

АУДІОВІЗУАЛЬНА ГРАМОТНІСТЬ І ДЕКОДУВАННЯ МЕСЕДЖІВ

Оксана Волошенюк

Виконавчий директор МБФ «Академія української преси»

Київ 2014

- × Дві основні наукові школи по-різному трактують взаємовідносини медійної грамотності та інформаційної грамотності. Одні - розглядають інформаційну грамотність як більш велику область, складовою частиною якої є медійна грамотність. Інші, - що медійна грамотність є більш широкою областю.
- × Міжнародна група експертів, скликаних ЮНЕСКО знайшла точки дотику між цими концепціями і так зобразила коло сучасної грамотності

Рис. 2: Экосистема МИГ:
основные понятия МИГ



-
- × Фахівці сходяться на тому, що термін **медіаграмотність** похідний від термінів «критичне бачення» та «**візуальна грамотність**»

ХТО АВТОРИ ЦИХ ВИРАЗІВ?

- ✖ Легше завоювати симпатії людей за допомогою усного мовлення, ніж у письмовій формі.
- ✖ З усіх мистецтв найважливішим для нас є виробництво фільмів... так як населення неграмотне, найголовніше з усіх мистецтв для нас є кіно і цирк.

- ✖ Візуальна грамотність (англ. visual literacy), - напрям у сучасній педагогіці, що досліджує проблеми розвитку навичок користування візуальною та аудіовізуальною інформацією.
- ✖ *Педагогічна концепція в кінц. 60-х рр. 20 ст. в США.* Ґрунтується на положеннях про значущість зорового (візуального) сприйняття для людини в процесі пізнання світу і свого місця в ньому, провідної ролі образу в процесах сприйняття і розуміння, необхідності підготовки свідомості дитини до діяльності в умовах все більшої «візуалізації», збільшення візуальної інформації

- ✖ Візуальна грамотність – це насамперед вміння суб'єкта адекватно сприймати і продукувати зорові образи.
- ✖ Базові елементи зорового образу - точка, лінія, форма, напрямок, тон, колір, структура, розмір, масштаб, рух.
- ✖ Візуально грамотна людина зможе розрізняти та інтерпретувати видимі дії, об'єкти і символи.

- ✖ Л. С. Виготський: «Центральна ідея психології - мистецтво – це техніка почуття, а художній твір - «сукупність естетичних знаків», спрямованих на збудження в людях емоцій».
- ✖ Адекватне візуальне сприйняття стає можливим у тому випадку, коли глядач здатний співвіднести свій досвід сприйняття світу з візуальним матеріалом.

- ✖ **Кіно** – грамотність 21 сторіччя
- ✖ Результати дослідження в Британії (2012). В Британії школярі можуть вибрати *Films studies*, *Moving Image Arts*, *Media studies*, і здавати по ним іспити на атестат про середню освіту
- ✖ Вчителі: Після шкільних заходів, пов'язаних з кіно - від переглядів до зйомок фільмів та організації кінофестивалів, - 85 % опитаних вчителів стали з великим ентузіазмом ставитися до своєї роботи; 82 % відчули, що їм стало легше знайти підхід до складних учнів; абсолютно всі висловили бажання брати участь у нових проектах, пов'язаних з фільмами.

- ✖ Учні: 85 % хлопчиків і 95 % дівчаток стали отримувати більше задоволення від переглядів фільмів після того, як їм розповіли про етапи їх створення. 85 % усіх школярів підуть в кіно на ті картини, які ні за що не вибрали б до участі в проекті
- ✖ Конкурс есе «По ту сторону екрану»: гендерний аналіз

- ✖ В. Вендерс: "Сьогодні ми повинні сконцентруватися на емоційній стороні Європи. Культура в цілому, і в самому широкому сенсі, це своєрідний «клей», який скріплює ідентичність і душу Європи
- ✖ Історія Європи, як наша власна історія, наші власні зображення, наші власні мови, наша європейська ідентичність залежить від цієї інтеграції, як обміну емоціями і історіями, а не лише від законів і грошей!

- ✖ Нам потрібно ознайомити наших дітей з навичками декодування зображення так, щоб вони мали смак і бажання створювати власні. Тільки тоді ми продовжимо проект «Європа». В іншому разі не буде Європи про яку ми мріяли – буде лише адміністрація

Граматика кіномови

- ✦ **Кінематограф** (від грец. κίνημα, род. В. грец. κινήματος – рух та грец. γραφο – писати, зображати), що означає комплекс методів та дій зі створення, прокату та показу фільму.
- ✦ **Кінострічка** – серія послідовних нерухомих або рухомих зображень, які проектуються зі швидкістю 24 кадри за секунду, що створює ілюзію руху.
- ✦ **Кінострічка** створюється шляхом зйомки камерою фотографічних зображень, або – за допомогою анімаційної техніки чи візуальних ефектів.

КІНО –

- × *кінострічка*, який ми дивимосся,
- × *кінематограф* як явище,
- × *кінозал* – місце показу кінофільму.

КАДР

- × Основною складовою кінофільму вважається **кадр**. Фільм складається з кадрів.
- × **Кадр** – це нерухоме фотографічне зображення, що містить фрагмент якоїсь дії. Швидка зміна кадрів створює ефект рухомого зображення. У кінематографі за секунду відтворюється 24 кадри.

-



СВІТЛО

- ✖ Вплив образу суттєво залежить від стилю освітлення.



ОСНОВНІ ТИПИ ОСВІТЛЕННЯ:



- ВИСОКЕ;
- НИЗЬКЕ.



Високе освітлення

використовується для того, щоб створити яскраве зображення, рівномірно заповнене світлом із мінімумом тіней.



Кадр із фільму «Повстання в Шоушенку», реж. Ф. Дарабонт

Низьке освітлення

створює тьмянний, похмурий з окремими,
виділеними світлом елементами образ,
заповнений тінями



Кадр із фільму «Людина, якої не було». Реж. І. та Дж. Коени

ОСВІТЛЕННЯ МОЖЕ БУТИ РЕАЛІСТИЧНИМ,
РОМАНТИЧНИМ, ЕКСПРЕСИВНИМ.



ОСВІТЛЕННЯ ФОКУСУЄ НАШУ УВАГУ
НА ПЕВНИХ ЕЛЕМЕНТАХ КАДРУ.



ФОКУС

- × **Фокус** – один із головних засобів, за допомогою яких режисер спрямовує нашу увагу на найбільш важливі деталі.
- × **Фокус** може бути **глибоким і неглибоким**, або **вибірковим**.

У глибокому фокусі об'єкти на передньому, середньому та задньому плані видно однаково добре.



Неглибокий чи вибірковий фокус використовується для того, щоб виокремити якийсь елемент, зосередити на ньому нашу увагу.





Мізансцена – розміщення на сцені, тобто розташування акторів в ігровому середовищі у призначених поєднаннях один з одним і навколишнім оточенням в різні моменти зйомок.

КОМПОЗИЦІЯ КАДРУ

Композиція кадру – це сукупність усіх елементів кадру, їх взаємне розташування і поєднання, а також застосування різних образотворчих і технічних методів, які дозволяють із граничною виразністю показати задум творця фільму.

КОМПОЗИЦІЯ КАДРУ МОЖЕ БУТИ ЗАКРИТОЮ ЧИ ВІДКРИТОЮ

Якщо герой знаходиться в центрі кадру і на краях кадру немає жодних інших героїв чи об'єктів, у нас створюється відчуття **відкритого, вільного простору**.



Відкритий кадр

Закритий кадр



Закрита композиція – це композиція, яка може створювати відчуття пастки, ув'язнення, клаустрофобії за допомогою розміщення людей, об'єктів чи архітектурних деталей по краях кадру (чи, можливо, тільки з одного боку).

Закритий кадр може створювати відчуття захищеності, завершеності, стабільності, впорядкованості.



Закритий кадр з фільму «Різня», реж. Р. Поланскі

Ефект внутрішнього кадрування: коли якийсь герой постає перед нами, обрамлений, приміром, вікном чи аркою.



Кадр із фільму «Підручний Хадсакера», реж. І. та Дж. Коени

Кадр із фільму «Той, хто біжить по лезу», реж. Р. Скотт

Кадр може бути насичений деталями, інформацією, що підштовхує глядача до певних узагальнень та висновків. Насичені деталями кадри часто використовуються, щоб передати «дух часу», охарактеризувати героїв, місце чи ситуацію.



Кадр може бути **простим, лаконічним**. Такі лаконічні кадри більше акцентують увагу глядача на окремих, простих емоціях.



Кадр із фільму «Гра без Правил», реж. Д. Лайман

ТОЧКА ЗОРУ КАМЕРИ



- ✖ **Камера** виконує функцію оповідача.
- ✖ **Камера** визначає для нас точку зору на події.
- ✖ **Камера** може передавати погляд якогось персонажа, або ж займати пануючу точку зору оповідача, із якої видно більше за кожного конкретного героя, але часто все-одно – не все. Але **глядач** завжди бачить тільки те, що бачить камера.
- ✖ **Погляд камери** – це погляд глядача.

План – це відносний масштаб зображення в кінокадрі, через вибір якого режисер здійснює свою трактовку епізоду і формує його ритм.



Мірою крупності плану прийнято вважати людину.

Загальний план – зйомка з відстані, дає загальну, панорамну картину.

Загальний план – це, зокрема, коли видно людину в повний зріст.



Середній план – дає певну фонову інформацію, але все ж зазвичай з акцентом на героєві. Фігура в середньому плані зазвичай показана від колін або від пояса до голови.



Кадр із фільму «Король Говорить». Реж Т. Хупер

Крупний план фокусує нашу увагу на деталях, якомусь важливому об'єкті, виразі обличчя, емоції, реакції персонажа. У крупному плані ми бачимо зазвичай голову, або голову і плечі героя.



Кадр із фільму «Володар кілець», реж. П. Джексон

-
- × **Зворотний план** – план, знятий із поворотом камери на 180 градусів від попереднього плану.
 - × **Суб'єктивний план** – план із точки зору певного героя, коли аудиторія бачить те ж саме, що й герой.

- ✖ **Чередування планів** дозволяє управляти сприйняттям змісту кадрів.
- ✖ **Внутрішньо кадровий монтаж** – наїзд камери з *дальнього плану* до *більш крупного*, що захоплює увагу, концентрує на якомусь певному об'єкті. Так можливий і зворотний процес, коли, від'їжджаючи, камера здатна переключити увагу з героя, який щойно цілком займав кадр, на історичний чи ландшафтний контекст.

КУТ ЗОРУ КАМЕРИ

- ✦ **Низький кут** – це коли камера дивиться на героя знизу вгору: використовується зазвичай для того, щоб збільшити розміри героя чи об'єкта, підкреслити його силу, владу чи статус.



КУТ ЗОРУ КАМЕРИ

- ✦ **Високий кут** – це коли камера дивиться згори вниз, зменшуючи розмір героя: використовується для того, щоб підкреслити вразливість, безсилля, можливо, передати страх героя.



Кадр із фільму «Матільда», реж. Д. Де Віто

Камера зверху з-за плеча: підкреслює прохальну і принижену позу людини, яка звертається з проханням.



Кадр із фільму «Процес», реж. О. Уельс

ВІЗУАЛЬНІ КОДИ

- ✕ **Середовище: пейзаж чи матеріальне оточення** можуть вказувати на те, який тип історії буде представлено, позначати її соціальний чи історичний контекст, натякати на певний «стиль життя», відсилати до певного образу «благополуччя», або ж навпаки.



ВІЗУАЛЬНІ КОДИ

- ✖ **Костюм;** стиль одягу зазвичай слугує вказівкою на історичний період, соціальне походження персонажа, особливості його характеру.
- ✖ **Костюм** нерідко відсилає до певних стереотипних уявлень, притаманних певному суспільству щодо тих чи інших його представників.





<http://ipvod.ru>



Погода: погодні умови можуть слугувати для створення відповідної атмосфери, наділяючи ту чи іншу сцену певним настроєм.



YaNika8

ЖАНР – ЦЕ СИМВОЛІЧНИЙ КОД ФІЛЬМУ

- ✦ **Екшн фільм** – фільм про «добро з кулаками», де «добрі хлопці» перемагають «поганих хлопців». Енергійні картини з великим бюджетом, фізичними трюками і погонями, боями, бійками, втечами, руйнівними кризами (повеннями, вибухами, стихійними лихами, пожежами тощо), рухом нон-стоп, захоплюючим ритмом. Включає 'фентезі' шпигунську серію про Джеймса Бонда, фільми про бойові мистецтва, фільми про «супергероїв». Один з основних піджанрів - фільм -катастрофа.



Пригодницький фільм це фільм з захоплюючими історіями, новими враженнями та екзотичними місцями. Пригодницькі фільми дуже схожі на екшен-фільми, в тому, що вони призначені для здобуття глядачем дієвого, енергійного досвіду. Але якщо у екшен-фільмах переважає акцент на насильстві і бойових діях, то глядач пригодницьких фільмів може пережити ідентифікації і чуттєвий досвід опосередковано через подорожі, завоювання, дослідження, створення імперій, боротьбу і ситуації, з якими стикаються головні герої, як реальні історичні діячі так і вигадані герої.



Пригодницькі фільми звернені в основу до чоловічого світу, саме вони постачали «великих героїв» протягом багатьох років. Ці сміливі, патріотичні або альтруїстичні герої часто билися за свої переконання, боролися за свободу, або долали несправедливість. Сучасні фільми-пригоди, деякі з яких були успішними блокбастерами, перейшли разом з тим додавши героям рішучих дій (і часто героїнь). Під категорію пригодницьких фільмів підпадають фільми, де йдеться про пошук або експедиції до втрачених континентів, "джунглі" і "пустеля", епопеї, полювання за скарбами і квести, героїчні рейси тощо. Пригодницькі фільми часто це адаптовані оповідання історичних або літературних героїв (Робін Гуд, Тарзан, і Зорро). Пригодницькі фільми мають багато спільних елементів з іншими жанрами - є численні приклади наукової фантастики, фентезі та фільмів війни, 1952)

КОМЕДІЯ

до цього жанру відносяться фільми, які ставлять за мету розсмішити глядача, викликати посмішку, поліпшити настрій.

- ✖ Комедія становищ (ситуацій) — це класичний вид комедії, заснований на тому, що герої фільму потрапляють у курйозні, смішні становища. Найчастіше сценарій пишуть саме у такому піджанрі. Такі фільми часто зрозумілі людям різних поколінь.
- ✖ Комедія характерів — це класичний вид комедії, заснований на тому, що комічне фільму базується на смішних особливостях персонажа (англ. character — «персонаж», звідси й назва піджанру), Такі фільми, як правило, «живуть» лише у своїй епосі, і часто незрозумілі людям інших поколінь.
- ✖ Пародія — вид комедії, що базується на пародіюванні чого-небудь (наприклад, на пародіюванні інших фільмів).
- ✖ Фарс — комедія легкого змісту із чисто зовнішніми комічними прийомами
- ✖ Чорна комедія - це темні, саркастичні, з почуттям гумору, або сардонічні історії, які допомагають нам навчитись ігнорувати і переживати такі серйозні, песимістичні такі теми, як війна, смерть, або хвороби.

КРИМІНАЛЬНИЙ АБО ГАНГСТЕРСЬКИЙ ФІЛЬМ

Кримінальний або ж гангстерський фільм - дія розвивається навколо зловісних дій злочинців або бандитів, безжальних хуліганів, які діють поза законом. У 1940-х з'явився новий тип кримінального трилера, з ще більш темними і цинічними героями (фільм-нуар). Кримінальні і гангстерські фільми часто класифікуються як післявоєнний фільм-нуар, детектив, чи містичний фільм. Герої цих фільмів - матеріалістичні, з «smart street», аморальні, маніакальні та саморуйнуючі. Вони суперничають з іншими злочинцями і владою, демонструючи жорсткий фасад, бажання успіху та визнання.



Гангстерські фільми побудовані як анти казка. В гонитві за «американською мрією» злочинці живуть у перевернутому світі мрій про успіх і багатства. Часто з бідних сімей іммігрантів, вони і самі стають жертвами злочинів в гонитві за багатством, статусом і матеріальним благом (одягом та автомобілями), тому що всі інші "нормальні" шляхи до вершини недоступні для них. Вони приречені на провал і неминучу смерть (зазвичай насильницьку). Злочинці також іноді зображуються як жертви обставин, що відображає їх точку зору.

Фантастичний фільм

- ✦ Фантастичний фільм – це фільми де уява домінує над реальністю. Науково-фантастичні фільми наводнені героями з далеких планет, які виконують неможливі завдання, неймовірними налаштуваннями, фантастичними місцями, темними силами і не менш темними злодіями, футуристичними технологіями та штучками, невідомими і непоясненими силами. Події фільму найчастіше навмисно протиставляються повсякденній дійсності й звичним уявленням про правдоподібність.

- + Фентезі — піджанр, заснований на особливому «казковому» художньому світі. Цей світ нагадує середньовіччя, але населений міфічними істотами, наповнений магією і чаклунством, і має власну розвинену міфологію.
- + Фантазмагорія — фільм про щось зовсім нереальне, зображує вигадливі бачення, маревні фантазії. Цей жанр трохи перегукується з абстракціонізмом у живописі.
- + Зоряні війни — піджанр, що одержав свою назву від відомої серії фільмів. Сюжет фільмів цього жанру, відповідно, розгортається в далекому майбутньому на далеких планетах, у космосі або на космічних станціях.
- + Кіберпанк — піджанр, що фокусується на комп'ютерах, високих технологіях і проблемах, що виникають в суспільстві у зв'язку з неправильним застосуванням надбань прогресу. Основою сюжету часто є боротьба хакерів з могутніми транснаціональними корпораціями.

Воєнний (або антивоєнний) фільм . Це картини про жах і горе війни, де зображення реальних бойових дій, боротьби або конфлікту (проти націй чи людства) забезпечують основну ділянку або фон для дії фільму. Типові елементи фільму: табори військових, люди в форма, героїство, "війна це пекло" звірства, бої, жорстокий досвід , чоловіче братство, пригоди у воєнний час. Це фільми про жертовність і боротьбу, дослідження марності і нелюдяності бою, наслідків війни для суспільства, інтелектуальних і моральних проблем які породжує війна



WAR

Медіаграмотність – це не просто додавання медіатехнології як техніки викладання або проведення заняття з аналізу медіа або виконання проекту з вироблення медіапродукту час від часу. Швидше медіаграмотність (подібно до традиційної грамотності) – це розширний підхід до навчання; ми очікуємо від наших учнів, що вони використовуватимуть навички медіаграмотності впродовж усього дня поза школою та навіть упродовж усього життя.

Критичне мислення як декодування - це набуття таких навичок з інтерпретації інформації, які дозволяють всю медійну інформацію розглядати в контексті сучасної суспільної свідомості та культури. Аналізувати, замислюватись і виступати співтворцем.

Таблиця 3.1. Ключові питання, які слід ставити впродовж аналізу медіа-меседжів

КЛЮЧОВІ ПИТАННЯ ДЛЯ АНАЛІЗУ МЕДІАМЕСЕДЖІВ		
АУДОТИРІЯ І АВТОРСТВО	АВТОРСТВО	Хто створив ці меседжі?
	МЕТА	Чому воно створено? Яка цільова аудиторія (та звідки ви це знаєте)?
	ЕКОНОМІКА	Хто за це заплатив?
	ВПЛИВ	Хто може дістати користь від цього меседжу? Кому він може завдати шкоди? Що це повідомлення означає для мене?
	РЕАКЦІЯ	Які можуть бути мої дії у відповідь на ці меседжі?
МЕСЕДЖІ І ЗНАЧЕННЯ	ЗМІСТ	Про що це (й що вас змушує так думати)? Які ідеї, цінності, інформація та/або погляди очевидні/імпліцитні? Про що не говориться у цьому повідомленні, що було б важливо знати?
	ТЕХНІКИ	Які техніки використовуються? Чому використовуються саме ці техніки? Яким чином вони передають меседжі?
	ІНТЕРПРЕТАЦІЇ	Як можуть різні люди зрозуміти ці меседжі по-різному? Яка моя інтерпретація цього, та що я дізнаюся про себе зі своєї реакції або інтерпретації?
ПРЕДСТАВЛЕННІСТЬ РЕАЛЬНОСТІ	КОНТЕКСТ	Коли це зроблено? Де або як ним поділилися з публікою?
	НАДІЙНІСТЬ	Чи це факт, думка, чи щось інше? Якою мірою меседж гідний довіри (та що змушує вас так думати)? Які джерела інформації, думок, припущень?

Джерело: Національна асоціація освіти з медіаграмотності (NAMLE), Ключові принципи освіти з медіаграмотності в Сполучених Штатах Америки (2007), <http://www.namle.net/core-principles/>.

Всі люди по-різному інтерпретують медіа через призму свого власного досвіду і відповідний підхід до аналізу, який застосовує диверсифіковані прочитання, кидає виклик підходові однієї правильної відповіді, яку часто використовують в освіті сьогодні

Нещодавно група дослідників розділила запитання, що їх ставлять викладачі учням, на дві категорії:

- ✖ *Репродуктивні*, тобто такі, що «примушують учнів імітувати, згадувати чи застосовувати знання й інформацію, викладену вчителем, через процес копіювання»;
- ✖ *Продуктивні*, тобто такі, що «дають учням змогу творити, аналізувати та оцінювати»

З ЧОГО ПОЧАТИ?

З вибору медіадокумента – метод «липучки»

- ✖ Розпочніть з накреслення цілей навчального плану і цілей медіаграмотності.
- ✖ Поміркуйте як саме зможуть учні продемонструвати, чого вони навчилися
- ✖ Знайдіть зразки медіа, що відповідатимуть вашим цілям, і продумайте кілька питань, які полегшать аналіз.
- ✖ Використовуйте різні жанри – документи як відомі, так і маловідомі
- ✖ Заохочуйте учнів приносити до аудиторії приклади медіадокументів

Декодуйте різні жанри аудовізувальних медіа протягом навчального року.

- ✖ масові й альтернативні;
- ✖ комерційні та незалежні;
- ✖ професійні і любительські; а також
- ✖ такі, що представлятимуть різні медіажанри (наприклад, документальний фільм і драма, теленовини, аналітика, докудрама, реаліті-програми)

ІДЕЇ ЗАНЯТЬ

Медіа: Це -

- ✖ 1. історія, тому що медіа навчають нас інтерпретувати минуле
- ✖ 2. географія, тому що з медіа визначають для нас наше власне місце в світі.
- ✖ 3. суспільствознавство, оскільки медіа допомагають нам зрозуміти, як працює наш безпосередній світ, і наші індивідуальні місця в ньому.
- ✖ 4. література, бо медіа є основними джерелами сучасної культури та розваг.
- ✖ 5. література, бо медіа вимагають від нас, щоб вчитися і використовувати навички критичного мислення.
- ✖ 6. бізнес, тому що медіа є основні галузі промисловості і нерозривно бере участь у торгівлі.
- ✖ 7. мова, тому що медіа допомагають нам спілкуємося один з одним

- ✖ **Поєднайте різні форми медіа, щоб поглибити аналіз та дискусії**
- ✖ **Пов'яжіть п'єси, книжки та романи з фільмом.**
- ✖ **Використайте окремі сцени з одного чи кількох варіантів екранізацій п'єс і романів зі шкільної програми для глибинного прочитання обох текстів.**
- ✖ **Зіставте, як сюжет представлено в різних форматах (разом з тим, як інтерпретували ту чи іншу сцену різні режисери)**

СТВОРІТЬ АБО ПРОСЛУХАЙТЕ ОДИН МЕСЕДЖ У РІЗНИХ МОДАЛЬНОСТЯХ

- ✦ Спробуйте дати прослухати в різних форматах один і той самий аудіовізуальний меседж різним групам учнів (тільки відео, відео й аудіо, тільки аудіо, тільки друкований текст), порівнюючи враження і тлумачення меседжів, а потім обговоріть і обдумайте впливовість кожного з форматів

СЛОВЕСНІ ХМАРИ

Аналіз словесних хмар.

Словесні хмари (які легко створити, використовуючи такі вебсайти, як www.wordle.net або www.tagxedo.com) дозволять вам відтворенювати сегменти тексту у вигляді ключових слів

<http://www.theinsider.ua/politics/533e8c39effd8/>



Попросіть учнів створити **короткі анімації** або **публічні оголошення**, що демонструватимуть здоровий вибір і поведінку (наприклад, несилове розв'язання конфлікту, правила безпеки, здорове харчування та фізичні вправи), та обміркувати цільову аудиторію й найвідповідніші для неї техніки переконання

ДІЗНАЙТЕСЬ ПРО ЯВИЩА ЧЕРЕЗ КІНОРОЗСЛІДУВАННЯ

Торнадо/метеорологія

- ✖ Надійність/точність наукового змісту в медіа
- ✖ Спостереження
- ✖ Логічне мислення
- ✖ Техніки медіавиробництва
- ✖ Оцінка знань після завершення теми

УЧНІ ЗМОЖУТЬ:

- ✖ визначити спеціальні дії та лексикон, які застосовують щодо торнадо;
- ✖ визначити правдиву, неправдиву та оманливу інформацію про торнадо (та науку загалом) у зображеннях популярних медіа;
- ✖ попрактикуватися в докладному спостереженні та наданні підкріплених доказами відповідей;
- ✖ повправлятися в аналізі аудіовізуальних медіамеседжів;
- ✖ зрозуміти техніки, які використовують у кіно та телебаченні для створення послідовності дій та зображення руху торнадо;
- ✖ виробити розуміння та сприйняття різних технік виробництва, які застосовуються в аудіовізуальних меседжах (такі як персонажі, діалоги, музика, світло, ритм, ракурси камери, візуальні та звукові спецефекти);

СТВОРИТИ РЕКЛАМУ ДЛЯ ПЕВНОЇ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ

[https://www.youtube.com/watch?v=9u_63LUX
AJA](https://www.youtube.com/watch?v=9u_63LUXAJA)

ТРАНСЛЯЦІЯ

- ✖ Цей педагогічний підхід може приймати самі різні форми і використовуватися в різних медійних середовищах. Наприклад, взяти газетну статтю і перетворити її в подкаст новинного радіо-репортажу;
- ✖ переглянути уривок з дитячого фільму, працюючи в невеликих групах, написати сценарій, відповідний переглянутої сцені, визначивши розкадрування, кут зйомки і монтажні переходи;
- ✖ зібрати візуальний матеріал про одну людину і зробити на основі цього розкадровку документального фільму

ЗАМІСТЬ ТОГО, ЩОБ ПОЯСНЮВАТИ ЩО ТАКЕ ЖУРНАЛІСТСЬКА ЕТИКА ЧИ ПРО МАНІПУЛЮВАННЯ ПЕРЕГЛЯНЬТЕ І ОБГОВОРІТЬ ФІЛЬМ ПРО ЖУРНАЛІСТИКУ

- × Афера Стивена Гласса – Shattered Glass, 2003, 95 минут.
- × Без злого умысла – Absence of malice, 1981, 116 минут.
- × Безумный город – Mad city, 1997, 110 минут.
- × Большая игра – State of Play, 2009, 127 минут.
- × Вся королевская рать – All the King's Men, 2006, 128 минут.
- × Вся президентская рать – All The President's Men, 1976, 113 минут.
- × Газета – The Paper, 1994; 111 минут.
- × Год опасной жизни – The Year Of Living Dangerously, 1982, 115 минут.
- × Город Бога – City of God, 2002, 130 минут.
- × Гражданин Кейн – Citizen Kane, 1941, 119 минут.
- × Доброе утро – Morning Glory, 2010, 102 минуты.
- × Доброе утро, Вьетнам – Good morning, Vietnam, 116 минут.
- × Доброй ночи и удачи – Good Night, and Good Luck, 2005, 93 минуты.
- × Добро пожаловать в Сараево – Welcome to Sarajevo, 1997, 103 минуты.
- × День выборов, 2007, 125 минут.
- × День радио, 2008, 100 минут.

- × Его девушка пятница – His girl Friday, 1940, 92 минуты.
- × Ее сердце – A Mighty Heart, 2011, 103 минуты.
- × Заговор Параллакс - The Parallax View, 1974
- × Здесь курят – Thank you for smoking, 2006, 92 минуты.
- × Из Багдада в прямом эфире – Live From Baghdad, 2002, 104 минуты.
- × Иностраннный корреспондент – Foreign Correspondent, 1940, 120 минут.
- × Как потерять друзей и заставить всех тебя ненавидеть – How to Lose Friends & Alienate People, 2008, 110 минут.
- × Китайский синдром – The China Syndrome, 122 минуты.
- × Народ против Ларри Флинта – The People vs. Larry Flint, 1996, 124 минуты.
- × Ничего кроме правды – Nothing But the Truth, 2008, 108 минут.
- × Первая полоса – The Front Page, 1974, 105 минут.
- × Переключая каналы – Switching Channels, 1988, 105 минут.
- × Плутводство, или хвост машет собакой – Wag the Dog, 1997, 93 минуты.
- × Поля смерти – The Killing Fields, 1984, 141 минута.
- × Римские каникулы – Roman Holiday, 1953, 118 минут.
- × Сальвадор – Salvador, 1986, 122 минуты.
- × Свой Человек - The Insider, 1999, 157 минут.
- × Ситуация – The Situation, 2006, 111 минут.
- × Социальная сеть – The Social Network, 2010, 116 минут.
- × Сплетня – Gossip, 2000, 90 минут.
- × Теленовости – Broadcast News, 1987, 133 мин.
- × Телесеть – Network, 1976, 121 минута.
- × Флетч – Fletch, 1985, 98 минут.
- × Фрост против Никсона – Frost/Nixon, 2009, 117 минут.
- × Я люблю неприятности - I Love Trouble, 1994, 123 минуты.

ГЕРОЇ І ФІЛЬМИ

Є значна частина фільмів яка розповідає про героїчний шлях. Міфи відображають систему підсвідомих вірувань, що виражають страхи, прагнення і надії певної культури. У таких історіях герой, що не відає свого майбутнього, отримує наказ «згори» вийти на пошуки чогось важливого. Як правило, в процесі своїх пошуків герой проходить через кілька етапів: «народження» або початок, усвідомлення своєї місії або долі, зустріч з любов'ю і ворогами, отримання ради від мудрого старця і, нарешті, повернення додому. Виберіть такий фільм і обговоріть. Виберіть героя найближчого сучасній ситуації.

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ

- ✖ Обговоріть відповідальність перед глядачами компаній, що представляють індустрію кіно і телебачення.
- ✖ Чому всі глядачі повинні мати можливість бачити себе і свою долю на екрані?
- ✖ Обговоріть вплив історій і репрезентацій, що належать до масової культури
- ✖ Знайдіть репрезентації свого міста/України в творах масового/альтернативного кіно і телекультури

ІСТОРІЯ ЧЕРЕЗ КІНЕМАТОГРАФ

Дайте учням завдання ідентифікувати точність чи неточність тих чи інших історичних подій, висвітлених у популярних фільмах.

✕ Врятувати рядового Раяна vs СМЕРШ

***«Кіно й телебачення керують
бажаннями людини»***

Г. Почепцов

ЗАВДАННЯ «БІЛИЙ РУШНИК»

Учні зможуть:

- ✗ попрактикуватися в створенні ефективних, переконливих меседжів;
- ✗ зрозуміти техніки переконання, які часто використовують у рекламі;
- ✗ оцінити наративні елементи (сюжет, персонаж, декорація, діалог тощо);
- ✗ зрозуміти різні елементи аудіовізуального меседжу (образи, друкований текст, діалоги, закадровий текст, музика, звукові ефекти, монтаж тощо);
- ✗ зрозуміти та оцінити важливість цільової аудиторії;
- ✗ зрозуміти концепцію унікальної пропозиції з продажу) в рекламі (промоція чогось унікального у продукті, що робить його запам'ятним і бажаним) та те, як це можна застосувати у власному дизайні реклами;
- ✗ зрозуміти процес виробництва медіа (планування та дизайну);
- ✗ попрактикуватися в використанні сторибордів/розкадрівок для планування елементів і послідовності сцен (образів, тексту, музичного оформлення);
- ✗ брати участь у співпраці та ухваленні рішень у межах малих груп;
- ✗ попрактикуватися в ефективних навичках мовлення та слухання;
- ✗ замислитися.

Ілюстрація 7.5. Бланк для сторіборду/розкадрівки.

Цільова аудиторія _____ USP _____

Образи

--	--	--	--	--

Текст

**Начиту-
вання**

**Музика/
Звук**

Образи

--	--	--	--	--

Текст

**Начиту-
вання**

**Музика/
Звук**

Використовується для створення телереклами або іншого аудіовізуального контенту.

Дякую за увагу!