



# КИНО ТЕОРИЯСЫ: ҰҒЫМДАР АРҚЫЛЫ ТАЛУҒА КІРІСПЕ

Цифрлық кинодағы есік, терезе,  
жиектеме метафоралары, видеоэссе,  
цифрлық медиа, цифрлық киноархив





Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кинодағы есік, терезе, жиектеме метафоралары, видеоэссе, цифрлық медиа, цифрлық киноархив

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

## Мақсаты:

Цифрлық кинодағы терезе және жиектеме (рамка), есік метафораларын, морфинг және цифрлық икемділік ұғымдарын, цифрлық киноархивтің ұтымды-ұтымсыз тұстарын, «ремедиация» ұғымын, транспаренттік және гипермедиаальдық үрдістерді, Лев Мановичтің «іштен сыртқа қарайғы өзгерістер» үлгісін, видеоэссе жанрының табиғатын сараптау.

## Негізгі идеялары:

### 1. Анна Фридбергтің «Виртуалдық терезе: Альбертиден Microsoftқа дейін» кітабы және Microsoft Windows жүйесін терезе метафорасы ретінде қарастыруға бола ма?

Цифрлық кино және оның теориясына арналған дәрісімізді әрі қарай жалғастырамыз. Бүгінгі дәрісіміз «Цифрлық кинодағы есік, терезе, жиектеме метафоралары, видеоэссе, цифрлық медиа, цифрлық киноархив» деп аталады. Біз бұл дәрісімізде цифрлық кинодағы терезе, жиектеме (рамка) және есік метафораларын, морфинг және цифрлық икемділік ұғымдарын, цифрлық киноархивтің ұтымды-ұтымсыз тұстарын, «ремедиация» ұғымын, транспаренттік және гипермедиаальдық үрдістерді, Лев Мановичтің «іштен сыртқа қарайғы өзгерістер» үлгісін, видеоэссе жанрының табиғатын сараптайтын боламыз.

Белгілі америкалық кино теоретигі, кино тарихшысы Анна Фридберг өзінің зерттеулерінде ерте кездегі және заманауи кино теориясы мен тарихына, соның ішінде цифрлық киноға, жалпы цифрлық мәдениет мәселелеріне аса назар аударған ғалымдардың бірі. Ол Оңтүстік Калифорния университетінде кино өнерін зерттеу мектебін басқарды, кино және медиа-зерттеулер Қоғамының президенті болды, Ирвайн университетінің кино және медиа факультетінде жұмыс істеді. Кинематографиялық өнер және ғылымдар Академиясының академигі Анна Фридбергтің кино өнеріне арнаған маңызды теориялық зерттеу еңбектері өте көп. Соның ішінде, әсіресе, виртуалдық кино туралы «Виртуалдық терезе: Альбертиден Microsoftқа дейін» (The Virtual Window: From Alberti to Microsoft) атты еңбегінің маңызы өте зор. Бұл еңбегінде Анна Фридберг кино және телевидение, жалпы визуалдық өнер теориясын қарастырды.

Анна Фридберг «Виртуалдық терезе: Альбертиден Microsoftқа дейін» атты еңбегінде өнер тарихшысы Эрвин Панофскидің еңбектерінен бастап, Жак Деррид секілді постструктуралистердің философиялық және теориялық еңбектеріне жүгіне отырып, қозғалмайтын, қозғалыстағы және компьютерлік көріністердің формаларының әрқайсысының біріне бірі ұқсамайтын өзіндік жүйесі бар деген тұжырым жасайды. Сондай-ақ, ол XIV ғасырда өмір сүрген италиялық ғалым, жазушы, еуропалық архитектураның негізін қалағандардың бірі және Қайта Өрлеу дәуірі өнерінің белгілі теоретигі, перспектива туралы математикалық ғылымның негізін қалаған Леон Баттиста Альбертидің тұжырымдарына сүйене отырып, Microsoft Windows жүйесін картезиандық сипаттағы терезе метафорасы деп сынағандардың пікірін қостамайды. Анна Фридберг бұл ретте Microsoft Windows жүйесін терезе метафорасы ретінде қарастыруда Морис Мерло-Понтидің феноменологиясына жүгіну керек деді.

### 2. Цифрлық кинодағы терезе және жиектеме (рамка) метафоралары

Егер терезе және жиектеме (рамка) метафораларын феноменология тұрғысынан қарастырар болсақ, онда олар бір біріне қарама-қайшы келетін ара қатынаста болмайды. Егер, естеріңізде болса, ең алғашқы дәрістерімізде Сергей Эйзенштейн бастаған формализм бағыты киноны жиектеме, ал Андре Базен бастаған реализм бағытының өкілдері жиектеме ретінде қарастырғанын айтқан едік. Анна Фридбергтің айтуынша, виртуалдық әлемде жанды тән әрі терезе, әрі жиектеме ретінде уақыт және кеңістік өлшемдері бір жерде тоғысқан «контейнермен» байланыста болады. Кино осылайша жаңа цифрлық жүйеде терезе және жиектеме секілді ең негізгі деген метафоралардың көлемін өзгертеді. Ендігі жерде фотографиялық көрініс және «реализм» ұғымдарымен тікелей байланысты бұл екі метафора жаңа мазмұнға ие болды. Олай болса, «терезе және жиектеме» ұғымының аясына олардың портал немесе сегмент ретіндегі қызметі де енуі керек. «Терезе» осылайша «есік» метафорасына жақын негізгі ерекшеліктерді де қамтиды. Яғни терезе өзге кеңістіктерге қол жеткізуге болатын «ойық» секілді қызмет атқарады.

Жоғарыда айтылған тезис кино тән және сезім мүшелерімен байланысты деген тұжырымға әсер ете ме деген сұрақ туындайды. Бір қарағанда цифрлық киноның, виртуалдық әлемнің тән және сезім мүшелерімен еш байланысы жоқтай көрінеді. Алайда, цифрлық киноның кез келген нәрсенің формасын, ауқымын, көлемін, текстурасын емін-еркін өзгерте алатын қасиеті оның тән және сезім мүшелерімен байланысты



Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кинодағы есік, терезе, жиектеме метафоралары, видеоэссе, цифрлық медиа, цифрлық киноархив

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

екенін дәлелдейді. Мәселен, өткен дәрісімізде сөз еткен «Ойыншықтар оқиғасы» мультфильміндегі әрбір ойыншыққа тән өз көзқарасы мен сезімінің болуы бұл жаңа кинематографиялық бейненің икемділігін көрсетеді.

### 3. Вивиан Собчак: морфинг және цифрлық икемділік

Феноменологияның белгілі өкілдерінің бірі, Калифорния университетінің профессоры, белгілі кино зерттеушісі, көптеген кітаптар мен мақалалардың авторы Вивиан Собчактың кинодағы тән туралы тұжырымдарының үлкен әсері болғаны белгілі. Вивиан Собчактың кинодағы тән туралы «Кез келген фильмді біз тек көз арқылы ғана қабылдамаймыз. Фильмді, сонымен бірге, тәнімізбен «көреміз», түсінеміз, сеземіз, қабылдаймыз» деген пікірін өткен дәрістеріміздің бірінде қарастырған болатынбыз.

Вивиан Собчак үшін морф цифрлық технологияның нәтижесінде қолжетімді болған тек жаңа техника ғана емес. Ол сонымен бірге оқиғаның темпоральдық және динамикалық өрбуін қамтамасыз ететін монтаж бен ұзақ пландар секілді дәстүрлі кино формасында қолданылатын тәсілдермен де байланысты. Морф формасының икемге келгіштігі мен жеңіл көрінетін секілді ерекшелігі феноменологиялық болмыстың негізінде жатқан материяның икемді әрі құбылмалы табиғатын еске түсіреді. Бұл ретте Вивиан Собчак былай деп жазады: «Морф біздің егізіміз сияқты. Ол адами болмысымызды нақтылай түсетін философиялық түсініктер мен қиялымызға күмән келтіреді. Осынысымен біздің тәніміздің үнемі өзгерісте болатынын, өз өзімізге сәйкес келе бермейтінімізді, т.б. білдіретін шын мәніндегі құбылмалы болмысымызды дәлелдейді».

### 4. «Цифрлық кинодағы «есік» метафорасының «ойықпен» орын алмасуы

«Цифр» фильмнің негізін құрайтын материалдық және мәтіндік құрамына ғана ықпалын тигізбейді. Оған қоса, көрермен және оның тәні де маңызды орын алады. Бұл «цифрдің» киноға «оқиға және тәжірибе» ретінде әсер етуіне ықпал етеді. «Цифрлық» көріністердің жаппай қолданыла бастауы және танымалдыққа ие болуы кәдуілгі киноға барғанда алатын сезімді түбегейлі өзгерткен жоқ. Алайда, бұл тәжірибе тіпті ыңғайлы әрі жағымды процеске айналды. Өйткені, цифрдың дыбыс пен көріністің «сапалы» бола түсуіне тигізетін көмегі өте зор. Бұл ретте цифрлық киноның кино өндірісінің негізгі кезеңдеріне, яғни сценарийдің жазылуы, кадрларға бөлу (раскадровка) және түсірілім жұмыстары, сонан соң монтаж, синхрондау жұмыстары енетін материалды өңдеу (постпродакшн), дайын болған фильмдерді кинотеатрларға жеткізіп (дистрибуция), олардың көрсетілуі секілді барлық кезеңдеріне ықпалы болуы тиіс. Екінші жағынан, цифрлық технология негізінде түсірілген фильмдер көрерменнің оларға назарын жігі аудартып, қырағылығын үдете түседі әрі оның тәніне жаңаша әсер етеді. Тіпті, киноға бару процесіне тән жағдайлардың басым көпшілігі өзгеріссіз қалса да, фильм әлеміне кіру нүктесі өзгерді. Егер классикалық формадағы фильм әлеміне енуде «есік» метафорасы маңызды болса, цифрлық фильмде «есіктің» орны енді «ойықпен» алмасты. Яғни цифрлық кинода ештеңе өзгерген жоқ, сонымен бірге бәрі де өзгерді деген парадокс пайда болды.

### 5. Цифрлық кино кино көру процесіне өзгерістер әкелді ме?

Сонымен, цифрлық кинода классикалық формадағы кинодан не сақталып қалды? Егер кез келген кинотеатрға барып, голливудтық жаңа блокбастерді көрсеніз, бейнебір ештеңе өзгермеген секілді сезімде боласыз. Көрерменді өзіне көбірек тарта түсу үшін фильмдердегі сол баяғы жұлдыз актерлер ойнайды, сол жанрлар, прокатпен айналысатын адамдардың табыс көзіне айналған сол баяғы «өтімді» тауар-фильмдер. Шынында да, ештеңе өзгермеген секілді. Дегенмен, цифрлық кино өзгеріс әкелді ме деген сұрақ тағы да туындайды. Әрине, өлшемдер, масштабтар мен кеңістіктің ара қатынасының өзгеріп тұруын назардан тыс қалдырмауымыз керек. Заманауи мультиплекстің бір жағында орналасқан үлкен экрандағы цифрлық дыбыспен көмкерілген алуан түрлі көріністер жаңа кеңістіктік конфигурацияны қалыптастырады. Бұл виртуалдық әлемге еніп кеткендей әсер беретін эмоция мен тәни сезінулерге жетелейді. Бірақ, бұл сезімдер авторлық фильмдерді көріп отырып, салмақты ой-сезімге немесе классикалық баяндау фильміндегі оқиғалардың ізінен ілесіп отыруға жетелейтін сезімге мүлдем ұқсамайды.

Ал мультиплекстің екінші жағында жаңа шыққан фильмді немесе цифрлық форматқа түсірілген классикалық фильмді сатып алуға болады. Тіпті, ол фильмдерді үйде көру үшін флэшкаға немесе телефонға, ноутбукқа көшіріп ала аласыз. Бұл теледидар, видеокассета немесе цифрлық диск арқылы



Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кинодағы есік, терезе, жиектеме метафоралары, видеоэссе, цифрлық медиа, цифрлық киноархив

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

фильм көрудің көптеген параметрлерін өзгертті. Қазіргі таңда фильм көру процесі тым қолжетімді әрі тым жылдамдыққа ие болды. Және фильмді көріп отырып, пульт арқылы кез келген уақытта тоқтатып, қайта көріп немесе кейінге қалдыра аламыз, иә болмаса кез келген кадрына қайта оралуымызға мүмкіндігіміз бар. Немесе бір фильмді бірнеше рет көре де аламыз. Олай болса, қазіргі көрермен фильмнің әрі сатып алушысы, олай болса заңды иесі, әрі тұтынушысы бола алады.

## 6. Цифрлық киноархивтің ұтымды-ұтымсыз тұстары

Жаппай цифрландырудың жағымды, жағымсыз тұстары да бар. Бұл ең алдымен цифрлық өнімдердің тез әрі оңай, кейде тіпті заңсыз жолмен таралып кетуімен байланысты. Мәселен, Америка мен Еуропадағы кинотеатрлардың басым көпшілігі 2014 жылдан бастап цифрлық проекцияға көшсе де, фильмдерді көрсетер алдында олардың көшірмесін әлі күнге дейін қатты дискімен алып келеді. Мұның негізгі себебі – фильмдердің заңсыз түрде таралып кетпеуін қадағалау. Ал енді әлемнің кейбір елдерінде «цифрландыруға» көшу жұмысы басталған да жоқ. Оңтүстік Америка, Африка, Азия елдерінің біразында әлі күнге видеодиск, т.б. тәсілдері арқылы ортақ көрсетілімдер ұйымдастыру кездесіп тұрады. Тіпті, экономикалық жағдайы дұрыс деген кейбір елдің өзінде «цифрға» әлі басымдық беріле қойған жоқ. Алпауыт киноархивтердің өздері цифрлық ақпараттарды пленкаға көшіруде. Өйткені, мұндай тәсілмен сақтаудың сенімді екені әуел бастан-ақ белгілі. Ал цифрлық форматта ұзақ мерзімге сақтау туралы әлі күнге дейін көптеген мәселелер туындауда. Сондықтан, жаппай «цифрландыруға» көшу, көріп отырғанымыздай, біркелкі өтіп жатқан жоқ. Бұл ретте шешімін табуы керек мәселелердің көп екені белгілі.

Мұндай жағдайлар ескі мен жаңаның ара қатынасын теориялық тұрғыдан тағы да зерттей түскенімізді талап етеді. Кино бір формадан екіншісіне, яғни классикалық формадан цифрлық формаға көшуге дайын ба? Олар өзара әрекет ете отырып, бір арнада тоғыса ала ма әлде гибрид түрінде өмір сүре ме деген сұрақтар туындайды. Жаңа медиа оның алдындағы киномен симуляция немесе эмуляция арқылы орын алмаса ма? Әлде мүмкін киноархивтер немесе жекелеген кинематографистердің фильмдері секілді классикалық формадағы кино уақыт өткен сайын жаңара ма? Қалай десек те, кино тарихының шығармаларын цифрлық форматтарға көшіру, сақтау процесі кинематографиялық зерттеулер үшін тиімді болып отырғаны белгілі.

## 7. «Ремедиация» ұғымы, транспаренттік және гипермедиаальдық үрдістер

Жаңа технологиялардың рөлі туралы еңбектердің авторлары, америкалық зерттеуші-ғалымдар Джей Дэвид Болтер мен Ричард Грусин 2000 жылы жарық көрген өздерінің «Жаңа Медианы түсіну» атты кітабында әлеуметтік және технологиялық өзгерістер кезіне тап болған медианы зерттеу, талдау барысында «ремедиация» терминін қолдану әлдеқайда қолайлы деп жазды. Олар канадалық белгілі философ, филолог және әдебиет сыншысы Маршал Маклюэннің зерттеулеріне сүйене отырып, жаңа дүние міндетті түрде ескінің жаңғырығы ретінде пайда болады деген тұжырым жасайды. Мәселен, фотография бейнелеу өнерінің имитациясы іспетті, кино роман мен театрға еліктейді, ал «цифр» мәтін мен дыбыстан бастап, түрлі ойындар мен фильмдерге дейінгі медианың барлық формасын қамтиды дейді олар. Джей Дэвид Болтер мен Ричард Грусиннің пікірінше, бұл процестердің ішінде біріне бірі қарама қарсы келетін әрі біруақытта бірін бірі толықтыратын әртүрлі пропорциядағы екі үрдіс бар. Ол үрдістер транспаренттік және гипермедиаальдық деп аталады. Бұл екі үрдістің біріншісіне аса байқалмау, көрінбеу тән болып келеді. Ал екіншісі үшін, керісінше, алдыңғы қатарға шығу, көріну маңызды. Осылайша екі үрдіс терезе және жиектеме парадигмаларына жақындайды.

Алайда, көптеген зерттеушілер, соның ішінде Лев Манович «ремедиация» ұғымы аясын кеңейтуге және өзгертуге талпынды. Оның пікірінше, «ремедиация» ұғымы ескі мен жаңаның арасындағы тым тығыз сабақтастықты меңзейді және оның қай кезде транспаренттік үрдіспен, ал қай кезде гипермедиаальдық үрдіспен ұштасатынын толық түсіндіріп бере алмайды. Ремедиация концепциясы медиа саласындағы өзгерістердің екі бағытты табиғатын сәтті сипаттайды. Бірақ, бұл өзгерістерді бейтарап жерде өтіп жатыр деп қарастырды. Ал Лев Манович, керісінше, бір медианың өзге медиалармен араласып, бірігіп кетуі арқылы оның мүмкіндіктерінің аясын кеңейтуде ремедиацияның потенциалы жоғары екенін айтты. Бұл ретте, мәселен, фотографиялар немесе бейнеклиптерді айтуға болады деді ол.

## 8. Лев Мановичтің «Іштен сыртқа қарайғы өзгерістер» үлгісі

Медианың тарихи өзгерістерінің табиғаты туралы пікір-таластарда Лев Манович ұсынған «іштен





Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кинодағы есік, терезе, жиектеме метафоралары, видеоэссе, цифрлық медиа, цифрлық киноархив

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

сыртқа қарайғы өзгерістер» үлгісі Джей Дэвид Болтер мен Ричард Грусиннің ремедиация идеясымен бірігеді. Ол өзінің «іштен сыртқа қарайғы өзгерістер» үлгісін былай деп сипаттайды: «Табиғатта, қоғамда және мәдениетте болатын өзгерістер іштен сыртқа қарайғы жолмен жүреді. Алдымен ішкі құрылым өзгереді және біраз уақыт бұл өзгерістер оның сыртында көрініп тұрады. XX ғасырдағы технологияның жүріп өткен жолына назар аударып көрейік. Мысалы, ғасыр басындағы көліктің жаңа түрінің сырты оның алдындағы ескі түріне, яғни ат арбаға сырттай ұқсас болды. Мұның дәлелі ретінде Маклюэннің жаңа медиа алғашқы кезеңде ескі медиаға еліктейді деген пікірін айтуға болады».

«Іштен сыртқа қарайғы өзгерістер» үлгісінің ұтымдылығы өзгерістердің сыртқы бетінде біртіндеп, байқалмай жүретінін, сонымен бірге ішкі қуаттың аса қарқынды болатынын меңзейді. Сөйтіп, жаңа дүние пайда болғанда оның алдындағыны ойсырата күйретіп, тың өзгерістер ала келеді. Бұл өзгерістердің үстемдік құру схемасына да байланысты екенін айтуымыз керек. Лев Манович бұл идеяны 1980 жылдардың соңындағы бұрынғы Кеңес Одағының құрамында болған елдердегі өзгерістерді мысалға келтіреді және ол өзгерістерді «барқыттық көтеріліс» деп атайды. Алдында олар бейбіт шерулер секілді көрінді. Біртіндеп олардың қарқыны күшейе түсті де, ақыр соңы үлкен дүмпулерге ұласып, жеңімпаздар мен жеңілгендер анықталды дейді ол. Кинодағы «іштен сыртқа қарайғы өзгерістерге» тән ерекшеліктер жүйені тұтас жаулап алып, оған ықпал ету мүмкіндіктерімен тікелей байланысты болды. Бұл ретте оның сыртқы көрінісін сол күйі сақтай отырып, технологиялық, онтологиялық негіздерін толық жояды. Дәл осы құбылыс заманауи кинодағы арнайы эффектілер (спецеффекты) үшін де тән болды. Олар қосымша компоненттер мен көмекші құралдардан бүкіл фильмді құрайтын тұтас «цифрлық базаға» айналды. Ал бұл түсіру процесі мен постпродакшн ара қатынасының сипатын өзгертті. Ендігі жерде екінші кезең бірінші кезеңнің қандай болуы керектігін шешеді. Ал бағдарламалық қамтамасыз ету жүйесі мүмкіндіктерді ғана емес, сонымен бірге бейнебір шынайы деген дүниенің өзін де анықтайтын болды. Лев Мановичтің пікірінше, цифрлық кинодағы «кино» сөзі ескірген мәдени тәжірибенің сыртқы қабығы үшін ғана жауап береді және оның биологиялық қожасы ретіндегі қызметі сол күйі қалады, бірақ қозғалыстағы суреттердің «өмір сүруінің» жаңа формасында маңызды рөл атқарады.

## 9. Лев Манович: цифрлық медиа және тұтынушы

Ремедиацияның мүмкіндіктерін кең аяда қарастырған Лев Манович көрерменге және оның мүмкіндіктер аясына былай деп назар аударады: «Визуалдық тұрғыдан компьютерлік медиа өзге медиалардың тыңғылықты көшірмесін жасауы мүмкін. Бірақ, ол медиалар өзгеше қызмет атқарады. Мәселен, сыртқы кейпімен әдетте дәстүрлі фотографияны еске түсіретін цифрлық фотографияны алайық. Джей Дэвид Болтер мен Ричард Грусин үшін бұл цифрлық медиалардың өзінің алдындағыларын «ремедиацияға» ұшыратуы болар еді. Бірақ, бұл цифрлық фотографиялардың тек сыртқы кейпіне ғана назар аударудың орнына, олардың қандай қызметі бар екенін анықтайық. Егер фотография шынайы өмірдегі кәдуілгі нысанға айналса, онда ол өзінің алдындағы фотографияның рөлін атқарады. Мысалы, журналдағы иллюстрацияны, қабырғада ілулі тұрған плакаттағы фотографияны айтуға болады. Ал енді, егер, сол фотографияны өзінің табиғи ортасында, яғни компьютерде, ноутбукта немесе ұялы телефонда қалдырса, онда ол фотографияның қызметі өзінің дәстүрлі эквивалентінен мүлдем айырмашылығы көп болып шығады. Өйткені, мұндай жағдайда ол фотографияның көлемі мен сапасын өзгертіп, әлеуметтік желілерге немесе интернетке жариялауға болады. Иә болмаса бір цифрлық құрылғыдан екіншісіне көшіп жүруіне мүмкіндігі зор. Яғни алғашқы дәстүрлі фотографиядан гөрі, цифрлық фотографияны қолданушының мүмкіндіктері көп».

## 10. Видеоэссе – цифрлық технология дәуірінің жаңа жанры

Іштен басталып, кейін сыртында көрінетін өзгерістердің айқын мысалы деп кеңінен таралған видеоэссені айтуға болады. Ол дәстүрлі кинотану, синефильдік эссе және олардың жанкүйерлері арасындағы кеңістікте пайда болды. Интернеттегі барлық жанрлар мен дәуір фильмдерінің қолжетімді болуы видеоэссе авторы үшін көрініс және дыбыспен өз қалауынша емін-еркін жұмыс істеуіне мүмкіндік берді. Автор өзінің видеоэссесінде кез келген фильмнен үзінді көрсетіп, оны талдай алады. Бүгінгі таңға дейін қысқа уақыт ішінде бұл жанрда өте көп жұмыстар пайда болды. Олардың барлығын біріктіретін ішкі өз ережелері бар. Мұнда сыни көзқарасты да кездестіруге болады және бұл жанрдың өз көшбасшылары да жоқ емес. Алайда, видеоэссе жанрының өзекті мәселелері мен ішкі қарама-қайшылықтары да бар. Бұл туралы заманауи видеоэссе жанрының ең танымал авторларының бірі Кэвин Б. Ли былай дейді: «Күннен күнге көбейіп



Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кинодағы есік, терезе, жиектеме метафоралары, видеоэссе, цифрлық медиа, цифрлық киноархив

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

жатқан онлайн-видеоларды қашаннан бастап видеоэссе деп атай бастағанын есіме түсіре алар емеспін. Өз басым бұл жанрға бұған дейінгі киносыншы және кинематографист ретіндегі екі мамандығымның синтезінің нәтижесінде келдім. Менің санамда осы екі түрлі ойлау жүйесі қатар өмір сүрді. Ақыр соңы киноны зерттеуді оның өзінің тәсілімен қолға алғанды жөн көрдім. Бүгінгі цифрлық технология дәуірінде қолында компьютері бар кез келген адамның мұндай тәжірибені жасауға әбден мүмкіндігі бар.

Видеоэссе медиа сауаттылықтың жаңа дәуірі келгенін білдіре ме әлде медиа қолданудың жаңа формасы ма, бұл жағы анықтауды, зерттеуді талап етеді. Қалай десек те, видеоэссе мен үшін фильмдерден үзінділер алу, тізім негізінде монтаж жасау, киносүйерлердің видеосы т.б. болып қала бермек». Бір қызығы, цифрлық технология көрерменнің өзін авторға айналдырды. Қазір кез келген адам кино, нақты бір фильм туралы өзінің жеке видеоэссесін жасауына мүмкіндігі бар. Олар талқылап отырған фильмді сынауы да, қолдауы да мүмкін. Қандай пікір болса да, кино бүгінгі таңда қоғамдық өмірдің аса назарында екені белгілі.

**Негізгі терминдер:** Microsoft Windows жүйесі, виртуалдық кино, терезе метафорасы, жиектеме метафорасы, феноменология, цифрлық кино, морфинг, цифрлық икемділік, постпродакшн, монтаж, дыбыс, кинотеатр, мультиплекс, классикалық фильм, медиа, «ремедиация», транспаренттік үрдіс, гипермедиаальдық үрдіс, видеоэссе

### Дәріс тақырыбы бойынша қосымша әдебиет:

1. Эскенази Ж.-П. Кино, новые технологии и социальные диспозиции // Экранная культура. Теоретические проблемы / под ред. К. Разлогова. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2012
2. Манович Л. Археология компьютерного экрана. Новые медиа от Борхеса до HTML. Цифровое кино и история движущегося изображения // Экранная культура. Теоретические проблемы / под ред. К. Разлогова. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2012
3. Медиа: между магией и технологией / под ред. Н. Сосны, К. Федоровой. – М., Екб.: Кабинетный ученый, 2014
4. Делёз Ж. Кино. Кино 1 Образ-движение. Кино 2 Образ-времени. – М.: Ад Маргинем, 2004
5. Бергер Джон. Искусство видеть. – СПб.: Клаудберри, 2012
6. Майклсон А. Покажи твой шрамы: массовая культура и Gesamtkunstwerk / Перевод с английского Н. Цыркун // Киноведческие записки, 2003, № 62
7. Беньямин В. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. – М.: РГГУ, 2012
8. Львов М. Цифровые кинопроекторы // MediaVision, 2012
9. Friedberg A. The Virtual Window: From Alberti to Microsoft. – The MIT Press, 2006
10. Bolter Jay David and Gromala Diane. Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency. – Cambridge: MIT Press, 2003
11. Bolter Jay David and Richard Grusin. Remediation: Understanding New Media. – Cambridge: MIT Press, 2000