.

Сделаем небольшое отступление, чтобы выйти на новую познавательную методику, разработанную в рамках проекта «Леонардо в 3Д». В теории педагогики разработаны проблемы освоения и закрепления нового учебного материала. Сейчас у нас нет необходимости глубоко анализировать эту проблематику (хотя такой анализ нами проведён), достаточно привести очень ёмкую и по-научному точную мысль А.С. Пушкина, что чтение (как, впрочем, и простое зрительное восприятие) — ничто, осмысленное чтение — что-то, осмысленное и прочувствованное чтение — совершенство. Сегодня в школах, начиная с начальных классов, эта пушкинская (хотя Пушкин далеко не первый обратил на неё внимание) мысль легла в простую, но эффективную методическую схему, которую можно назвать правилом «пяти пальцев»:

1. Прочитал (услышал, увидел).
2. Всё, что прочитал — представил.
3. Всё, что прочитал и представил — понял.
4. Всё, что прочитал, представил и понял — прочувствовал.
5. Всё, что прочитал, представил, понял и прочувствовал — запомнил.

Подобной методикой постоянно пользовался и Леонардо. Так, своим воображаемым ученикам он советовал постоянно, каждый день перед сном мысленно представлять во всех деталях, видах и подробностях то, что привлекло внимание за день. Это один из очень важных советов. Подобных советов в рукописях Мастера множество. Леонардо был необыкновенно щедр, делясь своими творческими открытиями, бескорыстно приглашая всех в свою творческую лабораторию, возможно, самую большую ценность его творческого наследия. Нам неизвестны специальные научные исследования (как первое приближение можно рассматривать работу Майкла Дж. Гелба [1]), в которых из множества разбросанных по записным книжкам Мастера мыслей о творчестве собрано целостное описание его творческой лаборатории. Такая работа стала бы настоящим памятником Мастеру и фундаментальной ценностью в деле становления личностей будущих мастеров.

Вернёмся к методике (одной из методик) проекта «Леонардо в 3Д». В педагогической теории и в творчестве Леонардо большое внимание уделяется этапу представления (в какой-то мере его можно назвать визуализацией) объектов или процессов. Гению Леонардо для визуализации не были нужны какие-либо устройства и технологии — его ум был совершенен. Однако ему приходилось и в художественных полотнах и в инженерных рисунках решать нетривиальную в то время задачу — добиться глубины (трёхмерности) восприятия двухмерных (плоскостных) изображений. Леонардо добивался непостижимой глубины в художественных полотнах различными методами, как геометрическими, так и живописными. В инженерных рисунках он часто использовал элементы аксонометрии.

Сегодня мы можем визуализировать многие инженерные рисунки Леонардо с помощью распространённой технологии 3D. (При этом не забывая, что мы не равняемся с Мастером, а равняемся на Мастера, развивая, насколько возможно, наши способности при технологической поддержке 3D.)

Итак, после первичного понимания роли Леонардо в истории (и в искусстве, и в инженерии), после выбора учащимся конкретного инженерного рисунка (проекта) Леонардо, начинается этап (назовём его визуализацией) прикосновения к творчеству великого Мастера. Сегодня этот этап относительно прост. Выбранный инже-

нерный проект Леонардо (практически любой рисунок) сканируется, затем в программе компьютерного проектирования строится 3D-модель устройства, редактируется и отправляется на 3D-принтер. Напечатанная модель даёт возможность увидеть устройство целиком, понять его структуру, принцип действия, функциональное назначение и т. д. Возможно, в дальнейшем у изготовителя пластиковой модели появится желание и возможность создать действующую модель устройства (некоторые модели, выполненные вручную, представлены в экспозиции музея и неизменно вызывают повышенный интерес посетителей, особенно школьников), что позволит ещё глубже погрузиться в творческую лабораторию Леонардо и, тем самым, сделать очередной шаг к становлению собственной творческой личности.

ВЫВОДЫ

Накопленный в МИНОТ РГГУ опыт работы с различными аудиториями дополнительного образования показывает, что широкое использование цифровых технологий (попутно более глубоко осваиваемых) открывает принципиально новые и эффективные возможности освоения в данном случае исторического, историко-культурного и историко-научного материала, является при этом сильным, мотивирующим на познание средством.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Гелб М.Дж. Научитесь мыслить и рисовать как Леонардо да Винчи. Минск: Попурри, 2000. 432 с.

Yury S. Voronkov

DESIGN METHOD OF LEONARDO DA VINCI AND THE EDUCATIONAL PROCESS OF SUPPLEMENTARY EDUCATION

Yury S. Voronkov, Ph.D., professor

E-mail: voronkov077@mail.ru

International Institute of New Educational Technologies, Russian State Humanitarian University

The article discusses the results of long-term application of specific digital technologies in the educational and cognitive process of additional education carried out in the university educational space.

Key words: museum space, educational space, digital technologies, educational technologies, motivation of students, three-dimensional visualization, 3D-printing.

REFERENCES

1. Gelb M.Dzh. Nauchites' myslit' i risovat' kak Leonardo da Vinchi. Minsk: Popurri, 2000. 432 p.

УДК 778.5.05:621.391+7(074)

ББК 79.1

Кувшинов С.В., Харин К.В.

**ПРОГРАММНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ
ОРГАНИЗАЦИИ
МУЗЕЙНО-УЧЕБНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ ПРОЕКТНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

Кувшинов Сергей Викторович, кандидат технических наук, доцент

E-mail: kuvshinov@rsuh.ru

Международный институт новых образовательных технологий
Российского государственного гуманитарного университета

Харин Константин Викторович

E-mail: kharin.k@rggu.ru

Международный учебно-научный центр перспективных медиа
технологий Российского государственного гуманитарного
университета

В статье представлены программно-технологические аспекты организации учебно-образовательного пространства для проектной деятельности учащихся на примере музея-мастерской «3Da Vinci», созданного в Москве в Российском государственном гуманитарном университете. В статье рассказывается об аудиовизуальном цифровом оборудовании: виртуальных промутерах, интерактивных панелях и столах, системе «голографической визуализации», стереоскопическом визионариуме и др.

Ключевые слова: аудиовизуальные технологии в музейном деле, дополненная реальность, виртуальная реальность, трёхмерная визуализация, 3D-печать.

Рассмотрим некоторые программно-технологические аспекты организации учебно-образовательного пространства в музее-мастерской «3Da Vinci». Неотъемлемой частью современного музея является наличие аудиогидов по экспозиции. С этой целью все экспонаты музея снабжены QR-кодами, считывание которых смартфонами перенаправляет посетителей на ресурс «музей-мастерская 3Da Vinci», созданный в сети Интернет с использованием сервиса izi.travel/ru. Этот ресурс даёт возможность создавать мультимедийные путеводители различных типов. Посетителям музея предоставляется возможность бесплатного подключения к сети Интернет музея-мастерской по Wi-Fi. Мультимедийная поддержка экспозиции с развитой системой навигации позволяет получить более полную информацию уже после посещения музея и мотивировать посетить музей ещё раз для выявления нюансов объёмной экспозиции.

Большую роль во всех музеях имеет входная зона, так как она является своеобразной визитной карточкой музея. Во входной зоне музея-мастерской «3Da Vinci» посетителей встречает виртуальный промоутер, выполненный в виде фигуры Леонардо да Винчи. Виртуальный промоутер представляет собой вырезанный из акрила силуэт человека, который сверху покрыт плёнкой обратной проекции. Для получения изображения используется видеопроектор и компьютер для воспроизведения мультимедийного контента. Приветственное обращение позволяет настроить посетителей на общение и задать эмоциональный тон интерактивного посещения музея-мастерской.

Особое место в экспозиции занимает визионариум трёхмерной визуализации, где посетители имеют возможность «посетить» и активно взаимодействовать с объектами, не представленными в основной экспозиции. Здесь сделаем несколько комментариев по поводу применения технологий виртуальной реальности. В первую очередь виртуальное образовательное пространство может рассматриваться как учебная среда принципиально нового типа, предназначенная для моделирования процессов и ситуаций в широком спектре изучаемых дисциплин. Представляется, что с точки зрения дидактики виртуальная среда может претендовать на очередной уровень освоения предметного и операционального полей. По сути системной интеграции такая виртуальная среда представляет собой новый тип учебно-исследовательской лаборатории, мо-

делирующей самые сложные и разнообразные ситуации, начиная с экспозиций музеев до сложных технических объектов. Сегодня подготовка будущих специалистов в учебных центрах и вузах, как правило, проводится в аудиториях, оборудованных компьютерной, проекционной, аудио- и видеотехникой, устройствами интерактивной визуализации, поэтому применение технологий виртуальной (VR — virtual reality), дополненной реальности (AR — augmented reality) уже не становится чем-то экзотичным, а представляется логическим продолжением внедрения высоких технологий в культурно-образовательное пространство.

Демонстрация в визионариуме реконструированных машин и механизмов Леонардо да Винчи позволяет, в первую очередь, познакомить молодых людей, будущих специалистов со спецификой восприятия нового образовательного пространства и дать начальные практические навыки построения подобных сред.

В настоящее время во многих музеях в мире активно применяются технологии виртуальной и дополненной реальности не только для улучшения информативности экспозиции, но и для привлечения посетителей wow-эффектом, что имеет определённый коммерческий успех. Какие же дополнительные возможности восприятия дают технологии виртуальной и дополненной реальности? Во-первых, это «сближение» с объектом (погружение). Помещение в исторический или иной контекст, когда прорабатывается не только сам артефакт, но и историческое окружение, что гармонирует с современным философским подходом к изучению не только произведения, но и набора смыслов, которые привели к его созданию. Во-вторых, отображение невидимого (например, что находится сбоку от картины (экспоната) или что находится внутри объекта). И если в художественной экспозиции это скорее попытка реконструкции или доработка замысла автора, то в инженерных инсталляциях — это неотъемлемая часть конструкции, которая показывает принципы работы. В-третьих, визуальная интерактивность, например, сборка/разборка, демонстрация принципов функционирования или использования той или иной машины или механизма.

Кроме того, в музее-мастерской посетители имеют возможность:

— знакомиться с виртуальными объектами творчества Леонардо да Винчи в шлеме VR Cinemizer;



Рис. 1. Фрагмент демонстрации динамической модели в виртуальном музее с всплывающим описанием

— посетить VR-музей с помощью проекционной системы в форматах 2D/3D-стерео;

— интерактивно перемещаться по музею благодаря технологии 3DConnexion (6DOF манипулятор).

В результате реализации технологии виртуальной реальности в музее-мастерской была выявлена следующая проблема: в современных шлемах VR сложно выводить большие блоки текстовой информации (например, легенды объектов) из-за недостаточного разрешения. Однако легенды хорошо читаются при их показе проекционной системой. Навигация в виртуальном пространстве требует привыкания, если геймеры быстро адаптируются, то взрослые люди не всегда. Отдельный вопрос удобства навигации в шлеме VR, когда не видны свои руки.

Для получение новых свойств музейного пространства требуется глубокая проработка контекста, сценариев, информации, иначе отличие от обычного музея не столь ощутимо. Для использования свойств виртуальной реальности требуется специальная проработка музейного пространства для создания аутентичности, а также подбор артефактов и сценариев.

Дополненная реальность в музее-мастерской была реализована с использованием приложения «3Da Vinci_ar», размещённого в AppStore и Google Play. Суть технологии заключается в том, что во-

оружившись смартфонами, установив на них данное приложение, посетители, подведя камеру смартфона к изображениям машин и механизмов да Винчи, имеют возможность увидеть на экране анимированные модели. Для облегчения навигации по музею-мастерской был выпущен каталог экспонатов с факсимильными рисунками Леонардо, которые «оживают» на экранах смартфонов.

Для расширения возможностей в холлах музея-мастерской установлен «голографический стол» российской компании Nettle, работающий по технологии MotionParallax3D [4]. Термин «голографический» используется нами для указания, что предлагаемые технологии визуализации позволяют точно и реалистично передавать изображения трёхмерных объектов Леонардо да Винчи с разных ракурсов, аналогично голограммам [1]. В некотором смысле виртуальные отображения на MotionParallax3D-дисплеях близки к мультиплексным голограммам, предложенным Ллойдом Кроссом [3], но намного полнее представляют демонстрируемый объект, что позволяет рассматривать их как полноценные голограммы, как полную оптическую информацию об объекте. В итоге посетители музея-мастерской имеют возможность изучать устройства да Винчи с высокой степенью детализации моделей, использовать функцию масштабирования, производить декомпозицию объекта, сборку и разборку на элементы, возможность посмотреть на механизм в процессе его работы [2].

Проекции виртуальных объектов машин и механизмов да Винчи на голографическом столе рассчитываются таким образом, что изображение, которое видит посетитель, полностью совпадает с изображением, которое он увидел бы, если бы виртуальный объект был реальным и находился в соответствующей точке реального пространства. Для построения и отображения корректных проекций виртуальных объектов системе виртуальной реальности требуются актуальные координаты (положение глаз пользователя), из которых осуществляется наблюдение виртуального мира. Для просмотра используются специализированные затворные 3D-очки с активными трекерами, по которым система с высокой точностью отслеживает положение пользователя в пространстве. На основе данных о положении глаз зрителя система рассчитывает проекцию виртуального объекта на плоскость экрана. В отличие от стереодисплеев, действующих только бинокулярное зрение,

MotionParallax3D-столы и дисплеи дополнительно задействуют такой механизм восприятия объёма, как параллакс движения, т. е. смещение частей изображения друг относительно друга с угловой скоростью, пропорциональной разнице расстояния между ними и наблюдателем при изменении их взаимного расположения. Этот механизм восприятия объёма задействуется путём постоянного перестроения изображения, исходя из актуальных координат глаз пользователя. Благодаря этому, виртуальные объекты смещаются друг относительно друга и относительно видимых реальных объектов по тем же законам, что и объекты реального мира. Это позволяет мозгу выстраивать целостную картину, содержащую одновременно реальные и виртуальные объекты с визуально неотличимым поведением. За счёт перестроения проекции в режиме реального времени объекты воспринимаются как имеющие определённую форму, объём, и расстояние от глаз пользователя и, тем самым, реалистичными. При этом управление положением и масштабом изображения на экране осуществляется с помощью:

- традиционной компьютерной «мышью»;
- беспроводной сенсорной панели (тачпада), планшетов и смартфонов под управлением различных мобильных операционных систем.

В системе трекинга используются уникальные камеры российской разработки с частотой считывания в штатном режиме до 900 кадров в секунду. Система из четырёх камер гарантирует миллиметровую точность и устойчивость работы даже в условиях сложного освещения.

Практический опыт применения данной технологии в музее-мастерской «3Da Vinci» позволяет сделать заключение, что у учащихся быстро формируется «объёмное» мышление, полезное для дальнейшей проектно-исследовательской деятельности.

Одной из главных задач, которую ставили перед собой создатели музея-мастерской «3Da Vinci», являлась мотивация молодых людей к проектной деятельности с использованием новейших цифровых производственных технологий. Для поддержки такой работы был создан образовательный видеокурс «Леонардо да Винчи в 3D», который можно позиционировать как интеллектуальный познавательный квест, шаг к более глубокому изучению культурологических проблем, к расширению знаний в исторической, научно-технической и культурной областях. Кроме того, видеокурс

нацелен на то, чтобы возбудить интерес молодых людей, прийти в «мастерскую да Винчи» — в Центр технологической поддержки образования РГГУ и реализовать свой творческий проект, придуманный по мотивам посещения музея или просмотра видеоматериала.

Образовательный курс «Леонардо да Винчи в 3D» снят в стереоформате и в обычном формате. По структуре он состоит из четырёх модулей: «Зарождение идеи», «От идеи к проектированию», «От проекта к конструкции» и «От чертежей к цифровому производству». Авторы так определили цель курса: «Попробуйте “поговорить” с Леонардо, попробуйте понять его, его целостность как великого Мастера, его величие и его трагедию. Узнайте о том, как с помощью 3D-сканеров, 3D-принтеров, лазерных каттеров можно создавать, реконструировать сложные объекты, придуманные в далёком прошлом» [5].

Необходимый уровень подготовки для обучения по данному курсу — это знания и навыки, приобретённые в рамках усвоения общеобразовательных программ: мировая художественная культура, физика, математика, история, черчение и рисование. Авторы призывают уйти от стереотипов, не бояться задавать «детские» вопросы и делать собственные выводы. Результаты изучения курса — понимание связи исторических научных изобретений с современностью; понимание, а возможно, и постижение связи личного, индивидуального с наукой, искусством и культурой в целом.

Изучение видеокурса предполагается в ЦТПО в течение 8 недель и включает не только просмотры в стереоформате, но и выполнение тестов, задач, домашних заданий при строгом графике. Занятия проходят в стереовизионариуме, где после каждой видеолекции учащихся ждёт группа тестов на внимание и понимание материала. В курсе «Леонардо да Винчи в 3D» были использованы задания для тестов, ответы на которые надо искать не только в просмотренных видеоматериалах, но и привлекать информацию со специального Интернет-ресурса <http://www.vinci.ru> и справочно-информационной системы о жизни и творчестве гения эпохи Возрождения на DVD-ROM [6]. Таким образом, главная задача — проверить не внимательность слушателя, а его понимание обсуждаемого материала. Такой подход оказался совсем непривычным для молодых людей, имеющих опыт работы с подобными курсами. Важнейший компонент подхода — возможность практической

работы с материалом. Каждому учащемуся приходится работать с большим объёмом дополнительного материала. Конечно, большую помощь в осмыслении и эмоциональном закреплении материала оказывает музейная экспозиция, концептуально связанная с видеокурсом.

В практической части освоения материала учащиеся в цифровых производственных мастерских с использованием 3D-принтеров, машин лазерной резки и гравировки, 3D-сканеров и станков с ЧПУ создают свой материальный трёхмерный объект, связанный с творчеством Леонардо да Винчи. Часть молодых исследователей идёт дальше. «Опираясь на Леонардо», они не только проходят инженерный путь, который да Винчи не проходил в своих проектах, но и предлагают новые решения, в которых присутствует «дух Леонардо» и современные идеи. Одна из выставленных в музее-мастерской моделей — модель идеального города — как раз относится к такому удивительному соединению прошлого и будущего, великого Мастера и Ученика. Таким образом, работа в экспозиции музея-мастерской, «трёхмерное стереоосвоение» теоретического материала тесным образом сопрягается с практической деятельностью формирования трёхмерного материального объекта, тем самым делается существенный шаг к формированию творческого проектно-исследовательского мышления.

Очередной «ступенью» развития аудиовизуального музейно-образовательного пространства Леонардо да Винчи в РРГУ станет видеографическая инсталляция хронологии жизни и деятельности Мастера. Метод давно известен и очень нагляден, позволяет буквально с первого взгляда устанавливать совсем нетривиальные связи имён, событий, различных взаимодействий, в том числе и весьма отдалённых как во времени, так и в пространстве. Новым в разрабатываемой инсталляции являются два обстоятельства.

Первое обстоятельство: центром хронологии является, естественно, линия жизни и деятельности Леонардо. Затем выделяется «ближний круг» тех, кто непосредственно был знаком с Леонардо и мог оказывать не него (как и он на них) творческое воздействие (Вероккио, Микеланджело, Браманте, Альберти, Макиавелли и др.) Затем идёт более отдалённый круг, в который попадают художники и инженеры непосредственно с да Винчи не связанные, как, например, Брунелески, Дюрер, Рафаэль, миланские, венецианские,

римские и другие создатели культуры Возрождения. Инсталляция «Хронология» позволяет представить и совсем уж экзотические связи. Так, «война» Леонардо с турками в период его пребывания в Венеции может подтолкнуть к размышлению о «восточных мотивах» в творчестве Леонардо, связать его со Святой Софией времён Юстиниана и с Синаном, Сулеймание, Голубой мечетью. Инсталляция «Хронология» будет размещена на большой стене в фойе перед входом в музей.

Второе обстоятельство: «Хронология» будет «привязана» к обширному электронному ресурсу, что позволит устанавливать, детализировать и анализировать любые связи между людьми и событиями в границах хронологии, в том числе и не прямые. Как считают разработчики, у посетителей появится ещё одна возможность пробудить свою познавательную мотивацию, попробовать применить и развить свои навыки стратегического мышления и аналитического подхода и, самое главное, ещё и ещё раз почувствовать целостность мира как в историческом, так и в логическом измерениях.

Разработчики музея-мастерской «3Da Vinci» работают в общеобразовательной и просветительской парадигме с соответствующими целевыми установками, задачами, методическим обеспечением и формами подачи материалов, что позволяет широко использовать музей-мастерскую в педагогическом процессе профессионального образования.

Оценка применения технологий визуализации на примере музея-мастерской «3Da Vinci» свидетельствует об эффективности данного похода, по крайней мере в двух главных направлениях.

Первое — более глубокое, системное, причинно-следственное восприятие значения научно-инженерных работ Леонардо да Винчи в широком социокультурном контексте.

Второе — освоение цифровых технологий не как самоцель, а как эффективное средство, позволяющее глубоко и всесторонне исследовать сложнейшие процессы научно-инженерного творчества и убедительно представлять полученные результаты.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Дополненная реальность. https://ru.wikipedia.org/wiki/Дополненная_реальность (дата обращения: 06.11.2019).

2. Кувшинов С.В. Технологии трёхмерной визуализации для преподавания гуманитарных дисциплин // Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе и других областях: VI Международная конференция, Москва, 17–18 апреля 2014 г.: Материалы и доклады / под общей редакцией О.Н. Раева. М.: ВГИК, 2014. С. 239–244.

3. Кувшинов С.В., Харин К.В. Применение технологии дополненной реальности в образовательной и культурно-экспозиционной деятельности // Инновационные технологии в кинематографе и образовании: IV Международная научно-практическая конференция, Москва, 26–29 сентября 2017 г.: Материалы и доклады / под общей редакцией О.Н. Раева. М.: ВГИК, 2017. С. 224–235.

4. Кувшинов С.В. EduBrication — инновационный тренд европейского образования // Инновационные технологии в кинематографе и образовании: Научно-практическая конференция. Москва, 29–31 октября 2014 г.: Материалы и доклады / под общей редакцией О.Н. Раева. М.: ВГИК, 2014. С. 178–184.

5. Леонардо да Винчи в 3D. HD и 3D-стерео версия. DVD-ROM. МИНОТ, Российский государственный гуманитарный университет, 2018.

6. 3Da Vinci — «Гений, неподвластный времени». DVD-ROM. Российский государственный гуманитарный университет, 2017.

Sergey V. Kuvshinov, Konstantin V. Kharin

**PROGRAM AND TECHNOLOGICAL ASPECTS
OF ORGANIZING A MUSEUM-EDUCATIONAL SPACE
FOR STUDENTS' PROJECT ACTIVITIES**

Sergey V. Kuvshinov, PhD (Engineering), assistant professor

E-mail: kuvshinov@rggu.ru

International Institute of the New Educational Technologies, Russian State University for the Humanities

Konstantin V. Kharin

E-mail: kharin.k@rggu.ru

International Center of the Prospective Media Technologies, Russian State University for the Humanities

The article presents program and technological aspects of the organization of the educational space for students' project activities on the example of the

museum-workshop «3Da Vinci», created in Moscow at the Russian State University for the Humanities. The article tells about audiovisual digital equipment: virtual promoters, interactive panels and tables, the system of «holographic visualization», stereoscopic visionarium and others.

Key words: audiovisual technologies in museum business, augmented reality, virtual reality, three-dimensional visualization, 3D-printing.

REFERENCES

1. Dopolnennaya real'nost'. https://ru.wikipedia.org/wiki/Dopolnennaya_real'nost' (data obrashcheniya: 06.11.2019).

2. Kuvshinov S.V. Tekhnologii trekhmernoï vizualizatsii dlya prepodavaniya gumanitarnykh distsiplin / Zapis' i vosproizvedenie ob»emnykh izobrazhenii v kinematografe i drugikh oblastiakh: VI Mezhdunarodnaya konferentsiya, Moskva, 17–18 aprelya 2014 g.: Materialy i doklady / pod obshchei redaktsiei O.N. Raeva. M.: VGIK, 2014. P. 239–244.

3. Kuvshinov S.V., Kharin K.V. Primenenie tekhnologii dopolnennoi real'nosti v obrazovatel'noi i kul'turno-ekspozitsionnoi deyatel'nosti / Innovatsionnye tekhnologii v kinematografe i obrazovanii: IV Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya, Moskva, 26–29 sentyabrya 2017 g.: Materialy i doklady / pod obshchei redaktsiei O.N. Raeva. M.: VGIK, 2017. P. 224–235.

4. Kuvshinov S.V. EduBrication — innovatsionnyi trend evropeiskogo obrazovaniya / Innovatsionnye tekhnologii v kinematografe i obrazovanii: Nauchno-prakticheskaya konferentsiya. Moskva, 29–31 oktyabrya 2014 g.: Materialy i doklady / pod obshchei redaktsiei O.N. Raeva. M.: VGIK, 2014. P. 178–184.

5. Leonardo da Vinchi v 3D. HD i 3D-stereo versiya. DVD-ROM. MINOT, Rossiiskii gosudarstvennyi gumanitarnyi universitet, 2018.

6. 3Da Vinci — “Genii, nepodvlastnyi vremeni”. DVD-ROM. Rossiiskii gosudarstvennyi gumanitarnyi universitet, 2017.

УДК 778.534.19
ББК 85.37

Ярославцева Е.И.

ПРОБЛЕМА ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА В СОВРЕМЕННОМ ВИЗУАЛЬНОМ 3D-СТЕРЕО ОБРАЗОВАНИИ

Ярославцева Елена Ивановна, кандидат философских наук, доцент
E-mail: yarela5@mail.ru
Институт философии РАН,
Международный институт новых образовательных технологий
Российского государственного гуманитарного университета

Расширяющаяся сфера образования становится всё более сложной, насыщенной интерактивным оборудованием, создающим в стереоформате образовательное виртуальное пространство. Важным оказывается не только материал предмета, но и инструменты, с помощью которых происходит изложение предмета, а также человек, который всё это воспринимает, испытывая серьёзные нагрузки. Рассмотрена система коммуникативно-когнитивных нагрузок на человека, а также проблема исследовательского подхода, позволяющего оценить соотношение динамичности образовательного процесса и его компонентов, обеспечивающих не только баланс, состояние здоровья человека, но и повышение его творческого потенциала.

Ключевые слова: познание, творчество, образование, цифровые инструменты, стереотехнологии, коммуникативная пара.

Образовательный процесс становится интерактивным, более сложным не только в количественном, но и в качественном отноше-

ниях. Возникло множество предметных и дисциплинарных областей, которые создают новый системный образ мира и определяют возможность эффективной практической деятельности человека, который в процессе аутопоззиса [2] развивает свой потенциал. Человек расширяет собственные возможности в виде различных индивидуальных технологий, которые позволяют ему обслуживать свои многообразные интересы, что особенно важно для молодёжи, школьников и студентов [5]. Устремляясь к интересным новинкам, человек не замечает, что он тем самым преодолевает границы, децентрализуется, изменяя свою прежнюю идентичность, как бы отчуждая себя от прежних привычных предметных объектов и сред. Согласно концепции Г. Макклюена, человек выносит себя во вне методом своеобразной «самоампутации»: «Принцип “самоампутации” как немедленного избавления от напряжения, обрушившегося на центральную нервную систему, можно применить в готовом виде к вопросу о происхождении средств коммуникации, от речи до компьютера» [4, с. 52]. И в этот процесс вовлекается образование, которое на организационном уровне в социуме осуществляет это взаимодействие.

Оставаясь культурной познавательной традицией, образование становится одной из областей творческой самореализации человека, в конечном счёте, именно для этого человек создаёт всё новые инструменты, которые способствуют раскрытию глубины мира, тайны собственного становления.

Следует различить инструменты получения знания — способы наблюдения за предметом (объектом), и инструменты трансляции знаний — способы предъявления информации о предмете, т. е. презентации самого предмета. Последние можно отнести и к образовательному процессу, к трансляции знаний. Чтобы понять эту закономерность, необходимо опираться на знания коммуникативных процессов, обеспечивающих связь человека с миром, а также движения информации от педагога к ученику, т. е. возникновения коммуникативной пары «учитель — ученик» [6, с. 204–222].

В современной системе образования большое значение начинают играть цифровые интерактивные технологии, усиливающие обратную связь. К ним можно отнести и интенсификацию обучающего общения, а также использование новых компьютерных технологий — интерактивных плоских и объёмных панелей, столов,

очков и шлемов виртуальной реальности, посредством которых можно получить аудиовизуальную информацию. Эта информация позволяет человеку сформировать собственное знание через непосредственную реакцию, без специальной подготовки, просматривая контент, купленный в магазине, полученный через социальные сети или созданный самим. Очень точно об этом сказал философ и филолог Маршалл Маклюен: «Medium is the message», которую можно перевести так: средства коммуникации во многом определяют толкование.

СВЯЗЬ ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ

Познание может быть понято как своеобразное движение по познаваемому предмету, коммуникацией с тем, что привлекло внимание человека, заставило войти в нужные отношения. Великий советский физиолог Н.А. Бернштейн писал: «Двигательные отправления — это основная группа процессов, где организм не только и не просто взаимодействует с окружающим миром, но и активно воздействует на него, изменяя его *в нужном ему отношении* (курсив мой — Е. Яр.)». И такое движение, которое на уровне простейших форм активности организма называется «отправлением», есть объективная реакция системы, порождающая реальность — индивидуальную соотнесённость человека с внешним для него объектом. Изменения орудий взаимодействия, инструментария, посредством которого осуществляется обратная связь, безусловно, ведёт к изменениям комплексных средств познания, и, в каком-то смысле, определяет то, что человек может получить как результат. И всякий раз это новый результат, уникальный, непредсказуемый итог. «...Задача действия, иными словами, результат, которого организм стремится достигнуть, есть нечто такое, что должно стать, но чего ещё нет» [1, с. 492]. Из цитаты ясно видно, насколько высока связь между формой и содержанием, насколько инструмент определяет, задаёт границы, которые нам откроют искомый результат. И конечно, современное цифровое оборудование, гаджеты индивидуального пользования, шлемы виртуальной реальности меняют знания даже о том, что встречалось до этого много раз. Эти знания как раз и расширяют мировоззрение, даже в том случае, если данный результат достигается круговым обзором в шлемах виртуальной реальности.

Знание человека порождается как личностное, творческое [3], как отражение в его сознании значимых для него лично связей с внешним миром, а затем обретает форму определённого стандарта, лишаясь частных признаков. При смене инструментов восприятия, познание мира в мультимедийном, записанном в видео- или аудиоформате, является для ученика своеобразным экспериментом, где он может ошибаться и исправляться, что вполне нормально и является частью обучения. Использование интерактивных технологий расширяет зону такого познавательного, творческого экспериментирования, позволяя динамично изменять многие обучающие технологии, выводя учащихся за пределы класса, создаёт тенденции обновления образовательных параметров. Экспериментальность усиливает творческий компонент образования и становится свойством современного получения знаний. Также она требует создания соответствующей системы постоянного отслеживания получаемых результатов, мониторинга. При этом характеристика получаемого результата оказывается многозначной, многоуровневой и не может быть сведена к простым показателям.

Подобные свойства возникают и у современной аудитории. Она стремительно расширяется, преобразуясь из локальной в сетевую, порождая новые коммуникативные пространства. Имеющиеся традиционные очные, вечерние и заочные формы обучения дополняются дистанционными. В связи с этим возникают особенности формирования знаний, становящихся основой практической деятельности человека. Сетевые коммуникации должны точно передавать содержание предмета. Данный аспект особенно важен, если обучение связано с освоением навыков по конкретным дисциплинам и специальностям. И это тоже область экспериментирования.

По аналогии с когнитивным следованием по предмету, воспроизводимому в любом естественно-научном эксперименте, предъявление знаний является своеобразным «следованием» по аудитории. Эти задачи решает преподаватель. В коммуникативной паре «учитель — ученик», где педагог помогает учащемуся двигаться по предмету в наиболее эффективной форме. Если в познавательном действии человек как бы ощупывает, зондирует предмет, собирает информацию о нём, то в педагогическом процессе информация о предмете передаётся через постоянное взаимодействие с аудиторией, сегодня осуществляемое в современных интерактивно-мультимедийных форматах.

Традиционно массовое обучение осуществлялось в виде аудиторных занятий (лекций и семинаров), когда студенты слушают курс и выполняют практические занятия, повышающие их компетентность в области избранной специальности. В каких-то сферах обучения было больше практических занятий, т. е. тактильного знакомства с предметом, а в каких-то более сложных, с насыщенным информационным потоком, с использованием интеллектуальных форм освоения, опора была на образное и абстрактное мышление. Со временем произошло расширение средств образовательной коммуникации — многие понимают образование как самостоятельный процесс знакомства с информацией в любом удобном месте посредством использования собственной компьютерной техники, вне общения с педагогом. Теряют прежнее значение лекционные (аудиальные) курсы, даже обогащённые визуальным материалом в виде фильмов, слайд-шоу, которые ранее делали курс более живым, запоминающимся, вносили разнообразие в процесс общения педагога с учащимися, аудиторией.

При росте познавательных нагрузок проявилась такая проблема, как избыточная загруженность каналов восприятия учащихся, приводящая к стремлению уклониться от занятий. Стало понятно, что познавательный процесс — сложный коммуникативный акт, требующий согласованных взаимодействий многих сенсорных зон человека. И успешность трансляции больших объёмов информации тем выше, чем оптимальнее формы передачи информации. Важно, что в этом случае усвоение материала должно происходить на фоне сбалансированности нагрузок. Сегодня обновление когнитивных техник можно осуществить различным образом, при этом особое внимание надо обращать на развитие визуальных форм обучения, которые имеют большой диапазон возможностей цифровых стереотехнологий.

В образовательный процесс вовлекались, и будут вовлекаться, новые технологии, а значит, в арсенале педагогических методов всегда должен быть инструмент, выявляющий уровень сбалансированности состояния всего организма человека. Это может быть метод личного самоконтроля, самооценки, что вполне традиционно, но также и мониторинг со стороны педагогического сообщества, которое заинтересовано в интеллектуальном развитии человека. Поэтому, например, дистанционные формы образования

могут быть жизнеспособны для взрослых индивидов, способных руководить собой и оптимально строить ритм своих занятий. Но такой метод обучения нельзя переносить на детские и подростковые группы, поскольку подобное обучение может вызвать стрессовую познавательную нагрузку, и ребёнок будет избегать её, а в результате не образуется когнитивный результат, развитие интеллекта.

В современном образовательном пространстве, оснащённом современным цифровым оборудованием, можно строить работу с различными категориями учащихся, даже с теми, кто имеет ограничения в области здоровья (ОВЗ), поскольку для многих лиц с ОВЗ нужен индивидуальный режим обучения и контроля за нагрузками.

Иными словами, образование должно не только обогащать человека знаниями, но и сохранять его здоровье. Для успешного решения этих задач могут использоваться современные компьютерные мультимедийные технологии. На их основе можно подбирать адекватные способы трансляции информации, создавать тестирующие и коррекционные методики обучения, поддерживающие оптимальное состояние здоровья человека.

Важно, что такую самооценку можно предложить как для групповых занятий, так и для индивидуальных. Дистанционные занятия для «кочевников», которые проходят, например, в формах свободного обучения, в социальном аспекте составляют единую аудиторию. Они могут по сети получать инструменты самомониторинга в зависимости от местонахождения (погода, состояние здоровья и пр.), оптимальным и удобным для них образом проводить коммуникативно-когнитивные практики, создавая тем самым интегральный образ предмета. А педагог может им помогать, сопровождая и контролируя образовательный процесс, тоже в соответствии со своим уровнем занятости. Здесь часто обнаруживается, насколько творческий процесс познания тяготеет к дистанционности, автономности, и, одновременно, насколько ценен формат совместного, группового обучения. Ведь личностные знания кристаллизируются через осознание находки и признания её, через закрепление в сознании. Такой тип обучения всегда применяли при подготовке специалистов творческих профессий.

Однако сегодня при массовой доступности сетей, коммуникаций, при наличии самых разных инструментов записи событий,

последующего их монтирования и редактирования, человек получает много эффектов порождения некоего знания-открытия, которое скорее всего уже не повторится. Это собственное творческое состояние часто понимается человеком как уникальное событие и мало кто соглашается понять его как рутинный психологический процесс. Доступность и изобилие технических возможностей, которые молодёжь стремится испытать, является провокационной и всё время держит человека в напряжении и разочаровании. Но даже творческий процесс можно организовать, если посмотреть на него со стороны. Всякое порождение будет происходить вновь и вновь при развитости индивидуального интеллекта и способности работать с его продуктами, организовывая их рождение. Везде важен опыт.

ИНКУБАТОР ПОРОЖДАЕМЫХ МЫСЛЕЙ

Разработав гипотезу исследования и выявив условия, в число которых входят автор и его инструменты разного типа, можно создавать проектное задание. Оно часто зависит от предмета (исследовательской области), который и определяет инструменты, способные его исследовать. Здесь слушатели становятся исполнителями двух ролей: учащихся, которые получают информацию, знания, а затем — исследователей, которые становятся изыскателями и создают свой ответ на вопрос по избранной теме.

Экспериментальное изучение содержит в себе потенцию постоянного изменения, трансформации всех составляющих и поэтому представляется наиболее эффективной формой, раскрывающей творческие способности учащихся. При этом повышаются требования к экспертному сопровождению всего процесса изучения избранной темы, постоянной рефлексии над пройденным материалом. Такая рефлексия, оценка может на первых этапах совершаться педагогом совместно с учащимися, студентами, а затем перейти в форму аутонаблюдения, ауторефлексии коммуникативно-когнитивного процесса. Переход к экспериментально-исследовательским стандартам можно назвать одним из ведущих признаков современного образования.

Новая, экспериментальная форма демонстрирует расширение культурного опыта, в котором начинают дифференцироваться различные компоненты синкретичного процесса обучения. Традици-

онно в нём предполагались практические и теоретические части, поддерживающие концепцию «знать и делать». Это было наиболее оптимальным способом копирующего обучения с предварительным объяснением, мотивационной подготовкой. В этом случае обучение происходит практически «с рук», через мастера; специальных знаний об инструменте не даётся, поскольку он не сложен и становится полностью ясен, когда начинаешь его применять. Считалось, что самое важное — начать действовать, и в процессе активности возникнут необходимые навыки и умения. Но сегодня при воспроизводстве столь многообразного опыта эти компоненты требуют к себе особого внимания.

Мотивационная, теоретическая часть теперь дополняется не просто практической, но чётко выделяемой и понимаемой инструментальной частью. В совокупности они создают отдельное знание о методике, и отдельное — об инструменте, используемом в практической работе. В дополнение к этому появляется совершенно новая коммуникативная составляющая, которая всегда оставалась скрытой в практике получения образования. Она никогда не становилась предметом осмысления, поскольку связывалась с авторитетом учителя, который был незыблем и задавал принимаемую всеми по умолчанию модель. Сегодня коммуникативность открывает по-новому не только предмет обучения вместе с усложнённым инструментом, но и процесс преподавания, взаимоотношения педагога с учащимися.

Глобальные изменения в области практической деятельности и её инструментальной базы не просто преобразовали область познания, способы и формы её усвоения. Они трансформировали и культурное пространство, которое состоит из взаимоотношений людей и, в частности, из взаимоотношений учителя и ученика. Теперь учитель не является просто транслятором информации, но становится помощником студента в познании. Он должен не просто обучить студента пользоваться инструментом, но с его помощью добывать знание, самостоятельно формировать его.

Если сначала учитель показывал ученику, каким образом он использует инструмент для получения знания о предмете, а ученик его копировал, пытаясь повторить этот опыт, то теперь это невозможно. Из-за изменения инструмента изменился и способ передачи опыта. Простой инструмент, игравший роль удлинённой руки,

своеобразного зонда, помогавшего человеку в познании внешнего мира, без особых проблем передавался другому человеку, который наработывал такой же опыт и тем самым обучался, копируя действия учителя. Причём, точность этого копирования была гарантией получения адекватного знания. Весь этот комплекс именовался школой, в которой жёстко закреплялось существовавшее единство метода трансляции и способа воспроизведения действий учителя. Эти действия не рефлексировались, а просто воспроизводились, будучи свёрнутой системой соотношений и коммуникаций, по которым совершался многотрудный путь познания.

Сейчас «зонд» в руках учителя превратился в неоднозначный предмет. Он не только не гарантирует однозначного использования и получения информации, знания о мире, но делает инструмент, возможность его нового использования, источником открытий. Инструмент выделяется как особая область, требующая креативных решений. И учитель теперь уже учит пользоваться инструментом, чтобы открывать новое, создавать с помощью обычного необычное. Например, обучает писать пером, ручкой, чтобы создавать собственные шедевры, а не просто воспроизводить каллиграфически какие-нибудь тексты. Образовательные действия начали пополняться не только задачей воспроизводства знаний, но и задачей их сотворения, получения новых. Это стало признаком всей современной культуры — познавательным обогащением, построением всё новых концепций о мире.

На следующем этапе в зону внимания попадает область отношений «учитель — ученик», которая расширилась и преобразовалась при усложнении инструмента познания. Это как раз и есть область коммуникации. И сегодня она становится чрезвычайно важной для образовательного процесса, особенно в том случае, когда создаются дистанционные системы трансляции знаний, их многообразные вариации.

Каждая из областей — предметная, инструментальная, коммуникативная, развивается как относительно самостоятельная и становится причиной обновления методических подходов в системе образования.

Важной ветвью развития образования будет область преобразования способов трансляции знания. Когда меняется инструмент (зонд), то меняется и способ владения этим инструментом, а зна-

чит, усложняется и система передачи знаний. Она может касаться, как уже было отмечено, не только предметно-инструментальной зоны, но и коммуникативно-обучающей. А в этом случае преобразуется не только количественный, но и качественный уровень отношений. Преобразуется педагогическая методология, которая всегда уделяла недостаточно внимания отношениям «учитель — ученик». А при преобразовании способов трансляции знаний эти отношения, неожиданно, входят в зону особого внимания.

Коммуникативно-когнитивные аспекты обучения становятся самой перспективной зоной развития, в которой в наибольшей мере проявляется творчество человека, которое становится самостоятельной областью культуры.

Чем сложнее инструмент, тем шире круг мирозидания, тем важнее человеку самому освоить инструмент, делая его своим зондом исследования мира. Наличие его у преподавателя ещё не является гарантией познания мира. Воспроизводство действий учителя обозначает только первое соприкосновение с миром, но не сложение собственной картины. Наиболее верными становятся те действия, которые учитывают возможность креативного, творческого применения инструмента человеком.

Особенно интересными становятся способы формирования знания, получаемые с помощью сетевых инструментов коммуникации, на основе дистанционного образования. Дистанционное общение, как форму, человек уже освоил, пользуясь, в основном, телефонной (аудио) и телевизионной (видео) коммуникацией, которые дополняют друг друга, но ещё недостаточны для организации обучения. И только компьютерные сетевые коммуникации, позволяющие передавать значительные объёмы информации, создали возможность рождения мультимедийных образовательных сред с использованием интерактивных и дистанционных способов обучения. Эти формы являются сегодня в полном смысле экспериментальными.

В круг образовательных коммуникаций вовлекаются практически все социальные категории: как дети, так и взрослые, как те, кто развивается в «коридоре нормы», так и люди с особенностями индивидуального развития, нередко, с ограниченными возможностями здоровья. Использование интерактивных мультимедийно-компьютерных форм дистанционного обучения позволяет со-

здать индивидуальную программу, найти оптимальные способы движения по образовательному полю.

Учитель, владея системой знаний, информацией о знании, становится не столько носителем тайн о чём-то в мире, сколько человеком, способным научить учащегося познавать мир. Педагог становится для ученика тем специалистом, который сопровождает его в процессе создания собственного образа мира, подсказывает, насколько успешно ему можно пройти тот или иной отрезок пути обучения. Учитель не носитель тайн, учитель — помощник в стремлении ученика познать окружающий мир.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Коммуникации «ученик — учитель» сегодня актуальны. В этой области решаются такие вопросы, как свобода обучения, свобода познания и другие компоненты творческого развития. Они становятся важными не только для ученика, который сегодня уже в раннем возрасте заявляет о своей самостоятельности. Они важны и для педагога, который также свободен в творческом плане и адекватно реагирует на изменения мира, чтобы успевать преобразовывать свои знания в методически грамотный инструмент обучения студентов, учеников.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Бернштейн Н.А. Биомеханика и физиология движений: Избранные психологические труды. М.: Московский психолого-социальный институт, Воронеж: МОДЭК, 2008. 492 с.
2. Варела У., Матурана Ф. Дерево познания. Биологические корни человеческого понимания / пер с англ. Ю.А. Данилова. М.: Прогресс-Традиция, 2001. 224 с.
3. Горелов А.А., Филипенко С.А., Ярославцева Е.И. Творчество, человек, наука. М.: ИФ РАН, 2018. 101 с.
4. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. статья М. Вавилова. М., Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.
5. Сетевые перспективы. Интерактивные коммуникации и системные ИТ-технологии в современном российском образовании /

отв. ред., науч. ред. Е.И. Ярославцева. Вып. 1. М.: ИНЭК, 2007. 176 с.

6. Ярославцева Е.И. Проблема экспертизы в образовательных коммуникациях // Человек вчера и сегодня. Вып. 4. М.: ИФ РАН, 2010. С. 204–222.

Elena I. Yaroslavtseva

THE PROBLEM OF COGNITIVE CREATIVITY IN MODERN VISUAL 3D STEREO EDUCATION

Elena I. Yaroslavtseva, PhD (Philosophy), assistant professor

E-mail: yarela15@mail.ru

Institute of philosophy Russian Academy of Sciences,

International Institute of the New Educational Technologies, Russian State University for the Humanities

The expanding sphere of education is becoming more and more complex, saturated with interactive equipment, creating an educational virtual space in stereo format. It is important not only the material of the subject, but also the tools with which the presentation of the subject, as well as the person who perceives all this, experiencing serious stress. The system of communicative and cognitive loadings on a person is considered, as well as the problem of the research approach, which allows to estimate the ratio of dynamics of the educational process and its components, providing not only the balance, health of the person, but also increase his or her creative potential.

Key words: cognition, creativity, education, digital tools, stereo technologies, communication pair.

REFERENCES

1. Bernshtein N.A. Biomekhanika i fiziologiya dvizhenii: Izbrannyye psikhologicheskie trudy. М.: Moskovskii psikhologo-sotsial'nyi institut, Voronezh: MODEK, 2008. 492 p.

2. Varela U., Maturana F. Drevo poznaniya. Biologicheskie korni chelovecheskogo ponimaniya / per s angl. Yu.A. Danilova. М.: Progress-Traditsiya, 2001. 224 p.

3. Gorelov A.A., Filipenok S.A., Yaroslavtseva E.I. Tvorchestvo, chelovek, nauka. М.: IF RAN, 2018. 101 p.

4. Maklyuen G.M. Ponimanie media: Vneshnie rasshireniya cheloveka / per. s angl. V. Nikolaeva; zakl. stat'ya M. Vavilova. M., Zhukovskii: KANON-press-Ts, Kuchkovo pole, 2003. 464 p.

5. Setevye perspektivy. Interaktivnye kommunikatsii i sistemnye IT-tehnologii v sovremennom rossiiskom obrazovanii / otv. red., nauch. red. E.I. Yaroslavtseva. Vol. 1. M.: INEK, 2007. 176 p.

6. Yaroslavtseva E.I. Problema ekspertizy v obrazovatel'nykh kommunikatsiyakh / Chelovek vchera i segodnya. Vol. 4. M.: IF RAN, 2010. P. 204–222.

УДК 75 «Леонардо да Винчи»

ББК 85.14

Гилодо А.А.

ИДЕИ И ОБРАЗЫ ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ В ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ

Гилодо Андрей Акимович

E-mail: gaammaa7@mail.ru

Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства

Статья посвящена вопросам отражения научного, технического и технологического творчества да Винчи в период коренных цивилизационных изменений. Востребованность в творческом методе Леонардо да Винчи, в его философском осмыслении процесса познания и творчества возросла с появлением новых материалов о нём.

Ключевые слова: декоративно-прикладное искусство, философия искусства, цивилизационные проблемы современности, 3D-технологии.

Дата 500-летия со дня смерти Леонардо да Винчи актуализирует вопрос: почему и на протяжении прошедших веков, и в наши дни фигура Леонардо и его творческое наследие столь же интересны, востребованы и притягательны, как и при его жизни?

Даже среди титанов эпохи Возрождения Леонардо да Винчи занимает особое место. Пожалуй, он единственный, кто среди своих современников столь объёмно и многогранно смог соединить небесное и земное, сделав предметом изучения и постижения духовность гуманитарной сферы и материальность науки, инженерного дела.

Леонардо был исследователем, первопроходцем. Искусство он сделал предметом науки, а науку предметом искусства. Современники Леонардо да Винчи, особенно его коллеги по художественному цеху, зачастую не понимали его дара, таланта и предназначения.

Леонардо, в первую очередь, экспериментатор и новатор — и в науке, и в конструировании, и в искусстве. Это был человек, на многие столетия опередивший своё время. Для Леонардо да Винчи всё, чем бы он ни занимался, было обусловлено стремлением к осознанию роли, места и предназначения человека. Стихия воздуха, чудо полёта ставили перед Леонардо вопрос о месте человека в этой стихии, о его возможностях летать, естественно и органично чувствовать себя в воздушной стихии, быть её частью. Для Леонардо это не только научный и технический вопрос, это в первую очередь вопрос философский. Не менее удивительно провидение Леонардо и его интерес к водной стихии, желание постигнуть её неизведанность и понимание тесной связи человека с ней.

В начале XXI века глубина и неординарность цивилизационного предвидения Леонардо да Винчи становится особо наглядной. Воздушное пространство, космос, исследования океана осознаются сегодня одними из главнейших направлений в науке, определяющие будущее цивилизации. Интерес Леонардо к инженерии, моделированию и созданию машин актуален и ныне. Машины прочно вошли в жизнь, стали её неотъемлемой частью. Леонардо да Винчи первым вывел философию науки и конструирование на уровень философии искусства, соединив небесное и земное.

В современном декоративно-прикладном искусстве идеи и образы Леонардо оказались современными и созвучными быстро меняющемуся миру. Современное декоративно-прикладное искусство теснейшим образом связано с развитием науки и техники, с новыми материалами, с новыми физическими и химическими свойствами, с умением технократические форматы через авторское творческое начало превращать в искусство. Не копирование наследия великого мастера, а именно творческое осмысление философии, идей и образов Леонардо делает авторское творчество современных художников интересным и востребованным современниками.

Объём наследия Леонардо неисчерпаем. Оно — животворящий источник для художников. Цикл выставок «Идеи и образы

Леонардо да Винчи в современном декоративно-прикладном искусстве», проходивших во Франции, Латвии и в России (Москва, Калининград, Киров), показал огромный интерес к наследию Леонардо, к его личности творца и мыслителя.

В то же время высочайший уровень философского и творческого наследия Леонардо в наши дни остаётся эталоном. Оказалось, что блестяще и зачастую виртуозно владеть художественными и техническими навыками недостаточно. Необходимо уметь мыслить концептуально-философскими, масштабными категориями, как это мог делать великий мастер. Только став достойным преемником, мыслящим в тех же цивилизационных категориях, что Леонардо, можно реализовывать его идеи и образы в современном декоративно-прикладном искусстве и искусстве в целом.

И в наши дни фигура Леонардо, вся его жизнь и деятельность остаются предметом изучения и осмысления. Когда речь идёт об эпохе Возрождения и о её титанах, мы, как правило, не отвечаем многомерно на вопросы: что такое итальянское Возрождение? Что возрождалось и почему? Возрождалось на фоне чего и на основе чего? Привычная форма ответа: итальянское Возрождение обращается к античности. В цивилизационном контексте восстанавливаются связи с наследием античного, дохристианского мира с его наукой, инженерной мыслью, искусством.

По сути, Леонардо воплотил в своём творчестве как идеологию итальянского Возрождения, так и традиции Палеологовского Возрождения, его высокую христианскую духовность, тесно связанную с реальным античным наследием, на котором расцвела Византийская цивилизация.

С высоты современных знаний Леонардо да Винчи виден значительно масштабнее и глубже. Актуальность его деятельности обусловлена тем, что Леонардо понимал суть и смысл Возрождения не как локальный процесс, а как действие цивилизационное, соединение исторического наследия в его разнообразных форматах и контекстах и переосмысление его в требованиях и вызовах новых времён и новых устремлений. Именно такая мировоззренческая и философская позиция Леонардо сделала его фигурой планетарной на столетия, обозначила его особую роль среди его современников, тех, с чьими именами связан образ эпохи Возрождения.

Мировоззренческий дуализм Леонардо — вера и земная практика, освещённая этой верой, божественной волей обуславливает и любой его эксперимент в науке, инженерии, искусстве. Это дало Леонардо возможность, опираясь на предшествующий цивилизационный опыт, создавать современное и заглядывать в будущее.

Сегодня Леонардо предстаёт перед нами как великий мастер смелого эксперимента, поиска, устремлённого в будущее на основе созданного предшественниками, как в сфере духовной, так и в сфере материальной.

Леонардо родился в 1452 г., а в 1453 г. под ударами турок пал Константинополь. Леонардо да Винчи родился, чтобы стать преемником Византийской культурной, философской и художественной традиции. И он стал им.

Непреходящ интерес к жизни и творчеству Мастера в России. Формально исторические пути Леонардо и России никогда не пересекались. Но именно формально. Оказалось, что Леонардо да Винчи мировоззренчески созвучен русской ментальности. Опосредованное знакомство русской цивилизации с вкладом Леонардо в мировую цивилизацию состоялось во второй половине XV века, когда московский Великий князь, а по сути, первый русский государь Иван III, заложил основы будущей империи. Женившись на византийской принцессе Софье Палеолог, которая после разгрома Византии турками с семьёй переехала в Рим, Иван III способствовал приезду в Москву большой группы представителей Палеологовского окружения — книжников, архитекторов, инженеров, художников, которые находились под творческим влиянием Леонардо. Эти люди привнесли в Россию культуру Возрождения, обогатив русскую культуру и искусство и дав им импульс общеевропейской традиции.

Леонардо удалось соединить евразийское культурное наследие Византии с культурным наследием средиземноморской античной цивилизации. Эта гармония смыслов, характерная для Леонардо да Винчи, оказалась сущностной и на русской почве. Русская цивилизация как восприимчивая многомерной евразийской традиции осознала и приняла творческий дух и смысл философии и творчества Леонардо как естественную органичную составляющую собственной культуры, своей гуманитарной константы. Леонардо созвучен и близок русскому человеку своим постоянным поиском смыслов

жизни, тем, что для него искусство и творчество — не самоцель, а путь к истине, к познанию.

Не успокоенность духа Леонардо да Винчи понятна русскому человеку. Умение соединить духовное и практическое, земное — это главные черты русского менталитета. Конкретность свершённого, сделанного и всегдашняя недоговорённость, ускользающая незавершённость желаемого, устремлений, размышлений о настоящем и будущем делают Леонардо в России наиболее близким и чувственно понятным в ряду его современников эпохи Возрождения.

Идеи и образы Леонардо да Винчи в искусстве, науке, инженерной мысли, конструировании продолжают воодушевлять и наших современников. Наследие Леонардо на каждом новом витке цивилизации продолжает давать пищу научной мысли и творчеству.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современном декоративно-прикладном искусстве, когда происходят коренные цивилизационные изменения в науке, технике, технологии, появляются новые материалы, возросла востребованность в творческом методе Леонардо да Винчи, в его философском осмыслении процесса познания и творчества. Современные художники декоративно-прикладного искусства сегодня чаще, чем когда-либо, обращаются к эксперименту, когда новые смыслы творчества теснейшим образом связаны с научными новациями и инновациями. Интереснейший пример в этом контексте — технологии 3D, которые изменяют взгляд художников, искусствоведов, зрителей на понимание творчества, авторской самобытности художника, на гармонию уникального и массового.

Andrey A. Gilodo

IDEAS AND IMAGES OF LEONARDO DA VINCI IN ARTS AND CRAFTS

Andrey A. Gilodo

E-mail: gaammaa7@mail.ru

Russian Museum of Decorative, Applied and Folk Art

The article is devoted to the reflection of scientific, technical and technological creativity of Da Vinci in the period of indigenous civilizational changes. The demand for Leonardo da Vinci's creative method and his philosophical understanding of the process of cognition and creativity increased with the appearance of new materials about him.

Key words: decorative-applied art, philosophy of art, civilization problems of modernity, 3D-technology.

УДК 778.5.05с/р:778.534.6

ББК 85.37

Грофпель Н.П.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ПЕРЕКЛАДКИ ПРИ СОВРЕМЕННОМ ОБУЧЕНИИ РЕЖИССЁРОВ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ

Грофпель Наталья Петровна

E-mail: grofpel@mail.ru

Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии им. С.А. Герасимова

В статье рассматриваются специфические особенности использования техники ручной перекладки и актуальность её использования в современном образовательном процессе.

Ключевые слова: анимация, режиссура, техники перекладки.

Существуют различные технологии создания анимационных фильмов. Одной из самых первых, но всё ещё активно используемых, является техника перекладки. Она используется как при съёмке камерой, так и в компьютерных программах, например, After Effects, MoHo, Adobe Animate и других.

Перекладка всегда была одной из самых доступных и удобных для работы. Не случайно первопроходцы анимации использовали именно технику ручной перекладки.

Первые фильмы, созданные по этой технологии, снимали выдающиеся советские режиссёры Дзига Вертов «Советские игрушки»

ки» (1924), Николай Ходатаев, Зенон Комиссаренко, Юрий Меркулов «Межпланетная революция» (1924) и другие аниматоры.

Вот, что пишет об этом времени известный режиссёр и художник Вадим Курчевский: «В начале 20-х годов режиссёр-документалист Дзига Вертов впервые ввёл мультипликацию в выпускаемый им хроникальный киножурнал “Киноправда”. Это были первые шаги советских мультипликаторов по оживлению плаката, рисунков-лубков и политической карикатуры. Конечно, мультипликация в этих фильмах была далека от совершенства. Наивные сюжеты разыгрывались не на рисунках, что было бы очень долго и дорого, а на так называемых плоских шарнирных марионетках. Художник сначала рисовал, а потом вырезал из бумаги плоского человечка. В местах движения, суставах, вырезки скреплялись гибкой провололочкой. Такие плоские куклы снимались на горизонтальных станках. Камера закреплялась наверху, а под ней располагался целый ряд стёкол. На первое стекло клали персонаж, на последнее — нарисованный фон. Художник-мультипликатор без всякого рисунка двигал по стеклу нарисованного человечка, который мог сгибать руки и ноги, вертеть головой, прыгать, бегать. Камера наезжала, отъезжала... В общем, получалось кино» [1, с. 34].

Главными героями перекладки становятся марионетки, плоские куклы. Материал и стилистика не ограничены и полностью зависят от целей автора. Ткань, бумага, дерево, пластик, различные предметы и многое другое. В этом заключается особая сила данной техники, используемая в процессе обучения искусству анимации, так как у начинающих режиссёров есть возможность экспериментировать, набирать опыт, развивать художественный вкус.

Основные преимущества перекладки:

- 1) доступность организации съёмочного места,
- 2) простота исполнения,
- 3) возможность создать готовый кадр с фоном,
- 4) высокая скорость работы.

В обучении режиссуре анимации обязательным предметом является производство мультипликата, освоение и применение принципов анимации. Программы и технологии могут меняться, но базовые законы создания движения, комфортно воспринимаемого зрителями, были и остаются неизменными. Именно развитие данных навыков в процессе обучения студентов режиссуры ани-

мации значительно повышает творческий и практический багаж студентов, позволяет им пополнять портфолио.

Режиссёры анимации очень часто одновременно художники, аниматоры, компоузеры, иногда даже и композиторы, сценаристы, монтажёры. Профессия режиссёра включает понимание особенностей работы на каждом этапе фильмопроизводства. Поэтому так важно использовать на практике любые полученные знания, незамедлительно переводя их в опыт. А так как изучение и полноценное освоение компьютерных программ требует большого количества времени и концентрации, на помощь могут прийти технологии стоп-моушен. Но, например, организация объёмно-кукольного павильона, создание конструкции кукол требуют больших финансовых и технических затрат. В этом случае технология перекладки — выгодная альтернатива.

Для освоения ремесла аниматора технология перекладки становится универсальным инструментом. У начинающих режиссёров есть возможность погрузиться в процесс создания анимации, развить навыки планирования процесса создания фильма, работы с таймингом сцены, изучить актёрскую игру и пластику героев, научиться организовывать съёмочное место, заранее продумать и рассчитать движения героев фильма. Возможность оживления персонажа непосредственно под камерой дисциплинирует начинающего специалиста, требует тщательной подготовки, ведь только при продуманном выполнении работы кукла и постановка мизансцены смогут сложиться в качественные монтируемые кадры.

Об этом очень хорошо сказал один из самых ярких режиссёров, работающих в технологии перекладки, Юрий Норштейн: «Я уже говорил, что необходимо мыслить не просто отдельными кинокадрами, а сложением отдельных монтажных планов, устремлённых к завершающему, когда финальный план внезапно меняет эмоциональную окраску предыдущего. Поэтому надо знать, от какой и до какой точки идёт движение, нанизывание кадров. И в этом случае, так или иначе, неудача внутри кадра компенсируется целым. Более того, каждый отдельный план обретает полноту только в соединении с другим» [2, с. 274].

Организация съёмочного места в наше время не вызывает сложностей. Компьютер, камера, минимальная световая аппаратура, станок или стол — вот необходимые составляющие для съёмки.

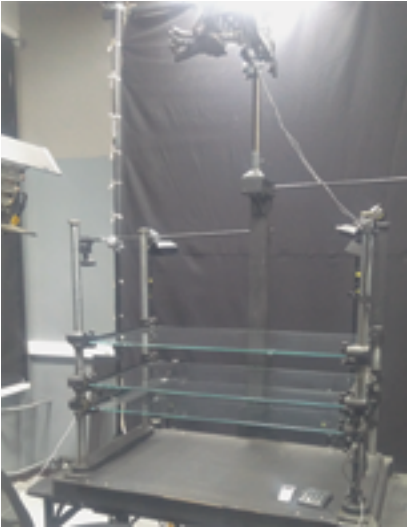


Рис. 1. Пример ярусного анимационного станка

Также большой плюс состоит в том, что студенты, не достаточно владеющие конструктивным рисунком, могут проявить себя, применяя данную технологию, а также могут привлечь художников для создания фильмов.

Полноценный анимационный станок для перекладки предполагает наличие ярусов (рис. 1), чтобы иметь возможность выстроить сложный красивый кадр, поработать со светом. Но это не всегда необходимо. Часто плоских кукол снимают на хромакее, чтобы затем вырезать персонажа и поставить

необходимый фон на этапе постпродакшена.

На анимационных станках снимают и рисованные фильмы. Например, потрясающие панорамы в мультфильмах студии Уолта Диснея создавались как раз посредством движения камеры над ярусами станка.

В этой технологии могут использоваться и надёжно укреплённые столы. Для этого подходят световые планшеты, позволяющие равномерно осветить хромакей (рис. 2) либо подчеркнуть выразительный силуэт марионетки (рис. 3).

Существует два основных вида марионеток:

- 1) шарнирная кукла, скреплённая в суставных частях проволочными соединениями;
- 2) кукла «вразлёт», позволяющая свободно перемещать части куклы, не скреплённые между собой.

Оба вида марионеток хорошо взаимодействуют между со-

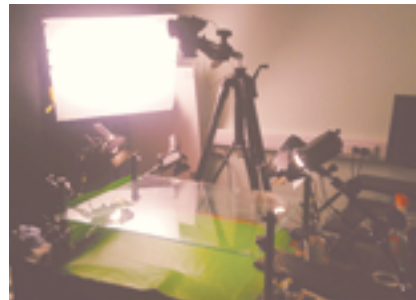


Рис. 2. Пример анимационного станка с использованием хромакея



Рис. 3. Пример использования светового планшета
бой. Свобода в работе с марионетками развивает у студентов вкус,
даёт возможность экспериментировать с изобразительным решени-
ем, искать дополнительные художественные материалы. На рис. 4
показаны примеры марионеток для перекладки.



Рис. 4. Пример марионеток для перекладки

Программное обеспечение при работе в технологии пере-
кладки — это очень доступный софт, не требующий больших
мощностей компьютера. Безусловным лидером является удобная
и практичная программа Dragonframe. Она позволяет работать с
таймингом, экспозиционными листами, репликами и музыкой, рас-
считывать траекторию движения, загружать необходимые референ-
сы, настраивать камеру и даже, при необходимости, рассчитывать
движение слайдера. Интерфейс программы интуитивно понятен,
прост и удобен.

Дополнительным бонусом является приложение Stop Motion
Studio, специально созданное для смартфонов и планшетов. Со-
временная жизнь с активным использованием различных гаджетов,
вносит дополнительные удобства и в работу. Практика работы с
анимацией стала доступной в любом месте, не требует специаль-
но оборудованного съёмочного места. В приложении снятое ви-
део может быть легко отрендерено в формате Full HD. Учитывая
тенденцию повышения качества камер на смартфонах, эта опция
становится хорошей альтернативой традиционной технологии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несмотря на долгую историю, технология пере-
кладки не потеряла актуальности. Наоборот, она обогатилась дополнительными
техническими и изобразительными возможностями, при этом эта-
пы работы значительно упростились. Это положительно сказыва-
ется на возможностях использования данной технологии в совре-
менном обучении режиссёров анимационного фильма.

Доступность, удобство, освоение базовых принципов анима-
ции, работа с пластикой, материалами, силуэтом, выстраивание
мизансцены — основные преимущества данной технологии. Но
самое главное — это возможность получать практический опыт,
необходимый в работе режиссёра анимации, в том числе в поста-
новке задач и их решения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Курчевский В.В. Ключи к экранному творчеству. М: РОФ
«Московский детский фонд», 2014. 200 с.
2. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Том 1. М.: Красная площадь,
2008. 368 с.

Natalia P. Grofpel

**THE SPECIFICS OF USING THE TECHNOLOGY CUT-OUT
ANIMATION IN EDUCATING ANIMATION DIRECTORS**

Natalia P. Grofpel

E-mail: grofpel@mail.ru

Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography
named after S.A. Gerasimov

The article deals with the specific features of using manual technique and the relevance of its use in the modern educational process.

Key words: animation, direction, manual technique of transference.

REFERENCES

1. Kurchevskii V.V. Klyuchi k ekrannomu tvorchestvu. M: ROF «Moskovskii detskii fond», 2014. 200 p.
2. Norshtein Yu.B. Sneg na trave. Vol. 1. M.: Krasnaya ploshchad', 2008. 368 p.

УДК 778.5.05с/р:778.534.6+378
ББК 74.200.585.2

Серегин С.Н., Лукьяненко В.Н.

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИКА — ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Серегин Сергей Николаевич

E-mail: seregin_s@mail.ru

ООО «Студия «Мастер-Фильм», Сергиево-Посадский филиал
Всероссийского государственного института кинематографии
им. С.А. Герасимова

Лукьяненко Виктория Николаевна

E-mail: danetko@mail.ru

ГБОУ «Школа № 149 имени Героя Советского Союза
Ю.Н. Зыкова», МБОУ СОШ «Мозаика»

В статье рассмотрены генезис, география и тенденции развития детских мультипликационных студий в России. Раскрыта высокая социальная значимость мультстудии не только как центра творческого самовыражения ребёнка, совершенствования его конструкторских навыков, но и социализации, адаптации, терапии и коррекции внутрисемейных отношений. Определены основные проблемы, особенности формирования детской анимационной деятельности. Выявлены требования к персоналу, обозначена проблема отсутствия официальной подготовки кадров на государственном уровне. Обозначена актуальность развития методологического инструментария и выведения мультипликационной педагогики в ранг теории.

Ключевые слова: педагогика, мультипликационная педагогика, детские мультипликационные студии, дополнительное образование детей, инновации в дополнительном образовании.

Развитие технологий влияет не только на профессиональный кинематограф, но и на многие другие отрасли, так или иначе связанные с кинематографом. Показательным в этом смысле является лавинообразное развитие детских мультипликационных студий в нашей стране. Покадровая съёмка, которая когда-то требовала дорогого и громоздкого специального оборудования (кинокамер, мультстанков), а также цехов, павильонов и лабораторий, сегодня стала доступной для человека, у которого есть компьютер и любительский фотоаппарат или вебкамера. И если до внедрения в киноиндустрию цифровых технологий было крайне мало детских творческих коллективов, занимающихся мультипликацией, то сегодня доступность технологий привела к тому, что такие студии стали появляться в клубах, школах, детских садах, досуговых центрах многих городов, посёлков и сёл. К сожалению, официальная статистика по данному вопросу на настоящий момент авторам не известна. Однако проиллюстрировать процессы распространения и развития детских мультипликационных студий можно, используя данные организаторов Международного фестиваля детского мультипликационного кино «Жар-Птица», который уже 16 лет проводится в Новосибирске. Так, в 2019 году в фестивале приняло участие более 60 студий из Верхней Пышмы, Владивостока, Гурзуфа, Красноярска, Магнитогорска, Москвы, Набережных Челнов, Находки, Норильска, Омска, Салехарда, Санкт-Петербурга, Тюмени, Челябинска, Южно-Сахалинска [5]. И это далеко не полный список! Сколько сейчас таких студий работает в России? Сколько там занимается детей? Сколько фильмов они делают? Какова профессиональная квалификация педагогов? Данные вопросы требуют изучения и систематизации, поскольку связаны с ярким, активно развивающимся направлением педагогики и детского художественного творчества.

Актуальность исследования использования мультипликационных технологий в процессе дополнительного образования детей можно выразить в нескольких аспектах.

Во-первых, в теории педагогических наук эта тема ещё не привлекла достаточного внимания исследователей. Однако практический интерес к анимационной образовательной и воспитательной деятельности огромен. Следовательно, необходимо изучение и теоретическое обоснование этой формы образования.

Во-вторых, в методологическом аспекте мультипликационная педагогика носит междисциплинарный характер, так как находится на стыке предметно-объектных областей нескольких научных направлений, занимающихся педагогической, социально-культурной, технической и искусствоведческой проблематикой. Необходимо сформировать методологический инструментарий, наиболее полно и эффективно раскрывающий принципы, процедуры, подходы, методы построения занятий с детьми, учитывающий полифоничность мультипликации.

В-третьих, теоретический и методологический аспекты детерминируют практическую значимость исследования. Очень важно не только разработать технологию, но и внедрить её в практику.

Что такое детская мультипликационная студия? Как она устроена? Чем занимается и какова её роль в воспитании и обучении детей?

Понятно, что у каждой студии свои особенности и возможности. Как творческие, так и технические. Кто-то довольствуется вебкамерой, закреплённой на парте, освещающая рабочую поверхность настольной лампой, а кто-то конструирует многоярусные мультстанки, работает с качественной зеркальной фотокамерой и с профессиональным программным обеспечением. Мы рассмотрим некоторые общие принципы построения такой студии, покажем: в чём инновационность воспитательной работы средствами анимации, обозначим типичные проблемы, с которыми сталкиваются руководители и педагоги детских студий.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ СОСТАВ

Любая крупная детская мультстудия, такая как «Поиск» в Новосибирске или «Перспектива» в Ярославле, где создана инфраструктура для занятий с детьми, или совсем крошечная, в которой руководитель, педагог, бухгалтер, завхоз, монтажёр, звукорежиссёр соединяются в одном лице, — все они работают на энтузиазме человека, организовавшего такой творческий коллектив. В подавляющем большинстве случаев этот человек не имеет специального кинематографического образования. Исключение составляют студии, находящиеся в крупных городах, в которых существуют большие профессиональные мультстудии (Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург). Специальные навыки таких преподавателей

основаны на личном опыте, общении с коллегами, информации, подчерпнутой из интернета. Поэтому проблема профессиональной подготовки или переподготовки обсуждается не первый год. Даже если рассматривать детскую студию не как элемент предпрофессиональной подготовки, специальные знания и умения педагогу необходимы. Тем более в сфере анимации, где существуют чёткие и незыблемые законы и правила. Анимационный фильм — это не просто «ожившие» рисунок или кукла, не только технология, это самый сложный организм, в котором важна любая деталь. И педагог должен не только разбираться в устройстве этого организма, но и уметь тактично управлять им, не отбив охоту у ребёнка приходить на занятия; уметь мотивировать учащихся, научить долгой и кропотливой работе, что очень сложно в детском коллективе, где ребёнку для поддержания интереса результат нужен здесь и сейчас.

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Сегодня существует много анимационных технологий, как классических, так и оригинальных. Рисованная анимация, перекладка, кукольная, пластилиновая, предметная, сыпучие материалы и т. д.

Большинство детских студий в качестве основы используют классическую перекладку. В настоящее время эта технология практически ушла из профессиональной анимации. Мультистанки с ярусами остались только во ВГИКе, на некоторых небольших студиях, снимающих авторскую анимацию, и, конечно, у Ю.Б. Норштейна. А вот для детской студии — это основной инструмент. Конструкции таких станков сильно отличаются. Тут, как и во многом другом, всё зависит от опыта, умения и технической смекалки педагога. В ход идут самые разные подручные средства: от старого фотоувеличителя до джокерной системы из строительного магазина. Очень часто в одном фильме используется несколько технологий — тут и бумажные марионетки, и пластилин, и манная крупа или кофе в качестве сыпучего материала. Возможность творческой интерпретации различных материалов делает мультипликацию хорошим средством развития образного мышления и воображения, отработки навыков принятия нестандартных решений. А для психофизиологического развития детей младшего возраста это ещё и упражнения по мелкой моторике, концентрации внимания, усидчивости.

МЕТОДИКИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

Поскольку универсальных отработанных методик, учитывающих особенности и возможности мультипликации при работе с детскими коллективами, нет, большинство студий довольствуются собственными наработками или тем немногим, что было издано на эту тему.

Книга «Мультфильм руками детей» преподавателей знаменитой днепропропетровской студии «Веснянка» Ю.Е. Красного и Л.И. Курдюковой, вышла в 1990 году [6]. И эта работа актуальна до сих пор! Мало того, ничего подобного больше не издавалось. В книге Ю.Е. Красного и Л.И. Курдюковой обобщён огромный педагогический опыт, даны практические рекомендации и конкретные методики, рассчитанные на разные возрастные группы. Цель этих методик — всестороннее развитие и воспитание детей, формирование образного мышления. Но с 1990 года поменялась даже сама технология производства мультфильмов! Ушла плёнка и появились цифровые технологии. Современные педагоги учатся друг у друга и на мастер-классах, которые проходят на некоторых специализированных фестивалях, например, в Суздале или в Новосибирске на «Жар-Птице» [9]. Некоторые студии публикуют свои наработки в виде брошюр с программами и техническими рекомендациями [1–4, 10], и всё.

На фестивалях предпринимаются попытки сформировать новую методическую базу, сочетающую элементы технических и гуманитарных вопросов. Это очень важно, так как педагог-мультипликатор обязан дать ребёнку знания, умения и навыки рисования, лепки, живописи, актёрского и операторского мастерства, опыт работы с различными компьютерными программами, фото- и звукозаписывающей аппаратурой, основы анимационного движения, драматургии, режиссуры. Умение использовать все эти элементы, мотивировать детей разного склада мышления, чтобы каждый нашёл место в коллективе, — это задача современного педагога. Очевидно, что единичные мастер-классы, не связанные единой программой подготовки, не способны выполнить поставленную задачу в полном объёме.

Рассматривая работу руководителей детских анимационных студий более детально, приходим к следующим выводам. Проекты, над которыми работают ребята, могут быть индивидуальными или

групповыми. Это тоже должно быть отражено в методических пособиях и особенностях работы педагога. Опытный педагог быстро определяет, как лучше построить работу с конкретным ребёнком. Есть дети, которые категорически отказываются от какой-либо помощи со стороны, хотят всё делать самостоятельно. А кто-то позиционирует себя только исполнителем, частью коллектива. Занятия мультимедиа позволяют в ненавязчивой, тактичной форме социализировать первых и повысить самооценку вторых. Это уже коррекционная педагогика средствами мультимедиа.

Интересной и перспективной методикой является работа ребёнка над фильмом совместно с родственниками — родителями, старшими братьями или сёстрами, т. е. мультимедиа педагогика затрагивает и вопросы семейной психологии, помогает выстроить или скорректировать отношения внутри семьи, помочь сломать сложившиеся стереотипы, наладить взаимопонимание [7].

Результативность методов мультимедиа подтверждена работой с детьми, находящимися на длительном лечении в больницах и реабилитационных центрах, с детьми, оказавшимися в трудных жизненных ситуациях. В 2008 году Национальным детским фондом был запущен проект «Мультимедиа» [8]. Сегодня некоторые студии ведут такую работу уже самостоятельно. Её методика отличается от обычной студийной деятельности, поскольку дети не занимаются постоянно в течение года, а часто меняются. Но даже кратковременное участие ребёнка в подобных проектах оказывает позитивное влияние на его развитие и адаптацию. Важно, чтобы специалисты, занимающиеся подобной деятельностью, понимали, что обычные педагогические приёмы не всегда работают и что нужно уметь работать в тандеме с медицинским персоналом и психологами.

ЧТО НА ВЫХОДЕ?

На выходе — фильмы. Увидеть на экране готовый мультфильм — это главная мотивация для ребёнка. Качество фильмов, как техническое, так и творческое, обсуждать не будем. Есть работы, которым могут позавидовать профессиональные режиссёры и художники-аниматоры. Участие в различных конкурсах и фестивалях, награды, дипломы — всё это подогревает здоровые амбиции юных авторов. Но для педагога всё-таки важнее процесс, а

не результат. Стремление делать кино «под фестивали» в случае с детским творчеством может привести к тому, что уникальные возможности мультипликационной педагогики сойдут на нет, а награды станут удовлетворением уже не детских амбиций, а амбиций педагога или его руководителей.

Хотя не всё так однозначно. Тема «процесс или результат» — одна из самых острых и обсуждаемых на профессиональных форумах. У каждой из сторон свои, заслуживающие внимания аргументы. Речь идёт об оценке детских произведений, выстраивании их по рейтингу, о восприятии оценок ребёнком, о том, насколько травматична для детской психики субъективность (а любое жюри всегда субъективно) таких оценок. Нам кажется, это ещё одна тема, которая требует всестороннего исследования специалистами по детской и социальной психологии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На данный момент существует актуальная прикладная проблема построения методологии анимационной педагогики. Хочется верить, что использование анимационных технологий в процессе обучения детей и дальше будет не только помогать детям ориентироваться в современном техническом и художественном пространстве, но и способствовать воспитанию детей как мыслящих, интеллектуально и эмоционально развитых личностей, умеющих создавать вокруг себя интересный мир.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. Изд-е 2-е, испр. и доп. Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. 43 с.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. Издание второе, исправленное и дополненное. Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. 41 с.
3. Запаренко В. Как рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011. 128 с.
4. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. 21 с.

5. Каталог XVI международного мастер-класс фестиваля детского мультипликационного кино «Жар-Птица» / Сост. М. Щебетунова. Новосибирск, 2019. 87 с.

6. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. М.: Просвещение, 1990. 176 с.

7. Магомедова М.К. Мульттерапия как арттерапевтическое средство воспитания ненасилия у детей. <https://cyberleninka.ru/article/n/multterapiya-kak-artpedagogicheskoe-sredstvo-vozpitaniya-nenasiliya-u-detey> (дата обращения: 11.10.2019).

8. Мульттерапия. О проекте. <http://multtherapy.ru/info/about> (дата обращения: 11.10.2019).

9. Серегин С.Н. Дружба фестивалей // Полёт Жар-Птицы. Горизонты мультипликационной педагогики / Сост. П. И. Анофриков. Под общ. ред. А.А. Мелик-Пашаева. Новосибирск: НИПКиПРО, 2014. С. 112–118.

10. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное. Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. 59 с.

Sergey N. Seregin, Victoria N. Lukyanenko

ANIMATED CARTOON PEDAGOGY AS AN INNOVATE FORM OF CHILDREN'S COMPLEMENTARY EDUCATION

Sergey N. Seregin

E-mail: seregin_s@mail.ru

Studio «Master-Film» Ltd, Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov

Victoria N. Lukyanenko

E-mail: danetko@mail.ru

Secondary school №149 named after the Soviet Union Hero

U.N. Zykov, Secondary school «Mosaica»

The genesis, geography and development trends of children's animation studios in Russia are considered in the article. The high social significance of the cartoon studio is revealed not only as a center of creative self-expression of a child, improvement of his design skills, but also socialization, adaptation, therapy and correction of intrafamily relationships. The main problems and peculiarities of formation of children's animation activity have been defined. The requirements to the personnel are revealed, the problem of absence of

official training of personnel at state level is designated. The urgency of development of methodological toolkit and deduction of animated pedagogics to the rank of theory is marked.

Key words: pedagogy, animated pedagogy, children's animated studios, additional education of children, innovations in additional education.

REFERENCES

1. Anofrikov P.I. Printsipy raboty detskoi studii mul'tiplikatsii. Uchebnoe posobie dlya tekhn, kto khochet sozdat' detskuyu studiyu mul'tiplikatsii. Izd-e 2-e, ispr. i dop. Novosibirsk: Detskaya kinostudiya "Poisk", 2011. 43 p.

2. Velinskii D.V. Tekhnologiya protsessa proizvodstva mul'tfil'mov v tekhnikakh perekkladki. Metodicheskoe posobie. Izdanie vtoroe, ispravlennoe i dopolnennoe. Novosibirsk: Detskaya kinostudiya "Poisk", 2011. 41 p.

3. Zaparenko V. Kak risovat' mul'tiki. SPb.: Fordevind, 2011. 128 p.

4. Itkin V.V. Karmannaya kniga mul'tzhurista. Uchebnoe posobie dlya nachinayushchikh mul'tiplikatorov. Novosibirsk: Detskaya kinostudiya "Poisk", 2006. 21 p.

5. Katalog XVI mezhdunarodnogo master-klass festivalya detskogo mul'tiplikatsionnogo kino "Zhar-Ptitsa" / Sost. M. Shchebetunova. Novosibirsk, 2019. 87 p.

6. Krasnyi Yu.E., Kurdyukova L.I. Mul'tfil'my rukami detei: kniga dlya uchitelya. M.: Prosveshchenie, 1990. 176 p.

7. Magomedova M.K. Mul'tterapiya kak arhterapevticheskoe sredstvo vospitaniya nenasiliya u detei. <https://cyberleninka.ru/article/n/mul'tterapiya-kak-artpedagogicheskoe-sredstvo-vospitaniya-nenasiliya-u-detey> (data obrashcheniya: 11.10.2019).

8. Mul'tterapiya. O proekte. <http://multtherapy.ru/info/about> (data obrashcheniya: 11.10.2019).

9. Seregin S.N. Druzhba festivalei // Polet Zhar-Ptitsy. Gorizonty mul'tiplikatsionnoi pedagogiki / Sost. P. I. Anofrikov. Pod obshch. red. A.A. Melik-Pashaeva. Novosibirsk: NIPKiPRO, 2014. P. 112–118.

10. Tikhonova E.R. Rekomendatsii po rabote s det'mi v studii mul'tiplikatsii. Izdanie vtoroe. Pererabotannoe i dopolnennoe. Novosibirsk: Detskaya kinostudiya "Poisk", 2011. 59 p.

**Часть IV. ВОСПРИЯТИЕ ОПТИЧЕСКИХ
ИЗОБРАЖЕНИЙ**

УДК 7.01:15+77

ББК 85.16

Раев О.Н.

ВОСПРИЯТИЕ ФОРМЫ РЕАЛЬНОГО ОБЪЕКТА И ФОРМЫ ОБЪЕКТА В ЕГО ФОТОГРАФИЧЕСКОМ ИЗОБРАЖЕНИИ

Раев Олег Николаевич, кандидат технических наук, доцент

E-mail: ncenter@list.ru

Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии им. С.А. Герасимова

Если человек смотрит на объект одним глазом, то воспринимаемая форма объекта искажается в соответствии с законами линейной перспективы. Причём в изображениях на сетчатке левого глаза и на сетчатке правого глаза форма объекта разная из-за различия в пространственном расположении глаз.

Когда человек смотрит на тот же объект двумя глазами, зрительно воспринимаемая форма объекта близка к реальной форме объекта. Это происходит благодаря тому, что при формировании зрительного образа мозг в качестве базовой информации принимает зрительную информацию из носовых половин сетчатки левого глаза и сетчатки правого глаза, а затем из них синтезирует единый образ наблюдаемого объекта.

Если же человек рассматривает фотографию, то оптические изображения на сетчатках обоих глаз примерно одинаковые и в них сохраняются искажения формы объекта, зафиксированные фотографией при одноракурсной фотосъёмке согласно законам линейной перспективы. Формы объектов на фотографии человек воспринимает такими же, как формы реальных объектов, когда он смотрит на них одним глазом.

Ключевые слова: зрение, зрительная информация, сетчаточное изображение, константность восприятия формы, фотография.

В данной статье поставлена задача обосновать, почему видимая форма реального объекта, на который человек смотрит двумя глазами, отличается от видимой формы объекта, когда тот же человек рассматривает фотографическое изображение данного объекта.

Для решения поставленной задачи воспользуемся математическим аппаратом, ранее изложенным в статье «Восприятие человеком формы предмета» [2], в которой приведено объяснение феномена, известного в психологии под названием «константность зрительного восприятия формы объектов», формулируемого следующим образом: в восприятии человека форма объекта постоянна независимо от того, как объект повернут относительно наблюдателя и насколько он удалён от наблюдателя (см., например, [4]).

Для описания объектов, находящихся в пределах поля зрения человека, применим прямоугольную систему координат (x, y, z) . Начало координат разместим в центре отрезка $x_{зр}$ (базис зрения), соединяющего узловые точки оптических систем левого и правого глаза. Ось x направим вдоль базиса зрения в сторону правого глаза; ось y — вверх перпендикулярно базису зрения; ось z — в сторону наблюдаемых объектов (рис. 1). В принятой системе координат ось z является линией взгляда человека.

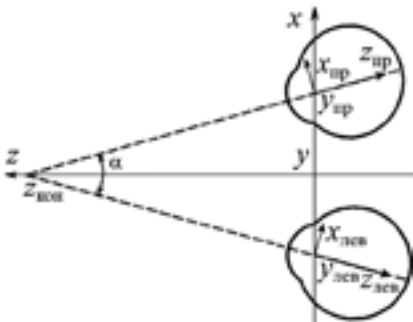


Рис. 1. Системы координат для описания наблюдаемых объектов и оптических изображений этих объектов на сетчатках глаз

Известно [6], что при рассматривании объектов человек постоянно перебрасывает свой взор с одного объекта на другой, с одной части объекта, заинтересовавшей человека, на другую. При этом изменяется расстояние $z_{кон}$ до точки фиксации взгляда (см. рис. 1), в которой зрительные оси левого и правого глаза пересекаются. В процессе конвергенции изменяется величина угла конвергенции α .

Одновременно с конвергенцией происходит аккомодация, т. е. изменяется кривизна сферических поверхностей хрусталика, в результате чего изменяется фокусное расстояние оптических систем каждого глаза и оптические изображения совмещаются с поверхностью сетчатки.

Угол конвергенции α определяется уравнением:

$$\alpha = 2\arctg\left(\frac{x_{зр}}{2z_{кон}}\right). \quad (1)$$

Известно (см., например, [3, с. 31]), что зрительная ось глаза человека развёрнута относительно оптической оси глаза на угол $2-3^\circ$, а у некоторых людей даже больше, чем на 5° . При расчётах сетчаточных изображений следует ориентироваться на оптические оси глаз, но, как показали проведённые автором статьи расчёты, для решения поставленной в статье задачи с достаточной точностью допустимо ориентироваться на зрительные оси глаз, что и сделано далее.

Для описания изображений объектов на сетчатках глаз добавлены прямоугольные системы координат в левом глазу и в правом глазу (см. рис. 1) с центрами координат в передних узловых точках оптических систем глаз, смещённых на зрительные оси. Оси $x_{лев}$ и $x_{пр}$ направим в плоскости xOz направо (если смотреть со стороны сетчаток глаз), оси $y_{лев}$ и $y_{пр}$ — вверх параллельно оси y , оси $z_{лев}$ и $z_{пр}$ — вдоль зрительных осей глаз в сторону сетчаток в плоскости xOz .

Переход от системы координат (x, y, z) к системам координат $(x'_{лев}, y'_{лев}, z'_{лев})$ и $(x'_{пр}, y'_{пр}, z'_{пр})$ осуществляется с помощью следующих преобразований:

для левого глаза —

$$x_{лев} = z \sin\left(-\frac{\alpha}{2}\right) + \left(x + \frac{x_{зр}}{2}\right) \cos\left(-\frac{\alpha}{2}\right), \quad (2)$$

$$y_{лев} = y, \quad (3)$$

$$z_{лев} = -z \cos\left(-\frac{\alpha}{2}\right) + \left(x + \frac{x_{зр}}{2}\right) \sin\left(-\frac{\alpha}{2}\right) \quad (4)$$

и для правого глаза —

$$x_{\text{пр}} = z \sin\left(\frac{\alpha}{2}\right) + \left(x - \frac{x_{\text{зп}}}{2}\right) \cos\left(\frac{\alpha}{2}\right), \quad (5)$$

$$y_{\text{пр}} = y, \quad (6)$$

$$z_{\text{пр}} = -z \cos\left(\frac{\alpha}{2}\right) + \left(x - \frac{x_{\text{зп}}}{2}\right) \sin\left(\frac{\alpha}{2}\right). \quad (7)$$

Согласно теории оптических систем (см., например, [1]), координаты точек изображений, формируемых на сетчатке глаза, с достаточной для выполняемого анализа точностью могут быть рассчитаны следующим образом:

для левого глаза —

$$x'_{\text{лев}} = \frac{x_{\text{лев}}}{z_{\text{лев}}} z'_{\text{ГЛ}}, \quad (8)$$

$$y'_{\text{лев}} = \frac{y_{\text{лев}}}{z_{\text{лев}}} z'_{\text{ГЛ}} \quad (9)$$

и для правого глаза —

$$x'_{\text{пр}} = \frac{x_{\text{пр}}}{z_{\text{пр}}} z'_{\text{ГЛ}}, \quad (10)$$

$$y'_{\text{пр}} = \frac{y_{\text{пр}}}{z_{\text{пр}}} z'_{\text{ГЛ}}, \quad (11)$$

где $z'_{\text{ГЛ}}$ — расстояние от задней главной точки оптической системы глаза до сетчатки.

В принятых системах координат значения координат $x'_{\text{лев}}$, $y'_{\text{лев}}$ соответствуют положению точек изображения объекта относительно центра фовеолы левого глаза, а координаты $x'_{\text{пр}}$, $y'_{\text{пр}}$ — относительно центра фовеолы правого глаза.

ВОСПРИНИМАЕМАЯ ЧЕЛОВЕКОМ ФОРМА РЕАЛЬНОГО ОБЪЕКТА, КОГДА ЧЕЛОВЕК СМОТРИТ ОДНИМ ГЛАЗОМ

Не сужая общности анализа рассмотрим частный случай — простой тест-объект, представляющий собой плоскую прямоугольную полосу бумаги шириной 45 мм и длиной 90 мм. Разместим

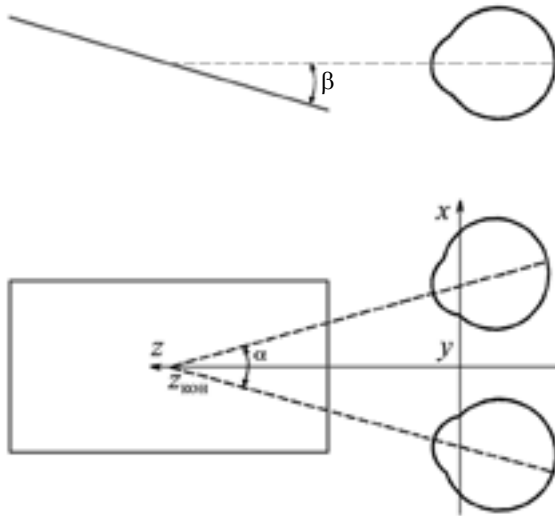


Рис. 2. Схема расположения тест-объекта, при его рассматривании человеком

тест-объект перед лицом человека таким образом, чтобы его центр находился на линии визора человека (на координатной оси z) на расстоянии $z_{\text{кон}} = 200$ мм от начала координат, а длинные стороны тестового объекта — были симметричны относительно оси z . Пусть для определённости полоска бумаги будет наклонена относительно оси z на $\beta = 12^\circ$ (рис. 2).

Тест-объект специально размещён близко к глазам, чтобы усилить разницу в оптических изображениях этого объекта на сетчатках глаз. Очевидно, что чем дальше рассматриваемый тест-объект от глаз, тем воспринимаемая форма тест-объекта будет ближе к его реальной прямоугольной форме.

Координаты углов таким образом ориентированного тест-объекта приведены в таблице 1.

Примем, что базис зрения человека $x_{\text{зр}} = 65$ мм, а расстояние $z'_{\text{гл}} = 18$ мм (расчётное заднее фокусное расстояние принято равным 16,6 мм [3, с. 116]). Заметим, что точное значение расстояния $z'_{\text{гл}}$ в данном случае не важно, поскольку анализируется качественное отличие в восприятии формы реального объекта от восприятия формы того же объекта, изображённого на фотографии.

**Координаты углов тест-объекта из плоской прямоугольной
полоски бумаги**

x , мм	y , мм	z , мм
-22,5	-9,4	156
22,5	-9,4	156
22,5	9,4	244
-22,5	9,4	244

Приводить в данной статье математические расчёты и экспериментальные подтверждения правильности принятой математической модели не будем. Интересующимся рекомендуем посмотреть статью [2].

Здесь отметим только, что в ходе эксперимента, когда перед испытуемыми была поставлена задача определить видимую форму объекта, их взор никогда не находился неподвижно на какой-либо одной точке поверхности тестового объекта (как было принято в расчётах), а непрерывно перебрался с одной точки объекта на другую, причём в данном эксперименте в первую очередь по контурам тестового объекта [6]. При этом каждый раз менялась аккомодация и конвергенция глаз, а наиболее резко и чётко воспринималась только та часть тестового объекта, изображение которой попадало на макулярную область сетчатки. Поэтому в каждый момент времени в формировании зрительного образа всего объекта участвует и предыдущая зрительная информация, полученная при рассмотрении других участков объекта, и прогнозируемый образ тех участков объекта, которые внимательно ещё не рассматривались (взор на них ещё не направлялся).

Далее сразу перейдём к выводам.

На рис. 3, *a*, *b* показаны расчётные сетчаточные изображения теста-объекта в левом и в правом глазах. Очевидно, что оптические изображения, сформированные на сетчатках, перевёрнуты в горизонтальной и вертикальной плоскостях относительно рассматриваемого тест-объекта. Мозг, обрабатывая зрительную информацию о сетчаточных изображениях, повторно переворачивает их, согласовывая виртуальные образы объектов, передаваемые в сознание, с вертикальным положением человека и с его кинестетическим жизненным опытом. Таким образом, мозг выстраивает в сознании

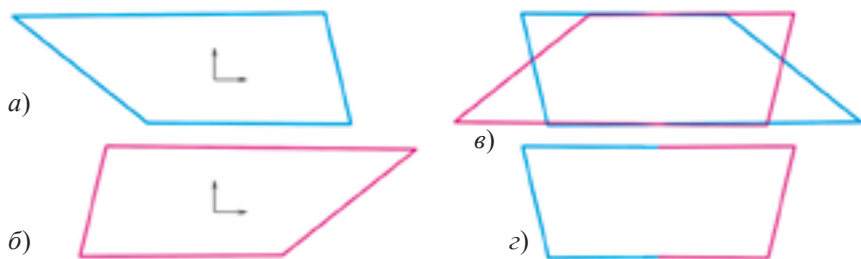


Рис. 3. Оптические изображения тест-объекта на сетчатках глаз и тест-объект, как он виден человеку:

a — изображение на сетчатке левого глаза,

б — изображение на сетчатке правого глаза,

в — наложенные перевёрнутые изображения при совмещении систем координат $(x'_{лев}, y'_{лев}, z'_{лев})$ и $(x'_{пр}, y'_{пр}, z'_{пр})$,

г — тест-объект, как он виден человеку

человека виртуальные образы окружающих его предметов и живых существ в соответствии с их реальным положением в пространстве.

Если человек смотрит на тест-объект одним глазом, то он видит именно такую форму тест-объекта, которая приведена на рис. 3, *a* или 3, *б* (в зависимости от того, каким глазом он смотрит), но, как уже сказано, перевёрнутую по горизонтали и по вертикали, т. е. одним глазом человек видит разнобокую тупоугольную трапециевидальную форму тест-объекта. Причём длинные боковые стороны трапеций в сетчаточных изображениях левого и правого глаза воспринимаются расположенными с разных сторон трапеции.

ВОСПРИНИМАЕМАЯ ЧЕЛОВЕКОМ ФОРМА РЕАЛЬНОГО ОБЪЕКТА, КОГДА ЧЕЛОВЕК СМОТРИТ ДВУМЯ ГЛАЗАМИ

Когда же человек смотрит на тот же тест-объект двумя глазами, он видит, что форма тест-объекта соответствует приведённой на рис. 3, *г*, т. е. человек видит форму тест-объекта близкой к прямоугольной, какова она в действительности, с незначительной обратной перспективой. При этом разница в размерах оснований видимой трапеции несопоставимо меньше, чем разница в размерах оснований разнобокой трапеции, которую человек видит, когда смотрит на тест-объект одним глазом.

Для того чтобы понять, как из существенно различных сетчаточных изображений (см. рис. 3, *а* и 3, *б*) может быть сформирован образ объекта, соответствующий показанному на рис. 3, *г*, наложим друг на друга перевёрнутые по вертикали и горизонтали сетчаточные изображения (рис. 3, *в*).

Трудно представить, что мозг выполняет математические преобразования изображений, чтобы трансформировать их из равнобоких трапеций в равнобокие, сохраняя при этом информацию об удалённости разных участков объекта от наблюдателя и не искажая изображения других объектов, находящихся в поле зрения человека. Однако задача преобразования изображений мозгом значительно упрощается, если принять следующий алгоритм преобразования изображений.

Предположим, что мозг в качестве базовой зрительной информации принимает информацию из носовой половины сетчатки левого глаза и носовой половины сетчатки правого глаза, соединяя их по вертикальной линии, проходящей через центр фовеол. В результате такого объединения изображений получается цельный образ наблюдаемых объектов, форма которых в восприятии человека будет соответствовать рис. 3, *г*. При этом зрительная информация из височных половин сетчаток является дополнительной информацией, учитываемой мозгом, в том числе эта информация в сочетании со зрительной информацией от носовых половин сетчаток позволяет увидеть наблюдаемые объекты стереоскопично.

Расчёты показывают:

- если точка взора уходит дальше, за пределы рассматриваемого объекта, то видимая ширина образа объекта уменьшается;
- чем дальше объект от глаз, тем форма образа объекта ближе к прямоугольной.

Дополнительным подтверждением предложенной гипотезы является тот факт, что зрительная информация с сетчаток каждого глаза разбивается на две половины: от правых половин сетчаток обоих глаз зрительная информация передаётся зрительными волокнами в правую половину мозга, а от левых частей сетчаток — в левую [3, с. 42; 5, с. 72].

Правильность предложенной гипотезы подтверждается, например, простым экспериментом, который может выполнить любой желающий. Возьмите одной рукой какой-нибудь предмет, име-

ющий форму параллелепипеда (например, пенал для ручек, узкую коробку для карандашей, футляр для очков и т. д.), ширина которого не превышает базиса зрения, таким образом, чтобы пальцы руки находились слева и справа относительно предмета, а кисть руки — снизу или сверху предмета, как вам удобнее. Держите предмет перед лицом так же, как испытуемые держали рассмотренный выше тест-объект во время проведения эксперимента. Тогда, глядя на этот объект одним глазом, вы увидите пальцы своей руки только с одной стороны предмета, пальцы на другой стороне предмета будут в зависимости от высоты предмета полностью или частично загорожены предметом. Но если вы будете смотреть на предмет двумя глазами, то увидите, что горизонтальная форма объекта соответствует рис. 3, 2, и, самое главное, вы одновременно будете видеть свои пальцы с обеих сторон предмета.

ВОСПРИНИМАЕМАЯ ЧЕЛОВЕКОМ ФОРМА ОБЪЕКТА В ЕГО ФОТОГРАФИЧЕСКОМ ИЗОБРАЖЕНИИ

Теперь рассмотрим фотографию того же тест-объекта, размещённую таким образом, чтобы центр фотографического изо-

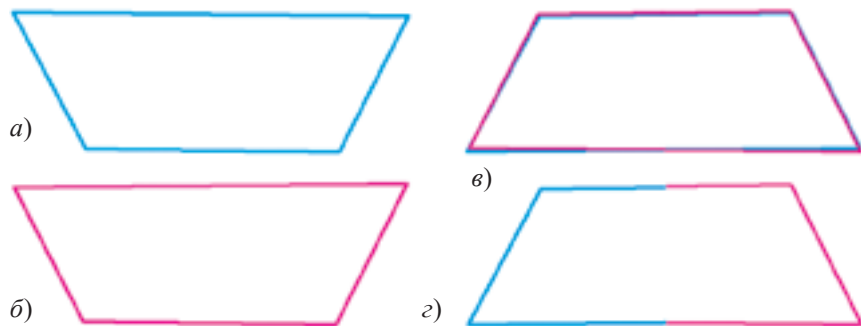


Рис. 4. Оптические изображения фотографии тест-объекта на сетчатках глаз и тест-объект, как он виден человеку при рассматривании его фотографии:

а — изображение на сетчатке левого глаза,

б — изображение на сетчатке правого глаза,

в — наложенные перевёрнутые изображения при совмещении систем координат $(x'_{\text{лев}}, y'_{\text{лев}}, z'_{\text{лев}})$ и $(x'_{\text{пр}}, y'_{\text{пр}}, z'_{\text{пр}})$,

г — тест-объект, как он виден человеку при рассматривании его фотографии

бражения тест-объекта находился на линии зрения человека (на координатной оси z) и чтобы поверхность фотографии была перпендикулярна оси z .

В этом случае расчётные оптические изображения на сетчатках левого и правого глаза будут иметь форму примерно одинаковых равнобоких трапеций. На рис. 4, *а, б* приведён пример таких сетчаточных изображений.

Тогда, если зрительную информацию из носовой половины сетчатки левого глаза соединить со зрительной информацией из носовой половины сетчатки правого глаза, то получится единый цельный образ наблюдаемых объектов, форма которых в восприятии человека будет соответствовать рис. 4, *г*, т. е. форма тест-объекта воспринимается не как прямоугольник, а как трапеция, подобная той, которую человек видит при рассматривании тест-объекта одним глазом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если человек смотрит на объект одним глазом, то воспринимаемая им форма объекта искажается в соответствии с законами линейной перспективы. Причём форма объекта в изображениях на сетчатке левого глаза и на сетчатке правого глаза разная из-за различия в расположении глаз в пространстве.

Если человек смотрит на объект двумя глазами, то воспринимаемая форма объекта подобна форме реального объекта. При этом, если объект имеет существенные длину и ширину, когда его оптическое изображение на сетчатке глаза выходит за пределы макулы, то поскольку в каждый конкретный момент времени человек рассматривает только какую-то часть объекта, то в зрительном восприятии каждой такой части форма объекта соответствует форме реального объекта, но объект целиком в сознании человека представляется подчиняющимся законам линейной перспективы.

Фотографическое изображение объектов, снятых при помощи одного объектива, всегда построено по законам линейной перспективы. При рассматривании фотографии на сетчатке левого глаза и на сетчатке правого глаза оптические изображения всех объектов, запечатлённых на фотографии, имеют близкие формы, соответствующие видимым формам реальных объектов, когда человек смотрит на них одним глазом. Поэтому глубина пространства в

фотографических изображениях отличается от глубины пространства, которую человек видит в реальном, физическом мире, когда смотрит двумя глазами.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Прикладная оптика: Учебное пособие / под ред. Н.П. Заказова. 3-е изд., стер. СПб.: Лань, 2009. 320 с.
2. Раев О.Н. Восприятие человеком формы предмета // Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе, науке, образовании и в других областях: XI Международная научно-практическая конференция, Москва, 18–19 апреля 2019 г.: Материалы и доклады. М.: КУНА, 2019. С. 51–64.
3. Рожкова Г.И., Матвеев С.Г. Зрение детей: проблемы оценки и функциональной корреляции. М.: Наука, 2007. 315 с.
4. Рок И. Введение в зрительное восприятие: Книга 1. / пер. с англ. / под ред. Б.М. Величковского, В.П. Зинченко. М.: Педагогика, 1980. 312 с.
5. Хьюбел Д. Глаз, мозг, зрение / пер. с англ. М.: Мир, 1990. 239 с.
6. Ярбус А.Л. Роль движений глаз в процессе зрения. М.: Наука, 1965. 166 с.

Oleg N. Raev

PERCEPTION OF THE SHAPE OF THE REAL OBJECT AND THE SHAPE OF THE OBJECT IN ITS PHOTOGRAPHIC IMAGE

Oleg N. Raev, PhD (Engineering), assistant professor

E-mail: ncenter@list.ru

Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov

If the person looks at object with one eye then the perceived form of object is distorted according to laws of linear prospect. And in images on a retina of the left eye and on a retina of the right eye the form of object different because of difference in a spatial arrangement of eyes.

When a person looks at the same object with two eyes, visually perceived form of the object is close to the real form of the object. This is due to the fact that when forming a visual image, the brain receives visual information from

the nasal halves of the left eye and the right eye retina as basic information, and then synthesizes a single image of the observed object from them.

If the person considers the photo optical images on retina of both eyes approximately identical and in them distortions of the form of the object fixed by photo at one-eyed photography according to laws of linear perspective are kept. The forms of objects in the photo the person perceives as the forms of real objects when he looks at them with one eye.

Key words: vision, visual information, retinal image, constancy of perception of form, photography.

REFERENCES

1. Prikladnaya optika: Uchebnoe posobie / pod red. N.P. Zakaznova. 3-e izd., ster. SPb.: Lan', 2009. 320 p.

2. Raev O.N. Vospriyatie chelovekom formy predmeta / Zapis' i vosproizvedenie ob''emnykh izobrazhenii v kinematografe, nauke, obrazovanii i v drugikh oblastiakh: XI Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya, Moskva, 18–19 aprelya 2019 g.: Materialy i doklady. M.: KUNA, 2019. P. 51–64.

3. Rozhkova G.I., Matveev S.G. Zrenie detei: problemy otsenki i funktsional'noi korrelyatsii. M.: Nauka, 2007. 315 p.

4. Rok I. Vvedenie v zritel'noe vospriyatie: Kniga 1. / per. s angl. / pod red. B.M. Velichkovskogo, V.P. Zinchenko. M.: Pedagogika, 1980. 312 p.

5. Kh'yubel D. Glaz, mozg, zrenie / per. s angl. M.: Mir, 1990. 239 p.

6. Yarbus A.L. Rol' dvizhenii glaz v protsesse zreniya. M.: Nauka, 1965. 166 p.

УДК 77.0+15

ББК 88.3

Харланова Ю.В.

**СУБЪЕКТИВНЫЕ И ОБЪЕКТИВНЫЕ ФАКТОРЫ,
ВЛИЯЮЩИЕ НА ЗРИТЕЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ
И ОЦЕНКУ ЧЕЛОВЕКОМ ФОТОИЗОБРАЖЕНИЯ**

Харланова Юлия Викторовна, кандидат педагогических наук,
доцент

E-mail: psytu@yandex.ru

Тульский государственный педагогический университет
им. Л.Н. Толстого

Рассмотрены субъективные и объективные факторы, влияющие на зрительное восприятие и на оценку человеком фотоизображений. Приводятся результаты социологического опроса, целью которого было выявление влияния личностных характеристик на оценку фотографий.

Ключевые слова: зрительное восприятие, фотография, психология восприятия, бессознательные умозаключения, личностные особенности.

Восприятие фотоизображений можно отнести к отдельному виду зрительного восприятия, которое имеет специфические особенности и зависит как от характеристик изображения, так и от личностных особенностей человека, т. е. субъективных факторов.

К объективным факторам восприятия фотоизображения можно отнести те характеристики, которые не зависят непосредственно от человека: общие характеристики восприятия, описанные в психологии (константность, предметность, целостность, обобщённость),

и параметры фотографии (цветовые и световые эффекты, композиция, в том числе наличие перспективы, боке и т. д.). Особенности индивидуального восприятия фотоизображения оцениваются словами: нравится или нет, что на фотографии кажется наиболее интересным.

В рамках данного исследования за основу примем теорию бессознательных умозаключений Г. Гельмгольца (1821–1894), который пришёл к выводу, что восприятие является продуктом опыта человека. Процесс соединения ощущений и собственного опыта является бессознательным и аналогичен мышлению. Человек воспринимает информацию, перерабатывает её в головном мозге и в результате возникает некое умозаключение. В таком процессе Г. Гельмгольц выделял три вида образов:

1) первичный образ (комплекс сенсорных качеств, которые возникают в результате воздействия стимула на органы чувств),

2) образ-представление (образ памяти, содержанием которого является знание субъекта о свойствах предметов окружающего мира, которые он приобретает в процессе познавательной деятельности),

3) образ восприятия, заключающийся в бессознательном умозаключении, результат процесса, который можно описать как синтез первичного образа и образа представления.

Г. Гельмгольц описывал три свойства бессознательных умозаключений в восприятии. Во-первых, они непредсказуемы и происходят непосредственно и всегда, их нельзя модифицировать осознанно. Во-вторых, они формируются опытом, изначально могут возникать осознанно, но потом переходят в бессознательное. И, в-третьих, являются по сути индуктивными — видя частный образ, человек анализирует его и относит к определённом классу, запускается процесс перехода от частного к общему.

Примером второго свойства бессознательных умозаключений в восприятии является ситуация, когда человек, воспринимая фотоизображение, сознательно оценивает фотографические параметры. И чем больше он накапливает опыт рассматривания фотоизображений, тем быстрее у него формируются умозаключения.

Третье свойство фиксирует раздвоение классифицирования. С одной стороны, человек воспринимает, «что» изображено, и одновременно «как» изображено. В случае первого варианта идёт

схематичная объективная работа восприятия, классифицирующая видимый объект. Например, если на фотографии изображена такса, то человек относит образ восприятия к категории «собака». Во втором случае добавляется больше субъективизма. Например, если эта же такса сфотографирована на фоне улицы, которая знакома человеку, то у него возникает о собаке частное умозаключение.

Дополнительно можно выделить не только частные и общие виды бессознательных умозаключений, но и нейтральные и эмоционально окрашенные. Нейтральные возникают стихийно, когда человек либо не успевает полностью погрузиться в восприятие (у него нет такой цели), либо ему это не требуется. Глубокое и длительное восприятие чаще всего эмоционально окрашено, что особенно ярко можно увидеть на примере просмотра фотографий.

На наш взгляд, восприятие есть процесс принятия решения. Свойства стимулов дают возможность отнести их к соответствующей категории, а затем идёт оценочный этап. Включение эмоций в процесс восприятия вызывает оценочное суждение о фотографии: «нравится — не нравится», что основывается на прошлом опыте человека.

Задача фотографа создавать фотографии, которые бы привлекали внимание и вызвали интерес зрителя. Известные фотографы в своих книгах описывают технические и композиционные основы фотографии, не уделяя достаточного внимания психологической основе восприятия в оценке фотографии, основанной на субъективных факторах.

Конечно, человек бессознательно оценивает качество фотоизображения, но идея, что шедевр можно снять и камерой телефона, не покидает чаты в интернете, посвящённые фотографии. Таким образом, фотографу необходимо концентрироваться не только на технических аспектах фотографии, но и задействовать композицию, цвет и представить результат людям, которые субъективно предрасположены к восприятию фотографического сюжета.

Например, если показать фотографию кита, выпрыгивающего из воды, то её оценка будет различна у людей с разными интересами, проживающих на разных территориях. Очевидно, что она будет положительно оценена людьми, увлекающимися путешествиями и природой, даже если качество этой фотографии невысокое.

Для того чтобы оценить уровень влияния на оценку фотоизображения личностных характеристик, нами была разработана анкета. Она включает в себя два блока вопросов. Первый блок собирал сведения о респондентах:

- 1) пол,
- 2) возраст,
- 3) любимая цветовая гамма,
- 4) местожительство,
- 5) наличие или отсутствие домашнего животного.

Во втором присутствуют пары фотографий в распечатанном виде, и респонденту предлагается выбрать одну из двух.

Всего в социологическом исследовании участвовало 75 испытуемых в возрасте от 19 до 22 лет.

Большинство респондентов (90%) определило, что в фотографии для них сюжет важнее, чем цветовая гамма, т. е., что содержание изображения важнее, чем его визуальная форма.

Было замечено, что женщины чаще выбирали фотографию женщины, если альтернативой фотографией была похожая фотография мужчины.

То же самое происходило в случае возрастной характеристики: респонденты выбирали изображение человека, близкого респондентам по возрасту.

Любимая цветовая гамма нашла своё отражение в оценке фотографий с тёплым оттенком и холодным. Опрашиваемые, отмечавшие, например, цвета «белый», «фиолетовый» как любимые, чаще останавливались на фотографии с холодным оттенком, а те, кто написал, что любимый цвет — «розовый» и «жёлтый», чаще выбирали изображение с тёплыми цветами. Такие совпадения зафиксированы в 60% случаев.

В случае оценки фотографии пейзажа местожительство человека (сельская местность или город) не являлось определяющим (совпадений всего 15%).

Отсутствует корреляция наличия или отсутствия у респондентов домашних животных с оценкой этими респондентами фотографий животных. Респонденты, имеющие определённое домашнее животное, не выбирали фотографию с изображением аналогичного биологического вида. Такое совпадение возникло только в 25% случаев.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При оценке фотографий частично участвуют и личностные характеристики человека, но важны и объективные факторы. Например, на тот факт, что при оценке фотоизображения человек обращает внимание на его чёткость, в результате социологического опроса указало 70% респондентов.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Анцифирова Л.В. Физика цвета и психология восприятия: учебно-методическое пособие. Новосибирск: Новосибирский государственный технический ун-т, 2011. 76 с.

2. Кочеткова М.Т. Зрительное восприятие и видеоэкология: учебно-методическое пособие. Псков: Псковский государственный университет, 2017. 102 с.

3. Петренко В.Ф. Психосемантика искусства / под ред. М.И. Черкасской. М.: МАКС-Пресс, 2014. 319 с.

4. Петров В.М. Эффективность воздействия искусства: прямое и не прямое потребление. М.: URSS, Либроком, 2012. 175 с.

5. Психология восприятия сегодня: парадигмы, теории, эмпирика: сборник научных статей / под ред. Г.В. Шуковой, В.И. Панова. М.: Акрополь, 2019. 333 с.

6. Семиотика визуальности / под общ. ред. Е.В. Валеевой. Саратов: СГТ, 2010. 496 с.

7. Утробин В.А. Компьютерная обработка изображений. Основы специальной теории восприятия. Нижний Новгород: Нижегородский гос. технический ун-т им. Р.Е. Алексеева, 2015. 516 с.

Yulia V. Harlanova

SUBJECTIVE AND OBJECTIVE FACTORS INFLUENCING THE VISUAL PERCEPTION AND EVALUATION OF THE PHOTO IMAGE BY A PERSON

Yulia V. Harlanova

E-mail: psytu@yandex.ru

Tula state pedagogical university named after L.T. Tolstoy

The subjective and objective factors influencing the visual perception and the evaluation of human photographic images are considered. The results of a

sociological survey aimed at revealing the influence of personal characteristics on the evaluation of photographs are given.

Key words: visual perception, photography, psychology of perception, unconscious deductions, personal features.

REFERENCES

1. Antsifirova L.V. Fizika tsveta i psikhologiya vospriyatiya: uchebno-metodicheskoe posobie. Novosibirsk: Novosibirskii gosudarstvennyi tekhnicheskii un-t, 2011. 76 p.

2. Kochetkova M.T. Zritel'noe vospriyatie i videoekologiya: uchebno-metodicheskoe posobie. Pskov: Pskovskii gosudarstvennyi universitet, 2017. 102 p.

3. Petrenko V.F. Psikhosemantika iskusstva / pod red. M.I. Cherkasskoi. M.: MAKS-Press, 2014. 319 p.

4. Petrov V.M. Effektivnost' vozdeistviya iskusstva: pryamoe i nepryamoe potreblenie. M.: URSS, Librokom, 2012. 175 p.

5. Psikhologiya vospriyatiya segodnya: paradigmy, teorii, empirika: sbornik nauchnykh statei / pod red. G.V. Shukovoi, V.I. Panova. M.: Akropol', 2019. 333 p.

6. Semiotika vizual'nosti / pod obshch. red. E.V. Valeevoi. Sarov: SGT, 2010. 496 p.

7. Utrobin V.A. Komp'yuternaya obrabotka izobrazhenii. Osnovy spetsial'noi teorii vospriyatiya. Nizhnii Novgorod: Nizhegorodskii gos. tekhnicheskii un-t im. R.E. Alekseeva, 2015. 516 p.

**Часть V. МЕДИАКОНТЕНТ: ВЗГЛЯД
МОЛОДОГО ИССЛЕДОВАТЕЛЯ**

УДК 002.7

ББК 76.01

Оганян А.Г.

СВОЕОБРАЗИЕ ВИДЕОКОНТЕНТА В ИНТЕРНЕТ-ВЕРСИЯХ ГЛЯНЦЕВЫХ ЖУРНАЛОВ GQ В РОССИИ И США

Оганян Анастасия Гайковна

E-mail: nasyoung@yandex.ru

Российский государственный гуманитарный университет

Статья посвящена сравнительному анализу видеоконтента двух интернет-версий глянцевого журнала GQ в России и США. В результате исследования опровергается мнение, что российский контент полностью дублирует зарубежный. Напротив, объективная оценка видеоконтента обеих версий позволяет сделать вывод, что качество и разнообразие американского канала по многим критериям уступает российскому.

Ключевые слова: конвергентная журналистика, гляцевые издания, GQ, видеоконтент.

Появление интернета в конце XX века стало причиной возникновения такого явления, как конвергентная журналистика. Процесс конвергенции в СМИ — это использование различных каналов распространения информации, включая телевидение, радио, интернет. Так, например, к этому понятию можно отнести создание печатным изданием своей интернет-версии [1].

Так, в России в 1995 году в сети появляется электронная версия «Учительской газеты», затем открываются сайты информаци-

онных агентств «РосБизнесКонсалтинг» и «Национальная служба новостей». За рубежом этот процесс начался немного раньше.

К примеру, в Великобритании СМИ пришли в интернет в 1994 году. В этот год появилась электронная версия газеты The Daily Telegraph. За ней последовали веб-версии газет Guardian и Observer [14].

Американские печатные СМИ прошли процесс конвергенции в 1996 году, когда ежедневные газеты массово создали свои интернет-сайты. За один год количество ежедневных интернет-газет США возросло более, чем в два раза — со 175 до 360. The Wall Street Journal, The New York Times, The Washington Post, USA Today стали первопроходцами в интернете среди американских печатных изданий [8]. Глянцевые издания (GQ, Vogue, Esquire) включились в этот процесс намного позже — в начале 2000-х годов.

Поначалу создание интернет-версии любого традиционного СМИ было незамысловатым: весь материал, который имелся на тот момент в традиционных версиях, переводился в HTML-формат с помощью визуального редактора и выкладывался на сайт [5, 10]. Ни о каком анализе целевой аудитории, структуризации материала, оформлении сайта привычным нам образом с гиперссылками никто не задумывался.

Однако со временем стали применяться новые интернет-технологии, которые продолжают создаваться и сейчас. Руководители интернет-СМИ находятся в постоянном поиске инструментов расширения своей аудитории. Одним из таких инструментов является видеоконтент.

Он значительно упрощает восприятие информации. Бытует мнение, что западные конвергентные издания делают всё качественнее, интереснее и оригинальнее. Одновременно с этим утверждают, что российские конвергентные издания занимаются лишь заимствованием зарубежного видеоконтента вместо того, чтобы создать свой. Но так ли это на самом деле? Для того чтобы разобраться в этом вопросе, сопоставим видеоконтент глянцевого журнала GQ, выпускаемого в США и в России.

Аббревиатура GQ расшифровывается как «Gentlemen's Quarterly» (в переводе с английского это означает «ежеквартальное издание для джентльменов»). Впервые эти слова появились ещё в 1957 году на обложке мужского журнала Apparel Arts, который

был основан в 1931 году и являлся периодическим изданием для фирмы, выпускающей одежду [7].

Вскоре журнал выкупает издательский дом Condé Nast, и благодаря этому аббревиатура GQ приобретает самостоятельное значение. Пост главного редактора новорождённого GQ занимает Арт Купер, которому издание во многом обязано своим успехом. Он руководит журналом на протяжении 24-х лет. Именно он предложил создать оригинальный контент, сочетающий качественные иллюстрации и умные, но легко написанные тексты [6].

В 2003 году на смену Арту Куперу приходит Джим Нельсон, который обновляет журнал, меняет дизайн и информационное наполнение. Теперь журнал содержит информацию обо всём, что нужно современному мужчине для того чтобы быть успешным. С 2018 года журналом руководит Уилл Уэлч.

Российская версия журнала появилась лишь в 2001 году и сразу завоевала почти 200-тысячную аудиторию. С 1 мая 2014 года по 20 декабря 2016 года главным редактором российской версии GQ являлся Ким Белов. После него эту должность занял Игорь Гаранин. Слоган журнала звучит следующим образом: “Искусство быть мужчиной”, т. е. журнал ориентирован преимущественно на представителей мужского пола. Аудитория каждого выпуска около 350 тысяч читателей [18, 19].

Контент американской и российской версий схож. На обложку каждый раз попадают заметные личности современности, вне зависимости от пола, рода деятельности и национальности. Ранее очень часто изображались женщины. В настоящее время главными объектами, в основном, являются мужчины. Оформление страниц выдержано в едином стиле, близком к минимализму. Наблюдается преобладание чёрного и белого цветов. Иллюстрации, содержащиеся в журнале, не пестрят разнообразными красками. Как правило, они в полной мере отражают тему публикации и не столько объясняют её, сколько дополняют, при этом хорошо вписываются в общий дизайн издания.

В журнале представлен разнообразный жанровый спектр публикаций. Есть статьи, интервью, очерки, репортажи (в том числе и фоторепортажи) и др. Рубрики однотипны: письмо редактора, авторы, выбор GQ, светская жизнь, старт, клуб GQ, машины, темы, мода.

Всё, сказанное выше, одинаково и в российской, и в американской версиях GQ. Единственное отличие — ориентация на менталитет страны, исходя из чего на страницах появляются статьи, актуальные для аудитории, на которую ориентирована версия журнала.

В 2004 году, как это видно из шапки сайта, российская версия журнала обзавелась собственным сайтом. Американская версия сделала это раньше, но насколько — информацию найти не удалось.

Над интернет-версиями российского и американского GQ трудятся отдельные штаты сотрудников, в которые включены директора по развитию новых медиа, шеф-редакторы и редакторы сайтов, редакторы видео, продюсеры видео, а также внештатные авторы и стажёры. При этом на сайтах указаны и специалисты бумажных версий.

Сначала весь материал из традиционной версии дублировался в интернет-версию, а затем начал различаться и становиться более индивидуальным.

Шеф-редактором российской версии сайта является Оксана Смирнова, редактором — Софья Бронтвейн [11]. Американская версия, что примечательно, на сайте не публикует список своей интернет-редакции.

Стиль и оформление сайтов схожи с оформлением печатных версий. Цветовое решение и шрифты, а также качество изображений и количество рекламного материала — всё идентично. Однако реклама, помимо баннеров по бокам страниц, представлена ещё и партнёрскими материалами.

Разделы бумажных и интернет-версий не совпадают, но весьма схожи по тематике. На сайтах указаны основные рубрики (оформленные в виде хештегов в российской версии) в шапке и при прокрутке страницы не пропадают из вида. Основные рубрики российской веб-версии GQ: «Стиль», «Успех», «Развлечения», «Девушки», «Путешествия». В американской версии похожий набор: Style (стиль), Grooming (уход), Recommends (рекомендации), Culture (культура), Fitness (фитнес), Shop (шопинг). Таким образом, основная тематика публикаций — женский пол, уход за собой, секреты достижения успеха, а также статьи для поддержания общей эрудиции, т. е. всё то, что необходимо успешному мужчине.

В шапках обеих версий появляется раздел «Видео» (Videos), что делает видеоконтент легко доступным. В нижней шапке страниц также имеются значки различных интернет-платформ, на которых представлен контент журнала. Среди них и канал на YouTube. Следовательно, чтобы понять специфику подачи видеоматериала и сравнить её в американской и российской конвергентных версиях GQ, необходимо проанализировать именно их YouTube-каналы.

Если зайти на канал американского GQ [2], то можно заметить, что названия периодически повторяются, перечисляя рубрики, так называемые серии роликов с одинаковой сутью. Нам удалось насчитать пять видов видеоматериала в версии США. Среди них (на месте многоточия «...» — имя знаменитости): «... shows off his/her insane jewelry collection» («... показывает свою коллекцию украшений»), «... breaks down his/her tattoos» («... рассказывает о своих татуировках»), «... goes undercover on reddit/instagram/twitter/YouTube» («... отвечает на вопросы о себе в соцсетях»), «10 thing ... can't live without» («10 вещей, без которых ... не может жить»), «... breaks down his/her most iconic characters/songs» («... рассказывает о своих лучших ролях/песнях и т. д.»). Также опубликована серия партнерского материала с Gucci (на данный момент вышло 10 эпизодов).

Этими пятью основными рубриками задан формат всего американского видеосегмента GQ. Редакторы видео не придумывают ничего нового, опираются на уже установленные формы. Не наблюдается какая-либо систематичность выкладки видео той или иной рубрики — они распределены по всей так называемой «сетке вещания» хаотичным образом.

Частота публикации видеоматериалов на американском канале составляет приблизительно 3–4 видео в неделю, что продуктивно. Ролики имеют хронометраж в среднем от 5 до 15 минут.

Российский YouTube-канал [3] выглядит более разнообразно. Здесь представлены и лайфхаки («Как выбрать свежие розы?» [9]), и партнерские материалы («Почему вам нужны Chanel J12?» [13]), и репортажи с каких-либо мероприятий («Feduk, Андрей Малахов, Евгений Савин на вечеринке “100 самых стильных” 2019» [17]), и просто разговоры с известными людьми на различные темы, не загнанные в рамки определённого формата («Markul о встрече с Оксимироном и отмене концертов в России» [22]). С недавнего

времени публикуется серия видеороликов с Николаем Дроздовым, но их можно отнести к разделу с лайфхаками («Что делать, если вы встретили змею?» [15]).

Некоторые видеоролики представляют собой переведённые версии американских («Джона Хилл о своих любимых ролях» [4] — аналог «Jonah Hill breaks down his most iconic characters» [21]). Однако на российском YouTube-канале они появляются с небольшой задержкой — минимум на неделю, что, вероятно, объясняется временем, необходимым на перевод и озвучивание роликов.

Объяснить дублирование видеоконтента можно тем, что некоторые герои американских роликов популярны и в России, однако непонятно, почему для заимствования берутся лишь определённые материалы с определёнными героями.

Российский канал GQ выкладывает ролики намного реже американского — всего один раз в неделю, но при этом так же без какой-либо закономерности. Оригинальные российские ролики имеют маленький хронометраж — в среднем до 5 минут. Лайфхаки — иногда меньше минуты.

Видео с YouTube-канала США однообразны. Они выполнены примерно в одинаковых цветовых тонах — в различных вариациях синего и голубого, переходящих в фиолетовый или серый. Герои в основном сидят в студии и их снимают в небольшом количестве планов — как правило, в среднем и крупном. Иногда появляются общий и детальный планы (для того чтобы показать какую-нибудь маленькую деталь). Перебивок мало, а где-то их нет вообще. Изредка вставляются фотографии и фрагменты из фильмов, дополняющие речь героя.

К примеру, в ролике «Jennifer Lopez breaks down her most iconic characters» [20] героиня рассказывает о своих лучших ролях в кино. Одна из них — в фильме «Селена», что и дополняется кадрами из фильма.

Следующий момент — в каждом видеосюжете присутствует заставка с названием. Однако появляется она не сразу, а несколько секунд спустя. Т. е. первые 15–20 секунд идёт либо нарезка из основных или самых смешных моментов интервью, либо уже непосредственное его начало.

Нередко в американских роликах появляется голос интервьюера, чего не встретить на канале российского GQ. Там вопросы,

задаваемые герою, заменены текстом в виде субтитров, а иногда и делят ролик на несколько разделов. Качество и оригинальность съёмки роликов различны.

В российских видеороликах, во-первых, видеосюжет начинается с красивой заставки с надписью «GQ Russia представляет» и нескольких далее следующих ярких отвлечённых кадров. Примечательно также то, что название не проговаривается дикторами, как в американских роликах, и оно даже не дублируется на экране. Единственное место, откуда можно узнать название сюжета, — это непосредственный заголовок видеозаписи.

Во-вторых, герой сюжета не всегда сидит в студии — нередко его окружают живые декорации: люди на выставке, официанты в кафе. У зрителя в этом случае создаётся эффект присутствия. Так, Markul в интервью находился в одном из залов Мультимедиа Арт Музея, а вокруг него ходили посетители выставки и рассматривали экспонаты [22].

Подобный подход прослеживается в репортажах GQ Россия с различных мероприятий. В их числе — церемония GQ Travel Awards, премия «GQ Человек года», вечеринка «100 самых стильных» и другие. Кроме того, в них представлены фрагменты интервью с гостями.

В-третьих, ролики сняты с разных ракурсов и с помощью большого количества планов. Однако иногда они меняются настолько быстро, что сложно зафиксировать внимание на какой-то детали, вследствие чего приходится нажимать на паузу. Такое происходит в интервью Face о своих татуировках [16].

Визуально оформление обложек роликов идентично: в кадре — герой видеосюжета, при этом либо он запечатлён с главным объектом обсуждения, либо вставлено фото этого объекта. К примеру, если речь идёт об украшениях героя, то на обложке ролика будет и герой, и его украшения. А если герой рассуждает в видео о своих татуировках, то на обложку, наряду с его лицом, сбоку вставят фотографию какой-нибудь его татуировки.

В правом нижнем углу традиционно расположен логотип издания (в российской версии обязательно присутствует вставка «Russia»).

В американских видеосюжетах в кадре исключительно знаменитости. Это и актёры, и музыкальные исполнители, и модели

уровня Дженнифер Лопес, Сара Джессика Паркер, Дэниел Рэдклифф, Киану Ривз и другие.

Как уже было сказано, видео американского канала подразделяются на 5 узконаправленных разговорных видео. Мы узнаем только определённые факты о герое, но не знакомимся с его личностью. Иногда ролики не несут никакой смысловой нагрузки — такие, как «кто-то отвечает на вопросы о себе в соцсетях». В основном герои реагируют на такие вопросы с юмором, и поклонники не получают ответов. В результате в рамках заданного формата ролика тема раскрывается, но личность персонажа — нет.

В российской версии иначе. Основными героями, конечно же, являются популярные личности (актёры, комики, рэп-исполнители), например, Face, Данила Поперечный, Скруджи, Хаски, Юрий Дудя, Александра Бортич. Однако для тех же самых лайфхаков, которые отсутствуют на американском канале, снимаются обыкновенные люди.

Преимуществом видеоконтента российского GQ является то, что в нём нет рамок и устоявшихся рубрик, в отличие от американской версии. Герой может рассуждать на разные темы настолько развернуто, насколько хочет, при этом вопросы широкомасштабные, в отличие от некоторых форматов американской версии, когда от интервьюируемого требуется ответ только на узконаправленный вопрос. К примеру, когда дело касается 10 вещей, без которых герой не может жить.

К слову, герои настолько раскрываются, что не стесняются в выражениях — чувствуют себя, как в родной среде. Так, на одном из сюжетов даже стоит маркировка «18+», где рэпер Face расслабился настолько, что даже не следил за своей речью [16].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Российский и американский каналы GQ были созданы с разницей в полтора года: (американский — раньше). Если канал GQ США имеет около 3,5 миллиона подписчиков, то GQ Россия — около 350 тысяч подписчиков.

Весь видеоконтент идеально вписывается в структуру сайта глянцевого журнала и полностью соответствует его тематике. Поскольку сам журнал предназначен для успешных мужчин — видеоролики нацелены на точно такую же аудиторию.

Объективная оценка видеоконтента обеих версий позволяет сделать вывод, что качество и разнообразие американского канала по многим критериям уступает российскому.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Варганова Е.Л. К чему ведёт конвергенция СМИ. М.: Аспект Пресс, 1999. 236 с.

2. Videоблог «GQ» на платформе YouTube. <https://www.YouTube.com/user/GQVideos/featured> (дата обращения: 20.09.2019).

3. Videоблог «GQ Russia» на платформе YouTube. <https://www.YouTube.com/user/gqrussia/featured> (дата обращения: 20.09.2019).

4. Джона Хилл о своих любимых ролях. 14.12.2018. США. <https://www.YouTube.com/watch?v=i9SjdtS9Vpo> (дата обращения: 20.09.2019).

5. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные / под редакцией А.Г. Качкаевой. М., 2010. 200 с.

6. История бренда. <https://www.condenast.ru/portfolio/magazines/gq/history/> (дата обращения: 20.09.2019).

7. История журнала GQ. <http://www.lookatme.ru/flow/posts/magazines/67701-istoriya-zhurnala-gq> (дата обращения: 20.09.2019).

8. История печатных электронных СМИ США. https://vuzlit.ru/825675/krupneyshie_pечатnye_elektronnye (дата обращения: 20.09.2019).

9. Как выбрать свежие розы? 06.03.2019. Россия. <https://www.YouTube.com/watch?v=kVTCdnoL5Yk&t=2s> (дата обращения: 20.09.2019).

10. Калмыков А.А., Коханова Л.А. Интернет-журналистика. Теоретические основы. Академический учебник. М.: Академия индустрии, 2018. 370 с.

11. Команда GQ. <https://www.gq.ru/page/team> (дата обращения: 20.09.2019).

12. Машкова С.Г. Интернет-журналистика. Тамбов: Издательство тамб. гос. техн. ун-та, 2006. 80 с.

13. Почему вам нужны Chanel J12? 26.11.2018. Россия. <https://www.YouTube.com/watch?v=rKS4P8frfa8> (дата обращения: 20.09.2019).

14. СМИ в Интернете: зарубежный опыт (на примере Великобритании). <https://www.ronl.ru/stati/zhurnalistika/725981/> (дата обращения: 20.09.2019).

15. Что делать, если вы встретили змею? 17.02.2019. Россия. https://www.YouTube.com/watch?v=B25Qb9Q3M_Y&t=6s (дата обращения: 20.09.2019).

16. Face о своих татуировках. 27.03.2019. Россия. <https://www.YouTube.com/watch?v=Ww0qxO3aXGM> (дата обращения: 20.09.2019).

17. Feduk, Андрей Малахов, Евгений Савин на вечеринке «100 самых стильных» 2019. 14.02.2019. Россия. <https://www.YouTube.com/watch?v=2uSJUhU18wg> (дата обращения: 20.09.2019).

18. GQ Russia. <https://www.gq.ru> (дата обращения: 20.09.2019).

19. GQ USA. https://www.gq.com/?us_site=y (дата обращения: 20.09.2019).

20. Jennifer Lopez breaks down her most iconic characters. 12.12.2018. США. https://www.YouTube.com/watch?v=vRLV_5Wu7XA (дата обращения: 20.09.2019).

21. Jonah Hill breaks down his most iconic characters. 14.11.2018. США. <https://www.YouTube.com/watch?v=5qVIaa9Nr88> (дата обращения: 20.09.2019).

22. Markul о встрече с Оксимироном и отмене концертов в России. 16.01.2019. Россия. <https://www.YouTube.com/watch?v=9FX3N9U10jo&t=161s> (дата обращения: 20.09.2019).

Anastasia G. Oganyan

THE ORIGINALITY OF VIDEO CONTENT IN ONLINE VERSIONS OF GLOSSY MAGAZINES GQ IN RUSSIA AND THE USA

Anastasia G. Oganyan

E-mail: nastyoung@yandex.ru

Russian State Humanitarian University

The article is devoted to comparative analysis of video content of two online versions of glossy magazine GQ in Russia and the USA. The research disproves the opinion that Russian content completely duplicates foreign content. On the contrary, an objective evaluation of the video content of both

versions allows us to conclude that the quality and diversity of the American channel is inferior to that of the Russian channel by many criteria.

Key words: convergent journalism, glossy publications, GQ, video content.

REFERENCES

1. Vartanova E.L. K chemu vedet konvergentsiya SMI. M.: Aspekt Press, 1999. 236 s.

2. Videoblog «GQ» na platforme YouTube. <https://www.YouTube.com/user/GQVideos/featured> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

3. Videoblog «GQ Russia» na platforme YouTube. <https://www.YouTube.com/user/gqrossia/featured> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

4. Dzhona Khill o svoikh lyubimykh rolyakh. 14.12.2018. SShA. <https://www.YouTube.com/watch?v=i9Sjds9Bpo> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

5. Zhurnalistika i konvergentsiya: pochemu i kak traditsionnye SMI prevrashchayutsya v mul'timediinye / pod redaktsiei A.G. Kachkaevoi. M., 2010. 200 s.

6. Istoriya brenda. <https://www.condenast.ru/portfolio/magazines/gq/history/> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

7. Istoriya zhurnala GQ. <http://www.lookatme.ru/flow/posts/magazines/67701-istoriya-zhurnala-gq> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

8. Istoriya pechatnykh elektronnykh SMI SShA. https://vuzlit.ru/825675/krupneyshie_pechatnye_elektronnye (data obrashcheniya: 20.09.2019).

9. Kak vybrat' svezhie rozy? 06.03.2019. Rossiya. <https://www.YouTube.com/watch?v=kVTCdnoL5Yk&t=2s> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

10. Kalmykov A.A., Kokhanova L.A. Internet-zhurnalistika. Teoreticheskie osnovy. Akademicheskii uchebnik. M.: Akademiya industrii, 2018. 370 s.

11. Komanda GQ. <https://www.gq.ru/page/team> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

12. Mashkova S.G. Internet-zhurnalistika. Tambov: Izdatel'stvo tamb. gos. tekhn. un-ta, 2006. 80 s.

13. Pochemu vam nuzhny Chanel J12? 26.11.2018. Rossiya. <https://www.YouTube.com/watch?v=rKS4P8frfa8> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

14. SMI v Internete: zarubezhnyi opyt (na primere Velikobritanii). <https://www.ronl.ru/stati/zhurnalistika/725981/> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

15. Chto delat', esli vy vstretili zmeyu? 17.02.2019. Rossiya. https://www.YouTube.com/watch?v=B25Qb9Q3M_Y&t=6s (data obrashcheniya: 20.09.2019).

16. Face o svoikh tatuirovkakh. 27.03.2019. Rossiya. <https://www.YouTube.com/watch?v=Ww0qxO3aXGM> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

17. Feduk, Andrei Malakhov, Evgenii Savin na vecherinke «100 samykh stil'nykh» 2019. 14.02.2019. Rossiya. <https://www.YouTube.com/watch?v=2uSJUhU18wg> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

18. GQ Russia. <https://www.gq.ru> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

19. GQ USA. https://www.gq.com/?us_site=y (data obrashcheniya: 20.09.2019).

20. Jennifer Lopez breaks down her most iconic characters. 12.12.2018. SShA. https://www.YouTube.com/watch?v=vRLV_5Wu7XA (data obrashcheniya: 20.09.2019).

21. Jonah Hill breaks down his most iconic characters. 14.11.2018. SShA. <https://www.YouTube.com/watch?v=5qVIaa9Nr88> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

22. Markul o vstreche s Oksimironom i otmene kontsertov v Rossii. 16.01.2019. Rossiya. <https://www.YouTube.com/watch?v=9FX3N9U10jo&t=161s> (data obrashcheniya: 20.09.2019).

УДК 792.8.05

ББК 85.38

Свиридова Е.В.

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ СТИЛИСТИЧЕСКИ СНИЖЕННОЙ ЛЕКСИКИ В ТОК-ШОУ «МЕСТО ВСТРЕЧИ» (ТЕЛЕКАНАЛ НТВ, 2019 ГОД)

Свиридова Екатерина Вадимовна

E-mail: catherine_98@bk.ru

Российский государственный гуманитарный университет

В статье рассмотрены причины употребления сниженных лексем на российском телевидении, в частности в общественно-политическом ток-шоу «Место встречи» на телеканале НТВ. Проанализированы случаи использования телеведущим программы Андреем Норкиным разговорной, просторечной лексики и элементов жаргона. Обозначены последствия употребления сниженных лексем в СМИ.

Ключевые слова: российское телевидение, ток-шоу, Андрей Норкин, «Место встречи», стилистически сниженная лексика, просторечие, жаргон, разговорная лексика.

Один из самых значимых и активно протекающих процессов в современном русском языке — активизация сниженной лексики, расширение сферы её использования, наполнение художественных произведений и текстов СМИ нелитературной лексикой [2]. В связи с этим обращение к функционированию стилистически сниженной лексики в различных сферах деятельности человека, в частности в СМИ, является актуальной темой.

Лексику можно разделить на две основные группы: общеупотребительную (нейтральную) и стилистически окрашенную. В контексте исследуемой темы нас интересует последняя, которая подразделяется на лексику книжную и сниженную. Для стилистически сниженных элементов русского языка характерна функциональная ограниченность, опора на узус (привычное употребление) и преимущественно устная форма употребления. В составе сниженной лексики выделяются просторечная и разговорная лексика, а также жаргонные элементы.

Разговорная лексика — слова, словосочетания, выражения, которые используются в повседневном общении, в непринужденной обстановке. Обстоятельства, в которых употребляется разговорная лексика, не требуют поиска, подбора необходимого слова.

Просторечная лексика — нелитературный элемент языка, которым владеет малообразованная часть населения. В силу незнания норм литературного языка носители просторечия не осознают эти формы как неправильные. Специфической чертой просторечия является его употребление в речи всего народа [16].

Жаргонные слова и выражения (франц. *jargon*) — это эмоционально-оценочные экспрессивные лексемы и конструкции, в большинстве своём выражающие негативную оценку, жаргонные слова используются различными социальными группами с целью обособления от остальной части языкового коллектива.

Актуальность данной темы связана также с популярностью на российском телевидении такого жанра, как общественно-политическое ток-шоу. На федеральных телеканалах в эфир ежедневно выходят телепрограммы «Время покажет» (Первый канал), «60 минут» (Россия-1), «Место встречи» (НТВ), «Говорим и показываем» (НТВ), «Вечер с Владимиром Соловьёвым» (Россия-1) и другие.

Т.Г. Добросклонская, В.Г. Костомаров, А.И. Матяшевская, Т.А. Милёхина, О.Б. Сиротинина определяют распространение и широкое использование стилистически сниженных средств как один из наиболее важных процессов в русском языке [4]. В основе этого процесса лежат изменения в психологической установке людей, говорящих на русском языке, их языкового вкуса и чутья [2].

Основными функциями стилистически сниженной лексики в СМИ являются:

- налаживание контакта с аудиторией;
- экономия усилий говорящего, т. е. журналиста;

- создание у аудитории определённого образа героя материала;
- освещение определённой социальной среды;
- языковая игра;
- повышение экспрессивности;
- унижение и оскорбление оппонента.

При проведении исследования были проанализированы выпуски общественно-политического ток-шоу «Место встречи» с января по май 2019 года. Выбор данного источника связан с популярностью телепрограммы [10], а также с тем, что ток-шоу идёт в прямом эфире при живом общении в студии. У ведущего и гостей нет права на ошибку и возможности перезаписать неудачно сказанную фразу.

В подобных телепрограммах имитируется живой, свободный диалог, поэтому в них широко используется стилистически сниженная лексика.

Речь телеведущих изобилует разговорной, просторечной и жаргонной лексикой. Не является исключением и Андрей Норкин — ведущий общественно-политического ток-шоу на телеканале НТВ «Место встречи».

Для установления контакта с аудиторией телеведущий использует лексемы, употребляемые в рамках риторической категории разговорности [3]. Примеры:

- «слушайте»: «Слушайте, момент очень важный. Я повторяю ещё раз...» [8];
- «давайте»: например, обращаясь к эксперту, Андрей Норкин говорит: «Андрей Александрович, давайте попытаемся спорить проще» [7].

Телеведущий употребляет слова из молодёжного жаргона: «ВВС колбасит» [5], говоря о неопределённости позиции организации.

В телепрограмме можно услышать грубые слова и выражения: «я понимаю, что все хотят быть ведущими, но пока я жив, здоров и хрен вас пушу» [8], «спасти свои задницы» [11]. Подобные высказывания произносятся телеведущим в прямом эфире программы, когда острой необходимости в них нет.

Андрей Норкин нередко использует сниженную лексику в шутках над экспертами, героями эфиров: «Олег Николаевич, вот

вы сидите и подтягиваете в его пользу» [8]. Содержательно ёмкие лексемы позволяют телеведущему точнее и ярче выразить своё отношение к происходящему.

Кроме того, журналист использует разговорную и просторечную лексику, цитируя гостей или героев программы: «давать по морде» [9], «как вы говорите, “гавканье”» [8]. Употребление разговорных лексем и просторечий в качестве цитат используется А. Норкиным, чтобы подчеркнуть необразованность героя, создать определённый образ у аудитории телепрограммы.

Характерно применение стилистически сниженной лексики в названиях выпусков телепрограммы: «Морда кирпичом», «Показуха», «Век маяться». В связи со своей содержательной ёмкостью и оценочностью данные слова и выражения используются именно в названиях выпусков, описывая их содержание.

Ни один эфир не обходится без пословиц, поговорок или анекдотов Андрея Норкина — негласной традиции ток-шоу. «Мал клопа да вонюч» [8], «у кого что болит, тот про то и говорит» [5]. Жаргонизм «дружок» в значении «мужской половой орган» фигурирует в одном из анекдотов [6], в другом используется жаргонное слово «бухать» в значении «пить спиртное» [7]. Нелитературные элементы применяются в юмористических рассказах для подчёркивания уровня образованности героя или для формирования у слушателя точного представления о сложившейся в анекдоте ситуации.

Андрей Норкин, рассказывая подобные юмористические истории, стремится вызвать у аудитории доверие и наладить с ней контакт. Анекдоты телеведущего вызывают бурную реакцию не только у зрителей и гостей общественно-политического ток-шоу, но и у коллег журналиста, что, в свою очередь, повышает рейтинг телепрограммы и любовь массового зрителя к «своему» человеку — Андрею Норкину.

Употребление стилистически сниженных лексем в телепрограмме «Место встречи» нередко обуславливается не эмоционально напряжённой ситуацией, а привычным для ведущего стилем речи, т. е. опорой на узус. Кроме того, манера ведения ток-шоу Андрея Норкина специфическая: он стремится сводить к шутке конфликтные ситуации, подшучивает над экспертами и гостями, иронично отзывается о серьёзных проблемах и всегда высказывает своё мнение.

Обобщая сказанное, констатируем: материалы, предоставляемые СМИ, ориентированы на неоднородную массовую аудиторию. Чтобы донести до зрителя информацию, чётко и доступно передать свои мысли, журналисты используют стилистически сниженную лексику.

Одна из дополнительных причин появления такой лексики в СМИ — наполнение журналистских материалов цифровыми данными и специальными терминами. Помещённые в разговорный контекст, они проще и быстрее усваиваются читателем.

Другой причиной использования стилистически сниженной лексики является стремление журналистов быть ближе к своей аудитории. Автор материала таким способом показывает читателю или зрителю, что они находятся на одном уровне, что журналисту можно доверять.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Установлено, что современные СМИ не воспитывают аудиторию, а подстраиваются под неё. Журналисты используют в своих материалах нелитературные элементы для привлечения внимания аудитории, уменьшения дистанции между собой и зрителями, а также для большей экспрессивности выражений.

Современная публичная речь чаще всего передаётся через СМИ. В результате «СМИ стали выступать в роли языкового авторитета для значительной части российского общества» [16, с. 23]. Тенденция к использованию стилистически сниженной лексики в журналистике приводит к тому, что её элементы закрепляются в составе русского литературного языка [14].

Специфика современных общественно-политических ток-шоу в России и их ориентация на массового зрителя подразумевают определённое поведение ведущего и гостей программы. Споры, в которых все друг друга перебивают, крики, использование стилистически сниженной лексики — способы воздействия на аудиторию. С одной стороны, это влияние осознанное: оно определяется стремлением журналистов убедить аудиторию в своей правоте. С другой стороны, неосознанное: даже независимо от намерений говорящего СМИ оказывают влияние на языковой вкус зрителей. Массовая аудитория, на которую рассчитаны ток-шоу, становится неразборчивой в языковых средствах, воспринимает речевую

агрессию как норму. Поскольку язык СМИ «претендует на роль законодателя речевой моды» [16, с. 57], журналисты должны ответственно относиться к использованию нелитературных элементов в своей речи.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Добросклонская Т.Г. Медиалингвистика: системный подход к изучению языка СМИ. М.: ФЛИНТА, 2014. 264 с.

2. Костомаров В.Г. Языковой вкус эпохи. СПб.: Златоуст, 1999. 319 с.

3. Матяшевская А.И. Функции и риски употребления сниженной лексики в интернет-газете «Четвёртая власть» // Проблемы речевой коммуникации 2014 г. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/funktsii-i-riski-upotrebleniya-snizhennoy-leksiki-v-internet-gazete-chetvertaya-vlast> (дата обращения: 25.05.2019).

4. Милёхина Т.А. Тенденции огрубления телевизионной речи в общественно-политических ток-шоу // Межвуз. сб. науч. тр. 2016. Вып. 16. С. 35–48.

5. Место встречи. Выпуск от 01.04 2019. Раздел Передачи // Сайт телеканала НТВ. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o541978/video/ (дата обращения: 28.05.2019).

6. Место встречи. Выпуск от 04.02 2019. Раздел Передачи // Сайт телеканала НТВ. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o533739/video/ (дата обращения: 27.05.2019).

7. Место встречи. Выпуск от 06.02 2019. Раздел Передачи // Сайт телеканала НТВ. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o533998/video/ (дата обращения: 27.05.2019).

8. Место встречи. Выпуск от 07.03 2019. Раздел Передачи // Сайт телеканала НТВ. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o538116/video/ (дата обращения: 27.05.2019).

9. Место встречи. Выпуск от 20.03 2019. Раздел Передачи // Сайт телеканала НТВ. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o540118/video/ (дата обращения: 28.05.2019).

10. Место встречи. Выпуск от 21.11. 2019. Раздел Передачи // Сайт телеканала НТВ. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o531276/video/ (дата обращения: 27.05.2019).

11. Официальный сайт телеканала НТВ // URL: <https://vgtrk.com/#page/183> (дата обращения: 25.05.2019).

12. Розенталь Д.Э., Теленкова М.А. Словарь трудностей русского языка. М.: Айрис-пресс, 2016. 832 с.

13. Сиротинина О.Б. Общение в зоне рисков и тенденции к диффузности значений // Проблемы речевой коммуникации: Межвуз. сб. науч. тр. / под ред. М.А. Кормилицыной. Выпуск 14. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2014. С. 5–13.

14. Сиротинина О.Б. Русский язык: система, узус и создаваемые ими риски. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2013. 116 с.

15. Справочно-информационный портал ГРАМОТА.РУ. URL: <http://gramota.ru> (дата обращения: 28.05.2019).

16. Шапошников В.Н. Просторечие в системе русского языка на современном этапе. М.: Либроком, 2012. 173 с.

Ekaterina V. Sviridova

**FUNCTIONING OF SUBSTANDARD DICTIONARY
IN A TALK-SHOW «MEETING POINT» (TV CHANNEL
NTV, 2019 YEAR)**

Ekaterina V. Sviridova

E-mail: catherine_98@bk.ru

Russian State Humanitarian University

The article discusses the reasons for using reduced lexemes on Russian television, in particular, in the social and political talk show “Mesto Vstrechi” on NTV. The cases of Andrei Norkin’s use of colloquial, vocabulary and jargon elements are analyzed. The consequences of using reduced lexemes in the media were identified.

Key words: Russian television, talk-show, Andrey Norkin, “Place of meeting”, stylistically reduced vocabulary, vocabulary, jargon, colloquial vocabulary.

REFERENCES

1. Dobrosklonskaya T.G. Medialingvistika: sistemnyi podkhod k izucheniyu yazyka SMI. М.: FLINTA, 2014. 264 p.

2. Kostomarov V.G. Yazykovoi vkus epokhi. SPb.: Zlatoust, 1999. 319 p.

3. Matyashevskaya A.I. Funktsii i riski upotrebleniya snizhennoi leksiki v internet-gazete «Chetvertaya vlast’» / Problemy rechevoi kommunikatsii 2014 g. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/funktsii->

i-riski-upotrebleniya-snizhennoy-leksiki-v-internet-gazete-chetvertaya-vlast (data obrashcheniya: 25.05.2019).

4. Milekhina T.A. Tendentsii ogrubleniya televizionnoi rechi v obshchestvenno-politicheskikh tok-shou / Mezhvuz. sb. nauch. tr. 2016. Vol. 16. P. 35–48.

5. Mesto vstrechi. Vypusk ot 01.04 2019. Razdel Peredachi // Sait telekanala NTV. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o541978/video/ (data obrashcheniya: 28.05.2019).

6. Mesto vstrechi. Vypusk ot 04.02 2019. Razdel Peredachi // Sait telekanala NTV. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o533739/video/ (data obrashcheniya: 27.05.2019).

7. Mesto vstrechi. Vypusk ot 06.02 2019. Razdel Peredachi // Sait telekanala NTV. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o533998/video/ (data obrashcheniya: 27.05.2019).

8. Mesto vstrechi. Vypusk ot 07.03 2019. Razdel Peredachi // Sait telekanala NTV. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o538116/video/ (data obrashcheniya: 27.05.2019).

9. Mesto vstrechi. Vypusk ot 20.03 2019. Razdel Peredachi // Sait telekanala NTV. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o540118/video/ (data obrashcheniya: 28.05.2019).

10. Mesto vstrechi. Vypusk ot 21.11. 2019. Razdel Peredachi // Sait telekanala NTV. https://www.ntv.ru/peredacha/Mesto_vstrechi/m71421/o531276/video/ (data obrashcheniya: 27.05.2019).

11. Ofitsial'nyi sait telekanala NTV // URL: <https://vgtrk.com/#page/183> (data obrashcheniya: 25.05.2019).

12. Rozental' D.E., Telenkova M.A. Slovar' trudnostei russkogo yazyka. M.: Airis-press, 2016. 832 p.

13. Sirotinina O.B. Obshchenie v zone riskov i tendentsii k diffuznosti znachenii / Problemy rechevoi kommunikatsii: Mezhvuz. sb. nauch. tr. / pod red. M.A. Kormilitsynoi. Vypusk 14. Saratov: Izd-vo Sarat. un-ta, 2014. P. 5–13.

14. Sirotinina O.B. Russkii yazyk: sistema, uzus i sozdavaemye imi riski. Saratov: Izd-vo Sarat. un-ta, 2013. 116 p.

15. Spravochno-informatsionnyi portal GRAMOTA.RU. URL: <http://gramota.ru> (data obrashcheniya: 28.05.2019).

16. Shaposhnikov V.N. Prostorechie v sisteme russkogo yazyka na sovremennom etape. M.: Librokom, 2012. 173 p.

УДК 002.7+9(47)

ББК 76.01

Токарева Н.М.

ПРИЁМЫ ПРОПАГАНДЫ В ЖУРНАЛЬНЫХ ПУБЛИКАЦИЯХ О СОВЕТСКИХ МОЛОДЁЖНЫХ ДВИЖЕНИЯХ (СТИЛЯГАХ) В 1950–1960-е ГОДЫ

Токарева Наталия Михайловна

E-mail: nataly.tokareva91@gmail.com

Российский государственный гуманитарный университет

В статье рассмотрены приёмы идеологической пропаганды, используемые в середине XX века в прессе, на материале публикаций о стилягах — первом советском молодёжном движении, которое возникло в конце 1940-х годов. Выполнено сравнение методов и приёмов воздействия журналов, газет и кинематографа на общественное сознание в Советском Союзе и США в период первых послевоенных лет и начала холодной войны. В качестве основных источников использованы популярные советские журналы «Крокодил» и «Работница».

Ключевые слова: стиляги, публицистика, пропаганда, идеология, холодная война, СССР, США, «Крокодил», «Работница».

Феномен советских стиляг, несмотря на кажущуюся отдалённость от исторической науки и исключительную культуроцентричность, тесно переплетается с ситуацией на международной арене первых послевоенных десятилетий.

Задачи данной статьи:

1. С привлечением авторитетных научных работ изложить состояние и эволюцию советской пропаганды в 1950-е годы и в начале 1960-х годов.

2. Проанализировать отражение феномена стилиг в публицистике советской прессы на материале журналов «Крокодил», «Огонёк» и «Юность».

Цель работы — исследовать отношение советской прессы к первому в СССР молодёжному движению.

Л.Н. Немкина в работе «Советская пропаганда периода холодной войны: методология и эффективная технология» выделяет три основные крупные технологии воздействия на читателя периодического издания — манипулирование, мифологизацию и стереотипизацию [6].

Под манипулированием понимается искусство управлять поведением массы людей при помощи психологического воздействия. При этом Л.Н. Немкина ссылается на изначальное значение латинского слова «управлять» (*manipulare*) и на слова испанского философа и социолога Х. Ортега-и-Гассета о «необходимости духовной диктатуры».

Российский публицист и социолог С.Г. Кара-Мурза называет эту главенствующую в публицистике технологию войной правительств и прессы против состоящей из обычных людей аудитории и подчёркивает, что теории идеологий и манипуляций постепенно складывались с Нового времени и продолжают формироваться до сих пор [4].

Вторую технологию пропаганды — мифологизацию, Л.Н. Немкина считает исходной для воздействия на сознание, так как факт основывается на мифе, а не наоборот. Мифы усиливают обычные аргументы. В случае холодной войны распространённые в прессе понятия «агрессивный американский империализм», «господство капитала» на Западе, «загнивающий капитализм» и др. опирались на специально подобранные новостные сообщения.

Примечательно, что «враг», т. е. в первую очередь США, использовал аналогичные высказывания, создавая мифы о «советской угрозе», о СССР как «подстрекателе» национально-освободительных движений и т. д.

Как отмечает крупный российский исследователь национальных особенностей и гендера О.В. Рябов [7], ещё более активно создание мифов о советской угрозе и советском враге на Западе применялось в кинематографе. В качестве примера приведём многочисленные фильмы А. Хичкока, С. Кубрика, И. Бергмана, с

участием звезды экрана Г. Гарбо. В прокат вышло около 90 таких картин в 1930–1950 годах. Часто создатели использовали романтические мотивы в сюжете: запретную любовь европейца или американца и советской женщины («Ниночка», 1939) или создавали образ несимпатичного, комичного и слабого антагониста из СССР. Кино в то время было мощнейшим инструментом пропаганды, воздействующим на зрителя через визуальный ряд, слово и звук и в большинстве случаев неотделимым от государственной идеологии. В Голливуде середины XX века фильмы создавались при содействии ФБР и ЦРУ.

Третья технология пропаганды — стереотипизация — основана на хорошо известных аудитории понятиях и утверждениях и основана на уже закреплённых в сознании эмоциональных паттернах. Ещё одна важная черта стереотипа — упрощение, с его помощью журналист легко доносит до читателя мысль, повышает интерес читателя. Этот механизм, по Л. Войтасику [2], основан на двух особенностях мышления человека: склонности к упрощению окружающей действительности и стремлению к конкретным, а не абстрактным образам.

В СССР такими распространёнными в печати стереотипами стали утверждения о «стране равных возможностей», «отеческой заботе партии», детях как «будущих строителях коммунизма».

Далее Л.Н. Немкина выделяет 10 конкретных приёмов пропаганды [6]. Для данной статьи наиболее актуальны следующие:

- 1) использование изображений — карикатур, фотографий;
- 2) прямая речь и диалог;
- 3) эффект присутствия;
- 4) дозировка негатива и позитива;
- 5) сравнение.

Для сатирического изображения советских стилиг очень характерно ещё одно художественное средство — олицетворение. Приведём пример олицетворения из журнала «Крокодил» за 1960 год [3]:

Он знаменит, но не пареньем,
А лишь заморским опереньем,
И, чтобы холить оперенье,
Способен долгие года
Жить у людей на иждивенье,
Не улетаю никуда.

По форме — пёстр. По содержанию —
 Предрасположен к подражанию.

Перенимает он ретиво,
 В момент, услышав лишь едва,
 С чужого голоса мотивы,
 С чужого голоса слова!

Данное стихотворение было напечатано с подзаголовком «Почти по Брему». В нём в 5 строфе появляется ключевое для понимания олицетворение: человек — попугай. Сочетание изображения и текста с семантической точки зрения двухчастное, и большее значение имеет визуальная составляющая. Редактор поместил справа от текста чёрно-белую фотографию попугая, а внизу — карикатуру на мужчину, внешне напоминающего сатирический образ стилиги (яркий трёхцветный галстук, нелепая обувь и причёска — «кок»).

Сравнение стилига с животными и птицами — излюбленный приём советских фельетонистов. Часто молодые люди изображались в виде обезьян. Таким образом художники намекали на главное «преступление» — подражательство Западу и кричащую одежду. К подобным приёмам журналисты прибегали и при описании танцев и музыки: рок-н-ролл — «обезьяний танец», танцоры — грибы поганки или растения из «семейства сложноцветных». Таким образом советская сатира подчёркивала недостаточный уровень развития молодых людей.

В современной научной традиции хрестоматийной считается первая публикация «Крокодила», посвящённая советской субкультуре — «Стилига» из серии «Типы, уходящие в прошлое» [1].

Приведём основные приёмы советской пропаганды:

1. Сравнение. В экспозиции к фельетону стилига сопоставлен с «колосом-тунейдцем» на ржаном поле, в котором «совсем нет зёрен», «пустоцвет», который, соответственно, не несёт никакой пользы.

2. Эффект присутствия. Текст написан от первого лица, речь идёт о случае на литературном вечере, якобы произошедшем с автором статьи, который с осуждением описывает поведение стилиги. Используются эмоционально-окрашенные слова: «изумительно нелепый вид», «на редкость развязным движением», «ужасно слож-

ные и нелепые движения». На полосе журнала помещён фельетон с динамичным сюжетом и большим количеством персонажей: знакомый автору агроном, участники вечера («кто-то из нашей компании», сосед-студент, одна из девушек) и, конечно, отрицательные центральные персонажи — неназванный стилияга и девушка Мумучка. Образы стилияга наделены чертами, которые будут появляться и в следующих публикациях на эту тему: они легкомысленны, плохо образованы, но при этом самодовольны («презрительно оглядывал зал...»), безответственны и в целом не соответствуют представлениям о советских комсомольцах. Осуждают стилияга все, но самое исчерпывающее и едкое описание даёт сосед-студент: «Стилиягами называют сами себя подобные типы на своём птичьём языке... Стилияги не живут в полном и в нашем понятии этого слова, а, как бы сказать, порхают по поверхности жизни...» [1].

3. Прямая речь. Каждый из персонажей разговаривает с другими, это придаёт тексту большую живость и позволяет передать характеры. Так, в речи стилияга встречаются уменьшительно-ласкательные суффиксы («Мумочка», «стилягочка»), разговорный стиль и сленг («мои вам пять с кисточкой» в значении приветствия; «отшвартовался» в значении «перестал, закончил»; «что за птица», «пойдём топнем»). Остальные комсомольцы используют сарказм и восклицательные предложения — так передаётся осуждение стилияга. Шутки должны вызывать у читателя смех, сближать читателя с автором и побуждать разделить его точку зрения.

Рассмотрим ещё одно сатирическое стихотворение о стилияге из номера журнала за 1953 год [9]. По-видимому, стихотворная форма часто использовалась в этой тематике, причины могут быть разными: от растущей популярности поэзии среди советских читателей до упрощённой формы подачи информации. Почти все 11 строф посвящены подробному описанию внешнего вида, образа жизни, поведения «Гарри», который раньше был Гришей (отдельное недовольство партии и комсомола вызывало стремление стилияга к иностранным именам). В тексте не упоминаются стилияги, но то, что в стихотворении говорится именно о них, мы понимаем из многочисленных примет образа: «франт с колечком на руке», слишком яркая шляпа, «галстук небывалый», а также любовь к фокстроту и буги-вуги. Помимо описания внешнего облика, автор, Борис Тимофеев, между строф создаёт и социальный портрет стилияги:

необразованного («в третий раз бросает вуз», не ходит в музеи и не читает книги), пустого и легкомысленного (на выставку идёт только, чтобы продемонстрировать галстук), вульгарного и невоспитанного («блеснуть не прочь пошлым анекдотом») молодого любителя сплетен и «иждивенца». Окончательный вывод автор делает в последней строфе:

Кто же этот франт? Сорняк
В нашем огороде!

Здесь, как и во 2 и 3 строфах, где персонаж отождествляется со «столичным львом» с пустотой под гривой, снова встречается самый распространённый приём олицетворения. Кроме того, на странице журнала справа помещена иллюстрация художника Гороховой, призванная подчеркнуть несимпатичность стиляги: над женской фигуркой в шляпке на первом плане возвышается пёстро разрисованный мужчина в слишком длинном пиджаке, с неприветливым выражением лица и сигаретой. Создаёт автор и эффект присутствия: все глаголы-сказуемые использованы в третьем лице единственного числа, рассказчик внимательно следит за жизненным распорядком стиляги, следует за ним по городу.

Сатирический журнал «Крокодил» советской эпохи развернул кампанию по борьбе со стилягами, с «тунеядцами» и «бездельниками», кампанию чрезвычайно серьёзную, несмотря на насмешливый тон стихов фельетонов, продлившуюся более 15 лет и затронувшую весь период хрущёвской «оттепели».

Помимо общих для всей советской прессы приёмов и упомянутого олицетворения, редакции «Крокодила» удалось разработать систему клише для изображения стиляг, они будут повторяться из номера в номер, из публикации в публикации и в карикатурах с 1949 года по примерно 1964 год. Итак, стиляга на страницах «Крокодила» (и, следовательно, в сознании подавляющего числа людей) — жертва моды, любитель громкой и раздражающей, чуждой советскому человеку западной музыки, неуч и бездельник, живущий за счёт родителей и при этом не уважающий старшее поколение и даже память о подвигах в Великой Отечественной войне. Он имеет пристрастие к спиртному и курению, время проводит праздно. Девушка-стиляжка пёстро одета, ленива, весь её образ говорит о вульгарности и наглости, она лишена главных качеств положительной комсомолки — скромности и трудолюбия. В один

ряд со стилиягами можно поставить два других персонажа — космополита (примерно до 1954 года) и спекулянта — того самого социального типа, без которого стилиажничество и не появилось бы в СССР, поставщика заграничных аксессуаров, одежды, пластинок, книг. В многочисленных статьях (исследователи насчитывают около 85 публикаций, затрагивающих темы внешнего вида) скорее всего нет прямого искажения фактов, но журналистам мастерски удаётся заострить внимание на негативных чертах своих персонажей, высмеять их, настроить аудиторию против них.

Совсем иной тон — строгий, серьёзный, осуждающий, имеют публикации в советских женских журналах, в первую очередь в «Работнице». Для этого издания стилиажничество представляло особенно актуальную тему, так как забота о скромном внешнем виде, создании семьи, образе жизни девушки и женщины составляла основную задачу публикаций. Яркая (иногда вообще любая) косметика осуждалась, наряды полагалось носить купленные в обычном магазине не очень ярких цветов, закрытые, лучше сшитые самостоятельно. «Работница», как и все журналы в СССР, следует официальной советской идеологии, следит за политическим курсом, поэтому неудивительно, что в 1962 году старший художник отдела мод московского ГУМа Е. Семёнова публикует обличающую статью о вреде макияжа под названием «Косметика» [8]. Е. Семёнова, в отличие от журналистов «Крокодила», почти не применяет художественные средства, и жанр текста — не фельетон, а обычное эссе. Единственным средством убедить читателя в правоте точки зрения автора остаётся простое сравнение: Семёнова говорит о стремлении модницы походить на подружку или героиню телеэкрана, это намёк на легкомысленность, недостаток ума такой девицы. Девушки-стилиаги напрямую в тексте не упоминаются, как и во многих других рассматриваемых статьях, но кто, как не они, в СССР стремились выглядеть «шикарно», «точь-в-точь, как в модном журнале»? Также Семёнова упоминает «вредное влияние» зарубежного кино, рекламу в иностранных журналах.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В статье выполнена попытка кратко проанализировать особенности советской пропаганды на примере первого послевоенного молодёжного движения — стилиаг. Так как сохранилось большое

количество источников по теме («Крокодил», «Комсомольская правда»), то дальнейшая работа представляется перспективной. Примечательно, что реакция общества на стилияг не всегда была такой, на которую рассчитывали редакции. Если на старшее поколение публикации производили должное впечатление, то молодёжь могла из чувства протеста и простого любопытства начать подражать отрицательным персонажам со страниц журналов. В середине 1960-х годов фокус внимания сместится на следующую советскую субкультуру — битников, а затем и на хиппи.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Беляев Д.Г. Стиляга (из серии «Типы, уходящие в прошлое») // Крокодил. 1949. № 7. С. 10.
2. Войтасик Л. Психология политической пропаганды. М., 1981.
3. Дыховичный В.А. Попугай (Почти по Брему) // Крокодил. 1960. № 35. С. 9.
4. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием. М.: Алгоритм, 2000. С. 3–4.
5. Карпова Ю.А. Молодёжная мода в официальной советской сатире на примере журнала «Крокодил» // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2010. С. 3–4.
6. Немкина Л.Н. Советская пропаганда периода «холодной войны»: методология и эффективная технология. URL: http://psujourn.narod.ru/vestnik/vyp_3/ne_cold.html#_Точ175827605 (дата обращения: 10.10.2019).
7. Рябов О.В. «Советский враг» в американском кинематографе Холодной войны: гендерное измерение // Женщина в российском обществе. 2011. С. 21–22.
8. Семёнова Е. Косметика // Работница. 1962. № 8. С. 30.
9. Тимофеев Б.Н. Гарри // Крокодил. 1953. № 9. С. 5.

Natalia M. Tokareva

TECHNIQUES OF PROPAGANDA IN A MAGAZINE PUBLICATIONS ABOUT SOVIET YOUTH MOVEMENTS (STYLIAGI) IN THE 1950S AND 1960S

Natalia M. Tokareva

E-mail: nataly.tokareva91@gmail.com

Russian State University for the Humanities

The article deals with the methods of ideological propaganda used in the middle of XX century in the press, on the material of publications about styles — the first Soviet youth movement, which emerged in the late 1940s. The comparison of methods and techniques of influence of magazines, newspapers and cinematography on public consciousness in the Soviet Union and the USA during the first post-war years and the beginning of the cold war is made. Popular Soviet magazines “Crocodile” and “Rabotnitsa” were used as the main sources.

Key words: stylings, publicity, propaganda, ideology, cold war, USSR, USA, “Crocodile”, “Rabotnitsa”.

REFERENCES

1. Belyaev D.G. Stilyaga (iz serii «Tipy, ukhodyashchie v proshloe») / Krokodil. 1949. No 7. P. 10.
2. Voitasik L. Psikhologiya politicheskoi propagandy. M., 1981.
3. Dykhovichnyi V.A. Popugai (Pochti po Bremu) / Krokodil. 1960. No 35. P. 9.
4. Kara-Murza S.G. Manipulyatsiya soznaniem. M.: Algoritm, 2000. P. 3–4.
5. Karpova Yu.A. Molodezhnaya moda v ofitsial’noi sovetskoj satire na primere zhurnala «Krokodil» / Trudy Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul’tury. 2010. P. 3–4.
6. Nemkina L.N. Sovetskaya propaganda perioda «kholodnoi voiny»: metodologiya i effektivnaya tekhnologiya. URL: http://psujourn.narod.ru/vestnik/vyp_3/ne_cold.html#_Toc175827605 (data obrashcheniya: 10.10.2019).
7. Ryabov O.V. «Sovetskii vrag» v amerikanskom kinematografe Kholodnoi voiny: gendernoe izmerenie / Zhenshchina v rossiiskom obshchestve. 2011. P. 21–22.
8. Semenova E. Kosmetika // Rabotnitsa. 1962. No 8. P. 30.
9. Timofeev B.N. Garri // Krokodil. 1953. No 9. P. 5.

УДК 004.9
ББК 76.01

Феоктистова С.А.

МЕМЫ КАК ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОРТРЕТ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ

Феоктистова Софья Артемьевна

E-mail: book-10@mail.ru

Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии им. С.А. Герасимова

В статье рассмотрены мемы как социокультурное явление, напрямую влияющее на поколение Z. Раскрыт феномен массовости и изменчивости формата мема, приведена классификация мемов и их взаимосвязь с психологическими состояниями молодых людей, а также феномен коммуникации на основе мемов.

Ключевые слова: мемы, поколение Z, депрессия, коммуникация.

Сегодня мемы, безусловно, являются одним из символов нашего времени. С распространением смартфонов, компьютеров и интернета, формат мема обрёл свою собственную нишу. Существует мнение, что именно распространённость технологий, доступность и обилие мемов поспособствовали формированию нового типа мировосприятия, основанного на усваивании информации, представленной в виде мимолётных ярких образов (картинок и видео) [3].

Мемы изучены с разных сторон: и как прецедентный феномен [5], и как феномен культуры [2], и как социальное явление в более широком смысле термина [4].

Однако про влияние формата мема на человеческое поведение, социализацию и внутреннее состояние материалов практически нет.

ТЕРМИН «МЕМ»

Термин «мем» был впервые употреблён в 1976 году учёным-биологом Ричардом Докинзом в научном труде «Эгоистичный ген». Слово «мем» по аналогии со словом «ген» является сокращением древнегреческого «μίμησις» [1]. В настоящее время термин «мем» принято определять мем как «способную к самовоспроизведению единицу культурной информации, передающуюся от человека к человеку» [1]. Изредка слово «мем» может обозначать явление спонтанного распространения некоторой информации или фразы.

В широком смысле мем рассматривается как механизм передачи и хранения культурной информации. Основное свойство мема — способность к широкому и быстрому распространению.

Мемы, активно распространяющиеся в интернете, получили название — «интернет-мемы», хотя очевидно, что шутки, анекдоты и прочие популярные «творческие продукты» успешно распространялись иными способами до изобретения сети интернет.

В рамках данной статьи мем будем понимать именно так, поскольку мемом может стать абсолютно любое культурное явление. Мемы — это современный фольклор, так как у них нет авторов, они принадлежат народу и трансформируются, обретая новые смыслы, именно благодаря ему. Мем сейчас — это в первую очередь визуализированная или вербализированная единица, кажущаяся смешной какой-либо группе людей.

МЕМ КАК СРЕДСТВО ОБЩЕНИЯ

Современные «мемоделы» и «мемолюбы», о которых пойдёт речь, в большинстве своём являются людьми поколения Z, которые родились с середины 1990-х годов до середины 2000-х годов, когда сеть интернет уже была широко доступна на компьютерах и сотовых телефонах. Для поколения Z соцсети являются необходимым инструментом социального включения. Через социальные сети они осуществляют рабочий или учебный процессы, общаются и раз-

влекаются. Именно в социальных сетях проходит большая часть их социальной жизни. Поэтому мемы продолжают зарождаться и процветать благодаря поколению Z.

Типичный представитель поколения Z — это школьник, студент, молодой взрослый, недавно выпустившийся из института и ищущий своё место в жизни.

Общими чертами молодёжи поколения Z являются трудолюбие и усердное отношение к работе, нелюбовь к антисоциальным действиям, позднее начало употребления алкоголя и наркотиков или отказ от них вообще, а также большое количество времени, проводимое в интернете, умение обращаться с любыми новыми технологиями, а также повышенная асоциальность. Эти черты молодого поколения Z и отражаются в мемах.

Современные мемы — это не просто смешные картинки, как было ещё десять лет назад. Сейчас с помощью них молодое поколение узнаёт и усваивает новости и учится. Развитие интернета привело к тому, что именно мем стал наиболее легко усваиваемым форматом передачи информации, так как он отличается простым визуальным форматом и ненавязчивой текстуальной подачей. Идея о каком-то событии, явлении или просто факте может быть отражена с помощью известного молодому человеку формата мема. Такая информация запоминается легче, быстрее и действеннее. В одном только «ВКонтакте» существует огромное количество специфических мемов, связанных с историей, литературой, наукой, искусством и т. д. И именно в формате мемов информация, подаваемая к изучению, распространяется быстрее и запоминается легче.

В потоке мемов молодое поколение чувствует себя максимально комфортно, это новая форма общения, почти язык, который доступен каждому.

Поскольку большее количество времени молодое поколение проводит в социальных сетях, общение проходит там же, в онлайн-режиме. Однако соцсеть — не реальная жизнь, и в ней есть свои условности, которые порой привлекательнее реалий живого общения. Люди, привыкшие к интернет-формату, могут рассказать что-то собеседнику посредством мессенджеров максимально быстро, за несколько секунд, в то время как в реальной жизни они будут долго вспоминать детали, подбирать нужные слова, стесняться и чувствовать себя скованно из-за чувства времени, которого в интерне-

те просто нет. Также именно в соцсети можно одновременно вести диалог с несколькими людьми в режиме реального времени, не заставляя собеседника ждать, пока ты закончишь диалог с остальными. Общение в соцсети представляет собой бесконечный поток слов от разных людей, на который можно ответить сразу, порой даже не используя формальной формы письма, знаков препинания, грамматических норм и т. д. Онлайн-общение — облегчённая и упрощённая версия коммуникации в реальности.

Молодые люди быстро привыкают к такому общению, поскольку такая форма общения является у них доминирующей. При длительном использовании соцсетей, как единственного способа комфортной коммуникации, внезапный «живой» звонок или любое другое проявление «живого» общения выводит человека из зоны эмоционального комфорта, ввергает в состояние стресса, недовольства и тревоги. Однако звонок не вечен, и по его завершению человек снова окунается в привычную колею общения онлайн, где нет обязательной необходимости проявлять реального себя и соответствовать каким-то требованиям, которые предполагает способ «живой» коммуникации.

Помимо этого, в интернете порой даже не надо тратить время на эмоциональный отклик на какую-либо информацию — достаточно отправить соответствующий мнению мем, и человек будет понят максимально точно. Подобных мемов у молодёжи может скопиться очень много, каждый из них будет соответствовать определённой грани настроения или мнения человека. Подобными мемами можно обмениваться, обсуждать их, коллекционировать, структурировать, а также создавать мнение о качестве и количестве мемов, которые использует собеседник. В каком-то смысле мемы — отражение молодого поколения, по мемам, используемым человеком, можно судить о его физическом, психологическом, душевном, финансовом состоянии и о многом другом, что так или иначе отражает его характер и личность.

Посредством мемов многие стремятся создать в интернете свой образ, отвечающий их идеальной репрезентации себя в обществе, в котором они хотели бы состоять. За аватаром можно и не узнать реального человека, а он может одновременно быть и самим собой, и кем захочет.

Зачастую молодой человек ищет людей, с кем ему максимально комфортно и интересно общаться. И тут на помощь снова приходят мемы — они способны объединять людей по взглядам, социальным группам или интересам. Мемы собирают среди представителей некоторой группы людей максимальный отклик и мотивируют их на коммуникацию, таким образом соединяя максимально схожих по интересам и взглядам людей, которые в реальной жизни могут либо вообще не знать друг друга, либо не иметь возможности встретиться. Кроме того, мемы, созданные в одной социальной группе или подгруппе, могут спровоцировать эмоциональное сближение конкретных индивидов, ранее не вступавших в близкую коммуникацию. Из этого следует, что молодёжь испытывает такую же нужду в социализации в пространстве интернета, как и в реальной жизни, и для того, чтобы чувствовать себя значимым, понятным и принятым, молодому человеку нужны единомышленники — группа людей, схожих по характеру и взглядам с ним самим, чтобы осуществлять с ними коммуникацию в комфортной обстановке, а этому способствуют специфические и узконаправленные мемы, созданные именно для конкретной группы людей.

Когда представитель поколения Z находит в сети единомышленников, сторонников и друзей, которым можно довериться, для близкого общения он использует мемы, которые обнажают его душу и его эмоции. У юного индивида нет нужды прятать их, маскировать или врать, потому что он нашёл того, перед кем не боится быть откровенным. Однако сначала в силу зажатости ему может быть сложно выразить свои эмоции и переживания, которые он испытывает и которыми хочет поделиться с другими. И тут на помощь приходят мемы — на этот раз более личные. Их отличие от «общественных» мемов состоит в том, что в них присутствует горькая ирония и фатализм, полное принятие своего состояния, а самое главное — красочная иллюстрация происходящего в душе.

В соцсети, где всегда присутствует дымка нереальности и анонимности, молодой человек не боится открыто говорить собеседнику о том, что чувствует и думает. В реальной жизни он не делает этого из-за страха быть непонятым, осмеянным, отвергнутым или не воспринятым всерьёз. Увы, такое происходит из-за нечутких людей, негативный опыт общения с которыми и невозможность скрыться от которых вынуждает молодёжь выносить свои эмоции в

соцсети, так как там в случае грубости, непонимания или насмешки любого человека можно легко заблокировать. Здесь мемы — как католическая индульгенция, всё скрыто покровом анонимности. Необязательно показывать лицо, чтобы рассказать о том, что тебя тревожит и волнует, тому, кому ты доверяешь. Подобные мемы, отражающие внутреннее состояние человека, популярны и находят широкий эмоциональный отклик у многих представителей поколения Z. При помощи этих мемов человек высвобождает копящиеся у него внутри эмоции и чувства, облегчая себе душу забавной, жизненной картинкой, которую собеседник гарантированно поймёт, горько усмехнётся и скинет в ответ что-то подобное, тоже избавив свою душу от переживаний и дав им выход. Посты в соцсетях, которые представляют собой компиляцию мемов с наиболее «жизненными» картинками, выражающими внутреннее состояние человека, иногда собирают большое количество лайков и пользуются популярностью.

МЕМ КАК КРИК О ПОМОЩИ

Бывает, что человек настолько сильно замыкается в собственных психологических проблемах, комплексах, тревогах и страхах, что даже не может попросить помощи в реальной жизни, где, как он уверен, его не поймут. В этом случае может так сложиться, что единственным способом, которым он может заявить о том, что ему плохо и что ему необходима помощь, — это мемы. В каждом меме присутствует налёт иронии, что немного сглаживает ситуацию, но она откровенна и порой трагична.

Крик о помощи, воспроизведённый в меме, может быть вызван крайней степенью глубокой депрессии или иной серьёзной проблемой, и, если вовремя распознать его в меме, можно помочь человеку. Ужасает то, что паблики с подобными депрессивными, суицидальными, грустными, тревожными мемами собирают большое количество подписчиков.

Однако этот феномен также относителен. Быть депрессивным, непонятым, другим — становится модным, и многие приписывают себе диагнозы, которых у них нет, рассказывают во всеулышание о собственной ненужности и бесполезности. С людьми, у которых действительно есть депрессия, биполярное расстройство или шизофрения, они не имеют ничего общего, и потому другие часто

пренебрежительно относятся к такого рода явлениям. Из-за повсеместной популяризации депрессивных и саморазрушительных мемов стало сложно понять, кто действительно болен, а кто следует моде. Однако даже те, у кого действительно есть проблемы, имеют возможность справиться с кризисами с помощью подобных мемов. Печальные мемы, грустная музыка помогают высвободить негативные эмоции. В результате накал гнетущего состояния сходит на нет. В этом смысле данные мемы являются чем-то вроде всем доступного варианта кризисной терапии без обращения к врачу.

МЕМЫ КАК СРЕДСТВО ЭСКАПИЗМА

Однако мемы дают ощущение облегчения, временный эффект которого недолговечен. Они ненадолго помогают сбегать от тяжёлых мыслей, проблем, переживаний и тревог. Учитывая доступность рассматриваемого ранее вида мемов и его повсеместное использование молодёжью, мы подходим к их обратной стороне — способу эскапизма.

Мемы — эфемерный мир, где реальность, выдумка и абсурд могут переплетаться, это мир, способствующий возникновению определённого типа эскапизма. В этом случае мемы — как ватная комната, которая своей мягкостью и комфортом отделяет от реального мира с его проблемами, серьёзностью и ответственностью. Мемы делают человека инфантильным. Посему молодой человек, ищущий постоянной защиты в мемах, начинает вести себя несоответственно возрасту, безответственно и бездумно. Его цели и желания приобретают гедонистический и консьюмеристский характер, его мир сужается до крайне узкой зоны комфорта, выход за который встречается в штывки. Как правило, зона комфорта молодого человека — это дом, интернет, доставка еды и различные развлекательные ресурсы. Инфантильные и эскапистские мемы культивируют подобный образ жизни, и многие из поколения Z могут надолго застрять в нём, пока реальность силой не заставит их взять себя в руки и перестать бездельничать.

Впрочем, есть тонкая грань между бездумным лёгким существованием и отсутствием желания жить в реальном обществе, чем, как думают многие молодые люди, грешат именно «взрослые». Нежелание быть похожими на вечно хмурых, загруженных отцов, матерей, дедушек и бабушек, которые живут в строгих рам-

ках быта и традиционных условностей, порождает среди молодёжи контркультуру мемов, выступающих за новый образ жизни. Подобные мемы распространены куда меньше, чем депрессивные, однако также заслуживают внимания.

МЕМ КАК ПОЗИТИВНАЯ ПРОПАГАНДА

Поколение Z толерантно ко многим явлениям и занимается позитивной пропагандой таких идей, как любовь к себе, к ближнему, к природе, что в своё время делали хиппи. Об этом свидетельствуют исследования профессора психологии Джини Твендж. Но у хиппи не было интернета и тем более не было мемов, поэтому идеи толерантности, феминизма, экологии, бодипозитива, любви к себе и важности их репрезентации в новом, «лучшем» обществе находят место в мемах, которые охватывают широкую аудиторию. Молодое поколение активно обсуждает вопросы политики, окружающей среды, сексуальности, мультикультурализма, потому что это касается и их, а посредством мемов они делятся с миром своими предложениями, идеями и критикой. Старшие же полагают, что подросткам просто нечем заняться, что они ещё слишком молоды для серьёзных дел, и все добрые поступки подростков остаются только на словах. В этом есть доля правды, потому как помимо тренда на саморазрушение, в мемах есть ещё и тренд на «осознанность». Некоторые молодые люди, обмениваясь подобными мемами, подсознательно ставят себя выше остальных, считают себя умнее остальных и потому относятся к несведущим и несогласным с их позицией людям снисходительно и даже неуважительно, что провоцирует появление конфликтов в интернет-пространстве.

Молодому поколению не всё равно, что происходит с их планетой и людьми, которые им дороги. Их психология устроена так, что даже если у самого молодого человека всё плохо, но найдётся тот, у кого ещё хуже, то молодой человек куда охотнее будет помогать ближнему, чем себе. Можно сделать выводы, что современное поколение в достаточной мере склонно проявлять эмпатию внутри социальных групп, к которым они принадлежат. Разумеется, существуют и обратные случаи — интернет-травля. В большинстве случаев пользователи сети с этим справляются простым банном, занесением в чёрный список.

ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ МЕМЫ

Неравнодушие к проблемам ближнего, забота и дружелюбие не могли не найти отклик в мемах. Поддержка человека посредством подбадривающего мема со словами понимания и добра с недавних пор стала новым трендом. Мемы, которые посылаются конкретному человеку, направленные на то, чтобы продемонстрировать своё участие в его проблеме, понимание, поддержку, заботу и дружбу, принято называть «доброжелательными мемами», однако более точным определением будет именно «поддерживающие мемы», так как доброжелательные мемы могут быть направлены на широкую аудиторию, а поддерживающие — либо конкретному человеку, либо небольшой группе лиц. Если человек, будучи в состоянии эмоционального спада, только что прислал собеседнику депрессивный мем с криком о помощи, то именно поддерживающий мем, посланный равнодушным собеседником, который физически не может находиться рядом с человеком, способен редуцировать негативный опыт, успокоить эмоции. А поскольку это мем, в котором всегда должно быть что-то либо смешное, либо ироничное, то, возможно, он заставит человека ещё и улыбнуться, а то и засмеяться, даёт почувствовать, что ему не безразличны проблемы друга, что он хочет помочь и успокоить его.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мемы позволяют составить психологический портрет поколения Z. Портрет получается двойственный. С одной стороны — это притеснённый бытом человек, не знающий, что в современных экологических и политических реалиях его ждёт, уставший, недосыпающий, социально неловкий, тревожный, депрессивный, неуверенный в себе эскапист со склонностью к инфантилизму. С другой — равнодушный к будущему планеты и людей, умеющий над собой посмеяться, открытый для всего нового и современного, знающий и создающий, поддерживающий, старательный, дружелюбный гуманист.

Мемы — это хорошо, но реальная социальная жизнь, друзья и понимающие люди — всё же лучше.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Вакурова Н.В., Московкин Л.И. Мемы, меметика, мемотип // Заметки учёного. 2018. № 6 (31). С. 56–68.
2. Голубева А.Р., Семилет Т.А. Мем как феномен культуры // Культура и текст. 2017. № 3 (30). С. 193–205.
3. Жданова А.С., Усов В.Е. Мем как тренд современной культуры // Социальные коммуникации: наука, образование, профессия. 2018. № 18. С. 59–63.
4. Забалуева Е.А. Интернет-мем как социальное явление // Психолого-педагогическая деятельность: сферы сотрудничества и взаимодействия. Материалы IV Межрегиональной заочной научно-практической интернет-конференции с международным участием. 2018. С. 278–281.
5. Кучевасова М.С., Богоявленская Ю.В. Мемы как прецедентные феномены // Романские и германские языки: актуальные проблемы лингвистики и методики. Материалы девятой международной студенческой научно-практической конференции / научный редактор Е.В. Ерофеева. 2017. С. 69–73.

Sofya A. Feoktistova

MEMES AS PSYCHOLOGICAL PORTRAIT OF THE YOUNGEST GENERATION

Sofya A. Feoktistova

E-mail: book-10@mail.ru

Sergiev Posad branch of All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov

The article deals with memes as a socio-cultural phenomenon that directly affects the generation Z. The phenomenon of mass and variability of meme format is revealed, classification of memes and their interrelation with psychological states of young people as well as the phenomenon of meme-based communication is given.

Key words: memes, generation Z, depression, communication.

REFERENCES

1. Vakurova N.V., Moskovkin L.I. Memy, memetika, memotip / Zаметки uchenogo. 2018. No 6 (31). P. 56–68.

2. Golubeva A.R., Semilet T.A. Mem kak fenomen kul'tury / Kul'tura i tekst. 2017. No 3 (30). P. 193–205.

3. Zhdanova A.S., Usov V.E. Mem kak trend sovremennoi kul'tury / Sotsial'nye kommunikatsii: nauka, obrazovanie, professiya. 2018. No 18. P. 59–63.

4. Zabalueva E.A. Internet-mem kak sotsial'noe yavlenie / Psikhologo-pedagogicheskaya deyatel'nost': sfery sotrudnichestva i vzaimodeistviya. Materialy IV Mezhhregional'noi zaochnoi nauchno-prakticheskoi internet-konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem. 2018. P. 278–281.

5. Kuchevasova M.S., Bogoyavlenskaya Yu.V. Memy kak pretsedentnye fenomeny / Romanskie i germanskie yazyki: aktual'nye problemy lingvistiki i metodiki. Materialy devyatoi mezhdunarodnoi studencheskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii / nauchnyi redaktor E.V. Erofeeva. 2017. P. 69–73.

СОДЕРЖАНИЕ

Кувшинов С.В., Макарова Н.Я., Пронин М.А., Раев О.Н. Инновационные технологии в кинематографе и образовании 2019	3
---	---

Часть I. ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Пронин М.А. Гуманитарное сопровождение технологий виртуальной, дополненной и замещающей реальностей: возможное комплексное решение их экспертизы	19
Раев О.Н. Кинематографическая виртуальная реальность	24
Чернявский Л.Н. «Нравственные пропажи» или «Цифра» как новая онтология	36

Часть II. ИННОВАЦИИ В ГУМАНИТАРНЫХ КИНОТЕХНОЛОГИЯХ

Чавушьян М.П. Этапы процесса изучения пластической анатомии для создания полноценного художественного образа в анимационной скульптуре и моделинге	45
Бохоров К.Ю. Использование методов объёмно-виртуального моделирования в расследованиях художественно-исследовательской группы Forensic Architecture	52
Евмененко Е.М. Тайм-менеджмент режиссёра как фактор качества медиапроизводства	60
Белоногова А.В. Создание фильмов на студии Fantasia-Dresden (Германия) в рамках международного мастер-класса Anima	67
Попова Л.В. Звуковые эксперименты Дзиги Вертова	73

Андреева М.А. Скринлайф. Перевоплощение кинематографического пространства	85
Данилов Д.И. Современная трюкодемонстрация в игровом кино: интеграция в голливудскую киноиндустрию или поиск собственного лица	97
Данилова О.В. Театральные эксперименты Клемана Марти: французский конный театр «Зингаро» как инновационная форма современной постановочной режиссуры	104

Часть III. ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Воронков Ю.С., Кувшинов С.В. Инсталляция музейно-образовательного пространства на базе цифровых технологий	115
Воронков Ю.С. Проектный метод Леонардо да Винчи и учебно-познавательный процесс дополнительного образования	122
Кувшинов С.В., Харин К.В. Программно-технологические аспекты организации музейно-учебно-образовательного пространства для проектной деятельности учащихся	129
Ярославцева Е.И. Проблема познавательного творчества в современном визуальном 3D-стерео образовании	140
Гилодо А.А. Идеи и образы Леонардо да Винчи в декоративно-прикладном искусстве	153
Грофпель Н.П. Особенности использования технологии перекладки при современном обучении режиссёров анимационных фильмов	159
Серегин С.Н., Лукьяненко В.Н. Мультипликационная педагогика — инновационная форма в дополнительном образовании	166

Часть IV. ВОСПРИЯТИЕ ОПТИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Раев О.Н.

Восприятие формы реального объекта и формы объекта
в его фотографическом изображении 177

Харланова Ю.В.

Субъективные и объективные факторы, влияющие
на зрительное восприятие и оценку человеком
фотоизображения 189

Часть V. МЕДИАКОНТЕНТ: ВЗГЛЯД МОЛОДОГО ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Оганян А.Г.

Своеобразие видеоконтента в интернет-версиях глянцевого
журнала GQ в России и США 197

Свиридова Е.В.

Функционирование стилистически сниженной лексики
в ток-шоу «Место встречи» (Телеканал НТВ, 2019 год) 209

Токарева Н.М.

Приёмы пропаганды в журнальных публикациях
о советских молодёжных движениях (стилягах)
в 1950–1960-е годы 217

Феоктистова С.А.

Мемы как психологический портрет молодого поколения 226

**ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В КИНЕМАТОГРАФЕ И ОБРАЗОВАНИИ**

VI МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

Москва, 16–18 октября 2019 г.

МАТЕРИАЛЫ И ДОКЛАДЫ

Отпечатано в ООО «ИПП «КУНА»
119334, Москва, Ленинградский проспект, дом 47, стр. 4.

Подписано в печать 10.01.2020 г. Формат 60×90/16. Тираж 500 экз.
Печать цифровая. Усл. печ. листов 15. Заказ 1020.