

КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ АЛЬ-ФАРАБИ

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ МЕТОДИК
ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН
НА ЮРИДИЧЕСКОМ ФАКУЛЬТЕТЕ

Материалы
учебно-методического семинара,
посвященного 80-летию КазНУ имени аль-Фараби

Алматы
«Казак университеті»
2014

производительность при подъеме по лестнице успеха; лидерство определяет, к той ли стене приставлена лестница.

В Вас заложено нечто особенное и исключительное. И вы достойны того, чтобы преуспевать, быть счастливым, быть здоровым и реализовывать достойные цели. Всевышний.

Литература:

1. Стивен Кови «Семь навыков высокоэффективных людей»;
2. Наполеон Хилл «Думай и богатей»;
3. Зиг Зиглар «До встречи на вершине».



Ложникова Ольга Петровна – журналист. 1983-1985 – Редактор издательства «Наука» КазССР. С 1985 по настоящее время – ст.пр. факультета журналистики КазНУ им.аль-Фараби. Заместитель председателя профсоюза «Парасат» работников КазНУ им.аль-Фараби.

Награды: 2009, 13.10.09. – почетный знак «75 лет КазНУ им. аль-Фараби».

Автор трех учебных пособий и научных статей по проблемам электронных СМИ в Казахстане

Ложникова Ольга Петровна

ЭЛЕКТРОННОЕ ИСКУССТВО

Electronic Arts (e-Arts), оно же Digital Arts, оно же электронное искусство — это создание произведений с помощью информационно-коммуникационных, вычислительных и медийных технологий. Рисование - самый массовый вид творчества, которым занимаются с раннего детства. Выделим три основные методики создания цифровых изображений:

1. рисование традиционным способом на бумаге с последующими сканированием и обработкой посредством компьютерных программ;
2. создание изображений с помощью планшета для рисования
3. генерация изображений с использованием программного обеспечения и создание такового техническими средствами (фото- и видеокамерами), без какого-либо рисования вручную вообще.

К третьему пункту можно отнести векторную графику (программа Inkscape), 3D-графику (Blender), создание коллажей из цифровых фотографий и рисунков

(GIMP, Photoshop), а также дизайн обложек журналов и оформление прочей полиграфической продукции, ежели сие действительно может потянуть на настоящее искусство (что хоть и нечасто, но случается).

В области музыки:

1. сочинение собственной музыки с помощью нотного редактора (для начинающих — Anvil Studio в Windows, Tuxguitar в любой ОС);

2. создание аранжировок посредством музыкальных студий, многофункциональных программ (проще всех — Rosegarden в GNU/Linux).

К электронным формам кино относят:

1. съёмку цифровой камерой с последующим монтажом собственных фильмов;

2. изготовление мультфильмов, в том числе 3D, в том числе в комбинации с живыми съёмками (это можно делать в Blender);

3. видеоарт (Video Art, видеоискусство), просто красивые движущиеся изображения на дисплее.

Электронное искусство, возникнув позднее всех иных благородных искусств, отличается от них, в числе прочего, одной любопытной особенностью: оно не создает собственного инструментария. Его, однако, как бы и не волнует отсутствие такового. Оно пользуется чужим.

Это настораживает, заставляя подвергать сомнению самый факт полноценности существования того, что несколько невнятно именуется "electronic arts".

Более того, инструментарий заимствуется из сферы, не имеющей ни малейшего отношения к искусству, а именно - из сферы бизнеса и компьютерного производства. Эдакая сделка: искусство отказывается от попыток создания собственных технологий, а взамен получает возможность использовать новейшие достижения электронной промышленности, тем самым отчасти способствуя их внедрению.

Традиционное искусство всегда использовало и использует свой собственный набор технических приспособлений, ни в какой другой области более не употребляемый. Мольберт, этюдник, подрамник, грунтованный холст - объекты, ассоциируемые совершенно однозначно, единственно возможным образом. Какое из традиционных искусств ни взять - любое из них имеет сложившийся инструментарий, изначально предназначенный и используемый только для этого рода деятельности. К настоящему времени "electronic arts" - это долгий список различных его разновидностей, довольно далеко друг от друга отстоящих, начиная с почти традиционной компьютерной графики и заканчивая актуальными на сегодняшний день телекоммуникационными проектами и интерактивными виртуальными инсталляциями. Но вот что примечательно: любая из этих разновидностей характеризуется тем, что используемый инструментарий ей не принадлежит. Электронное искусство не способно влиять и не влияет на развитие "собственной" технологии. Телеконференции развиваются, исходя из необходимости в дешевых средствах проведения деловых совещаний и переговоров, CD-ROM - выгодное средство

хранения и распространения информации любого рода, сеть World Wide Web - потомок планов Министерства обороны США, в конечном итоге нацеленная на реализацию нужд рекламы и коммерции, и Бернерс Ли, создатель языка HTML, вряд ли предполагал, что его детище окажется художественным инструментом.

В этом смысле интерес художников к компьютерным технологиям сродни любопытству ребенка: "а что получится, если эту штуку взять и что-нибудь такое сделать?" Сегодня довольно забавно вспомнить публикацию в журнале "Творчество" начала 90-х гг. компьютерной графики, выполненной в "Paintbrush".

Весьма характерной для искусства "новых технологий" в целом является ситуация с компьютерной графикой. Для ее производства идеальным инструментом считается Macintosh, и к тому есть свои основания - "Мак" и до сих пор остается непревзойденной системой по работе с цветом. Если вам нужна точная цветопередача, используйте "Macintosh". Однако "Мак" предназначен в первую очередь для удовлетворения потребностей издательского бизнеса. Наиболее известная и используемая программа обработки растровых изображений - "Adobe Photoshop" - подобным же образом нацелена на нужды рекламы и цветной полиграфии.

Телеконференции в Интернете, которые совсем еще недавно активно использовались художниками для проведения перформансов, сегодня окончательно становятся обыденной практикой деловых совещаний в транснациональных компаниях. И, когда речь идет о развитии электронного искусства - она идет на самом-то деле о развитии технологии, производства и бизнеса.

Таким образом, искусство в своем электронном варианте, с одной стороны, играет роль разведчика, осваивая те технические новшества и возможности, которые еще не получили широкого распространения, а с другой стороны - вынуждено довольствоваться тем, что следует за компьютерной промышленностью, используя ее достижения и повторяя ее прихоти и ошибки.

Если предпринять краткий экскурс в историю, скажем, печатной графики, то обнаружится, что печатная графика, в свое время развивавшаяся не более чем как подсобное средство книгопроизводства, сумела выйти из этого неравноправного брачного союза (и странным образом тут же утратить ауру актуальности) лишь тогда, когда производство стало использовать более продвинутые средства иллюстрирования и тем самым бросило печатную графику (за ненадобностью) на произвол судьбы.

Безусловно, электронному искусству в определенном смысле предстоит повторить судьбу офорта и литографии - в случае, если оно окажется привязанным к какой-то конкретной технологии своего производства. Но такой технологии (во всяком случае, пока) нет. Электронное искусство останется актуальным в художественном смысле, пока будет озабочено более миром электроники, чем "миром искусства" ("системой искусства", если угодно).

Сегодня в понятие электронного искусства входят художественные произведения любого жанра, создаваемые с использованием видео, мультимедиа и сетевых технологий.

Видеоарт появился в середине шестидесятых годов в США. К концу семидесятых он прочно утвердился как вид современного искусства и как особая форма художественного экспериментирования. Было замечено, что в его развитии большую роль играют традиции экспериментального кино первой трети двадцатого века. Поэтому первые видеофестивали в Европе возникли на базе или как подраздел фестивалей независимого кино. Старейшие европейские видео фестивали - свидетели и катализаторы эволюции видеоарта. Несмотря на однотипные названия, они часто придерживаются различной политики в отношении применения технологий художниками.

"Медийное искусство", - направление, объединяющее все искусства, работающие с медиа, то есть использующие какие-либо технические средства - телефон, факс, видеокамеру, телевизор, а позднее- компьютер".

"Net art (Нет арт, нет.арт) - сетевое искусство произведения, созданные в Интернете, для Интернета: выставляющиеся, существующие, функционирующие в Сети. Необходимо отличать сетевое искусство как от Web дизайна, красочного оформления страниц, так и от традиционных видов искусства, представляемых в Сети (сайты музеев, "вывешенные" на страничках картины, фотографии и т.д.)

одна из главных особенностей нет арта - провозглашение направленности на коммуникацию, а не на репрезентацию. То есть целью художника становится не авторитарное выражение, демонстрация и, значит, навязывание собственного видения, личной позиции, а коммуникация – общение со зрителем, вовлечение его в творческий диалог.

Другой его характерной чертой провозглашается свобода – от государственных установлений, от ангажированности, от заказа. И необыкновенный оптимизм и развеселость: "серьезных" или депрессивных произведений нет-арта не существует.

Произведения нет-арта чрезвычайно разнообразны, – среди них могут находиться: и литературные проекты, например, "Печатная машинка для любовных писем", обширные web объединения, хранящие несколько десятков работ; хулиганские выходы (известные итальянские авантюристы).

Искусство новых медиа - это жанр, охватывающий произведения, созданные при помощи новых медиа технологий, включая цифровое искусство, компьютерную графику, компьютерную анимацию, виртуальное искусство, сетевое искусство, интерактивное искусство, компьютерную робототехнику, а также биотехнологии. Термин показывает отличие получаемых культурных объектов, противопоставляя себя произведениям старого визуального искусства (традиционной живописи, скульптуре и т.д.). Эта связь со способом работы является ключевым моментом большей части современного искусства, что позволяет многим школам искусства и университетам предлагать дисциплины по «Новым Жанрам» или «Новым Медиа».

Интересы искусства новых медиа часто лежат в сфере телекоммуникаций, средств массовой информации и цифровых способов представления произведений искусства и привлечения к ним внимания, используя практики концептуального и виртуального искусства, а так же перформанса и инсталляции.

В 1960х развитие новых в то время видео технологий дало начало экспериментам Нам Джун Пайка и Вольфа Фостеля, а также мультимедийным перформансам группы Флюксус. В конце 1980х, развитие компьютерной графики и технологий, работающих в режиме реального времени, а затем и распространение интернета в 1990х, создало благоприятную почву для появления новых и разнообразных форм интерактивности в работах таких художников как: Линн Хершман Лисон, Дэвид Рокеби, Дон Риттер, Перри Хоберман, Рой Эскотт, Вук Чосич, Jodi, Джеффри Шоу, Морис Бенайон, Рафаэль Лозано-Хеммер.

В то же время, развитие биотехнологий позволило таким художникам как Эдуардо Кац начать исследование ДНК и генетики как новых медиа в искусстве.

Теории современного искусства новых медиа развиваются вокруг гипертекста, баз данных и сетей. Эти элементы были особенно революционны для нарративных и анти-нарративных исследований, что привело в такие сферы как нелинейное и интерактивное повествование. Основными мыслителями, повлиявшими на развитие искусства новых медиа были Виннивар Буш и Тед Нельсон, а так же, внесшие большой вклад своими литературными работами, Хорхе Луис Борхес, Итало Кальвино, Хулио Кортасар, Лев Манович и Дуглас Купер. В книге "New Media Art" Марк Трайб и Рина Джана назвали несколько тем к которым обращается современное искусство новых медиа: компьютерное искусство, сотрудничество, личность, апроприация, открытый код, телеприсутствие, наблюдение, пародирование корпораций, а также воздействие и хактивизм. В книге "Postdigitale" Маурицио Болоньини предполагает, что все медиа художники имеют один общий знаменатель, которым является отношение с новыми технологиями – результат обнаружения себя внутри определяющей эпоху трансформации, создаваемой технологическим развитием. Тем не менее, искусство новых медиа проявляется не как набор однотипных практик, а как сложная область, сходящаяся на трёх основных элементах: 1) система искусств, 2) научные и промышленные исследования, и 3) политико-культурный медиа активизм. Существует значительное различие между художниками-учеными, художниками-активистами и технологическими художниками, более близкими к системе искусств и имеющими не только разное образование и уровень технологической культуры, но и абсолютно разные результаты художественной деятельности. Это должно учитываться при исследовании некоторых тем, к которым обращается искусство новых медиа.

Взаимосвязь и интерактивность интернета, так же как и борьба корпоративных, правительственных и общественных интересов очаровывает и вдохновляет многих современных медиахудожников.

Многие проекты в искусстве новых медиа работают с такими темами как политика и социальное сознание, давая возможность проявиться социальному активизму, благодаря интерактивной природе медиа. В качестве примеров можно назвать: «Public Secrets» Шарона Дэниэла, сайт отображающий угнетение и борьбу в тюрьмах Америки;

«Terminal Air»/«Последний Воздух» группы Applied Autonomy, показывающий неразглашаемую судебную программу Центрального разведывательного управления США; Beyondmedia Education - некоммерческая организация, сотрудничающая с малообеспеченными женщинами, молодежью и сообществами, для создания и распространения медиа искусства связанного с темами социального равноправия, гендерного насилия и школьной безопасности; «Oil Standard» Майкла Мэндиберга — плагин для браузера Firefox, показывающий все цены онлайн товаров в баррелях сырой нефти.

В связи с тем, что технологии, используемые для представления работ искусства новых медиа, такие как ленты, плёнки, веб браузеры, программное обеспечение и операционные системы устаревают, то возникают серьёзные проблемы с сохранением произведений по прошествии некоторого времени с момента их создания. На данный момент, ведутся исследовательские проекты, разрабатывающие методы улучшения сохранности и документации хрупкого наследия медиа арта. Существующие методы хранения включают в себя конвертацию работы с устаревшего носителя на относительно новый, цифровое архивирование медиа и использование эмуляторов для сохранения работ, зависящих от устаревшего программного обеспечения или операционных систем.

Медиа искусство, или media art, использует в качестве художественного поля современные коммуникационные технологии - такие, как интернет, телефонная связь, любой другой вид и формат передачи сигнала по проводам или через эфир. Новейшие телекоммуникационные пространства и привычные приборы (такие, как телевизор или пейджер) используются медиа-художниками в необычном ключе - на них возлагается основная роль при создании художественного произведения или акции.

В понятие медиа искусства (или "искусства новых медиа") входят такие, например, его разновидности как:

- a.. видео арт (искусство работы с видео- и телевизионными имиджами, конечный результат - видео арт фильм);
- b.. телекоммуникационный арт - в качестве художественного пространства используются различные виды известных нам киберпространств (начиная с телефонного и заканчивая спутником);
- c.. искусство видео- и медиаинсталляций (публичный показ художественных "конструкций" из телевизионных и видео-приборов, подчиненных единой художественной задаче;
- d.. нет-арт, или сетевое искусство - художники делают сайты в Интернете (или в любой другой сетевой среде), которые представляют собой

самостоятельные произведения искусства. При этом эти произведения не могут нормально существовать ни в какой иной среде, кроме сетевой;

е.. интерактивное, вовлекающее аудиторию электронное искусство...

В Советском Союзе эти виды искусств были невозможны ввиду идеологических и культурных ограничений. Первые "медиа арт лаборатории" возникли в Москве в середине 90-х годов. После 1995 года появились первые российские медиа художники - такие, как Ольга Лялина, Алексей Шульгин, Андрей Великанов.

В Западной Европе и США "искусство новых медиа" переживает бурный расцвет, и его история насчитывает не менее 30 лет развития. Работают крупные центры медиа искусства, такие как институт ZKM в Карлсруэ. В Германии и Австрии крупных фестивалей по медиа искусству не менее десяти, из которых самыми известными являются European Media Art Festival в Оснабрюке, Германия, и ARS ELECTRONICA в Австрии. Художники, работающие с "новыми технологиями", имеют поддержку со стороны крупных компаний, культурных фондов и государственных структур. Мотивация - медиахудожники выполняют важную социальную функцию, "очеловечивая и одушевляя" через свое творчество технологические новшества, адаптируя их в культуру через искусство.

Прошедшее десятилетие стало необычайно интенсивным периодом экспериментов с компьютерными технологиями в искусстве перформанса. Цифровое медиа стало все больше использоваться в живом театре и танце, а новые формы интерактивного перформанса возникли в инсталляциях, на CD-ROM и в Интернет.

В Цифровом Перформансе, Стив Диксон (Steve Dixon) проследивает эволюцию этих практик, даёт детальные описания основных исполнителей и перформансов, анализирует теоретические, художественные и технологические контексты этой формы нового медиа искусства.

Медиаискусство — это вид искусства, произведения которого создаются и представляются с помощью современных информационно-коммуникационных, или медиа, технологий, преимущественно таких как видео, компьютерные и мультимедиа технологии, интернет. Часто в отношении отдельных групп произведений также используются общие определения «искусство новых медиа», «электронное искусство», «цифровое искусство». Медиаискусство включает в себя несколько жанров, варьирующихся в зависимости от типа используемых технологий и формы представления произведений, которые, как правило, определяют как: видео-арт, медиаинсталляция (иногда также медиаискусство), медиаперформанс, медиаландшафт или медиасреда, сетевое искусство, интернет-арт или нет-арт (иногда также веб-арт), саунд-арт. Так же под медиа искусством принято считать и VJ-ing как самое молодое на мой взгляд.

Однако типология жанров и форм медиаискусства может не ограничиваться этим списком, так как это чрезвычайно гибридный в техническом и методологическом отношениях вид искусства, интенсивно развивающийся

вместе с эволюцией технологий. Взлет коммерческого кинематографа и телевидения в Америке в совокупности со стремлением художников исследовать пространство за пределами традиционных границ живописи и скульптуры возродил жанр, дремлющий в забвении со времен Дюшана, Ман Рэя, Ганса Рихтера и Фернана Леже. Художники, убежденные в необходимости дематериализовать искусство, обратились к движущемуся черно-белому изображению как к пародии на кинематографический опыт мейнстрима. Поворотная Документа-5 в Касселе в 1972 году, включила в свою экспозицию раздел, посвященный кинофильмам на 16-миллиметровой пленке и видео, где демонстрировались, в частности, такие вещи, как

* "Руки ловят свинец (пулю)" и "Руки связаны" Ричарда Серра, Отдаленный контроль" Вито Аккончи "Войлочное ТВ" Йозефа Бойса, "Один шаг" Стенли Брауна, "Муха" Йоко Оно. Основная стратегия создателей большинства арт-фильмов того времени состояла в том, чтобы заставить фильм или видео обратить взгляд на себя, внедрить в движущееся изображение саморефлексию, самоотображение. Считалось, что только таким образом можно оценить мощь самого прозрачного из всех средств выражения. Например, канадский художник Майкл Сноу в работе "De La" разместил камеру на вращающейся ручке конструкции. Камера могла снимать без перерыва, меняя угол съемки и скорость движения. Картина транслировалась на четыре монитора, расставленные вокруг конструкции. Вся инсталляция размещалась в комнате, по которой мог перемещаться зритель. В 1973-74 годах в продаже появилась ручная, доступная по цене видеокамера, что способствовало значительному развитию видео-арта. Впечатляющее число художников принялись снимать короткие видеофильмы, в которых высмеивались и пародировались приемы коммерческого телевидения и доминантной культуры в целом. В шестиминутном видео Ричарда Серра "Телевидение поставляет людей", снятом в 1973, на мониторе появлялись вербальные сообщения, несущие парадоксальный социальный посыл: "Проект телевидения- это аудитория", "Телевидение поставляет людей рекламодателю", "Средства массовой коммуникации означают, что что средство способно поставить массы людей" и т.д. Другие художники выбирали более игровые и выразительные формы. Четверка художников и архитекторов - Чип Лорд, Хадсон Маркес, Дуг Майклз и Кертис Шреер, объединившаяся в группу "Муравьиная ферма" затеяли публичные хепенинги по поводу коммерческого ТВ. Например, в перформансе "Медиа-бум", 1972 года, художники сложили штабель из телевизоров, в который врезался кадиллак с установленной на нем видеокамерой. Столкновение завершилось пожаром.

Шокирующий видеоряд отнюдь не является приоритетным для видео-арта, в отличие от массового кинематографа, например. То же касается монтажа, концептуального сюжета и спецэффектов. Что касается музыкальных клипов на телевидении, демосцен компьютерных игр, то этот тип использования видеотехнологий является обыкновенной коммерческой деятельностью, как правило, не имеющей ничего общего с видео-артом, принципиально

ориентированным на показ в пространстве искусства — музеях, галереях. В отличие от телевизионной рекламы или заставок MTV, видео-арт рассчитан на более подготовленного зрителя.

Художники во все времена стремились осваивать, обживать неизвестные пространства (чем не единожды, указывая возможные варианты применения, оказывали услугу обществу и науке), используя механизмы, краски, позаимствованные у отрасли самолетостроения, железные каркасы со свалок, образы и символику новых городов, форму и настроение политических течений и общественных событий, и даже чисто теоретические построения. Настоящему художнику одновременно и хватает того, что под рукой, и всегда чуть недостаточно. Мало пространства на холсте, мало объема, движения, фактуры в станковой живописи, мало дыхания, мало современности, действия, мало жизни. И здесь не стоит сетовать на безвкусицу или бездарность молодых, - метод самообразования Леонардо да Винчи, "разделяющего" покойников, для его современников был почти кошмарным.

"Промышленные" и технологические практики художников XX века лишь продолжают давнюю традицию. Здесь все та же попытка проникнуть в окружающий мир, осмыслить современную реальность, научиться жить в ней, художественно овладеть, преобразив, отобразив. Меняется мир: интерес к структуре тела, порожденный неизвестностью телесного устройства, сменяется жаждой освоения иных пространств — электронного изображения, технологических объектов; и нынешние художники осваивают реальность, в которой им приходится жить, таким же образом, как в свое время это делали конструктивисты, абстракционисты и многие другие группы и направления. Именно поэтому в 60-е, когда появилась первая переносная видеокамера, большое количество художников бросилось осваивать новое экранное пространство. Включенность субъекта и самой камеры в действие, игру, создание образа, существующего вне определенного места, новая символика — эти открытия стали классическими. Так появилось направление, носящее название "медийного искусства", - направление, объединяющее все искусства, работающие с медией, то есть использующие какие-либо технические средства - телефон, факс, видеокамеру, телевизор, а позднее- компьютер.

Необычность и притягательность виртуального пространства, мира, доступ к которому предоставляет компьютер, не подлежит сомнению. Самостоятельное квазиреальное пространство, создающее улучшенную "копию" мира (более быструю, более информативную, более безопасную), - трехмерное, с новым пониманием и способом освоения времени и пространства, иным принципом движения, скорости, действия, иным способом построения межчеловеческих отношений, - быстро стало центром внимания и объектом исследования художников, теоретиков искусства, культурологов, социологов, политологов, философов и многих других.

Отдельным видом электронного искусства является и аудиодизайн (звуковой дизайн). В самом широком понимании звуковой дизайн (от англ. *Sound Design - дизайн звука*) — вид дизайнерской деятельности, объектом

которой является звук, его носители (цифровые, аналоговые) и в некоторых случаях акустика пространств и помещений. Сама формулировка «звуковой дизайн» указывает на деятельность, относящуюся к сфере производства звуков и акустических сред, работ по звуковому оформлению аудиовизуальных проектов, проектированию и разработке звукошумового сопровождения экранных и мультимедийных продуктов, в первую очередь для коммерческого и массового использования.

Специфика дизайна звука как профессии заключается в осознанном стремлении специалиста-дизайнера средствами проектирования, синтезирования и записи звука отыскать удовлетворительные решения задач, связанных со звуковым оформлением, звуко-акустическим решением, причём предоставить практический результат в пределах строго определённого временного промежутка. Специфика дизайна звука состоит не только в создании привлекательного продукта, но и в соблюдении особых технологических требований, предъявляемых для его дальнейшего использования в структуре аудиовизуальных проектов, например, в звуковой дорожке кинофильма, в программном коде видеогри, в контексте инсталляции или презентации и пр. Важно учитывать стилевые и жанровые особенности конкретного проекта, его технические параметры (формат, размер, параметры звуковых файлов и пр.), звуковые материалы (исходные звуки, аудио материалы) и их свойства, различные технологии звукозаписи и обработки звука. Немаловажным фактором для звукового дизайна является предвыпускная подготовка звукового продукта, так называемый «премастеринг» звука. При этом следует учитывать, что и это, как правило, не последнее звено в производственной цепочке, так как далее звук попадает к звукорежиссёру для микширования или программисту, и только на этом последнем этапе дизайн звука обретает конечный вид продукта в форме финальной звуковой дорожки.

Звуковой дизайн применяется в различных видах экранных искусств: в кинематографе, видео, театре, а также в индустрии мультимедиа и видеогри, музыкальной звукозаписи и в концертной практике. Звуковой дизайн не создаёт самостоятельных художественных образов, но своими средствами способствует реализации художественной образности в том виде искусства, в котором применены звуковые элементы дизайна. Звуковой дизайн применяется также в современных художественных практиках, основанных на работе со звуком, таких как сочинение электронной музыки, компьютерная аранжировка, звуковое синтезирование в различных музыкальных жанрах (рок, техно-музыка, эмбиентс и пр.), в радиопостановках.

Значительная востребованность в современной медиаиндустрии способствует развитию звукового дизайна как *инновационной* профессии наряду с уже существующими традиционными сферами профессиональной деятельности, такими как звукорежиссура, звукооператорское мастерство, продюсирование звука и др. Выпускается новейшая звукодизайнерская техника

и аппаратура, идёт строительство и организация новых студий звукового дизайна в странах Западной Европы, США и в последнее время в России.

Благодаря широчайшим возможностям новейшей аппаратуры звукозапись и обработка звука перешли на новый уровень, при котором стало возможным не только точное звуковоспроизведение, но и высококачественное моделирование звука, создание новых необычных звуковых элементов при помощи синтеза и обработки. Звуки световых мечей из киноэпопеи «Звёздные войны» (реж. Дж. Лукас), крики диких животных и динозавров из фильма «Парк Юрского периода» (реж. С. Спилберг), звуки машин будущего из фильма «Пятый элемент» (реж. Л. Бессон), звуки движений и действий героев в компьютерных играх, звуковые эффекты в телепередачах и видеопрезентациях – все эти оригинальные компоненты кино- видеофонограммы требуют от их создателя - дизайнера звука - большой изобретательности, знаний и опыта, и способны действительно улучшить и обострить зрительское восприятие событий экранного «мира».

О звуковом дизайне как форме специфической технической и творческой деятельности заговорили в конце 1970-х годов. В титрах к известному фильму «Апокалипсис наших дней» (1979) режиссёра Ф.Ф.Коппола впервые упоминается новый вид деятельности, обозначенный как «дизайн звука». В качестве дизайнера звука в титрах был указан известный американский продюсер и редактор Уолтер Мёрч, оказавший большое влияние на становление звукового дизайна как профессии.

В кинопроизводстве дизайнер звука работает совместно с композитором над звуковым сопровождением кинофильма. Дизайнер звука приступает к работе ещё на этапе подготовки к съёмкам фильма, участвуя в создании общей концепции звукошумового озвучения. На следующем этапе осуществляется разработка звукового решения и реализуются поставленные режиссёром и продюсером звукодизайнерские задачи.

В некоторых случаях звуковое решение оказывает непосредственное влияние на реализацию собственно визуальных и изобразительных задач. Так, например, известный дизайнер звука Гэри Райдстром, работая над фильмом «Парк Юрского периода» (реж. С. Спилберг, 1993), смонтировал и синтезировал звуки динозавров и диких животных, и лишь потом, при помощи компьютерных технологий, были созданы их визуальные макеты с учётом звуков рычания и криков.

Дизайнер может создавать какой-либо один вид звуковых эффектов. Например, дизайнер звука Рон Бочар (Ron Bochar) был приглашён на этапе финального монтажа фильма «Волк» (реж. Майк Николс, 1994) для создания звуков, сопровождавших превращения героя Джека Николсона.

В театральном искусстве дизайн звука может решать сразу несколько производственных и творческих задач. Это не только создание, запись и синтезирование звуков и звукошумовых эффектов для спектаклей и сценических шоу, но разработка технических решений для звукотехнической оснащения театральных залов. Театральный звуковой дизайн - это комплекс

оригинальную музыку и звуковой дизайн в рекламной индустрии. Сегодня профессия звуковой дизайнер становится всё более актуальной. Но чтобы выучиться на звукового дизайнера стоит иметь хороший вкус и огромное желание постоянно искать что-то новое и интересное, делать свою работу с удовольствием и понимать, что твою работу будут слышать многие и многие люди.



Сұлтанбаева Эльмира Серікбайқызы – журналистика магистрі.

Білімі: 1984-1989 жж. С.М. Киров атындағы Қазақ мемлекеттік университеті журналистика факультеті. 2012-2014 жж. «Тұран» университетінің магистратурасын тәмамдаған.

Еңбек тәжірибесі: «Ана тілі» ұлттық апталығы, «Қазақ әдебиеті» газеті және «Қазақстан» ұлттық арнасында журналист, редактор қызметтерін атқарды. 2012 жылдан бері «Тұран» университетінде аға оқытушы.

Сұлтанбаева Эльмира Серікбайқызы

АҚПАРАТ КЕҢІСТІГІНДЕГІ АУДИОВИЗУАЛДЫ КОММУНИКАЦИЯЛАР

Аудиовизуалды құралдарды сипаттай отырып, бұл феноменнің қай салада пайда болатынын түсінуіміз қажет. Мәдени санада бізді қызықтырып отырған аудиовизуалды ұғымы, ең алдымен кино мәдениетіне катысты. Алайда уақыт өте келе неше түрлі аудиовизуалды өнімдер пайда болуда, олар бастапқыда кино мәдениетінің феномендеріне жақын бола отырып, кейіннен олардың орындарын басып алып отыр. Жалпы алғанда бұл ұғымның басты белгісі көру және есту арқылы, оның боямалылығымен берілген құбысты қабылдау болып табылады. Аудиовизуалдыға тікелей байланысты электронография ұғымы бар. Ол дыбыстық және бейнелік сигналдарды жазатын жаңа технология, ол тіпті виртуалды шындықтың сигналдарын да жаза алады. Мұндай үдерістер адамның продуктивті қызметінің технологиялық жанамалану механизмдерін қалыптастырады. Алғашқы пайда болған кинолардың ұрандарын келтіріп өтетін болсақ, «Өмір шындығына тап беріп, толықтай көрсету», «Өмірмен тең деңгейдегі фильмді жарату» деген мақсатта ұрандаса, кейіннен бұған қарама қайшы «Өмірде мұндай болмайды» не болмаса барлығы керемет болып