



Управление культуры и туризма Липецкой области
Государственное бюджетное учреждение культуры
«ЛИПЕЦКАЯ ОБЛАСТНАЯ УНИВЕРСАЛЬНАЯ
НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА»
филиал «ЛИПЕЦКАЯ ОБЛАСТНАЯ
СПЕЦИАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА ДЛЯ СЛЕПЫХ»

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ЭКСКУРСИЙ ДЛЯ НЕЗРЯЧИХ И СЛАБОВИДЯЩИХ



Сборник методических рекомендаций

Липецк, 2022

Организация и проведение виртуальных экскурсий для незрячих и слабовидящих : сборник методических рекомендаций / Липец. ОУНБ ; филиал ЛОБДС ; составитель И. А. Ряжских; редактор В. В. Лобова; компьютерная верстка Ж. И. Овсянникова – Липецк. – 2021. – 42 с. – Текст : непосредственный.

©ЛОУНБ

ГБУК «ЛИПЕЦКАЯ ОБЛАСТНАЯ
УНИВЕРСАЛЬНАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА»
ФИЛИАЛ «ЛИПЕЦКАЯ ОБЛАСТНАЯ
СПЕЦИАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА ДЛЯ СЛЕПЫХ»
398020, г. Липецк, ул. Елецкая, д. 69
sl.lib48.ru
Тел.: +7 (4742) 27-22-67

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	4
Теоретические и методические аспекты виртуальной экскурсии. История возникновения экскурсии как организационной формы.....	6
Понятие и виды экскурсий.....	6
Виртуальная экскурсия и ее преимущества.....	7
Отличия виртуальной экскурсии от традиционной.....	9
Рациональные приемы и способы обследования предметов (объектов) для слепых и слабовидящих.....	12
Виды виртуальных экскурсий.....	16
Особенности проведения и требования к организации виртуальной экскурсии.....	18
Рекомендации по созданию мультимедийного сопровождения.....	20
<i>Разработка городского тура.....</i>	<i>20</i>
<i>Аудиогид.....</i>	<i>22</i>
<i>Рекомендации по подготовке текстов для аудиогuida (виртуальной экскурсии) на примере международной площадки IZI TRAVEL.....</i>	<i>24</i>
Технология проведения виртуальной экскурсии.....	26
Кулабухова М. А., Кулабухова В. А. Слово в аудиовизуальном произведении: избранные аспекты использования.....	29
Никитина А. Б. Основные ошибки при создании мультимедийных ресурсов.....	33
Кулабухова В. А., Кулабухова М. А. Режиссура аудиовизуального произведения: избранные аспекты.....	36
Литература.....	41
Интернет-ресурсы.....	42

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

С самых древних времен люди мечтали увидеть что-то удивительное и новое, а с появлением компьютеров и Интернета мечта начала осуществляться. В образовательных целях можно использовать виртуальные экскурсии в города и страны, посещение экспозиций научного содержания, музеев ученых и великих изобретений, ботанических садов и парков, а также предприятий, чья производственная технология может иллюстрировать теоретические знания.

Виртуальная экскурсия будет отличаться от традиционной лишь тем, что может быть организована и проведена в условиях учреждения. Сегодня существует уже довольно большое количество готовых экскурсий и туров в сети Интернет, а их количество и качество постоянно растет. Кроме того, можно самостоятельно создавать виртуальные экскурсии, используя специальное программное обеспечение. Виртуальные экскурсии важны в нашей жизни: во-первых, они помогают узнать много нового; во-вторых, развивают все познавательные процессы: воображение, мышление и внимание; в-третьих, позволяют ощущать себя более свободно и комфортно в окружающей среде.

Среди читателей Липецкой областной специальной библиотеки для слепых есть много людей энергичных и любознательных, жаждущих ярких впечатлений и новых открытий, и туризм для них – один из лучших способов продления активного долголетия.

Для такой категории граждан на сайте библиотеки разработан раздел «Тифлогид» (виртуальные экскурсии).

Виртуальный туризм – это особая форма туризма, связанная с характерным для него игровым общением и богатством образов, дающая возможность окунуться в культурное пространство путешествий, включающее и фантазии, и действительность.

Виртуальный туризм открывает равные возможности для всех категорий пользователей, дает им шанс увидеть мир во всем его многообразии, делает культурное и историческое наследие доступным.

Не покидая места проживания, можно оказаться в самых удаленных уголках нашей планеты и даже за ее пределами, проехать на поезде или пролететь на самолете. Безграничные возможности интернет-ресурсов предлагают максимально приближенную к реальности картину городов и улиц, природного ландшафта. Специально созданные виртуальные музейные туры, видеофильмы о памятниках истории и культуры отправляют в путешествия не только сквозь пространство, но и сквозь время. А современные интернет-сервисы позволяют увидеть Землю из космоса и даже взглянуть на соседние планеты, галактики, звезды. Также это замечательная возможность побывать на самых зрелищных мероприятиях, таких как бразильский карнавал, рождественская ярмарка или Олимпиада.

Для людей, которые в силу жизненных обстоятельств, оказались ограниченными в своем передвижении, виртуальный туризм остается самым оптимальным способом ощутить себя частью этого мира, не рискуя при этом здоровьем и жизнью.

Это новое направление в деятельности учреждения будет направлено на повышение социальной активности незрячих и слабовидящих читателей, улучшение качества их жизни, организацию правильного и познавательного отдыха, расширение круга общения.

1. Цель создания сборника методических материалов: оказание помощи в организации мероприятий, расширение общего кругозора пользователей, гражданско-патриотическое и духовно-нравственное воспитание, социализация пользователей библиотеки, удовлетворение потребности в культурном, познавательном и духовном развитии.

2. Задачи:

- расширение границ информационного и досугового пространства незрячих и слабовидящих пользователей;
- стимулирование повышения интереса читателей библиотеки к изучению истории и достопримечательностей России и зарубежных стран;
- адаптация и интеграция незрячих и слабовидящих пользователей в социальную жизнь общества;
- создание условий для гармоничного развития и творческого самовыражения.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКСКУРСИИ. ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЭКСКУРСИИ КАК ОРГАНИЗАЦИОННОЙ ФОРМЫ

Экскурсионное дело в нашей стране имеет более чем двухвековую историю, начиная свое летосчисление с первых школьных экскурсий последней четверти XVIII в. Именно в это время передовые российские педагоги, просветители неоднократно высказывались по поводу целесообразности проведения со школьниками прогулок и экскурсий в природу. В результате их деятельности рекомендации о проведении школьных экскурсий в природу нашли отражение в «Уставе народных училищ» 1786 г. А в «Школьном уставе», утвержденном в 1804 г., указывалось на необходимость «устраивать» не только прогулки-экскурсии в природу, но и организовывать с целью знакомства посещения мануфактур, мастерских ремесленников и других предприятий.

Благодаря экскурсии человек воспринимает новое в более интересной и увлекательной форме.

ПОНЯТИЕ И ВИДЫ ЭКСКУРСИЙ

Экскурсия – это форма организации процесса, позволяющая проводить наблюдения и изучение различных предметов и явлений в естественных условиях или в музеях, на выставках и т. д.

Экскурсии могут быть организованы по темам: краеведческого поиска, изучения быта, особенностям праздничных приготовлений, обрядов и т. д. Экскурсии подразделяются на 5 видов: краеведческая, историческая, культурно-художественная и обзорная.

• *Биографическая экскурсия* – это экскурсия, связанная с биографией и творчеством писателей, ученых, спортсменов. Например: «Серебряный век А. А. Блока».

• *Краеведческая экскурсия* – это один из основных способов изучения природы, истории, экономики и культуры своего региона. Например: «История и культура Великого Устюга».

• *Историческая экскурсия* – это наглядное ознакомление с вещественными памятниками истории и культуры, расположенными в исторически сложившейся или искусственной (музейная экспозиция) среде, в целях изучения прошлого человеческого общества, проходящее по определенному маршруту под руководством подготовленного лица. Историческая экскурсия является одной из форм распространения исторических знаний и историко-краеведческой работы, содействует формированию мировоззрения. Например: «Подвиг Зои Космодемьянской».

• *Культурно-художественная экскурсия* – это посещение музеев. Например: «Путешествие по Эрмитажу».

• *Обзорная экскурсия* – это совокупность нескольких виртуальных экскурсий в рамках одной темы. Например: «Путешествие по Золотому кольцу России».

ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКСКУРСИЯ И ЕЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Согласно определению Козиной Елены Федоровны, кандидата педагогических наук Московского городского педагогического университета, виртуальные экскурсии – это новый эффективный презентационный инструмент, с помощью которого возможна наглядная и увлекательная демонстрация любого реального места широкой общественности – будь то страна, город, национальный парк, музей, курорт, производственный объект и т. д.

Галина Николаевна Аквилева, кандидат педагогических наук, под виртуальной экскурсией понимает организационную форму обучения, отличающуюся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов и т. д.

Кандидат педагогических наук Елена Викторовна Александрова считает, что виртуальная экскурсия – это форма обучения, сочетающая рассказ экскурсовода с демонстрацией наглядного материала: фотографий, репродукций, видеофрагментов, аудио-записей.

В современных условиях виртуальная экскурсия может быть представлена как слайд-шоу с помощью компьютерных технологий. В ее работе определяются виртуальные экскурсии как образовательные и воспитательные, цели которых – открыть экскурсантам прекрасное в окружающем их мире, в людях и природе, пробудить у них чувство любви к Родине.

Экскурсии являются эффективной формой организации познавательной деятельности, но их проведение вызывает много трудностей. Во-первых, изучаемый объект не всегда находится в пределах досягаемости. Очень часто нет возможности добраться до него (особенно инвалидам). Во-вторых, банально не хватает времени на посещение реальной экскурсии.

В-третьих, для проведения экскурсии нужно собрать группу людей в одном месте в одно и то же время. А это затруднительно. Еще один фактор – это неподходящая погода. Приходится выбирать определенный день. Из-за непогоды назначенная экскурсия срывается. Даже если экскурсия состоялась, не всегда удастся увидеть те объекты живой природы, которые запланировали (животные, леса, луга, водоемы).

Владимир Георгиевич Маранцман, доктор педагогических наук, отмечал, что виртуальная экскурсия «...позволяет остановить путешествие в тот момент, когда возникает потребность обдумать увиденное. В виртуальной экскурсии легче, чем при просмотре фильма (мелькание кадров мешает обстоятельно размышлять, внимание сосредоточено на том, чтобы видеть), объединить восприятие нового материала и провести качественную оценку. Процесс восприятия становится более живым и непосредственным».

ОТЛИЧИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКСКУРСИИ ОТ ТРАДИЦИОННОЙ

	Традиционная экскурсия	Виртуальная экскурсия
Место проведения	Природные сообщества, музеи, промышленные предприятия	Актный зал библиотеки, квартира пользователя
Соблюдение техники безопасности	Требуется особое внимание к соблюдению техники безопасности	Соблюдение техники безопасности
Использование экскурсионного оборудования	Требуется экскурсионное оборудование	Не требуется экскурсионное оборудование
Объекты и их доступность для наблюдения	Не все объекты доступны для наблюдения в любой момент времени	Доступны для наблюдения практически любые объекты
Затраты времени и труда на подготовку	Необходимо предварительное посещение и знакомство с территорией, отбор объектов наблюдения	Подбор материалов, их обработка и систематизация, звуковое и видео-оформление
Формирование навыков общения с живой природой	Предоставляет более широкие возможности	Отсутствует полностью

Формирование навыков наблюдения	Навыки формируются при условии наличия объектов наблюдения и целенаправленной работе экскурсовода	Можно остановить фрагмент, приблизить, рассмотреть детально (если позволяет зрение), внимательно прослушать тифлокомментарий к данному фрагменту, что дает больше возможностей для формирования навыков наблюдения
Возможность многократного воспроизведения условий наблюдения	Отсутствует	Однажды созданной виртуальной экскурсией можно воспользоваться неоднократно
Степень активности и подвижности экскурсантов во время экскурсии	Высокая	Проведение динамических пауз
Фиксация промежуточных результатов, ведение записей	Ведение записей во время экскурсии затруднено	Возможно ведение записей в приемлемом для экскурсантов темпе и удобной посадке
Зависимость от погодных условий	Полностью зависит от погодных условий	Не зависит от погодных условий

Из всего вышепредставленного можно сделать вывод, что в настоящее время экскурсия обычная несколько теряет свою популярность, несмотря на свою дидактическую значимость. Главная причина кроется в недоступности большинства объектов. Это серьезное ограничение снимается при использовании средств новейших информационных технологий.

Виртуальная экскурсия представляет собой программно-информационный продукт, содержащий видео-, аудио- и графические материалы и предназначенный для интегрированного представления информации.

Представить информацию можно с помощью мультимедийных технологий. Мультимедиа – это синтез информации цифрового характера (тексты, графика, анимация), аналоговой информации визуального отображения (видеоизображения, фотографии, картины) и аналоговой информации звука (речь, музыка и другие звуки).

В процессе создания виртуальной экскурсии, ориентированной на группу людей с проблемами зрительного восприятия информации, первостепенной задачей является грамотное составление словесного описания визуального ряда презентации, правильные тифлокомментарии (описание предметов должно быть полным и понятным).

Есть специально разработанные рациональные приемы и способы обследования предметов (объектов) для слепых и слабовидящих на обычных экскурсиях, в частности, они применимы и к виртуальной экскурсии.

РАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ И СПОСОБЫ ОБСЛЕДОВАНИЯ ПРЕДМЕТОВ (ОБЪЕКТОВ) ДЛЯ СЛЕПЫХ И СЛАБОВИДЯЩИХ

1. Начинаем с общего описания предмета.

2. Анализ мелких деталей.

3. Необходимо использовать в рассказе зрительные доказательства. Экскурсовод (диктор) так строит показ, чтобы «заговорил» сам объект (т. е. рассказ должен быть образным). Образность речи надо строить с учетом картины мира слепых и слабовидящих; образы, которыми оперирует экскурсовод, должны соответствовать зрительным представлениям слепых/слабовидящих, поэтому желательно не использовать только образные сравнения и метафоры, основанные на зрительных ассоциациях, а использовать художественные средства языка, основанные на слуховых, тактильных, температурных, кинестетических ощущениях.

4. Адресность, т. е. привязка к наблюдаемым на экскурсии объектам: экскурсовод формирует указания – на что обратить внимание.

5. Конкретность (материал, раскрывающий тему). Некоторые экскурсоводы рассматривают конкретность в рассказе как обилие фактического материала (фактов, примеров, дат, цифр, фамилий). Однако следует дозировать материал, исходя из возраста и особенностей группы, степени ее подготовленности. Все дефиниции в рассказе должны быть модифицированы с учетом возраста экскурсантов и объема их знаний по предмету рассказа.

Рассмотрим, какие методические приемы показа на экскурсии позволят оптимизировать изучение объекта группой слепых/слабовидящих экскурсантов.

1. *Прием предварительного осмотра* (обычно это краткое вступительное слово, ориентирующее группу на то, что именно следует увидеть в ходе наблюдения объекта, какие его качества и особенности будут выявлять при наблюдении). Для нашей категории экскурсантов (слепых и слабовидящих) содержанием вступительного слова должна быть постановка целей и задач экскурсии, краткий обзор того материала, о котором пойдет

речь. Надо, чтобы они четко понимали, что нового они смогут узнать на экскурсии.

Если на слайде видеоэкскурсии, например, здание музея, даем предварительную ориентировку в отношении того, что окружает обследуемый объект, представление об объекте как о целом, затем переходим к описанию его главных частей.

2. *Прием панорамного показа* – невозможно использовать в работе со слепыми и слабовидящими экскурсантами.

3. *Прием зрительной реконструкции (воссоздание)* – предполагает восстановление словесным путем первоначального облика исторического здания. Можно использовать, если у экскурсантов развито воссоздающее воображение.

4. *Прием зрительного монтажа (вариант предыдущего приема)* – составляется нужный образ, суммируя внешний облик нескольких памятников или их отдельных частей.

5. *Прием локализации событий (связь событий с конкретным местом как переход от общего к частному)*. Этот прием экскурсовод (диктор) может использовать в рассказе.

6. *Прием абстрагирования* – мысленный процесс выделения из целого частей для последующего глубокого наблюдения. Позволяет рассмотреть те признаки предмета, которые служат основой для раскрытия темы. Например, одну из частей здания при отвлечении от других его частей, которые менее существенны для раскрытия темы. Этому приему предшествует объяснение экскурсовода, какие части здания/предметы будут показаны.

7. *Прием зрительного сравнения* – обычно сравнивают различные предметы или части одного объекта с другим, находящимся перед глазами. Иногда сравнивают словесно; иногда один объект воспринимается зрительно, а другой мысленно реконструируется (или он был показан ранее). При проведении экскурсии для инвалидов по зрению этот прием можно применять в модифицированном виде: сравнивать два предмета (при попеременном обследовании двух предметов). Сравнение производится и при узнавании объекта (обследуемый предмет сопоставляется с хорошо известным, часто употребляемым).

8. *Прием интеграции* – объединение отдельных частей наблюдаемого объекта в единое целое. Этот прием полезен при

проведении экскурсии, т. к., знакомясь с предметами по рельефам, моделям, слепые потом не узнают самих предметов. Необходимо использовать конкретизирующие пособия (планы, карты, рисунки, чертежи) с подробными тифлокомментариями – для изучения частей.

9. *Прием зрительной аналогии (или ассоциации)* – используется на основе сравнения данного объекта с теми, которые наблюдали ранее. Основой может быть ассоциация по сходству, реже – по противоположности (цвет, температура, свет/темнота). Иногда вместо непосредственного обследования можно проводить обследование по аналогии, т. е. вместо самого предмета рассматривать другие, имеющие схожие черты. Тогда в объяснении надо подчеркнуть черты сходства и различия. Например, колокол и колокольчик.

10. *Прием переключения внимания* – перенос взгляда с одного объекта на другой. Речь может идти о переносе обследовательских действий.

11. *Прием движения* – обход вокруг здания, памятника. Может быть использован частично: если размеры не слишком большие (с чем сравнить?), то обходим; если большой объем/охват/площадь, то частично – какой-то фрагмент с необходимым пояснением. Например, колонна. Особое внимание уделяем скульптурам, изображающим стадии движения.

12. *Показ мемориальной доски* – обычно сначала проводят анализ объекта и рассказ о событиях, с ним связанных, потом обращают внимание на доску. Людям с нарушением зрения можно рассказать, что здесь есть доска, зачитать текст. Можно описать форму, фактуру, цвет, размеры и содержание по фотографии, подробно описать все ее характеристики.

13. *Прием исследования объекта*. В отношении незрячих посетителей музеев речь может идти о выполнении конкретных операций (описаний) по созданию/реконструкции предмета.

Из сказанного ясно, что составление текста экскурсии не должно проходить вне контекста визуального ряда экскурсии.

На экскурсии не следует вести объяснений и описаний, которые могут быть проведены до/после экскурсии. Поэтому в рас-

сказе надо использовать те знания, которыми экскурсанты уже овладели, чтобы закреплять их. И основное время экскурсии должно быть использовано на показ (зрительное восприятие с сочетанием анализа и синтеза, чтобы создать целостные зрительные образы объектов/предметов).

Экскурсоводу не стоит забывать называть цвета рассматриваемых предметов, поскольку только тотально слепые с рождения не имеют представления о цвете. Но даже для этой категории это не будет лишней информацией по чисто психологическим соображениям. Прием аналогии (ассоциации) должен использоваться широко, с учетом привлекаемого спектра анализаторов.

Составляя текст экскурсии, экскурсовод должен определить пошаговый маршрут, обращая внимание на продуманную им специальную систему ориентиров. На всем протяжении экскурсии он обязан привлекать жизненный чувственный опыт людей с нарушением зрения, полученный ими не только при подготовке к экскурсии, но и вообще в жизни.

ВИДЫ ВИРТУАЛЬНЫХ ЭКСКУРСИЙ

Существует три способа проведения виртуальной экскурсии:

1. Интерактивные экскурсии (путешествия по городам, музеям, выставкам и т. п. при помощи сети Интернет);
2. Мультимедийные экскурсии (путешествия, осуществляемые при помощи заранее подготовленных образовательных мультимедийных ресурсов, например презентаций, выполненных в PowerPoint);
3. Путешествия в виртуальную реальность (экскурсии, осуществляемые при помощи информации в городах, музеях, через виртуальную экскурсию, созданные в PowerPoint, Ucoz и т. д.).

Преимущества экскурсии:

1. Доступность – возможность осмотра достопримечательностей всего мира без больших материальных и временных затрат. Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.
2. Возможность использования в любое время.
3. Возможность многократного просмотра экскурсии и прилагаемой информации.

План создания виртуальной экскурсии

- Определение цели и задач экскурсии.
 - Выбор темы.
 - Отбор литературы и составление библиографии.
 - Определение источников экскурсионного материала.
 - Отбор и изучение экскурсионных объектов.
 - Сканирование фотографий или других иллюстраций, необходимых для представления проекта.
 - Составление маршрута экскурсии на основе видеоряда.
 - Подготовка текста экскурсии.
 - Подготовка текста для тифлокомментирования.
 - Определение техники ведения виртуальной экскурсии.
4. Показ экскурсии.

Подготовка к виртуальной экскурсии начинается с определения цели, места и времени ее проведения. Также тщательно продумывается содержание, составляется план, в котором определяются образовательные задачи, этапы экскурсии, вопросы

для вступительной и заключительной беседы, самостоятельная работа экскурсантов, форма подведения итогов.

При создании виртуальной экскурсии маршрут представляет собой наиболее удобный путь следования экскурсионной группы. Одно из обязательных условий – организация показа объектов в логической последовательности и обеспечение зрительной основы для раскрытия темы. В рамках проекта виртуальной экскурсии материал может излагаться в хронологической, тематической или тематико-хронологической последовательности.

Составляя текст, необходимо обратить внимание на то, что он должен раскрывать все подтемы. Текст должен отличаться краткостью, четкостью формулировок, необходимым количеством фактического материала, литературный язык. Материал размещается в той последовательности, в которой показываются объекты, и имеет четкое деление на части. Составленный в соответствии с этими требованиями текст представляет собой готовый для использования рассказ. Виртуальная экскурсия, как и любое другое занятие, начинается с организационного момента.

Содержание и структуру виртуальной экскурсии можно разнообразить викторинами, играми, конкурсами, соревнованиями. Это позволяет сделать экскурсию интересной, увлекательной и незабываемой.

ОСОБЕННОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ И ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКСКУРСИИ

Методика организации виртуальной экскурсии, как и обычной, включает в себя три этапа:

- подготовительный,
- основной,
- заключительный.

Выбор темы и объекта экскурсии осуществляется комплексно, взаимосвязано с учетом выбранного воспитательного направления. Мероприятия данного направления заблаговременно планируются на весь год с учетом тех событий, которые отражены в темах, например: снятие блокады Ленинграда произошло в конце января 1944 года, поэтому одноименное мероприятие запланировано провести в январе.

Подготовительный этап происходит в такой последовательности:

- познакомиться детально с объектом экскурсии. Определить те части объекта или технологического комплекса, которые непосредственно представляют интерес;
- определиться, кто будет проводить экскурсию специалист или работник библиотеки. Идеальным нужно считать случай, когда экскурсию ведет сам работник библиотеки, который знаком пользователям.

Бывает, что экскурсия имеет узкую тематическую направленность. Если у работника библиотеки мало информации, то можно пригласить специалиста в этом направлении, потому что он лучше знает, что рассказать по этой теме, и может предоставить фото. Со специалистом предварительно проводится согласительная беседа относительно цели экскурсии и уровня подготовленности экскурсантов;

- создать мультимедийный продукт по содержанию экскурсии;
- экскурсовод объясняет маршрут, которым будет осуществляться перемещение по виртуальной экскурсии;
- экскурсанты получают вопросы, на которые нужно найти ответ во время экскурсии.

Основной этап заключается:

- в демонстрации подготовленного заранее мультимедийного продукта, например презентации, где каждый слайд сопровождается необходимым комментарием экскурсовода и тифлокомментатора. Возможно использование музыкального оформления.

- во время экскурсии при помощи создания специальных условий экскурсанты:

- наблюдают объекты и слушают объяснение экскурсовода и тифлокомментатора;

- ведут записи по ходу рассказа и наблюдения;

- ведут сбор иллюстративных материалов для оформления отчетности;

- экскурсовод организует беседу с экскурсантами по тем вопросам, которые были подготовлены на подготовительном этапе.

На заключительном этапе экскурсии:

- обязательно проводится обобщающее подведение итогов, где экскурсанты делятся впечатлениями, дают ответы на вопросы, которые были поставлены перед экскурсией;

- составляется отчет об экскурсии. Это может быть: рисунки, фотографии и отзывы;

- оформляется стенд с материалами отчета;

- экскурсовод обязательно обобщает результаты экскурсии, объясняет материал, который зрители плохо поняли.

Таким образом, виртуальная экскурсия – это один из самых эффективных и убедительных способов представления информации, поскольку она создает у экскурсантов полную иллюзию присутствия. Большое значение имеет зрительный ряд. Он должен быть построен так, чтобы без подробного рассказа экскурсовода могла быть раскрыта тема. Для аудитории с проблемами зрительного восприятия виртуальная экскурсия в обязательном порядке сопровождается профессиональными тифлокомментариями.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОЗДАНИЮ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ

На подготовительном этапе создается мультимедийный продукт виртуальной экскурсии.

При создании такого продукта экскурсии поможет программа создания презентаций Microsoft Office Power Point.

Титульный слайд содержит следующую информацию: название экскурсии с уточнением места, темы и т. п. (например, «виртуальная экскурсия в краеведческий музей», «виртуальная экскурсия в историю создания куклы», «виртуальная экскурсия по местам, описанным в произведении...», «виртуальная экскурсия в город...») сведения об авторе, эпиграф (если он необходим).

Составление маршрута: это удобный путь, по которому проходит путешествие и который состоит из нескольких остановок. Нужно скомпоновать весь материал экскурсии в несколько блоков, дав каждому свое название.

Главное, чтобы маршрут содействовал полному раскрытию темы экскурсии, а тифлокомментарии к объектам, встречающимся по маршруту, были подробными и понятными для незрячего экскурсанта.

Разработка городского тура

Технические рекомендации по созданию:

- Тур должен состоять из 12–20 историй (достопримечательностей).
- Каждая история 2–3 минуты (250–400 слов).
- Общая длина текста тура 4000–8000 слов.
- У тура должно быть введение. Введение должно содержать короткое описание тура, управлять ожиданиями слушателя (о чем тур, какие самые основные места посетим, где закончим прогулку, сколько займет времени, какие подсказки будем давать и пр.).

- Все истории, за редким исключением (зависит от длины тура), должны быть о конкретных местах, таких как памятники/монументы/здания/местные достопримечательности и пр.

- Прочие истории (те самые исключения) могут рассказывать дополнительную информацию о городе, например, курьезные случаи, легенды или просто забавные байки.

- Надо стараться избегать слишком длительного «молчания» при переходе между точками тура.

- Тифлокомментарии не должны накладываться на речь экскурсовода.

В конце каждой истории должна быть информация, как добраться до следующей точки тура (на случай, если экскурсант пожелает пройти по заданному маршруту не виртуально, а по-настоящему). Такие подсказки мы называем навигационными.

Навигационные подсказки должны быть короткими, четкими и понятными. Пример: «Продолжайте движение по Гоголевскому бульвару, пока он не перейдет в большую площадь с прекрасным видом на храм Христа Спасителя».

- При необходимости могут быть добавлены дополнительные навигационные подсказки между двумя точками тура, привязанные к конкретному месту. Мы называем такие подсказки геонавигационными. Например: «На этом перекрестке поверните направо и двигайтесь вниз по улице».

- В навигационных подсказках, предшествующих следующей достопримечательности, заранее давайте описание того объекта, к которому человек подходит. Всегда проще идти, зная цель.

Общие рекомендации:

- Достопримечательности в туре не обязательно должны быть «мирового значения», достаточно чтобы они были просто интересными.

- Как вариант, местные легенды и рассказы всегда интересно услышать. Это может быть история вовсе не о памятнике, а, например, о кафе, магазинчике, переулке.

- В историях обязательно используйте отсылку к тому, что

видит слушатель: помните, человек не смотрит на экран, вы направляет его голосом. Человеку всегда приятно, когда истории дополняют то, что он видит глазами. Пример: «Обратите внимание на мозаичные панно, расположенные между окнами верхнего этажа...»

Виртуальная тематическая экскурсия – это экскурсия, которая посвящена раскрытия одной темы.

Виртуальная тематическая экскурсия (тематический тур) может подразделяться на следующие группы:

- исторические;
- историко-революционные;
- военно-исторические;
- производственные;
- природоведческие;
- искусствоведческие;
- литературные;
- архитектурно-градостроительные.

Аудиогид

Аудиогид представляет собой совокупность инструментов управления и аудиозаписей, содержащих экскурсию или пояснения к экспонату.

Рекомендации к аудиогиду

1) Функциональные:

- а) автоматическая активации аудиозаписи, соответствующей текущему положению посетителя в виртуальном туре;
- б) переключение режимов запуска аудиогuida – автоматически или вручную;
- в) управление воспроизведением: «Запуск/пауза», «Следующая запись», «Предыдущая запись», «Остановка/воспроизведение».

2) Нефункциональные:

- а) запись материалов аудиогuida производится на студийном оборудовании профессиональным диктором;

б) экскурсия должна быть разделена на аудиозаписи таким образом, чтобы одна аудиозапись содержала только информацию, непосредственно относящуюся к определенному положению посетителя в виртуальном туре;

в) рекомендуемая длительность одной записи аудиогuida – от 1 до 5 минут;

г) аудиозаписи рекомендуется объединять в группы, соответствующие одной экскурсии.

Рекомендации по созданию музейного аудиогuida

Перед тем, как начать, вы должны определить:

- какова ваша цель,
- кто ваша аудитория,
- какая у вас тема,
- от кого будет повествование,
- какой заголовок будет наиболее эффективен.

Полезные советы:

- никогда не опускайте введение,
- используйте «зацепы»,
- применяйте визуальные описания,
- сконцентрируйтесь на 1-2 пунктах,
- всегда спрашивайте себя: «И что?..»,
- рассказывайте с юмором,
- завершайте мощно.

Основные рекомендации:

- история должна быть короткой, максимум 2 минуты (250 слов), оптимально 40–80 сек. (90–180 слов);
- история должна быть простой (откажитесь от заумных историй);
 - постарайтесь не называть точных дат: в основном люди игнорируют их. Но легко запоминают такие, как «в конце XX века» или «в середине 30-х годов»;
 - избегайте множества имен, вряд ли все они знакомы людям, особенно иностранцам. Мы рекомендуем использовать не более одного-двух имен на историю;

- пишите на «разговорном языке»;
- общайтесь со слушателем;
- «заставьте» слушателя поделиться историей.

Дополнительные рекомендации для историй, объединенных в тематический тур:

- необходимо выдерживать тему тура;
- надо стремиться к стилю познавательной, но все же «дружеской экскурсии», оставляющей приятные впечатления и запоминающейся;
- возможно чередование нескольких голосов от истории к истории, а возможно, даже стилей повествования, чтобы лучше «держать» слушателя;
- необходимо добавить навигационные истории между экспонатами и следить за их актуальностью в случае изменения состава экспозиции или перевешивания картин;
- сделайте заключительную историю, подведите некий итог экскурсии, пригласите на другие экскурсии.

**Рекомендации по подготовке текстов
для аудиогuida (виртуальной экскурсии)
на примере международной площадки
IZI TRAVEL**

При подготовке текстов для аудиогuida нужно учитывать, что для качественного аудиогuida потребуется два типа текстов для каждой истории:

1) Текст для чтения с экрана мобильного аудиогuida. Данный тип текста носит справочный характер. Он может содержать достаточное количество дат, цифр и других параметров, которые плохо запоминаются при прослушивании.

Наиболее часто к этому тексту турист будет обращаться в том случае, если он что-то забыл или пропустил.

2) Текст для аудиоистории. Этот текст должен быть адаптирован именно для прослушивания. Стилистически это должен

быть легкий разговорный язык, каким владеют профессиональные гиды. Привлекайте к работе над такими текстами опытных гидов.

При подготовке текстов примите к сведению следующие советы. В начало текста для аудиоистории поместите название объекта (достопримечательности или экспоната), чтобы пользователь мог удостовериться в том, что смотрит на тот объект, о котором сейчас идет речь. В тексте для чтения с экрана мобильного аудиогuida это не требуется, так как для названия объекта выделено отдельное поле.

Полезными для ознакомления будут статьи, представленные ниже.

Виртуальная интерактивная экскурсия – это экскурсия, которая подразумевает использование специального программного обеспечения на смартфоне или айфоне участников. При загрузке программы на телефон участнику открывается игра, в которой есть вопросы. Экскурсанты самостоятельно узнают ответы, передвигаясь по экспозиции музея или либо от объекта к объекту. Экскурсия проходит в виде квеста или интерактивной прогулки. Иногда квест или прогулка может переходить в целый маршрут. При разработке маршрута важно рассчитать расстояние, которое предстоит пройти участникам.

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭКСКУРСИИ

При подготовке виртуальной экскурсии необходимо соблюдать ряд методических требований. Это поможет сделать ее более эффективной.

1.	Подготовка текстов историй	<ul style="list-style-type: none"> - определение темы, - постановка цели и задач экскурсии, - составление маршрута экскурсии (технологическая карта), - изучение и отбор экскурсионных объектов, - изучение литературных источников по теме экскурсии, экспозиций и фондов музеев, - консультации у специалистов, - написание контрольного текста экскурсии к экспонатам. <p>Важно учесть рекомендации, приведенные ниже таблицы</p>
2.	Звукозапись историй	Запись производится на ПК или специальные записывающие устройства
3.	Обработка аудиофайлов	В запись, кроме голоса, могут быть добавлены звуковые эффекты (музыка, голоса птиц или зверей, шум природы и др.)
4.	Запись аудиофайлов	<p>Самостоятельная запись фонограммы с применением доступных средств:</p> <ul style="list-style-type: none"> - запись непосредственно на компьютер с использованием внешнего микрофона; - запись на диктофон с последующим переносом на компьютер.

		<p>С инструкцией по записи на андроид-смартфонов на площадке izi travel можно ознакомиться, перейдя по ссылке: http://academy.izi.travel/ru/help/production/voice-recording-on-an-android-smartphone-and-transferring-audio-files-to-a-computer.</p> <p>С инструкцией по записи на iPhone можно ознакомиться, перейдя по ссылке: http://academy.izi.travel/ru/help/production/voice-recording-on-iphone-and-transferring-audio-files-to-the-computer</p>
5.	Запись, подготовка и перенос видеоистории в аудиогид	<p>IZI.TRAVEL CMS поддерживает видео H.264 /MPEG-4 AVC, с разрешением до 1280×720.</p> <p>Максимальный объем файла – 50 МБ.</p> <p>Видеофайлы, не удовлетворяющие этим требованиям (к кодеку, контейнеру или размеру кадра), перед загрузкой в izi.TRAVEL CMS нужно транскодировать (перекодировать).</p> <p>Существует большое количество программ, с помощью которых можно произвести транскодирование видео из одного формата в другой. В данном документе мы рассмотрим простейшие действия по транскодированию видео с помощью бесплатного приложения HandBrake.</p> <p>Дистрибутив приложения HandBrake можно скачать с сайта производителя: // handbrake.fr</p>

6.	Подготовка изображений	Используйте только легальные изображения: - фотографии сделанные самостоятельно, - фотографии, имеющиеся в фондах музея, - фотографии, купленные на фотостоках (Shutterstock, Lobster.media и пр.), - фотографии из Интернета, опубликованные под свободными лицензиями (например, Creative Commons), разрешающими коммерческое использование изображений или находящимися в статусе общественного достояния (public domain). С более подробной инструкцией по поиску изображений от компании Google вы можете ознакомиться, перейдя по ссылке: https://support.google.com/websearch/answer/29508?hl=ru&ref_topic=3180360
7.	Перенос изображений в аудиогид	Наиболее выигрышно на экране аудиогuida смотрится изображение в ландшафтной ориентации и с пропорциями 4:3

СЛОВО В АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ: ИЗБРАННЫЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

*Кулабухова Марина Анатольевна,
кандидат филологических наук, доцент,
профессор кафедры философии,
культурологии, науковедения
ГБОУ ВО «Белгородский государственный
институт искусств и культуры»,*

*Кулабухова Валентина Афанасьевна,
почетный работник среднего
профессионального образования РФ,
заслуженный работник культуры РФ,
доцент кафедры актерского искусства
ГБОУ ВО «Белгородский государственный
институт искусств и культуры»*

Важнейшим средством выражения мыслей и чувств в аудиовизуальном произведении является звучащее слово. Конечно, кино как особое синтетическое искусство обладает не столько способностью рассказывать, сколько показывать (в частности, доказывать при помощи изобразительных средств отдельные возможности литературы). Однако часто меткое выражение в фильме ничем заменить нельзя. Вступив во взаимодействие с визуальным (изобразительным) рядом фильма, звучащее слово усиливает его смысло-содержательное (идейное) и собственно художественное значение аудиовизуального произведения. В игровой ленте, где на экране действуют люди, слово помогает раскрыть их характеры и обстоятельства жизни, помогает быстрее ввести в действие и пр. В документальном и научно-популярном фильме слово позволяет раскрыть содержание. Слово в аудиовизуальном произведении представлено в виде титров (надписей), дикторского текста, диалогов, реплик действующих лиц.

Основа дикторского текста закладывается в литературном сценарии. Затем дикторский текст – в процессе режиссерской

разработки – дорабатывается, уточняется, доводится (шлифуется) до окончательного варианта. В идеале текст должен обрести силу простоты и ясности. В ходе записи дикторского текста также возможно внесение в него поправок (такowymi могут быть изменение порядка слов, устранение неудачных звуковых сочетаний, ликвидация немотивированных смысловых повторов).

Подготовка дикторского текста – процесс, требующий литературных навыков, умения найти точное, единственно верное и выразительное слово, умения строить фразу.

В различных жанрах дикторский текст применяется по-разному. Так, в документальном очерке необходима не только информация, но и ее авторская оценка.

Дикторский текст зависит от общего замысла аудиовизуального произведения, а его стиль – от стилистической манеры, в которой решена изобразительная часть фильма.

В зависимости от выполняемой в аудиовизуальном произведении задачи текст бывает ведущим или комментирующим. Ведущий текст соединяет в смысловое единство трудный по монтажу материал. Комментирующим текст становится тогда, когда основную мысль ведет изображение, когда посредством монтажа последовательно развивается ясная без слов тема. Ни в коем случае при помощи слова нельзя описывать то, что происходит на экране. Не следует включать в текст никому не нужное, общеизвестное, лишнее. Автор должен при помощи слова дополнить то, что заявлено видимыми средствами.

Качественно написанный, умело совмещенный с изобразительным рядом, хорошо прочитанный текст является важнейшей составляющей аудиовизуального произведения, обеспечивающей не только раскрытие основной идеи фильма, но и художественно-образную интерпретацию лиц, явлений, событий.

Дикторский текст должен быть компактен, экономичен. Дикторский текст рекомендуется писать простыми предложениями, чтобы он воспринимался на слух с первого раза. По возможности в дикторском тексте следует обходиться без цифр. Текст должен направлять внимание аудитории на определенный кадр или объект, усиливая эмоциональный эффект от восприятия произведения.

Если в фильме сочетаются дикторский текст, интервью и закадровый комментарий, то в дикторском тексте рекомендуется представить факты, а эмоции передать посредством интервью и закадрового комментария.

На раскрытие содержания произведения в дикторском тексте влияют разговорная интонация, различные приемы, оживляющие речь.

К недостаткам дикторского текста, в частности, следует отнести:

- длинные фразы, которые мешают созданию нужного темпа;
- отдельные определения и дополнения, утяжеляющие восприятие текста зрителем;
- труднопроизносимые выражения;
- шаблонные выражения, клише;
- жаргонные выражения;
- ненужную цветистость, многословность;
- избыточную информативность (сопровождение того, что представлено на экране);
- притворный тон, авторитарные и (или) снисходительные интонации.

Выбирая диктора, который – в случае наличествующего профессионализма и точного «попадания» в представляемый аудиовизуальный материал – должен стать потенциальным соавтором произведения, нужно оценить его актерские и голосовые возможности, умение максимально выразительно передать все смысловые нюансы текста, продемонстрировать «видение» материала, легшего в основу сценария и дикторского текста, а также личностную способность стимулировать внимание и соучастие зрителей.

Автор аудиовизуального произведения, выбирая диктора, должен уметь дать оценку голосу, который, являясь природным богатством человека, отличается частотным и динамическим диапазоном, силой звука, подчас неповторимыми обертонами.

Речь человека характеризуется динамикой, разнообразием интонаций, дикцией, ритмом, спецификой произношения слов

и букв. Речевые навыки не даются от рождения; в процессе его развития, обучения и практики вырабатываются такие элементы речевой культуры, как произношение, дикция, умение точно передать речью необходимые оттенки мыслей и чувств, орфоэпические навыки.

Характерная особенность живого голоса – постановка дыхания. Неопытные чтецы нередко глотают отдельные слова, слоги, делают немотивированные – в ущерб содержанию (а значит – и пониманию (!) произведения – паузы, чтобы перевести дыхание, переходят на крик и др.

Для удачного дикторского текста характерны:

- компактность,
- информативность,
- простота и ясность языка,
- точность словоупотребления,
- эмоциональная окрашенность,
- убедительность,
- подлинность интонаций.

Успех аудиовизуального произведения предопределен представленной в работе устойчивой связью слова и изображения, благодаря которой рождается цельный зрительно-звуковой образ.

ОСНОВНЫЕ ОШИБКИ ПРИ СОЗДАНИИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ РЕСУРСОВ

*Никитина Алла Борисовна,
методист-организатор
работы виртуального музея
информационно-образовательного центра
«Русский музей: виртуальный филиал»*

Международный проект «Русский музей: виртуальный филиал» открыт на базе Духовно-просветительского центра во имя святых мучениц Веры, Надежды, Любви и матери их Софии 13 сентября 2011 года. Сотрудники Службы развития проекта, которая располагается в Западной Кордегардии Михайловского замка Русского музея города Санкт-Петербурга, не только курируют работу виртуальных филиалов по всему миру, но и сами проводят для участников проекта мероприятия. В числе таких мероприятий – конкурсы по созданию мультимедийных ресурсов по предложенным темам. По итогам таких конкурсов лучшие конкурсные работы размещаются в медиатеке виртуальных филиалов.

Так как условия и процесс создания конкурсных работ для Русского музея и для виртуального музея «Моя Белгородчина» практически одинаковые, то для примера можно посмотреть (в мультимедийном приложении к сборнику) конкурсную работу, занявшую первое место в конкурсе Русского музея. Это 4-минутный мультимедийный фильм «История одного шедевра», мультимедийный проект, который занял 1-е место в VI Международном конкурсе мультимедийных ресурсов «А я один на свете город знаю...». Это коллективная работа из Новочебоксарска Республики Чувашии в возрастной группе от 14 до 18 лет. Называется она «Отдел русского и зарубежного искусства Чувашского государственного художественного музея. История одного шедевра». Это сокращенная версия 14-минутного мультимедийного фильма. Однако и за эти 4 минуты вы увидите, насколько хорош и профессионален этот проект даже в сокращенном виде.

Надеюсь, что эта информация поможет вам избежать подоб-

ных ошибок, а из увиденных работ вы почерпнете новые идеи для своих проектов.

Разберем основные ошибки при создании мультимедийных ресурсов:

- тема мультимедийного проекта не раскрыта или раскрыта «сухо», т. е. рассказана книжным и академичным языком, нет личного отношения к теме, использована заезженная и всем известная информация без ярких и необычных фактов;
- допускаются фактологические ошибки (это ошибки в датах, именах и названиях);
- хаотичность сценария (нет целостности, ясной структуры, плавного перехода от одной информации к другой, нет связей между информационными блоками);
- взята информация из Интернета, например, из Википедии (информация или устаревшая, или без адаптации);
- грамматические, синтаксические ошибки.

Ошибки при использовании изображений:

- низкое качество изображения (если это не архивные или исторические фотографии, то лучше сделать фотографии самим в хорошем качестве, а не скачивать из Интернета);
- некорректная цветопередача (цвет не соответствует оригиналу);
- деформация изображения (картинка либо сжата, либо растянута, либо некорректно обрезана);
- изображения с защитой или другим текстом, не по теме проекта;
- изображение отображено зеркально.

Рассмотрим ошибки дизайна мультимедийного проекта, которые сразу бросаются в глаза во время просмотра работы:

- нет единого стиля оформления;
- использование разных шрифтов одновременно;
- тексты наложены поверх пестрых изображений и не читаются;
- использование большого количества разных типов переходов между слайдами (нагромождение анимации);
- неприемлемо оформление мультимедийного проекта в виде доклада или реферата.

Ошибки при создании мультимедиа:

- очень много печатного или закадрового текста (необходимо отсекать лишнее и выбрать главное);
- озвучено без выражения, монотонно и неосознанно;
- музыкальное сопровождение не соответствует теме проекта;
- ролик неоправданно длинный или короткий (здесь нужно найти золотую середину, чтобы зрители не только получили максимальную информацию, но и не утомились и досмотрели вашу работу до конца).

При создании мультимедийных ресурсов бывают и технические ошибки. Это:

- плохое качество звука (шумы, разный уровень громкости, искажения, музыкальное сопровождение громче голоса);
- плохое качество видео (нечеткое изображение, дрожание камеры, неправильно выставленный кадр, неграмотный монтаж, мелькание кадра из-за его длительности, не соблюдаются правила монтажа общего, среднего и крупного планов).

Рекомендуемый формат видеозаписи 1920x1080 (HD) или 720 HD никак не 480 и ниже.

Если есть возможность, делайте фотографии сами, а не скачивайте их из Интернета. Ищите старые и архивные фотографии и видео. Это украсит и разнообразит ваш проект.

Посмотрите качественные краеведческие проекты на сайтах – ГТРК «Белгород»: «**Страницы истории**», «**Дома наших улиц**», «**Улица героев**»; «**Мир Белогорья**»: «Почему так называется?», «Места знать надо», «Святыни Белгородчины». Есть еще прекрасный сайт по истории Белгородчины – «Летопись Белогорья».

Может быть, вы проникнитесь новыми идеями или найдете информацию, например, о связи истории вашей семейной реликвии с историей Белгородского края.

Если вы с душой и фантазией будете делать свой мультимедийный проект, тогда ваша работа будет всем интересна и станет единственной в своем роде. Ее можно будет смело разместить не только в виртуальном музее «Моя Белгородчина», но и с этой работой вы можете принять участие в конкурсах мультимедийных ресурсов Русского музея.

РЕЖИССУРА АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ: ИЗБРАННЫЕ АСПЕКТЫ

*Кулабухова Валентина Афанасьевна,
почетный работник среднего
профессионального образования РФ,
заслуженный работник культуры РФ,
доцент кафедры актерского искусства
ГБОУ ВО «Белгородский государственный
институт искусств и культуры»,*

*Кулабухова Марина Анатольевна,
кандидат филологических наук, доцент,
профессор кафедры философии,
культурологии, науковедения
ГБОУ ВО «Белгородский государственный
институт искусств и культуры»*

Для создания аудиовизуального произведения, независимо от его вида и жанра, автору необходимо ответить на следующие вопросы:

– *Что?* (Потенциальные авторы (или автор) должны понимать, что будет объектом представления, проблемой произведения.)

– *Как?* (Авторы должны продумать выразительные средства, которые позволят раскрыть тему.)

– *Зачем?* (Фильм должен быть интересен не только авторам (автору). Любое аудиовизуальное произведение является способом трансляции идеи, которая становится достоянием не только авторов (автора), но и зрительской аудитории.)

Любое аудиовизуальное произведение складывается из 3 основных компонентов: изображения, звука и монтажа.

Чаще всего аудиовизуальное произведение строится на тщательно изученном документальном материале. Материалом документалиста может быть: факт, место действия, его история,

интересные события, люди. Настоящий документалист бережно относится к материалу, который он находит. Автор изучает все сведения, которые могут пригодиться в работе над фильмом, стремясь быть наблюдательным, документально точным (правдивым), уметь осмыслить увиденное.

Мысль органично «вытекает» из материала, который должен быть кинематографичным. Для визуального произведения важными являются зримые, внешне воспринимаемые моменты, которые будут показаны на экране. В понятие «кинематографичность» входят следующие составляющие:

- а) выбор героя произведения (ролика) и др. участников;
- б) определение мест действия (пейзаж, архитектура и т. д.), указание времени действия;
- в) отбор событий и фактов.

После завершения поиска материала автор должен продумать сюжетный ход, т. е. выстроить линию развития сюжета. Для того чтобы сюжет превратился в аудиовизуальное произведение, нужно составить план.

План будущего произведения (ролика) – это схема распределения материала, композиция, которая нужна автору для того, чтобы представить порядок ведения рассказа:

- С чего начать (как построить экспозицию)?
- Как ввести зрителя в основную тему?
- Как развивать тему на конкретном материале?
- Чем закончить фильм?

Работа будет более успешной, если будет написан подробный сценарий фильма (ролика) с детализацией зрительных впечатлений и выделением определенных подробностей.

Визуальный ряд позволит остановить внимание зрителя, добавить какую-то новую мысль, которая будет играть роль определенной художественной детали.

Искусство детализации предполагает умение выразить в малом большую мысль, акцентировать внимание зрителя на моментах, важных для развития основной идеи. Это может быть деталь портретная, т. е. остановка внимания на характерной чер-

те внешности человека, на его одежде, предметах, которые его окружают, пейзаже и т. д., если это добавляет что-либо или подчеркивает авторскую мысль. Художественной деталью может служить психологическая подробность поведения, какая-либо характерная привычка человека, какой-либо звуковой акцент.

В аудиовизуальном искусстве есть возможность передать свое авторское отношение к происходящему не только различными видами движения, но и различными вариантами соединения кадров.

Человек на экране, обстановка, предметы должны находиться во взаимодействии. Даже неодушевленные предметы в кадре могут «говорить».

Большое значение имеет операторская работа. Основой видеоряда всегда является кадр. Создавая кадр, оператор должен продумывать основу композиции кинокадра. На кадр влияют многие составляющие:

А. План (степень крупности объекта в кадре). Существуют следующие разновидности плана, определяя которые за единицу плановости берут фигуру человека:

- очень общий план (дальний, фигуры людей теряются, кажутся незначительными на фоне широких просторов пейзажа и больших интерьеров);
- общий план (предусматривает изображение человеческой фигуры в полный рост);
- средний план (человек полностью не входит в кадр);
- крупный план (в кадр входит голова человека);
- деталь (сверхкрупный план, мелкие предметы, показанные достаточно крупно).

Таким образом, кинематографическая фраза складывается из планов различной крупности.

Б. Точка зрения (выбор точки съемки по отношению к снимаемому объекту, например, фронтальная, боковая и т. д.).

В. Ракурс (высота точки зрения камеры, может быть нормальным, нижним и верхним). Ракурс – это скорее не технический, а творческий прием. Если сравнить с литературой, это эпитет.

Г. Перспектива (возможность преодоления плоскостности видеоизображения, может быть линейной, тональной и воздушной).

При создании экранного изображения камера может быть статичной. В этом случае действие происходит внутри самого кадра.

Возможны и движения камеры (как по горизонтали, так и по вертикали). Движение камеры называется панорамированием. Панорамы могут быть: обозрения, сопровождения, сложная панорама, панорама перекидки (переброса), а также приемы «наезд» и «отъезд». В современных электронных устройствах (видеокамере, фотоаппарате, телефоне и пр.) есть устройство, называемое «трансфокатор», которое осуществляет функцию наезда и отъезда.

Д. Свет (киноосвещение). Свет является основой деятельности оператора. Свет позволяет создать изображение, выступает фактором художественного воздействия, выявляя фактуру предметов, создавая световые акценты, характеризуя место и время действия. Основными видами света являются: естественный, искусственный, смешанный. Динамическое освещение (например, свет, скользящий по хлебной ниве, по речной глади) является основой живописного решения кадров и всего фильма в целом.

Е. Цвет. В визуальном произведении цвет объединяет пространство, выделяет или нейтрализует их, подчеркивает форму предметов. Цвет может быть драматургическим элементом в образном решении фильма.

Важнейшим элементом в произведении аудиовизуального искусства является звук, тесно взаимосвязанный с изображением

(визуальным рядом). Существуют две главные функции звуко-ряда в фильме: он подчеркивает содержание зрительного ряда и вносит в него новое содержание. Основными составляющими звукового ряда являются: слово, музыка, шумы и пауза.

Звучащая речь – средство выражения мыслей, суждений, чувств героев или автора фильма. Речь в аудиовизуальном произведении (ролике) может быть в форме диалога, монолога, закадрового голоса, дикторского текста, авторского комментария.

Музыка в фильме подчеркивает атмосферу, раскрывает содержание, служит драматургическим фактором. Она может быть закадровой, внутрикадровой, контрапунктической, иллюстративной и т. д.

Шумы подчеркивают звуко-зрительную атмосферу действия. Они могут быть синхронными, закадровыми, фоновыми, ими можно сделать определенные звуковые эффекты.

Пауза (тишина) может подчеркнуть атмосферу действия, создать определенный характер происходящего (созерцательный, драматургический, даже трагический).

Завершает работу над экранным произведением монтаж.

Основным элементом монтажа является кадр. Автор находит связи между кадрами: по смыслу, по форме, по движению, соединяя их в монтажные фразы. Главные функции монтажа – *драматургическая, ритмическая и изобразительная*. Основные виды монтажа в аудиовизуальном произведении – последовательный, параллельный, ассоциативный.

Соблюдение всех законов аудиовизуальных искусств приведет автора (коллектив авторов) к заслуженному успеху.

ЛИТЕРАТУРА

1. Александрова, Е. В. Виртуальная экскурсия как одна из эффективных форм организации учебного процесса на уроке литературы [Текст] / Е. В. Александрова // Литература в школе. – 2013. – №10. – С.22–24.
2. Долженко, Г. П. Экскурсионное дело [Текст] / Г. П. Долженко. – Москва : Феникс, 2014.
3. Емельянов, Б. В. Экскурсоведение [Текст] / Б. В. Емельянов. – Москва : Советский спорт, 2013.
4. Митриковская М. С. Музейная педагогика в школе // Молодой ученый. – 2016. – №9. – С. 1154–1157.
5. Козина, Е. Ф. Степанян, Е. Н. Методика преподавания естествознания [Текст] / Е.Ф. Козина. – Москва : Издательский центр «Академия», 2013.
6. Колмыкова, Е. А. Информатика [Текст]: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования / Е. А. Колмыкова, И. А. Кумскова. – Москва : Издательский центр «Академия», 2013.
7. Гуляев В. Г. Мультимедийные технологии в туризме [Текст] / В. Г. Гуляев // Туризм: практика, проблемы, перспективы. – 2007.
8. Евтеев С. А. Наше общее будущее [Текст] / С. А. Евтеев и Р. А. Перелет/ Москва : Прогресс, 2008. – 376 с.
9. Солоухин В. А. Цивилизация и пейзаж. Доклад, прочитанный 12 сентября 1978 на Нобелевском симпозиуме «Человек и природа» [Текст] / В. А Солоухин / Гетеборг. Волшебная палочка. – Москва : Московский рабочий, 2008. – С. 235 – 245.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

1. Permanent Link. Тропой Атласова. Виртуальный туризм: проблемы становления и перспективы развития // 2.TURIZM.RU каталог путешествий. – Режим доступа: <http://www.turizm.ru>
2. Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев [Электронный ресурс] // Официальный сайт Министерства культуры Российской Федерации. – Режим доступа: <http://mkrf.ru/documents/recommendations/>
3. Виртуальная экскурсия как инновационная форма обучения // Наука и перспективы. – 2017. – № 2.
4. Виртуальные экскурсии и 3d-путешествия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.panotours.ru/>
5. Виртуальные экскурсии? Почему бы и нет? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=1718&showentry=1165>
6. Луханина А. П. Виртуальный музей как средство информального образования/А. П. Луханина//Проект «Инфоурок» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL:<http://infourok.ru/statya-virtualniy-muzej-kak-sredstvo-informalnogoobrazovaniya-671566.html>