

**Драматургия и визуальные приемы научно-популярных фильмов-лауреатов
фестиваля научного и индустриального кино Сибири «Кремний-2024»**

Научный руководитель – Кузнецова Екатерина Витальевна

Анастасия Реутова Сергеевна

Студент (бакалавр)

Новосибирский национальный исследовательский государственный университет,
Новосибирск, Россия

E-mail: nastya-reutova200379@gmail.com

Наука – важная сфера для всего общества и отдельного человека. Осознание роли науки и ее популяризации среди населения ведут к повышению уровня грамотности, решению экологических и социальных проблем. Транслирование научного прогресса необходимо для обеспечения высокого уровня развития государства и взращивания научного мировоззрения человека. Одним из распространенных видов информирования, наиболее охватываемых количественно, является кинематограф, а именно научно-популярное кино. Однако язык науки сложен и пронизан специализированными терминами, которые могут быть непонятны зрителю и для того, чтобы доступно изложить научные знания в визуальной форме, при производстве научно-популярных фильмов применяются драматургические и визуальные приемы. В простой и наиболее увлекательной форме такие фильмы рассказывают о достижениях науки и техники, деятельности ученых и методах их работы. С развитием технологий увеличились и приемы, которые позволяют объяснить явления до этого не имевшие даже гипотезы. Их становится все больше, что привлекает не только ученых, но и всех, кому интересна сфера науки. Поэтому изучение методов информирования общественности путем создания кинематографа о науке мы считаем актуальным.

В качестве объекта исследования мы выбрали 10 фильмов, вошедших в финал фестиваля научного и индустриального кино Сибири «Кремний», по двум номинациям: «Лучший полнометражный научно-популярный фильм» и «Лучший короткометражный научно-популярный фильм». При изучении драматургических и визуальных приемов популяризации мы опирались на труды С. Филда [4], предложившего драматическую структуру неигрового произведения из 3 актов – блоков действия, связанных кульминационной точкой фабулы, конфронтацией и контекстом развязки. Предметом нашей работы являются визуальные приемы научно-популярных фильмов, то есть, визуальные способы передачи информации на экране. Чтобы изучить визуальные приемы, применяемые задействованы при производстве научно-популярных фильмов, мы обратились к трудам А. В. Ковалевой [2].

В основу исследования легла концепция И.В. Евтеевой, изложенная в работе «Кинодраматургия и строение фильма» [1], описывающей специфику ведения действия в научно-популярном кино. С учетом точки зрения А. В. Ковалевой в работе «Методы и приемы создания документального фильма» [3] определены этапы исследования, которые позволят выявить и описать визуальные приемы создания научно-популярных фильмов.

В ходе анализа десяти научно-популярных фильмов мы пришли к выводу, что для научно-популярного кино применим набор визуальных приемов, состоящий из наблюдения, эксперимента, реконструкции событий, мультипликации, специальных видов съемок, таких как рапид или цейтрафер. Основным приемом, наиболее часто используемым в создании научно-популярных фильмов, стало наблюдение, вторым по популярности – метод эксперимента и реконструкции событий.

Преимущественно используются средние планы, поскольку основную часть фильма занимает интервью с экспертом и ученым. Общие планы, в основном, используются для показа масштабов местности, охвата территории или демонстрации больших предметов или животных, таких как, к примеру, касатка. Крупные планы вводят для того, чтобы зритель смог увидеть эмоции героев фильма, это позволяет проникнуться к персонажам, вызывая симпатию со стороны аудитории. Детальные планы позволяют рассмотреть части крупных механизмов, мелкие, недоступные обычному человеческому глазу предметы, такие планы часто используют также в качестве перебивок.

Неотъемлемой частью научно-популярных фильмов является задействование анимации, поскольку технические возможности съемочного оборудования ограничены, их заменяют компьютерной графикой. Для визуализации эфемерных понятий (воздух, счастье и проч.) без физической оболочки применяется создание анимированной визуализации для того, чтобы зритель смог увидеть предметное состояние вещей, о которых говорится в фильме.

Успех научно-популярных фильмов напрямую зависит от персонифицированности, находящейся в сюжете. Если в игровом кино зрителю не составляет труда ассоциировать себя с персонажем, чаще всего, с главным героем, то в научно-популярном фильме достаточно не просто отыскать того, с кем можно соотнести себя. Персонифицированность дает фокусировку на повествование в произведении и влияет на более осмысленное восприятие познавательной информации.

На основе анализа мы пришли к выводу, что в каждом научно-популярном фильме используется минимум 5 приемов, основой становится наблюдение, далее следует эксперимент или реконструкция событий. Для соблюдения хронометража и усиления эмоционального восприятия используются специальные виды съемок, также распространена анимация. Таким образом, мы можем прийти к выводу, что использование одного приема не имеет смысла и для достижения успеха среди зрительской аудитории необходима правильная комбинация всех указанных приемов. С развитием технологий возникает и возможность создания новых визуальных приемов, которые расширяют потенциал научно-популярного кино, что способствует повышению охвата зрительского интереса к ним.

Источники и литература

- 1) Евтеева И.В. Кинодраматургия и строение фильма
- 2) Ковалева А. В. Магистерская диссертация «Методы и приемы создания документального фильма»
- 3) Ковалева А. В. Методы и приемы создания документального фильма. С 80
- 4) Филд С. Сценарий