

Лабораторна робота 1. Культура інформаційного суспільства

Мета: опанування студентами креативних вмінь на матеріалі медіакультури за допомогою евристичної, ігрової методики та технічних засобів.

Загальні відомості

Медіакультура у сучасній соціокультурній ситуації набуває все більшого впливу та поширення. Її успіх (насамперед - у молодіжній аудиторії) визначається такими факторами: використання видовищно-розважальних жанрів (як правило, що спираються на міфологію), терапевтичної, компенсаторної, рекреаційної та інших функцій медіатекстів, системи «емоційних перепадів», що дозволяє робити розрядку нервової напруги ; гіпнотизму, вгадування бажань публіки, стандартизації, серійності тощо.

Потенційні можливості медіакультури в сучасному інформаційному середовищі визначаються її широким спектром можливостей для розвитку людської індивідуальності: емоцій, інтелекту, самостійного творчого мислення, світогляду, активізації знань, отриманих студентами в процесі вивчення дисциплін гуманітарного циклу, естетичної свідомості пр.). Специфіка контакту аудиторії з аудіовізуальними медіа визначається синтетичною аудіовізуальною, просторово-часовою природою кінематографа, телебачення, відео, що поєднує характерні риси практично всіх традиційних мистецтв.

Значення та роль медіакультури зростає воістину в геометричній прогресії. Сьогодні це комплексні засоби освоєння людиною навколишнього світу (у його соціальних, моральних, психологічних, мистецьких, інтелектуальних аспектах).

На практичних заняттях майбутні магістри за допомогою евристичної, ігрової методики та технічних засобів (відеокамера, персональний комп'ютер, смартфон) на прикладі власної творчої діяльності здійснюють «вбудоване» знайомство з творчим процесом створення медіатекстів.

Крім пізнавальної цінності, дані творчі завдання мають непрямий позитивний вплив і на розвиток медіасприйняття аудиторії. Зрозуміло, процес медіасприйняття аж ніяк не тотожний процесу створення медіатекстів, так як іноді навіть самі їх автори не в змозі (та це і не

входить до завдань їхньої професії) розгорнути образне узагальнення, втілене ними (іноді інтуїтивно), наприклад, на екрані, систему логічного словесного міркування. Можна знати, як створюються медіатексти, але не вміти їх аналізувати. Однак, долучаючись (нехай навіть на елементарному рівні) до процесу створення медіатекстів, аудиторія має можливість розвинути свої здібності медіасприйняття, індивідуального творчого мислення, що ефективно готує її до аналізу творів, створених професіоналами.

У результаті колективних обговорень медіатекстів, в індивідуальних розмовах і письмових роботах студенти вільніше оперують ключовими поняттями медіакультури, краще розуміються на взаємодії, взаємопроникненні, цілісності різних компонентів твору, докладніше і точніше відтворюють у вербальній формі зміст епізодів, сцен тощо.

Значення дубляжу та тонування у мультимедійному виробництві

Дубляж

Дубляж — це процес заміни оригінальної звукової доріжки (голосу акторів) іншою мовою або варіантом озвучення. Він широко використовується у кіноіндустрії, анімації, рекламі та ігровій індустрії.

Основні функції дубляжу:

- Адаптація контенту для міжнародного ринку – переклад фільмів, серіалів та анімації різними мовами.
- Створення альтернативних версій – наприклад, дитяча версія мультфільму з цензурою.
- Поліпшення якості звуку – якщо під час зйомки звук був записаний неякісно, його замінюють у студії.
- Емоційний вплив – актори дубляжу можуть підкреслити характер персонажів через голос, тембр і інтонацію.

Тонування

Тонування — це процес корекції та доповнення звукового оформлення відео, який включає мікшування шумів, музики та діалогів для досягнення гармонійного звучання.

Основні аспекти тонування:

- Збалансованість звуку – налаштування рівня гучності голосів, фонових звуків та музики.

- Форсування та приглушення шумів – додавання або зменшення шумів для створення потрібної атмосфери (наприклад, ехо у великому приміщенні).
- Створення звукової атмосфери – використання аудіоефектів для підсилення реалізму сцени (наприклад, дощ, вітер, кроки, скрипіння дверей).
- Емоційний ефект – завдяки зміні інтонації, темпу музики та звукового супроводу можна викликати певні емоції у глядачів.

Дубляж і тонування є важливими для створення якісного аудіовізуального контенту. Вони роблять відеопродукт доступним для різних аудиторій, підсилюють драматичний ефект, покращують якість звучання та створюють глибшу емоційну взаємодію з глядачем.

Використовувані технічні засоби: мікрофони, програмне забезпечення для монтажу звуку, ефекти.

У кіно, рекламі, відеоіграх та онлайн-курсах дубляж і тонування використовуються для точного передавання змісту, атмосфери та настрою відеоматеріалів. Таким чином, ефективний дубляж і професійне тонування є ключовими елементами успішного мультимедійного виробництва.

Завдання

Студенти на свій вибір виконують одне за наступних завдань до лабораторної роботи:

1. Літературно-імітаційне творче завдання:
 - підготовка заявки на оригінальний сценарій медіатексту (фільму, телепередачі, кліпу тощо);
 - створення сценарної розробки – «екранізація» епізоду відомого літературного твору;
 - сценарна розробка епізоду із власної заявки на сценарій медіатексту;
 - створення оригінального мінісценарія, розрахованого на 3-5 хвилин екранної дії та здійснений у практиці студентської відеозйомки;
 - розробка власного «Режисерського сценарію» - за написаним мінісценарієм або сценарною розробкою епізоду.

2. Рольова гра «дубляжно-тонувальний період»: а) порівняння різних варіантів переозвучування епізоду - форсування та мікшування шумів, гучності мови, музики, тембрів, інтонації тощо; б) здійснення різних трактувань «дубляжу» незнайомого аудиторії відеофрагменту (позбавленого звукової фонограми), чи епізоду з іноземного твору екранного мистецтва; в) освоєння різноманітних звукових, шумових спецефектів (імітація звуків, звуконакладення та ін.).

3. Рольові ігри «Редакція газети», «Видавничий центр», «Рекламна агенція», «Теленовини», «Репортаж» та ін.

4. Образово-імітаційні творчі завдання: створення рекламних афіш (до своїх заявок або медіатекстів професіоналів) за допомогою колажів з дорисовками; малюнки та колажі на теми творів медіакультури; мальовані комікси за мотивами популярних медіатекстів.

Хід роботи

1. Озвучення «німого» відео. У команді з 2 учасників або самостійно підібрати фрагмент цікавого ігрового відео (фрагмент фільма або мультфільма) не менше 30 секунд, видалити звукову доріжку і створити власний варіант дубляжу, експериментуючи з голосами, шумами та музикою. Продемонструвати результат з різним трактуванням сцен (комічне озвучення, драматичне тощо) і пояснити свій вибір. Приклади цікавого озвучення, наприклад, [тут, у розділі Shorts](#)

2. Використання звукових спецефектів. Відтворити певні звуки (дощ, вітер, кроки, удари тощо) за допомогою підручних засобів або знайти їх як аудіо файли. Виконати запис та мікшування створених звуків у відео фрагмент, оброблений у п.1.

3. Оформити звіт, у якому описати свій задум та труднощі, які виникли під час роботи. Зробити висновки про роль звуку у створенні якісного мультимедійного контенту.

Контрольні запитання

1. Які є фактори успіху медіакультури в сучасному інформаційному середовищі?

2. Перерахуйте потенційні можливості медіакультури в сучасному інформаційному середовищі.

3. Охарактеризуйте процес медіасприйняття з позицій розробника мультимедійних видань.

4. В чому полягає специфіка контакту аудиторії з аудіовізуальними медіа?

Приклад.

Створити альтернативну озвучку для відео фрагмента з фільма Дюна, що вже має гумористичну озвучку.

<https://www.youtube.com/shorts/7t3uXdXWxC8>

1. Прийнято рішення робити озвучення у стилі чорного гумору на тему провалів РФ у війні проти України.

2. Спочатку потрібно описати своїми словами події, що відбуваються на відео – хто, що робить, у якій обстановці.

1. Спочатку на відео іде повстання машин, битва проти людства.

2. Далі людина іде по засніженому безкрайньому простору, навкруги поодаль скелі.

3. Далі дівчина біля постілі вмираючої старої бабусі.

4. Далі красивий юнак-воїн іде у школі мимо дівчат-учениць, що його розглядають та обговорюють.

5. Дві жінки розмовляють, в небі кружляють літаки.

6. В наступній сцені юнак та дівчина змагаються у навчальному бою в залі, заходить другий юнак і дівчина кидається йому в обійми. Юнаки розмовляють.

7. У кінці два поважних чоловіки ведуть перемовини, поруч стоїть охорона, дві жінки.

3. Розбиваємо дію по сценах і епізодах і підбираємо текст озвучення.

4. Текст сценарія

(Сцена 1: Повстання машин, битва проти людства)

Озвучка:

«Москва. 2025 рік. Російська армія пробує наступати дронами, але ті вирішують, що краще повстати проти своїх господарів. Бавовна всюди, генерали в паніці!»

(Звуки вибухів, металевий гуркіт, крики «Что за хрень?!»)

(Сцена 2: Людина йде по засніженому безкрайньому простору, навколо скелі)

Озвучка:

«Російський мобік, який відправився "на Київ за три дні", повертається додому через Бурятію. Шостий місяць у дорозі, жодної їжі, лише вітер та "великая победа" в голові...»

(Звук вітру, далекі вовчі завивання)

(Сцена 3: Дівчина біля вмираючої старої бабусі в постелі)

Озвучка:

Бабуся (слабким голосом): «Росія – великая держава...»

Дівчина: «Бабусю, це все телевізор, в Україні нас просто перемелюють!»

Бабуся: «А Соловйов казав...»

Дівчина: «Він вже втік в Аргентину...»

Бабуся: «Ой...» *[померла]*

(Трагічна музика, десь у фоні голос диктора: "Залишилося лише 11 прихильників руського міра...")

(Сцена 4: Красивий юнак-воїн іде повз дівчат-учениць, які його обговорюють)

Озвучка:

Дівчина 1: «Це ж український воїн! Кажуть, у нього три орки на рахунку!»

Дівчина 2: «Та він не лише воює – ще й меми про русню пиляє!»

Дівчина 1: «А ще... Він отримав "Леопарда"!»

(Звуки захопленого зітхання)

(Сцена 5: Дві жінки розмовляють, над ними кружляють літаки)

Озвучка:

Жінка 1: «Що це за літаки? Невже знову російська авіація?»

Жінка 2: «Та ні, це ж F-16! А російські "сушарки" давно в музеї...»

Жінка 1: «Скоро їхні льотчики там будуть!»

(Сміх, рев двигунів, звук вибуху вдалині)

(Сцена 6: Юнак і дівчина змагаються в навчальному бою, заходить другий юнак, дівчина кидається йому в обійми)

Озвучка:

Дівчина: «Нарешті! Мій коханий повернувся!»

Юнак 1: «Але... я ж тут тренувався, щоб ти мене любила...»

Юнак 2: «Чувак, я просто був на фронті. Дівчата люблять не тих, хто говорить, а тих, хто воює!»
(Звуки аплодисментів, а десь вдалині голосом пропагандиста Скаб'єєвої крик :
"Это все постановка!")

(Сцена 7: Два поважних чоловіки ведуть перемовини, поруч стоїть охорона, дві жінки)

Озвучка: Представник РФ : Отже, ми готові піти на поступки. Віддамо вам декілька областей...

Представник України : Дякую, ми вже всі повертаємо. Ви там про Кубань що скажете?

Жінка-охоронець Якщо вони ще трохи поговорять, то Росія в Китай сама себе продасть... з безкоштовною доставкою.

Жінка-охоронець 2 : Угу... І все одно будуть кричати, що їх «підставили».

Представник РФ (напружено): Ну, добре, тоді хоч газ будете купувати?

Представник України (усміхається): Ми тут про майбутнє говоримо, а ти про газ. Хочеш справжню гарячу угоду? Ну, то в пеклі якраз саме такі й роблять.

(Гучний сміх, за кадром чути "Доброго вечора, ми з України!")

Фінал: Гучна переможна музика, логотип "Перемога 2025"

5. За необхідності коректуємо сценарій та самостійно робимо озвучку, використовуючи аудіоредактор (наприклад, Audacity) або відеоредактор (наприклад, Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, CapCut).

6. Оформляємо звіт, наводимо посилання на початковий ролик, опис ролика, текст сценарію по сценах, звукові ефекти, завантажуюмо отриманий ролик з новим озвученням.